

Bridge 7-Konventioner, regler

Roman Key Card Blackwood 1430

Anvendes mod slem. Er der ikke fit, besvares 4 ut som sidst meldte farve er trumf eller mod sans.

Spørg efter esser med 4 ut. Der svarers således: 5 kl. - - - 1 eller 4 esser

5 ru. - - - 3 eller 0 esser

5 hj. - - - 2 esser uden trumf dame

5 sp. - - - 2 esser med trumf dame

NB: Det skal helst være den stærkeste spiller, der spørger efter esser - kaptajen !

NB: Trumf konge tæller som es. Spørges der efter esser og konger, er spørgeren stærk. Derfor vedtages det, at spørgeren har min. 1 es. Skal der spilles i trumf, så er trumf D vigtig:

- 1) Har spørgeren ikke selv trumf D og får han svaret 5 kl eller 5 ru, så ved han ikke hvor trumf D er ! Der spørges ved relæ d.v.s. ved f.eks. svaret 5 kl, så spørges med 5 ru og ved 5 ru spørges med 5 hj. Hj eller sp skal være trumf:
Har ikke trumf D = Meld pas, 5 hj, 5 sp – STOP
Har trumf D = Meld 6 kl, 6 ru, 6 hj, 6 sp – den konge du finder vigtigst at meddele makker – ikke melde forbi trumf
- 2) Der kan spørges efter K – det gøres med meldingen 5 ut. Svarer melder den laveste K, men må ikke forbigå trumf skulle dette være nødvendigt, så melder han trumf. Altså, hvis makker melder trumf, så har han evt. K over trumf eller ingen K.
- 3) Såfremt der ikke er fundet fit – der skal spilles i sans, så er meldingen 5 ut = STOP
Såfremt I mener at skulle i SLEM, så kan der Cuebid'es til og med endelig kontrakt!

Fjerde farve

For at bruge fjerde farve konventionen, skal du have min. 10+ hp (inviterer til udgang) og du bør ikke bruge konventionen, hvis du ellers kan give en anden god beskrivende melding (vil gerne have makker til at melde)

- Fjerde farve melding på 2 eller 3- trinnet er en kunstig kravmelding
- Fjerde farve melder søger oplysninger – er normalt på udkig efter hold hos makker i fjerde farve.
- Fjerde farve bruges først og fremmest, når der ikke er fundet fit!
- 4⁻farve fra Åbner er ulimiteret udgangskrav
- Svarer på 3-trinnet er ulimiteret udgangskrav
- 4⁻farve på 4-trinnet er mod slem/ cuebid
- 4⁻farve (FF) på 1- og 2-trinnet – er ikke udgangskrav

Eks. 1: 1 kl - 1 ru Svarer viser her ikke 4-farve og heller ikke revers – viser 4 ru og 4 sp og 6+ hp
1 hj - 1 sp Åbner viser ikke revers – skal op på 2-trinnet

Eks. 2: 1 ru - 1 sp Når Åbner ikke kan melde ut efter 4⁻farve, må man gå efter bedste farvekontrakt!
2 kl - 2 hj
3 ru - 3 sp
4 sp/ pas

Eks. 3: 1 hj - 1 sp Vi har ikke fit og jeg har ikke kl-kontrol. Vis mere om din hånd. Vi skal i udgang!
2 ru - 3 kl

Eks. 4: 1 kl - 1 ru 2 hj fra Svarer er revers = udgangskrav. Åbner viser 12-14 hp – med 4⁻farve viser han nu max. inden for
2 ru - 2 hj intervallet = 13-14 hp og viser også, at han ingen sp- kontrol har
2 sp

Eks. 5: 1 hj - 1 sp Med springet viser Svarer 3 ting 1) Der er 2 stk. 5-farver 2) Hånden er stærk i ru 3) Der er merværdi
2 kl - 3 ru Med merværdi hos Åbner skal der tænkes på slem.

