

Agenda

Velkommen!

**Basic bridge
Meldinger**

**Utspill og signaler
Spilleføring**

Masse spilling!



19 39

LARVIK
BRIDGEKLUBB

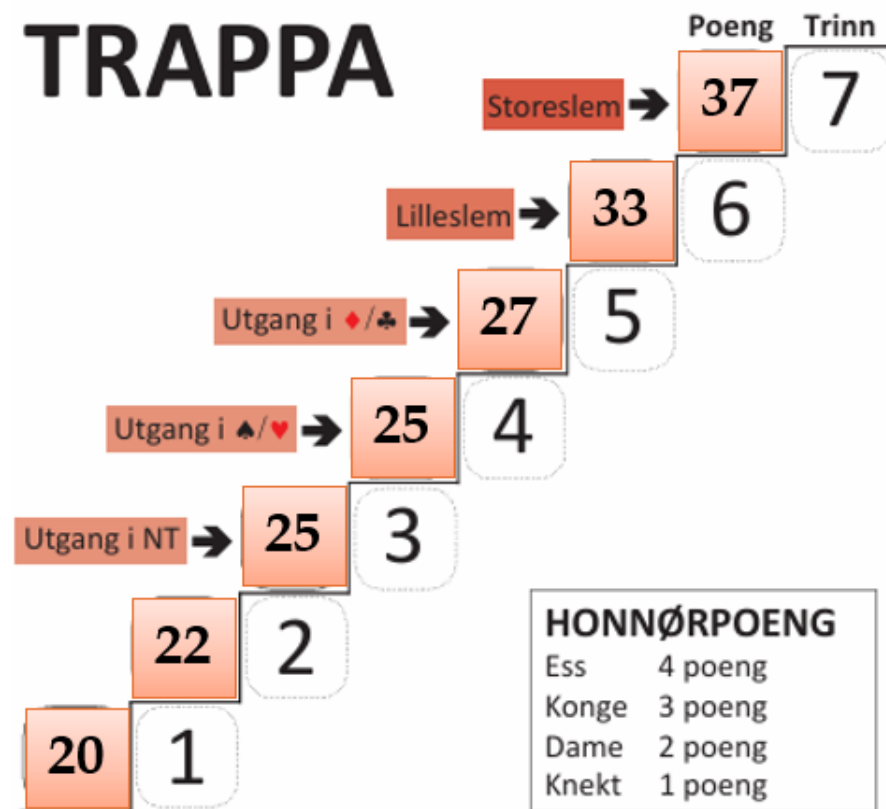
UTVIDET MELDERUNDE – VI MELDER UTGANG OG SLEM

POENG-TABELL	NT		♠/♥		♦/♣	
	Utenfor sonen	Sonen	Utenfor sonen	Sonen	Utenfor sonen	Sonen
7 Storeslem	1520	2220	1510	2210	1440	2140
6 Lilleslem	990	1440	980	1430	920	1370
5 Utgang ♦/♣	460	660	450	650	400	600
4 Utgang ♠/♥	430	630	420	620	130	130
3 Utgang NT	400	600	140	140	110	110
2 Delkontrakt	120	120	110	110	90	90
1 Delkontrakt	90	90	80	80	70	70

Ekstra stikk
I grand (NT) og med ♠/♥ som trumf: 30 poeng per stikk.
Med ♦/♣ som trumf: 20 poeng per stikk.

For lite stikk
-50 poeng per manglende stikk utenfor sonen, -100 poeng i sonen.

TRAPPA



HVOR MANGE STIKK?

Dersom du melder 1, skal du vinne minst sju stikk, 2 blir åtte, ..., opp til 7, som er det samme som alle tretten.

Åpningsmeldinger

1 ♣ / ♦ : Minst 3-kortsfarge, minst 12 hp.

1 ♥ / ♠ : Minst 5-kortsfarge, minst 12 hp

1 NT: 15-17 hp, grandhånd

2 ♣ : Sterk kravmelding, krav til utgang

2 ♦ / ♥ / ♠ : Svake to; 6-11 hp, sekskortsfarge

2 NT: 20-21 hp, grandhånd

3x: 6-11 hp, sjukortsfarge

3 NT: 25-27 hp, grandhånd

4x: 6-11 hp, åttekortsfarge

Forts. åpningsmeldinger

Hovedprinsippet er at man åpner med lengste farge



Med to 4-kortsfarger åpner man med den lavest rangerte fargen



Med to 5-kortsfarger eller to 6-kortsfarger med den høyest rangerte fargen.



Uten 5-kortsfarge i major åpner man med minorfarge, som derfor kan være på tre kort.

Svarmeldinger etter åpning 1 i farge

- **En over en:** 4-kortsfarge (eller mer), minst 6 hp.
Krav
(åpner kan ikke si pass)
- **1NT:** 6-10(11) hp, ingen farge å melde.
Ikke krav
- **2 over 1:** 4-kortsfarge (eller mer), minst 12 hp.
Krav
- Etter «2 over 1» er 2NT fra svarhånda utgangskrav.
 - Dermed får man rom til å finne riktig utgang, siden åpneren får mulighet til å vise ekstra fargelengde før man er i utgang. Viktig for å finne ut om man skal spille 4 i major på tilpasning 6-2 eller 5-3 i stedet for 3NT.

