

# BRIDGE – MELDESYSTEMET

MOGENS ESROM LARSEN 29. AUGUST 2011

## FORKORTELSER

E	es
K	konge
D	dame
B	bonde
T	10
x	styrvolt
U	uden trumf
♠	spår
♥	hjerter
♦	ruder
♣	klør
Dbl	dobler (i spilleksemplerne dog D)
P	pas
*	kunstig melding – skal alertes!
hp	honnørpoint (E=4, K=3, D=2, B=1)
k	kontroller (K=1, E=2)
+	mindst så mange, fx 12+ = mindst 12 hp
p	point (i regnskabet)
M	en majorfarve
m	en minorfarve
N	den anden majorfarve, $N \neq M$
n	den anden minorfarve, $n \neq m$
x	en farve
y	en anden farve end x

## ÅBNINGSMELDINGER OG SVAR

Der er to typer af åbninger, konstruktive og destruktive. Konstruktive er på 1-trækket eller 2 ♣\*, eller undtagelsesvist 2 ♦\* og 4 i 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 i M eller 3 U. Hvis styrken er til udgang, dvs tilsammen 25 hp eller lidt mindre med gunstig fordeling, er spørgsmålet hvilken. Hvis man har fordelingen 4-4 i en M, er 4 i denne farve 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-farve i M.

Svar med en svag hånd og en langfarve uden støtte til åbningsfarven kan være et ellers ikke defineret spring. Fx 2 i en M over 1 i m eller 2 ♠ over 1 ♥.

### Åbner har 12–19 hp

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

### Svar på åbning 1 major

- 1 M: viser 5-farve og 12–19 hp
- 1 ♠: viser 4 ♠ og 6+ hp
- 1 U: højst 2 med og 6+ hp
- 2 x: x lavere farve med højst 3 med i M og 10+ hp
- 2 M: viser 6–9 hp og 3 med i M
- 3 M: viser 0–6 hp og 4 med i M
- 3 ♦\*: viser 7–9 hp og 4 med i M
- 3 ♣\*: viser 10–12 hp og 4 med i M
- 3 ♦\*: spørger om fordelingsværdier
- 3 M\*: ingen singleton
- 3 N\*: single ♣
- 3 U\*: single ♦
- 4 ♣: renonce i ♣
- 4 ♦: renonce i ♦
- 4 M: renonce i N
- 3 N\*: viser 10–12 hp og ubekendt singleton
- 3 ♠\*/U\*: spørger efter den
- Trinsvar: 1\*: ♣, 2\*: ♦, 3\*: N
- 2 U\*: viser 13+ hp og 4 med. Besvares med *Bekkasin*

## Bekkasin

Efter åbning 1 M viser 2 U\* 13+ hp og 4 med i M. Svar:

- 3 ♣\*: minimum
- 3 ♦\*: ? singleton/renonce
- 3 ♥\*: singleton i ♣
- 3 ♠\*: singleton i ♦
- 3 U\*: singleton i N
- 4 x: renonce i x
- 4 M: ingen singleton/renonce
- 3 ♥\*: singleton i ♣
- 3 ♠\*: singleton i ♦
- 3 U\*: singleton i N
- 4 x: renonce i x
- 4 M: ingen singleton/renonce
- 3 ♦\*: tillæg, ingen singleton
- 3 ♥\*: singleton i ♣
- 3 ♠\*: singleton i ♦
- 3 U\*: singleton i N
- 4 x: renonce i x
- 4 M: ingen singleton/renonce
- 3 ♥\*: tillæg og singleton i ♣
- 3 ♠\*: tillæg og singleton i ♦
- 3 U\*: tillæg og singleton i N
- 4 x: renonce i x

### Åbning 1 minor og svar herpå

Uden major 5-farve, men skæv fordeling eller jævn fordeling og ikke 14–16 hp, åbnes med 1 ♦ med 4+ og højst 4 ♣. Der svares 1 M med 4+, den laveste med begge majorfarver af samme længde, ellers den længste. Med 4 trumfer støtter åbner, med en svag hånd med 2 M, med en stærk 2 U. Uden 4 trumfer og en svag hånd meldes 1 ♠ med 4-farve ovenpå 1 ♥, og ellers 1 U med jævn fordeling og 11–13 hp. Herefter bruges *X-Y-sans*, se nedenfor, og 2 U med jævn fordeling og 17–19 hp. Med støtte svares 2 ♦ med 4+ og 9+ hp, 3 ♦ med 4+ og højst 8 hp.

