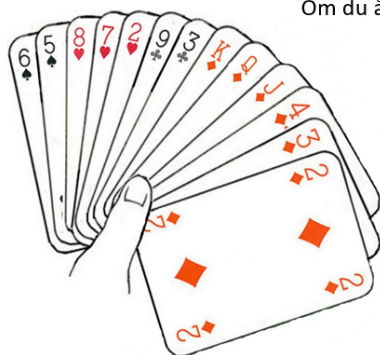


«SPERREMELDINGER»

Vi repeterte først litt fra «grunnkurs meldinger»;

Svake toåpninger

Åpningshånd



Om du åpner med

2♦

eller

2♥

eller

2♠

lover du

6-korts farge og 6-11 hp

Eksempel på svake toåpninger

Som åpningshånd hva åpner du med?

♠ KQT643
♥ T2
♦ A82
♣ 63

2♠

9 hp
Bra 6-korts
spar

Perfekt hånd

♠ 983
♥ 2
♦ AQT975
♣ T76

2♦

6 hp
Bra 6-korts
ruter

Perfekt hånd

♠ 43
♥ T87652
♦ A3
♣ Q76

Pass

6 hp
Dårlig 6-korts
hjerter

♠ AJT543
♥ 6
♦ 7
♣ KT753

Pass

8hp
Med en 6-korts og
en 5-korts farge bør du
ikke åpne med svake to

Tenk ikke bare på honnørpoeng

Åpningshånd

♠ 65
♥ 872
♦ KQJ432
♣ 93

2♦

3NT

Pass

Som SH kan du se ni stikk!

♠ 86
♥ AJT865
♦ KT2
♣ T2

2♥

4♥

Pass

Som SH kan du muligens se ti stikk i 4Hj!

Iblant er det bedre å regne antall stikk enn honnørpoeng!

Svarhånd

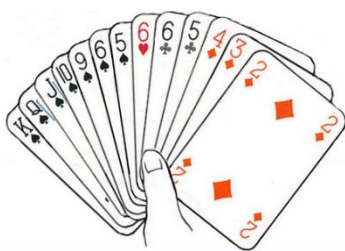
♠ AK4
♥ A3
♦ A97
♣ T8642

ÅH åpner svake 2ru og
viser 6-11hp

ÅH har her 6hp og SH 15hp. SH vet at de trolig ikke har nok hp til utgang, og skal derfor telle stikk i stedet for hp. Teller da 6 stikk i ruter, 2 i spar og 1 i ruter. Melder 3NT. Med kløver ut vil motparten max ta 4 stikk.

Høye sperremeldinger

Åpningshånd



7-korts farge og 6-11 hp



8-korts farge og 6-11 hp



Ny farge fra makkeren er
krav til utgang!



OBS!

Det kan være at man heller sperrer makker enn motspiller. Derfor vil en ny fargemelding (under utgang) fra makker, alltid være et kravbud som lover minst 5-kortsfarge (god farge). Den svakeste gjenmeldingen du da kan gjøre, er å gjenta din egen åpningsfarge.

PS: VI SKILLER PÅ HP OG HTP; HP = HONNØRPOENG / HTP = HONNØR-OG TRUMFPOENG

Svake 2



- Noen ganger har vi gode kort med lite honnørpoeng
- Med lange og gode farger kan vi få mye stikk
- Derfor har vi noe som heter sperremeldinger
- Brukes for å ødelegge for motparten og beskrive kortene våre
- De viser 6-11 hp og en lang farge
- På 2-trinnet kan vi åpne i 2♥♣
 - Ikke 2♠
- Det viser 6 kort med minst to topphonnører (A, K, Q)

Ved sperremelding, tar man bort melderom fra motparten!

Hvis vi starter å melde på 2-trinnet, kan ikke motparten melde av sine farger på 1-trinnet, og det blir vanskeligere å finne riktig kontrakt.

