

MELDINGERNE I BRIDGE

MOGENS ESROM LARSEN 18. FEBRUAR 2008

FORKORTELSER

B	Bonde
D	Dame eller dobler
E	Es
f	farve
H	♥, Hjerter
K	♣, Klør eller Konge
M	Major
m	minor
N	Den anden major, $N \neq M$
n	Den anden minor, $n \neq m$
p	Honnørpoint (E=4, K=3, D=2, B=1)
R	♦, Ruder eller redobler
S	♠, Spar
U	uden trumf
x	en farve eller en styrvolt
y	en anden farve

AUKTIONEN

I forhold til fjenden handler det om at sikre sig spilføringen, hvis det kan betale sig. En kontrakt, der kan vinde, er jo et oplagt bud, men det er ikke hele sandheden. En kontrakt, der taber mindre end det, man taber ved at spille mod fjendens kontrakt, er også en fordel.

Men regnskabet i bridge sikrer, at man altid må overveje at løbe en risiko, selv om fjenden ikke blander sig. Kan man vinde en eller anden kontrakt, er det bedre at melde end at passe, at melde udgang end en delkontrakt, og at melde slem (lille eller stor) frem for blot udgang.

Et nyttigt synspunkt kan være at betragte meldinger, som en sikker vinder kontra en risikabel kontrakt. Lad os sige, at vi sikkert vinder x point, men med sandsynligheden p kan vinde et overtræk til 30 point. Men at vi ved at melde 1 højere kan vinde udgang til y point med risikoen for at gå ned og tabe z point. Udgangsmeldingen kan så betale sig, hvis

$$py - (1 - p)z \geq x + 30p$$

Vi kan regne om til formelen:

$$p \geq \frac{x + z}{y + z - 30}$$

F. eks. spørgsmålet om at melde 4 M, når man tror på at 3 kan vinde. Uden for zonen bliver grænsesandsynligheden $\frac{140+50}{420+50-30} = 43\%$, i zonen bliver den $\frac{140+100}{620+100-30} = 34\%$. En udgang, der hænger på en konge i plads (50%) er altid værd at melde.

De tilsvarende regnestykker for lilleslem giver uden for zonen $\frac{450+50}{980+50-30} = 50\%$ og i zonen $\frac{650+100}{1430+100-30} = 50\%$. For storeslem bliver de to grænser uden for zonen $\frac{980+50}{1510+50-30} = 67\%$ og i zonen $\frac{1510+100}{2210+100-30} = 69\%$.

Ved auktionen i bridge handler det om at nå den mest fordelagtige kontrakt, enten den, man kan vinde med en sandsynlighed, der giver den største forventede gevinst, eller, hvis fjenden blander sig, det mindste tab. Dvs at man enten får fjenden til at melde for højt og gå ned, eller, at man selv melder for højt, fordi det er billigere end at lade fjenden vinde sin kontrakt.

Har vi fx meldt 2 ♥, som vi tror kan vinde, og fjenden melder 2 ♠, som vi også frygter kan vinde, så er det regnskabet's time: 2 ♠ vundet giver 110, mens 3 ♥, der går 1 ned, koster 50 udoblet og 100 dobbelt uden for zonen og 100 udoblet i zonen. 3 ♥ kan derfor være en bedre kontrakt. (Dobling af 2–3 M og 3 m kan kun svare sig, hvis der er 90% chance for at sætte kontrakten, så risikoen for at blive dobbelt er lille.)

Der er derfor følgende typiske meldesituationer:

- 1) Den ene part melder noget, som den regner med at vinde.
- 2) Begge parter melder noget, som de regner med at vinde.
- 3) Den ene part melder noget, som den kan vinde, mens den anden part forsøger at stjæle spillet med et billigt offer.
- 4) Den ene part prøver at forstyrre meldeforløbet med en spærremelding, som den ikke forventer at vinde; man kan kalde det et forhåndsoffer.

Meldesystemer falder derfor i 3 grupper:

- 1) Udveksling af informationer mellem makkerne.
- 2) Hvornår og hvordan skal man blande sig i modpartens meldeforløb?
- 3) Hvordan forsvarer man sig mod modpartens indmeldinger?

1) Man giver tilstrækkelige oplysninger om fordeling og styrke til at vurdere, hvor højt man skal gå, og hvorhen.