Eks. 6: 1 hj - 1 sp Svarer har dårlige ru-kort og spørger Åbner – kan du hjælpe. Åbner melder 2 hj = nej. Svarer spørger
2 kl - 2 ru igen med 3 ru – har du ikke lidt og Åbner melder 3 ut – jo, lidt ru det har jeg!!
2 hj - 3 ru
3 ut

NB: Efter simpel ny farve og Svarers FF, så er Åbners : 2 ut = 13-14 hp / 3 ut = 15-16 hp

NB: Når Åbner skal melde efter Svarers FF, så skal det ske som følger:

- 1) 3-kort støtte til Svarers majorfarve eller 4-kort støtte til makkers minorfarve
- 2) Sansmelding med hold i FF
- 3) Melding i egen farve med extra længde
- 4) Præference til makkers farve
- 5) Genmelding af egen farve uden anden mulighed

NB: FF-melderen må passe til Åbners følgende 3⁻melding:

- 1) 2 ut
- 2) Simpel præference til Svarers farve
- 3) Genmelding af Åbners farver – billigst muligt

NB: Hvis Åbner hæver fjerde farven (Svarers meldte farve) med 1 træk (f.eks. fra 2 hj. til 3 hj.), så har han 4 kort i farven - hvis ikke, så kan Åbner melde 3 ut og Svarer kan så melde pas eller 4 hj.

Eks.: V Ø
- EB852
KB73 EDT4 V har 12 hp. og Ø har 13 hp. Meldinger lyder således: 1 ru. 1 sp.
E8432 D9 2 kl. 2 hj.
KBxx xx 3 hj. 4 hj.

Lavinthal (Læs også Bridgevejen 3, side 47-48)

- 1) Bruges kun til modspilsbrug - må ikke blandes sammen med Kald/Afvisning, Længdemarkering og Langfarvetrialbids
- 2) Brug Lavinthal --- når du giver makker en trumfning
- 3) Brug Lavinthal --- når makker starter med at tage stik i en farve med singleton på bordet (trumfspil), se eks. side 48
- 4) Lavintahl er et farveskifte signal : Højt kort beder om høj farve.
Lavt kort beder om lav farve.

Eks.: Modspillet spiller kl K ud – du bekender med a) lille kort = Ønsker lav farve b) stort kort = Ønsker høj farve

Kald – afvisning.

- 1) Signal der bruges når : Der spilles ud og / eller når der er renonce og der kan kastes af
- 2) Lav kort er et kald
- 3) Højt kort er en afvisning

Langfarve trialbids (Læs også Bridgevejen 3, side 21)

- 1) Efter åbning 1 i farve og støtte til 2, eks. (1 hj – 2 hj), så er ny farve en langfarve trialbids
- 2) Viser længden i farven = typisk 1/2 honnører fjerde eller tredje - Eks.: Dxxx / KBxx / DBx
- 3) Meldingen garanterer min. 8 trumfer !
- 4) Langfarvetrialbids = Ny farve = Makker, kan du hjælpe her ?
- 5) NB: Hvis du spiller med trialbids, så bliver 3 i åbningsfarven til spærring - d.v.s. STOP !
- 6) NB: En trialbids er en FORSØGSMELDING !

Længdemarkering (Læs også Bridgevejen 3, side 43)

- 1) Bruges kun i modspil
- 2) Kan bruges i bordets langfarve eller også
- 3) Kan bruges generelt i afkast
- 4) Afkast = Høj – Lav = Ulige antal i farven
Lav – Høj = Lige antal i farven
- 5) Makker kan så tælle fordelingen op, se eks. på side 43

København-konventionen

Læs også Bridgevejen 4, side 55-59

Er en udvidelse af den usædvanlige 2 ut - kan vise alle muligheder for forskellige fordelinger i de umeldte farver.

Modparten har åbnet med 1 i farve :

- | | | |
|--------------------|---|--------------------------------------|
| * Spring til 2 ut | Viser de 2 laveste umeldte farver med | 5-5 fordeling og min. en åbningshånd |
| * Spring til 3 kl. | Viser højeste og laveste umeldte farver | do. |
| * Spring til 3 ru. | Viser de 2 højeste umeldte farver | do. |

NB: 2 ut er krav og det er 3 kl. og 3 ru. også, hvis det er fjenden farve. Københavnermelderen kan melde videre, selv om makker kun præfererer. 3 kl./ 3 ru. er ikke krav, hvis Kbh.melderen har pågældende farve.
Du skal ikke bruge 2 ut eller Kbh.konventionen, når åbners makker melder 1 ut – bliver for risikabelt.
Hvis modparten har meldt 2 farver, skal du bruge 2 ut.