Svar på svake 2



- Vi trenger kun minst 2 kort for å ha støtte
- Vi kan invitere, melde utgang, lille- eller storeslem
- For å vite hva vi skal gjøre legger vi sammen våre htp med makkers
- Noen ganger kan vi være svakere fordi vi kan telle stikk
- Om makker åpner 2♦ bør vi vurdere 3NT i stedet for 5♦
- Hvis vi ikke har støtte må vi ha minst 16 hp for å melde
- Ny farge er rundekrav og lover 5+ i fargen

OBS!

Vi teller ikke trumfpoeng når vi vurderer NT-melding i stedet for fargekontrakt!

- For invitt: 15-18 htp + min. 2-korts støtte → meld 3 i åpningsfargen.
 - Åpner legger på til utgang med min. 9 htp.
- For å melde utgang: 19-26 htp
- Lilleslem: 27-30 htp
- Storeslem: min. 31 htp

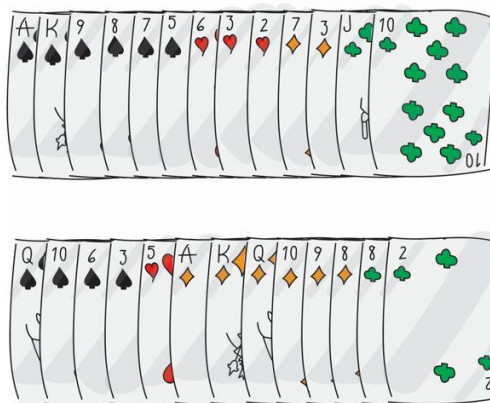
Kan være svakere hvis veldig god tilpass. TELL STIKK!

Se for deg at du sitter i syd med hånda vi ser over. Makker åpner i 2 sp, som lover 6-11 hp og sekskorts spar med minst to topphonnører. Hva vil du melde nå?

Siden vi har firekorts spar med én topphonnør, betyr det at vi har god støtte til makker, men vi har egentlig ikke nok honnørtrumpfpoeng til å melde videre. Vi ser derimot at vi har gode muligheter til å få ti stikk hvis vi prøver å forestille oss en hånd som makker kan ha. Makker må ha både ess og konge i spar siden hen må ha minst to topphonnører og vi har den siste. Dette betyr at vi har minst seks sparstikk. I tillegg har vi tre sikre stikk i ruter. Det betyr at vi har ni stikk. Ved siden av det, er det gode muligheter for å enten godspille ruter for ekstra stikk, eller så kan vi trumfe hjerter eller kløver. Vi ser også at motparten ikke kan ta mer enn maks tre sikre stikk før vi kommer inn og kan ta stikkene våre. Det betyr at selv om vi ikke egentlig har nok honnørtrumpfpoeng til å invitere, så kan vi telle at vi har nok stikk til å melde utgang... vi melder derfor 4 sp.

I dette tilfellet hadde vi disse kortene sammen med makker;

Svar på svake 2



Vi ser at motparten kan ta ett hjerterstikk og to kløverstikk, men etterpå kan vi ta ut trumfen og deretter trumfe en hjerter og kaste den siste hjerteren på en av topphonnørene i ruter. Alternativt kan vi godspille ruter. Som oftest vil ruter knekt bli lagt på under en av topphonnørene (ruter ess, konge, dame), men hvis vi er uheldige, og det ikke skjer, kan vi trumfe en ruter og vil så ha nok stikk. Derfor er det alltid lurt å prøve og se for seg hvor mange stikk man kan få, og ikke alltid bare telle honnørtrumpfpoeng.

I alle tilfellene vi har sett på til nå, har vi hatt støtte til makker, men slik er det ikke alltid. Noen ganger har vi singleton eller renons i fargen makker åpner i.