2) Man konkurrerer eller ofrer. Har begge parter omkring 20 p tilsammen, er der rift om meldinger på 2-trinnet, mens man står sig ved at lade fjenden få 3-trinnet, der som regel bliver et billigt offer. Men man kan jo også selv vælge at ofre mod en kontrakt på 2-trinnet, hvis den ikke er til at sætte. Og har modparten en sikke game, kan man vælge at ofre fx 4 m mod 3 U, efter reglen: Man kan tåle at gå 3 ned i gunstig zonestilling, 2 ned i lige zonestilling og kun 1 ned i ugunstig zonestilling. (1–2–3-reglen).

3) Når fjenden melder noget, kan man udnytte to nye muligheder. Man kan jo doble (eller redoble) med kunstig betydning, og man kan melde modpartens farve. Er modpartens indmelding 2-farvet, kan man give forskellig betydning til melding af hver af de to. (Se "nær-fjern").

ÅBNINGSMELDINGER

Der er derfor to typer af åbninger, konstruktive og destruktive. Konstruktive er på 1-trækket eller 2 ♣, eller undtagelsesvist 4 m, (kunstige). Destruktive er fra 2 ♥ til 3 U. Meldingen 2 ♦ er en mellemting (kaldet "multi"), oftest destruktiv, men med to konstruktive undtagelser.

Det generelle princip er, at lave meldinger er stærkere end høje, fx er spring ofte svage og ment spærrende.

Efter åbning på 1-trækket er det første spørgsmål, om man skal søge efter udgang, det andet om det skal være 4 M eller 3 U. Hvis styrken er til udgang, dvs tilsammen 25 p eller lidt mindre med gunstig fordeling, er spørgsmålet hvilken. Hvis man har fordelingen 4-4 i en M, er 4 M oftest at foretrække, fordi der er god chance for en ekstra trumfning, samtidig med, at risikoen for at fjenden inkasserer en langfarve er mindre. Man søger derfor altid efter 4-f i major.

Åbner har 12-19 p

Hvis åbner har en skæv fordeling, meldes 1 M med en eller to M-f på mindst 5 kort, er de lige lange meldes 1 ♠, der følges op med 2 ♥, med mindre ♠-f støttes.

Åbning 1 Major

1 M: viser 5-f og 12-19 p

1 ♠/U: viser svag hånd uden støtte (højst 2 med). Begge er rundekraft

2 x: x lavere f er krav til udgang, men med højst 3 i M

2 M: viser 6-9 p og 3 med

3 M: viser 0-6 p og 4 med

3 ♦: viser 7-9 p og 4 med

3 ♣: viser 10-12 p og 4 med

3 ♦: spørger om fordelingsværdier

3 N: viser ubek. singleton

3 ♠/U: spørger efter den

Trinsvar: 1: ♣, 2: ♦, 3: N

2 U besvares med:

Bekkasin

Efter åbning 1 M viser 2 U 13+ p og 4 med. Svar:

3 ♣: minimum

3 ♦: ? singleton/renonce

3 ♥: singleton i ♣

3 ♠: singleton i ♦

3 U: singleton i major

4 x: renonce i x

4 M: ingen singleton/renonce

3 ♦: tillæg, ingen singleton

3 ♥: singleton i ♣

3 ♠: singleton i ♦

3 U: singleton i major

4 x: renonce i x

4 M: ingen singleton/renonce

- 3 ♥: singleton i ♣
 3 ♠: singleton i ♦
 3 U : singleton i major
 4 x: renonce i x

Svar på åbning 1 minor

Uden M 5+, men skæv fordeling eller jævn fordeling og ikke 14–16 p, åbnes med længste m, der godt kan være en 3-f. Der svares først og fremmest 1 M med en 4-f, den laveste med begge. Med 4 trumfer støtter åbner, med en svag hånd med 2 M, med en stærk evt. Jacoll 2 U (se nedenfor). Uden 4 trumfer og en svag hånd meldes 1 ♠ med 4-f ovenpå 1 ♥, og ellers 1 U med jævn fordeling og 11–13 p. Herefter bruges X–Y–sans, se nedenfor. Med en skæv hånd meldes 2 m eller evt. 2 n.

2 N over 1 M (spring eller revers) viser 4-f og 17–19 p.

Uden 4+ i M og uden støtte til åbningsfarven og med højst 11 p melder svarhånden 1 U åbner kan passe med minimum.

Med støtte svares der 2 m med 5+ og 9+ p, mens 3 m viser 5+ og højst 8 p.

2 U viser 12 p og ingen bedre melding.

4 m er RKC 1430 (se nedenfor) med m som trumf og trinsvar.

Efter åbners 1 U svares:

1 x – 1 y – 1 U

Åbner har op til 13 p, ikke støtte i y, ellers jævn fordeling.