Makkers reaktion

- * Svarhånden har ikke noget at byde på --- Præfererer eller meld pas (0 – 8 hp.)
- * Svarhånden har aktive værdier - - - - - Du skal melde videre (9+ hp.)

MC

Fjenden åbner og du kan så som Indmelder overmelde (MC) – hvis du har visse kort – det bruges som en oplysningsdobling og fortæller makker, at du har visse kort i major m.v. Melder Svarer, så melder du, såfremt der er plads til det – ellers pas.

Overmelding i minor : Begge majorfarver 4/4-farver og 10-16 hp

Overmelding i major: Den anden major 5-farvet + min. 5-farve i minor og 10-16 hp

NB: Der meldes efter alm. regler og B3 alternativ.

Den usædvanlige sans

1x – 2 ut 2 ut = 12+ hp + 5/5 i de 2 laveste farver - HUSK, det skal være et spring! Du er Indmelder. Hp skal være i 5-farverne!

Eks.1: S = 7 – KDBT3 – 86 – KDB52 i alt = 12 hp

V	N	Ø	S
		1 ru	2 ut

Eks.2: S = T9876 – 75 – K4 – E842 i alt = 7 hp

V	N	Ø	S
1 hj	2 ut	p	4 kl

4 kl = Inviterer til udgang

Eks.3: S = T9876 – D765 – K2 – 65 i alt = 5 hp

V	N	Ø	S
1 hj	2 ut	p	3 kl

3 kl = Med lige længde i kl og ru, skal man altid melde den laveste farve.
Melder du 3 ru, tror Makker, at der er ægte fit!

X – Y – SANS

En konvention der hjælper til at finde ud af, om man skal spille i sans eller trumf og om man evt. skal i udgang. Der er visse betingelser:

- Der åbnes med kl eller ru
- Der svares med ru, hj eller sp – på 1`trinnet
- Der sker ingen indmelding
- Åbner melder 2`gang 1 ut = 12-14 hp (+/- 1, alt efter kortvurdering) – skal være bedste mulige melding
- Svarer melder : Pas = 6 – 9 hp og ingen 5-farve. Der spilles sikkert bedst i sans!!
- Svaret melder: 2 kl = Inviterende styrke 10-12 hp eller 5-11 hp + 6/7-farvet ru
- Svaret 2 kl kræver relæet 2 ru fra Åbner
- Svaret melder: 2 ru = Udgangskrav (13 +hp)
- Svarers 2`melding = 2 hj/sp er naturlig – stop hurtigst mulig, se eks. 4
- Svarers 2`melding = 3 hj/sp er inviterende, se eks. 5 og 6

EKS 1: 1 kl 1 sp EKS 2: 1 ru 1 hj
 1 ut 2 kl - - - - Delkontrakt 1 ut 2 ut - 2 ut = Makker har du min eller max
 2 ru ? ? = 10 – 12 hp eller 5-11 hp m. 6/7-farve i ru 3 ut 3 ut = Jeg har max.

Eks 3: 1 kl 1 hj EKS 4: 1 kl 1 sp
 1 ut pas - - - 6 – 9 hp - der spilles bedst i ut 1 ut 2 hj - 2 hj = Stoppe i hj eller sp, så
 makker – meld pas/ sp

EKS 5: 1 kl 1 hj EKS 6: 1 ru - 1 sp
 1 ut 3 hj - - - - 3 hj = Springinvt med 6-farve f.eks. 1 ut - 3 hj - 3 hj = Invt med 5-5 i major f.eks.
 6 – KD8652 – DBT – D82 = 10 hp KDT97- ED872 -9 - D82 = 13 hp

EKS7: 1 ru 1 hj EKS 8: 1 kl 1 sp
 1 ut 2 sp - - - - 2 sp = Spec. revers - viser 4 sp + 6 hj f.eks. 1 ut 2 ru - - - -Min. 13 hp og udgangskrav
 K654 – KD9842 – 8 – 87 = 8 hp

Negativ dobling (Db)

Negativ dobling kan bruges, når makker har åbnet og fjenden har indmeldt i farve !