Uden 4 i major eller ♦ meldes 1 U med 6–11 hp og 2 ♣ med 12+ hp.

Åbners 2 N over svaret 1 M (spring eller revers) viser 4-farve og 17–19 hp.

Åbningen 1 ♣ viser en jævn hånd, der ikke kan åbne med 1 y eller 1 U. Der er derfor 2+ ♣. Der svares 1 ♦\* med mindre end 6 hp. Åbner svarer nu med sine 4-farver nedefra eller 1 U uden 4 i major. (Det lover nu 4 ♣.) Den svage svarhånd passer eller melder 2 i bedste bud.

Med 6+ hp melder svarhånden som efter 1 ♦, men 2–3 ♣ kræver nu 5+.

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

Med støtte svares der 2 ♣\* med 5+ kort i ♣ og 9+ hp, mens 3 ♣\* viser 5+ kort i ♣ og højst 8 hp.

2 U viser 12 hp og ingen bedre melding.

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

Efter åbners genmelding 1 U svares:

**X–Y–sans: 1 x – 1 y – 1 U**

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

Svar:

- 2 ♣ inviterende, herefter er 2 ♦ relæ
- 2 ♦ er krav til udgang.
- Alt andet er svagt.

Efter åbners genmelding 2 U svares:

**1 x – 1 y – 2 U**

Åbner har 17–19 hp, ikke støtte i y, ellers jævn fordeling.

Svar:

- 3 ♣ inviterende, herefter er 3 ♦ relæ
- 3 ♦ er krav til udgang.
- Alt andet er svagt.

**1 U: Åbner har 14–16 hp og jævn fordeling**

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

**Marionet Stayman + Jacoby efter 1 U**

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

Svar:

- 2 ♣\* inviterende, ♦ eller 4 –farve i M eller 6+–farve med 2 af 3 tophonnører
- 2 ♦\* ingen M 5–farve.
  - pas svag hånd med mindst 5 ♦.
  - 2 M\* 4 i den anden M, N
  - 2 U\* 4 i begge M
  - 3 x 6+–farve med 2 af 3 tophonnører
- 2 M 5–farve.
  - 3 x 6+–farve med 2 af 3 tophonnører
- 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 ♦\* gående 6–farve i ♥, sleminvit.
- 3 ♥\* gående 6–farve i ♠, sleminvit.
- 3 ♠\* 5–5 i m, sleminvit.
- 3 U naturlig

## Trediehåndsåbning 1 M – 2 ♣\* (Toronto)

I tredje hånd efter 2 P kan man spærrende åbne 1 M med en god 5-farve og 9–11 hp. For at blive klar over situationen, kan svarhånden med 3+ trumfer og 10–11 hp spørge om åbningen er svag med 2 ♣\*, (*Toronto*). Åbner melder nu 2 M\* med den svage åbning, mens 2 ♦\* lover 12–19 hp.

### Fjerde farve

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

### Cue-bids

Når en trumf er fastlagt, er ny farve ikke længde, men kontrol, dvs renonce, singleton, E eller K.

### Gerber

Efter en naturlig U-melding er 4 ♣ *Gerber*, der spørger efter esser. Trinsvar, 4 ♦: 0 eller 4 esser, 4 ♥: 1 es, 4 ♠: 2 esser og 4 U: 3 esser.