Hvis vi har under 16 hp, er det lurt å passe, for hvis vi prøver å melde vår egen farge kan det hende at makker er renons i den, og da er vi ofte et trinn høyere. Derfor passer vi med under 16 hp. Dette betyr at om vi melder en ny farge (under utgang), er det rundekraft og lover minst 5 (gode) kort i fargen vi melder. Det er også mulig å melde NT, men vi må huske på at makker som oftest ikke har så mange honnørpoeng utenom fargen hen har åpnet i. Om vi velger å melde en ny farge, så blir videre meldinger ganske like som om vi har åpnet på 1-trinnet, men svake 2-åpneren trenger kun 3 kort for å støtte svarhåndas farge.

Svake 3



- Åpninger på 3-trinnet i alle farger
- Lover 6-11 hp og 7 kort, med to topphonnører
- Makker bør telle stikk og ikke bare honnørpoeng på svar
- Med stoppere i andre farger er 3NT ofte lurt om makker åpner minor
 - Husk at hvis vi har en topphonnør har makker de to andre

Når vi åpner på 3-trinnet, kan man også benytte 3kl.

Du sitter med disse kortene, og makker åpner i 3kl.

Hva melder du?

3 NT

Du kan regne med at makker har to topphonnører i kløver, og du har selv K. Det betyr at du normalt kan telle 7 stikk i kløver. Deretter 1 i hjerter og 1 i ruter, og så har du stopper i spar. Det er derfor trygt å melde 3 NT.

Hele spillet ser slik ut:

Spilletips

Ta for honnøren på den korte hånda først



Her må man tenke på hvordan vi spiller kløveren!

Det er viktig å ta for kløver K først, ellers kan vi ende opp med å blokkere oss! Det betyr at vi har godspilt mange kløverstikk, men er på feil hånd og får derfor ikke tatt stikkene våre!

Mange hender kan være sterke nok til å åpne på 1-trinnet hvis vi teller, med trumfpoeng, men vi beskriver kortene våre bedre om vi åpner på 4-trinnet.

PS; Når du selv har 8-kortsfarge, kan du telle trumfpoeng selv om du ikke vet om makker har tilpass i fargen.

Svake 4

- Åpninger på 4-trinnet i alle farger
- Velger å ikke telle trumfpoeng selv om vi kan
- 6-11 hp
- 8 kort i fargen med minst to topphonnører



Svake hoppinnmeldinger Forsvar mot sperremeldinger

Svake hoppinnmeldinger

- Fungerer likt som svake åpninger
- Etter at motparten har åpnet
- Må være med hopp
 - Ellers vanlig innmelding
- 6-11 hp
- 6, 7, 8 kort og minst to topphonnører



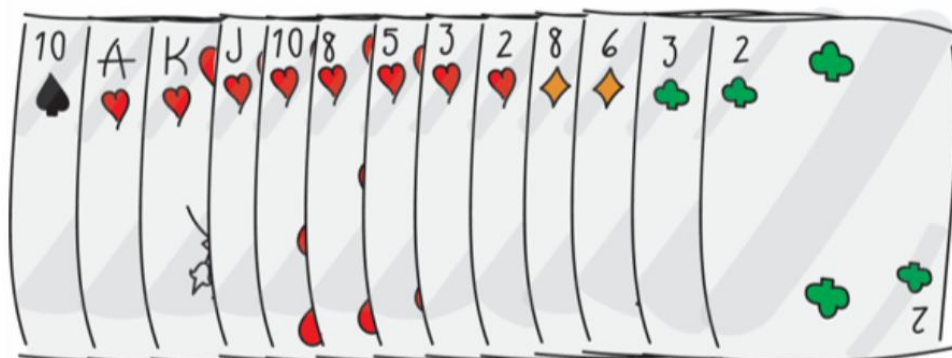
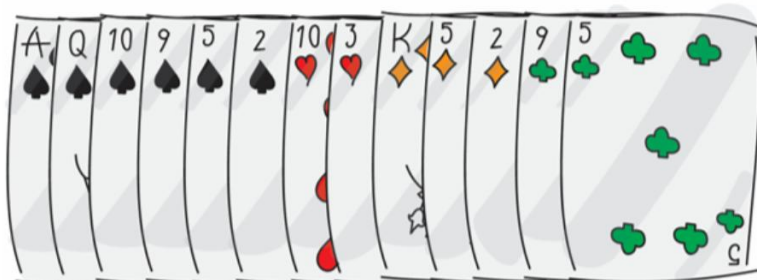
Det viktigste å huske på med svake hoppinnmeldinger, er at det **MÅ** være en hoppmelding – altså må vi hoppe over minst ett trinn når vi melder.