Svar:

2 ♣ inviterende, herefter er 2 ♦ accept af invitationen.

2 ♦ er krav til udgang.

Alt andet er svagt.

Efter åbners 2 U svares:

Jacoll: 1 x – 1 y – 2 U

Stærk åbner, 16–19 p, 3 varianter:

- 1) stærk x og hold i de 2 umeldte, naturlig U
- 2) stærk y-støtte, ingen singleton
- 3) stærk y-støtte og singleton

Svar:

Svag svarhånd: 3 x

Type 1: pas eller 3 U

Type 2–3: 3 y

Stærk svarhånd: 3 m ≠ x (Mindste umeldte minor.)

Type 1: 3 U

Type 2: 4 (5) y

Type 3: 3 (4) z, x ≠ z ≠ y, singleton-farven.

1 U: Åbner har 14–16 p og jævn fordeling

En hyppig kombination er to jævnt fordelte hænder med 15 p og 10 p, som skal spille 4 M med 4–4-fit og ellers 3 U. Til dem bruges konventionen:

Marionet Staymann + Jacoby efter 1 U

Åbner har 14–16 p, jævn fordeling, dvs. 4–3–3–3, 4–4–3–2 eller 5–3–3–2.

Svar:

- 2 ♣ inviterende, ♦ eller 4 M.
- 2 ♦ ingen major 5–f.
- pas svag hånd med mindst 5 ♦.
- 2 M 4 i den anden major
- 2 U 4 i begge major
- 2 M 5–f.
- 2 ♦ lover 5 ♥, evt. svag
- 2 ♥ lover 5 ♠, evt. svag
- 2 ♠ ? åbners styrke
- 2 U minimum
- 2 U forlanger 3 ♣ fra åbner
- 3 ♣ forlanger 3 ♦ fra åbner
- 3 ♦ god 6–f i ♥, sleminvit.
- 3 ♥ god 6–f i ♠, sleminvit.
- 3 ♠ 5–5 i minor, sleminvit.
- 3 U naturlig

Trediehåndsåbning 1 M – Toronto

I tredje hånd efter 2 P kan man spærrende åbne 1 M med en god 5–f og 9–11 p. For at blive klar over situationen, kan svarhånden med 3+ trumfer og 10–11 p spørge om åbningen er svag med 2 ♣ (Toronto). Åbner melder nu 2 M med den svage åbning, mens 2 ♦ lover 12–19 p. Bemærk, at meldingerne 1 U og 2 over 1 fra en forhåndspasset hånd ikke længere er krav.

Fjerde farve

Har parret meldt 3 farver, er det normalt meningsløst at vente støtte til den sidste farve. Konventionelt betyder meldingen af 4. farve er opfordring til at beskrive åbningshånden yderligere: Genmelding, støtte, sansmelding.

Cue-bids

Når en trumffarve er fastlagt er ny farve ikke længere men kontrol, dvs. renonce, singleton, E eller K–x.

Roman Key Card, 1430

Spørgemeldinger efter 5 esser, når trumf er/bliver fastlagt med trumf konge som femte es.

Spørgemeldingen er enten 4 UT eller 4 m, når minorfarven er fastlagt som trumf (dvs. meldt og støttet), eller hvis 4 m er spring i makkers naturlige minorfarve, hvorved denne fastlægges som trumf.

Trinsvar:

1. trin: 1 eller 4 esser.
2. trin: 0 eller 3 esser.
3. trin: 2 esser uden trumf dame.
4. trin: 2 esser med trumf dame.
5. trin: 5 esser – forekommer næppe.

Efter 1.–2. trin er laveste farve, der ikke er trumffarven, spørgsmål om trumf dame.
Trinsvar, 1. trin: har ikke damen, 2. trin: har damen.

STÆRKE HÆNDER

Hænder med 20+ p meldes som regel med kravmeldingen 2 ♣, men med undtagelse af visse stærke sanshænder og en stærk ruderhånd, der åbnes med multi, se nedenfor.

Stærk 2 ♣

- 2 ♣: 20–21 U, 24–25 U eller 20– p
- 2 ♦: 0–1 kontrol (K)
 - 2 ♥: 2 kontroller (E eller K+K)
 - 2 ♠: 3 kontroller
 - 2 U: 20–21 U (efter alle 3 svar)
 - Stayman (hævet 1 trin)
 - 2 U: 4 kontroller
 - 3 U: 24–25 U
 - 3 F: 6–f med 2 af 3 honnører

Direkte slemopfordringer

Åbningerne 4 m er sleminviterende med den tilsvarende majorfarve, ♣ til ♥ og ♦ til ♠. Afmelding i M, accept af slemforsøget med farven imellem.