### Roman Key Card, 1430

Spørgemeldinger efter 5 esser, når trumf er/bliver fastlagt med trumf konge som femte es. (Der tælles kun de esser, der ikke allerede er vist.)

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: 3 eller 0 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 + andre K. Trinsvar, 1: ikke D, 2: D, 3: D + K, etc.

### Voidwood

5 x viser renonce i x og spørger efter esser i andre farver end x. Trinsvar, x+1 viser 0 esser etc.

## STÆRKE HÆNDER

Hænder med 20+ hp meldes som regel med kravmeldingen 2 ♣, men med undtagelse af visse stærke sanshænder, der åbnes med *multi*, se nedenfor.

### Stærk 2 ♣\*

- 2 ♣\*: 20–21 U, 24–25 U eller 20– hp  
 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)  
 3 U: 24–25 U  
 2 U\*: 4 kontroller  
       3 U: 24–25 U  
 3 x: 6–farve med 2 af 3 honnører

### Direkte slemopfordringer

Åbningerne 4 i minor er sleminviterende med den tilsvarende majorfarve, ♣ til ♥ og ♦ til ♠. Afmelding i majorfarven, 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 hp, 6+–farve i M eller gående 7+–farve eller 22–23 hp, sanshånd eller 26+ hp, sanshånd  
 2 ♥\*: relæ, evt. ♠–støtte  
 2 U: 22–23 hp, sanshånd  
       Stayman (hævet 1 trin)  
 3 x: 7+ gående x  
 3 U: 26– hp, sanshånd  
 2 ♠\*: ♥–støtte  
 2 U: 22–23 hp, sanshånd  
       Stayman  
 3 m: 7+ gående m  
 3 ♥: 6+ ♥  
 3 ♠: 7+ gående ♠  
 3 U: 26+ hp, sanshånd  
 4 ♥: 7+ gående ♥  
 2 U\*: ? om styrke  
 3 ♣\*: 9–11 hp, 6+–farve i M  
       3 ♦\*: ? farven  
       3 M\*: viser den anden M (N)  
 3 ♦\*: 6–8 hp, 6+ ♥  
 3 ♥\*: 6–8 hp, 6+ ♠  
 3 ♠\*: gående 7+–farve  
       4 ♣: stå af i farven  
 3 U\*: gående 7+–farve og et es  
       4 ♣: stå af i farven  
 4 U: 22–23 hp, sanshånd

## SPÆRREMELDINGER

Direkte 4 M er spærende.

### Svag Major

- 2 M\*: 6–11 (12) hp, 5-farve og 4-farve i en af minorfarverne  
 2 U\*: ? m  
     3 m: 6–8 hp  
     3 ♥\*: 9–11 hp, M + ♣  
     3 ♠\*: 9–11 hp, M + ♦  
 3 ♣\*: stå af i m  
 3 ♦\*: invitation til udgang  
 3 M: spærende

### Forhåndskøbenhavn

- 2 U\*: 9–12 hp, 5–5 i m

## 3-ÅBNINGER

### Ikke gående 7+-farve

- 3 x: x ≠ ♥, 7+-farve  
 Eventuel 7+ i ♥ meldes med multi.

### Begge majorfarver

- 3 ♥\*: 9–12 hp, 5–5 i M

## BEHANDLING AF INDMELDINGER

Almindelig stærk indmelding på 1–2 trækket eller spærremelding.

### Negativ dobling – kravpas – strafdobling

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 dobler med korthed i fjendens farve, men kan melde pas med længde i den. D af spærremelding er straf.

### Overmelding i fjendens farve

Stærk med støtte til åbningsfarven.

### Andre meldinger

Svage, spring er spærende.

### 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*.

### Lebensohl

Fjenden melder 2 x over vores 1 U.

Dobler er negativ med 8+ hp.

3 x\* viser umeldt M, men mangler hold i x.

3 U\* benægter umeldt M og mangler hold i x, men har begge m.

2 U\* forlanger 3 ♣ fra åbner. Herefter er 3  $y < x$  (og pas) sign off, mens 3  $y > x$  er inviterende, og 3 x\* viser umeldt M og hold i x, mens 3 U viser styrke og hold i x.