Hvis ikke hopp, er det en vanlig innmelding (12+hp).

I dette tilfellet har nord åpnet i 1 kl. Du sitter i øst.

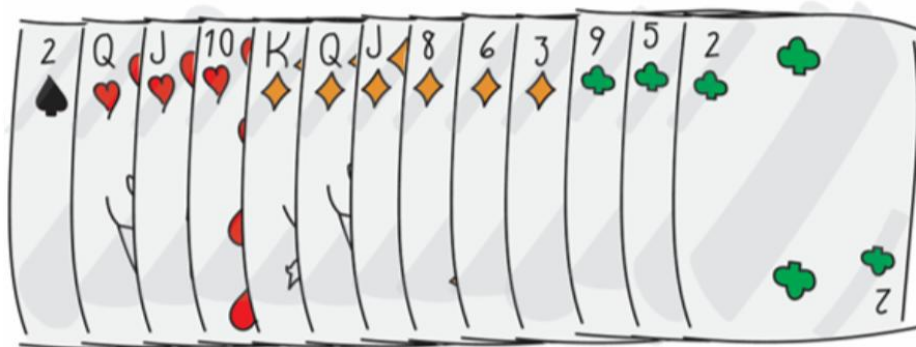
Her hadde det vært mulig å melde 1 sp, derfor er 2 sp et hopp og en svakere melding enn 1 sp.

Du melder derfor 2 sp!



Motparten åpner i 1 sp.

Vi ser at vi har en 8-korts hjerter med to topphonnører og 8 hp, som betyr at vi har gode nok kort til å melde inn 4 hj. Merk at siden vi har 8-kortsfarge, vet vi allerede at vi har tilpass og kan telle trumfpoeng. Vi har 4 trumfpoeng og 8 hp, altså 12 htp. Dette betyr at vi har nok til å melde inn på laveste trinnet, men velger å melde inn 4 hj da det er mer beskrivende for hånda vi sitter med.



Motparten åpner i 1 hj.

Vi ser en hånd med 6 korts ruter m/ to topphonnører og 9 hp.

Det er fristende å melde 2 ruter.

MEN: For å være en sperremelding, **MÅ** vi hoppe over minst ett trinn. Siden vi ikke kan melde 1 ruter, blir ikke 2 ruter en hoppmelding. Kan derfor **IKKE** melde inn en sperremelding, og vi har ikke nok hp til å melde inn vanlig, så vi må passe (i første omgang!).