STÆRK ELLER SPÆR – MULTI

Denne konvention dækker visse stærke hænder, men er samtidig den mindste spærremelding.

- 2 ♦: 6–11 p, 6 M eller 7 m eller 22–23 p, sanshånd eller 26– p, sanshånd
- 2 ♥: relæ, evt. ♠–støtte
 - 2 U: 22–23 p, sanshånd
 - Stayman (hævet 1 trin)
 - 3 ♣: 7 ♣
 - 3 ♦: 7 ♦
 - 3 U: 26– p, sanshånd
 - 2 ♠: ♥–støtte
 - 2 U: 22–23 p, sanshånd
 - Stayman
 - 3 ♣: 7 ♣
 - 3 ♦: 7 ♦
 - 3 U: 26– p, sanshånd
 - 2 U: ? om styrke
 - 3 ♣: 9–11 p, 6 M
 - 3 ♦: ? farve
 - 3 M: viser den anden major

- 3 \diamond : 6–8 p, 6 \heartsuit
 3 \heartsuit : 6–8 p, 6 \spadesuit
 3 \spadesuit : 7 m
 4 \clubsuit : stå af i m
 3 U: EKD_{xxx}(x)
 4 \clubsuit : stå af i farven
 4 \diamond : stå af i M, eller 5 m
 4 U: 22–23 p, sanshånd

SPÆRREMEDLDINGER

Direkte 4 M er spærende.

Svag Major

- 2 M: 6–11 (12) p, 5 M + 4 m
 2 U: ? m
 3 m: 6–8 p
 3 \heartsuit : 9–11 p, M + \clubsuit
 3 \spadesuit : 9–11 p, M + \diamond
 3 \clubsuit : stå af i m

Forhåndskøbenhavn

2 U: 9–12 p, 5–5 i minor

3-ÅBNINGER

Gående 7–f

- 3 \clubsuit : gående 7–f
 3 \diamond : stå af
 3 \heartsuit : ? type
 3 \spadesuit : minor
 3 U: ingen singleton eller renonce
 4 \clubsuit : \heartsuit + singleton
 4 \diamond : ? singleton
 trinsvar
 4 \diamond : \spadesuit + singleton
 4 \heartsuit : ? singleton
 trinsvar
 4 \heartsuit : renonce
 4 \spadesuit : ? renonce
 trinsvar
 4 \spadesuit : renonce
 4 U: ? renonce
 trinsvar

Spærende 7–f

- 3 \diamond : 9–12 p, 7 M
 3 \spadesuit : \heartsuit -støtte

Begge majorfarver

3 ♥: 9–12 p, 5–5 i major

Næsten gående 7–f

3 ♠: 7 m med 2 af 3 tophonnører, sikker sideindkomst

3 U: chancen

4 ♣: stå af i m

3 U: spærrerende minor uden sideindkomst

4 ♣: stå af i m

BEHANDLING AF INDMELDINGER

Almindelig stærk indmelding på 1–3 trækket.

Negativ dobling – kravpas

Dvs at D viser styrke uden støtte til makker og helst korthed i fjendens farve(r). Opfordrer åbner til at melde nyt, genmelding kun med langfarve, 6+. Pas er derfor kravpas, der enten er svag (naturlig) eller har modspilspotentiale. Åbner doubler med korthed i fjendens farve, men kan melde pas med længde i den.

Overmelding i fjendens farve

Stærk med es eller renonce i farven – evt singleton.

Andre meldinger

Svage, spring er spærrerende.

Nær–fjern

Hvis indmeldingen viser en 2-farvet hånd, fx København eller Michael, så viser melding af fjendens nærmeste farve styrke i ny farve (den fjerde), mens melding af fjendens fjerneste farve viser styrke og tilpasning til åbningsfarven.

Dobling

Hvis fjenden oplysningsdoubler er redobler stærk. Hvis fjenden strafdobler er redobling opfordring til flugt.

Lebensohl

Fjenden melder 2 x over vores 1 U.

Dobler er negativ med 8+ p.

3 x viser umeldt major, men mangler hold i x.

3 U benægter umeldt major og mangler hold i x, men har begge minor.

2 U forlanger 3 ♣ fra åbner. Herefter er $3 y \leq x$ (og pas) sign off, mens $3 y \geq x$ er inviterende. Og nu viser 3 x umeldt major og hold i x, og 3 U viser styrke og hold i x.