Støttemeldinger etter minoråpning

1 ♣ - 2 ♣

5-korts+ trumfstøtte, 6-10 hp

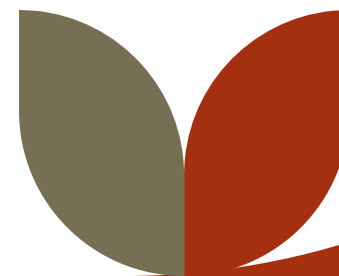
1 ♣ - 3 ♣

5-korts+ trumfstøtte, 11-12 hp

1 ♣ - 5 ♣

5-korts+ trumfstøtte, 13+ hp

Tilsvarende med ruter (♦).



Støttemeldinger etter majoråpning

1 ♠ - 2 ♠	3-korts+ trumfstøtte, 6-10 hp
1 ♠ - 3 ♠	3-korts+ trumfstøtte, 11-12 hp
1 ♠ - 4 ♠	3-korts+ trumfstøtte, 13+ hp

Tilsvarende med hjerter (♥)

- Prinsippet er at støttemelding viser styrken til svarhånda og garanterer minst åtte trumf til sammen på de to hendene.
- Etter minoråpning prioriterer man å melde majorfarge foran å støtte, hvis begge deler er mulig.
- Majorkontrakter gir mer poeng og krever færre stikk enn minorkontrakter for å melde utgang. Derfor prioriterer man å finne tilpasning i majorfarge.

Grandstigen (grandmeldinger)

- 12-14 hp Åpne med 1 i farge og gjenmelde grand billigst mulig.
- 15-17 hp Åpne med 1NT
- 18-19 hp Åpne med 1 i farge og hoppe i grand.
- 20-21 hp Åpne med 2NT
- 22-24 hp Åpne med 2♣ og gjenmeld 2NT
- 25-27 hp Åpne med 3NT

Svar på 1NT

- Pass: 0-8 hp og jevn hånd
- 2♣: 8+hp, «Stayman» - søkemelding etter firekorts majorfarge hos åpner. Åpner svarer 2♦ uten majorfarge, 2♥ med hjerter (kan også ha spar) og 2♥ med spar.
- 2♦/♥: Overføring, viser 5-kortsfarge i ♥/♠ og 0+ hp. Åpner skal svare 2♥/♠
- 2NT: Invitt til utgang, 9 hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
- 3NT: 10-15 hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
- 4NT: 16-17 hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
- 5NT: 18-20 hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
- 7NT: 21+ hp, ikke 4-/5-kortsfarge i major
- Samme prinsipper brukes også på sterkere grandåpninger. (Stayman og overføringer også etter åpning 2NT eller 3NT)

Videre meldinger

2♣ fulgt av 2NT er **invitt til utgang**. Ikke funnet tilpass i major. (1NT-2♣, 2♥-2NT er invitt hvor svarhanda samtidig viser 4-kortsfarge i spar (uten majorfarge melder man jo ikke 2♣).)

2♣ fulgt av 3NT viser **styrke til utgang**.

Samme prinsipp som over.

Overføring fulgt av 2NT viser 5-kortsfarge og **invitt til utgang**.

Overføring fulgt av 3NT viser 5-kortsfarge og **utgangsstyrke**.
Åpner velger riktig utgang.

Overføring fulgt av høyning (f.eks. 1NT-2♥, 2♠-3♠) viser 6-kortsfarge og **invitt til utgang**.

Overføring fulgt av ny farge på 3-trinnet viser minst 5-4 og **krav til utgang**.

Etter svake/sperreåpninger

- Vanlige prinsipper.
- Ny farge fra svarer er krav.



➤ 5♣ 0 eller 4 ess

➤ 5♦ 1 ess

➤ 5♥ 2 ess

➤ 5♠ 3 ess

➤ Tilsvarende kan man etter å ha spurt etter ess fortsette med 5NT og spørre etter antall konger, samme svar, 6♣=0/4 osv.

➤ 5NT garanterer at alle ess er på plass, slik at makker med en lang god farge trygt kan melde storeslem.

Spørsmål etter ess (4NT - Blackwood)

UTSPILL OG SPILLTEKNIKK

Utspill mot grand



Mot grand spiller vi ut vår lengste farge.



Fra sekvens
det høyeste kortet



Fra en femkorts farge
5. kortet fra toppen



Fra en firekorts farge
3. kortet fra toppen

Utspill mot trumf

Hjerter er trumf



Utspill etter 1-3-5 regelen

- Høyeste fra sekvens eller fra singleton
- 3. fra toppen fra 4-korts farge
- 5. fra toppen fra 5-korts farge

Utspill: ♠2

Mot trumfkontrakt kan det være lurt å spille ut en kortfarge



19 39

LARVIK
BRIDGEKLUBB

15

**VI SPILLER
BRIDGE...**