Svarer har: 1) Db på 1`trinnet = 6+ hp 2) Db på 2`trinnet = 8+ hp 3) Db på 3`trinnet = 10+ hp

EKS.: V N Ø S
 1 kl 1 ru Db Db = 4/4 i hj/sp - - - - - 6+ hp
 1 kl/ru 1 hj/sp Db Db = 4-farve i modsatte major - - - 6+ hp NB: Med en 5-farve meldes direkte ind i farven
 1 ru 2 kl Db Db = 4/4 i hj/sp - - - - - 8+ hp
 1 hj 2 kl Db Db = 4-farve i sp - - - - - 8+ hp

Eks.: Har du en langfarve og er presset til 2-trinnet, men har under 10 hp, så kan du Db først og derefter melde farven (min. 6-farve)
 Du har : D7- KBT643- 652 – 76 = 6 hp Meldingen 1 sp – 2 kl – Db – p
 2 ru - p - 2 hj

Eks.: Åbners 2`melding: 1 ru – 1 sp – Db – p ? = 2 hj viser 12 – 14 hp NB: Her er ikke tale om revers, idet Åbner er
 ? 3 hj viser 15 – 17 hp tvunget til at melde.
 4 hj viser 18 – 20 hp NB: Hvis Svarer melder pas efter at have Db =
 Er for svag eller vil straffe Indmelder

Eks.: Når Svarer har styrke: Du har EK65 – EK876 – 6 – 763 = 14 (17) hp
 Meld 1`gang 1 hj og 2`gang 2 sp - viser 5/4 i hj/ sp

Western Cuebid

Overmelding i fjendens farve med "spring" betyder, at der er en stærk hånd med en god 6/7-farve og min. 16+ hp

Eks.: Der åbnes med en hj, du sidder efter med ET – 97 – EKDT854 – KB = 17 hp – du indmelder 3 hj. Rest efter alm. regler.

Konventionen "Svage spring"

Konventionen bruges, når Svarer er svag, men har en langfarve i major. Åbner er kaptajn !

Makker skal have åbnet med 1 kl, ru, og du er Svarer. Har du 6+ hp, så er det efter alm. regler. Hp skal være i farven (6/7-farve i major)
 HUSK – der skal være et spring !

1 kl, ru - 2 hj, sp = 0 - 5 hp + 6/7-farve NB: Konventionen må IKKE forveksles med B3 – alternativ og Splinter

Div. vedrørende revers / 3-trinspresse:

NB: * Hvis du i 2' melderunde går forbi din første meldte farve eller presser makker op på 3' trinnet, så er det revers = 16 – 21 hp.
 Dette gælder for Aabner, for Svarer gælder det også – dog kun 13 – 21 hp.

Revers fra Svarer er udgangskrav og revers fra Aabner med meldingen 1 – 0 – 2 er også udgangskrav, se eks. 2.

NB: Fordelen ved revers = Meldingerne tvinges ikke for højt uden den fornødne styrke. Med reversmeldinger er Åbners anden melding mere begrænset og man må finde anden tilpasning.

- | | | | | | | | | | |
|----|-------|-------|-------|---|----|-------|---|-------|--|
| 1) | V | N | Ø | S | 2) | V | N | Ø | S |
| | 1 ru. | p | 1 sp. | p | | 1 ru. | p | 2 kl. | p |
| | 2 hj. | | | | | 2 hj. | | | |
| | | | | Aabner har 16 – 21 hp. | | | | | Aabner har 16 – 21 hp. og der er udgangskrav. |
| 3) | 1 ru. | p | 1 sp. | p | 4) | 1 ru. | p | 1 hj. | p |
| | 3 kl. | | | | | 2 kl. | p | 2 sp. | |
| | | | | Aabner har 19 – 21 hp. og der er udgangskrav. | | | | | Makker melder revers = 13 – 21 hp. + udgangskrav |
| 5) | 1 ru. | 2 kl. | 2 hj. | p | | | | | |
| | 2 sp. | | | | | | | | Fjenden blander sig. Her har Svarer passeret Aabners mulige melding – 1 sp. . Dette er ikke revers, dog kræver det en melderunde mere ! Åbner har altså ikke nødvendigvis tilæg, men kan have det. |