Strafdobling

Af fjendens indmeldinger på højere trin.

INDMELDINGER

Dobling

D lover 4-f i umeldt major og 12+ p.

Farve

1 over 1 er naturlig med 12+ p og 5-f.
Spring til 2 M eller 2 \diamond viser 6-f og 12+ p.

Sans

1 U viser jævn hånd med 15–17 p og hold i fjendens farve.

Michael's cuebid

Overmelding i fjendens farve:
2 m viser 8–11 p og 4–5 i major.
2 M viser 12–16 p og 4 i umeldt major og 5–f i minor.

København

Viser 5–5 i umeldte f og 12+ p. 2 U viser det to laveste, 3 K den laveste og den højeste og 3 \diamond viser de to højeste.

3 M er spærrrende.

Lebensohl

Hvis fjenden melder en svag 2 x, er 2 U Lebensohl og kræver 3 \clubsuit fra makker.
3 \clubsuit direkte er oplysningsdobling med 17+ p.

DONT

Disturp Opponent's No-Trump!

Med en god 6-farve doubles, og makker skal melde 2 \clubsuit , der så korrigeres.

Med to gode 5-farver meldes den laveste. Makker melder næste farve med misfit, ellers P.

EKSEMPLER

Giver: Nord

♠ 9 8 5

Zone: ingen

♥ A K 10 3

♦ A 10 7 3

♣ Q 7

Meldinger

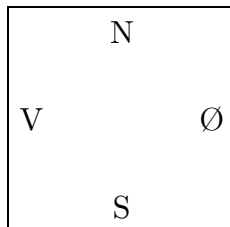
Nord	Øst	Syd	Vest
1 ♦	pass	1 ♥	pass
2 ♥	pass	4 ♥	all pass

♠ K 4

♥ 8

♦ K Q J 9 8 5 4

♣ J 10 8



♠ Q J 10 6 3 2

♥ J 5

♦ –

♣ 9 6 5 4 2

♠ A 7

♥ Q 9 7 6 4 2

♦ 6 2

♣ A K 3

Udspil: ♦ K

Løsning:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♦ <u>K</u>	♦ 3!	♣ 2	♦ 2
2	♦ <u>Q</u>	♦ 7!	♠ 2	♦ 6
3	♦ <u>J</u>	♦ 10	♠ 3	<u>♥ 2</u>
4	♥ 8	<u>♥ A</u>	♥ 5	♥ 4
5	♦ 4	<u>♥ K</u>	♥ J	♥ 6
6	♦ 5	<u>♦ A</u>	♠ 6	♠ 7

Hvis ♦ E brugs for tidligt, bliver det trumfet af øst.

Giver: Syd ♠ Q 9 8

Zone: ingen ♥ J 9 7 6 4

♦ 7

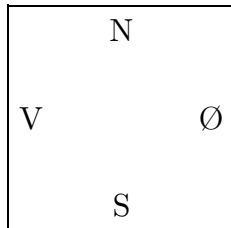
♣ A K 10 5

♠ K 3

♥ K 8

♦ K J 8 6 5 2

♣ Q 4 2



♠ A J 10 6 5 4

♥ 5 3

♦ Q 10 9 4

♣ 7

Meldinger

Syd	Vest	Nord	Øst
2 ♠	3 ♦	4 ♠	all pass

♠ 7 2

♥ A Q 10 2

♦ A 3

♣ J 9 8 6 3

Udspil: ♦ 2

Løsning:

	Vest	Nord	Øst	Syd
1	♦ 2	♦ 7	<u>♦ A</u>	♦ 4
2	♠ 3	♠ 8	♠ 2	<u>♠ A</u>
3	♦ K	<u>♠ 9</u>	♦ 3	♦ Q
4	♣ 2	<u>♣ A</u>	♣ 3	♣ 7
5	♣ 4	<u>♣ K</u>	♣ 6	♥ 3
6	♣ Q	♣ 5	♣ 8	<u>♠ 4</u>
7	♦ J	<u>♠ Q</u>	♣ 9	♦ 10
8	♦ 5 ¹	♣ 10	<u>♣ J</u>	♥ 5
9	♥ 8	♥ 4	<u>♥ A</u>	<u>♠ 5</u>
10	<u>♠ K</u>	♥ 6	♠ 7	♠ J
11	♦ 8	♥ 7	♥ 2	<u>♦ 9</u>
12				<u>♠ 10</u>
13				<u>♠ 6</u>

¹ Skulle have brugt ♠ K til at komme ind og spille en lille ♦!