### Fjenden dobler

Hvis fjenden oplysningsdobler er redobler stærk. Meldingerne 1 U\*–2 ♥\* er overførsel til farven over (OSTOT). Hvis fjenden strafdobler er redobling opfordring til flugt.



## INDMELDINGER FRA OS

### Dobling

D lover 4-farve i umeldt M og 11+ hp.

Direkte melding af majorfarven er svagt, så spring viser normal støtte, 6+ hp. En mmelding er blot spærrerende og uden støtte til makkers majorfarve. Styrke uden støtte vises ved overmelding\* i fjendens åbningsfarve.

D af svag U (11–14 hp) viser egen sanshånd med 15–17 hp. Der svares med Stayman.

### Udspilsdirigerende doblinger

D af 3 U fra udspillerens makker udtrykker ønske om udspil i svarhåndens førstmeldte farve.

D af lilleslem fra udspillerens makker udtrykker ønske om et andet udspil end det, som meldingerne ellers tyder på. Fx ikke i doblersens meldte farve!

### Farve

1 over 1 er naturlig med 11+ hp og 5-f.

Spring til 2 M eller 2  $\diamond$  viser 6-farve og 12+ hp.

Indmelders makker viser støtte og styrke (10 p) ved overmelding i fjendens farve. Direkte støtte er spærrerende.

Over 1 x er 3 y spærrerende, men 3 x\* lover gående m og spørger om hold i x (til 3 U).

### Sans

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

### Michael's cuebid

Overmelding\* i fjendens farve:

2 m\* viser 8–11 hp og 4+–5 i M.

2 M\* viser 12–16 hp og 4+ i umeldt M og 5-farve i m.

### København

Spring til 2 U\* viser 12+ hp og 5–5 i to umeldte farver.

### 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+ hp.

### DONT

Disturb Opponent's No-Trump! Bruges mod sansmelding med 14+ hp.

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.

### SPÆRREMELDINGER

Alle spring til 3-trinnet er spillestærke efter 1–2–3-reglen, men ikke stærke i hp. Farven er mindst 6-farve.

## SIGNALER

### Udspil

Toppen af en sekvens, fx DB10 eller DB9 eller B109. Fra EKx spilles K og fra EK doubleton spilles E. Fra KDx spilles K, men fra EKxx den mindste mod U. Ellers det mindste kort i f med honnør(er), største kort uden (toppen af ingenting). Men udspil af 9 eller 10 viser 0 eller 2 højere kort, der ikke må være naboer.

Ved udspil i makkers farve spilles højeste kort fra små kort og honnør ene eller anden, men trediehøjeste fra honnør, når det er muligt.

Når man ikke stikker, men blot bekender med styrvoltene, kan man udnytte situationen til at give makker (og dermed også modstanderne!) nogle oplysninger.

Man interesserer sig for tre ting, interesse for den spillede farve, længden af farven og forslag til farveskift.

### Markering

Efter udspil af K markerer man pariteten af længden af farven efter en skala, så man med et *lige* antal kaster sit mest *Lige* kort og med et *ulige* antal sit mest *ulige* kort:

Lige: 2 – 4 – 6 – 8 – 9 – 7 – 5 – 3 : Ulige.

### Attitude

Det mindste kort viser interesse for farven, mens en stor styrvolt viser ingen interesse. Mod 3 U kan et senere lille kort i en anden farve vise interesse for makkers udspilsvalg.

### Tredes farveskift

Dette store kort kan vise interesse for en af de andre farver. Når man ser bort fra trumffarven, så kan et Lige kort vise interesse for den Lavere farve, et *ulige* for den *højere*.

Hvis man er blevet renonce i den spillede farve, kan man ved at kaste af vise interesse for den Laveste af de to andre farver med et Lige kort, og interesse for den *højeste* med et *ulige* kort.