- * Eks.: V Ø 2 sp.: Min. 5-farve og max. 8 hp.
 1 ru. 1 sp. 2 ut.: Hold i den umeldte farve – krav om udgang. Lover 9+ hp.
 2 hj. ? 3 kl. : Fjerde farve er udgangskrav, dog uden hold i den sidst meldte farve. Lover 10+ hp.
 3 ru : Præference – 10 – 12 hp
 3 hj : Ægte støtte med SLEM-interesser
 3 sp : Min. 6-farve og ca. 8 – 10 hp
 3 ut.: STOP – hold i egne og umeldte farver – 9-12 hp
 4 kl.: Cuebid – hold i kl, men ikke i sp – mod SLEM i hj
 4 ru.: Cuebid – hold i ru, men ikke i sp og kl – mod SLEM i hj
 4 hj : Ægte støtte, men med min. hp
 4 sp.: STOP – 7/8-farve + min. 9 hp

Med den viste melding i revers kan det udredes, at der må være 2 sp. point + min. 16 hp., i alt 18 point – (kun v. fit.)

”Balancing” -LOVEN

V	N	Ø	S
1 hj	p	2 hj/ 1 ut	p
P	?		

Såfremt parterne er ca. lige stærke, så gælder ”Loven” der siger = Antal samlet trumfer angiver antal stik.
 Det vedtages : Med en f.eks. 5-farve i sp – meld ind. Med en 4-farve i sp – meld Db Begge med 10 hp+ og da navnlig, når vi er uden for zonen !! Det er sjældent lønsomt, at lade fjenden spille på 1-trinnet.
 Når fjenden har fit, så er der 93% chance for at vi også har fit i en af de andre farver.

Altså: 8 trumfer = Meld til 2-trinnet HUSK: Normalt når du som Indmelder Db en major, så har du den anden major og 12+ hp, se genåbning B2
 9 trumfer = Meld til 3-trinnet
 10 trumfer = Meld til 4-trinnet

HUSK: 3-trækket tilhører modparten, hvis begge har 8-korts fit og ca. ½ delen af hp !

Støttedoblinger

Støttedoblinger bruges ved indmeldinger, når Svarhånden har meldt 1 hj/sp.

- | | | |
|-------------------------------------|-------|--|
| EKS.1: 1 kl – 1 ru – 1 hj/sp – 2 ru | Db : | Har 3-farve til Svarers hj eller sp |
| | | |
| Eks. 2: 1 kl/ru – p – 1 hj/sp – Db | RDb : | Har 3-farve til Svarers hj eller sp |
| | | |
| Eks. 3: 1 kl – 1 ru – 1 hj – 3 ru | ?: | Har du 3-farve her, så skal du have merværdi ca.15/ 16 hp for at Db. |
| | | |
| Eks. 4: 1 ru – p – 1 hj – 1 sp | ?: | Pas = Intet spec.- måske 10-11 hp – nok bedst til modspil eller |
| | | |
| Db - 2 sp - ? | | |
| | | 2 ut = Invit til udgang m. hold i sp + 10 – 12 hp eller |
| | | 3 kl = Min. 5-farve i kl + ca. 10+ hp eller |
| | | 3 ru/hj = Er offermelding –konkurrende eller |
| | | Db = Har værdier til meldinger på 3-trinnet |

11 – reglen

Når der ikke kan spilles ud far en honnørsekvens, spilles 4 højeste i bedste farve – vi kan så bruge 11-reglen! Bruges i modspil !

D78

- | | | |
|------|-----|--|
| EK96 | BT2 | S har kontrakten og V spiller ud – ru er bedste farve |
| | | V spiller 4 højeste = ru 6 |
| | | Ø = 11 – 6 = 5 – altså har N + Ø + S = 5 kort højere end ru 6, så Ø kan se, at |
| | 543 | S kan ikke have en ru større en ru 5 |