Forsvar mot sperremeldinger

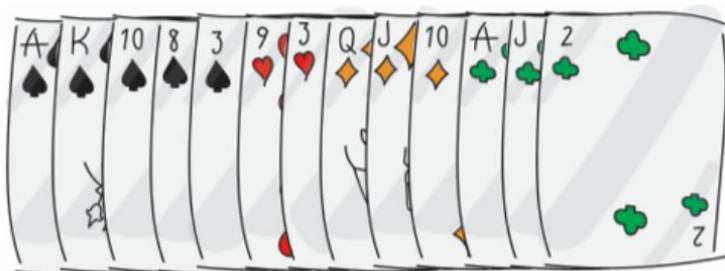


- Vi bruker sperremeldinger for å ødelegge for motparten
- Det er skumlere for motstanderne å melde på høyere trinn
- Vi må ikke bli satt ut om motstanderne åpner i svake åpninger
- Melder veldig likt som over åpninger på 1-trinnet
- Om vi må melde inn på 3-trinnet eller høyere er vi litt forsiktige
- Innmelding lover 12+ hp og 5+ gode kort i en farge
- Grand på laveste trinn viser 15-17 hp, balansert og stopper i motpartens farge
- Opplysende dobling som på 1-trinnet
 - 12-17 hp og 3+ i alle umeldte farger
 - 18+ og alle type hender

Merk at vi ikke kan melde 4NT over sperremelding på 4-trinnet for å vise 15-17, da dette er Blackwood (hvis ikke annet er avtalt).

Melder vi 2 NT, vil svarene være like som etter åpning 2 NT.

Må vi melde inn på 3-trinnet eller høyere, bør vi ofte ha litt mer hp eller mer enn 5 kort i fargen.

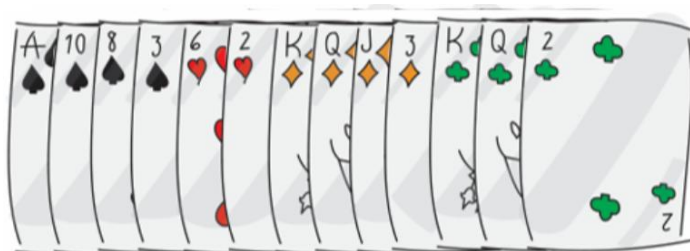
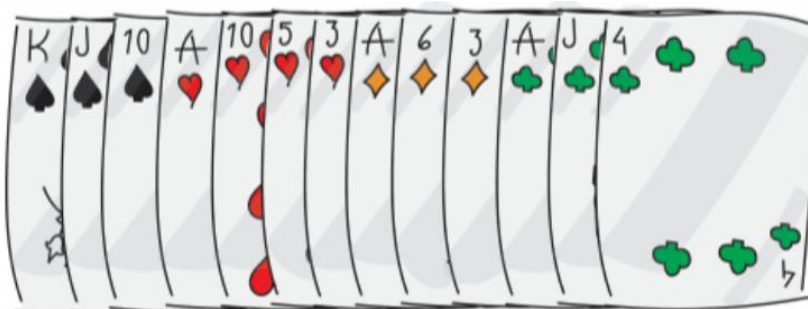


Motparten har åpnet i 2 hj.

Vi ser at vi har 15 hp og en god femkorts sparfarge. Vi kan derfor melde inn 2 sp.

Motparten åpner i 2 sp.

Vi sitter med 17 hp og en god stopper i spar. I tillegg har vi en balansert hånd og velger derfor å melde 2 NT. Videre kan makker melde pass, 3 kl staymann, overføring, 3 NT eller 4 NT Blackwood.



Motparten åpner i 3 hj.

Du har 15 hp og tre eller fire kort i alle de umeldte fargene, som betyr at vi har en fin hånd for å doble opplysende. Nå vet makker at vi er mottakelig i alle de umeldte fargene, og makker kan velge hva som skal være trumf.

Oppsummering

- Noen ganger har vi gode kort med en langfarge, men ikke nok honnørpoeng til å åpne på 1-trinnet. Da kan vi bruke det vi kaller svake åpninger eller sperremeldinger.
- Vi har tre typer svake åpninger; svake 2, svake 3 og svake 4. Disse lover 6-11 hp og hhv 6, 7 og 8 korts farge og minst to topphonnører i fargen vi melder.
- Vi bruker sperremeldinger for å beskrive kortene våre på en presis måte til makker, og for å ta bort melderom fra motparten.
- Sperremeldinger brukes etter at motstander har åpnet, og viser akkurat det samme som sperreåpninger. Merk at vi må hoppe for at meldinga skal være en sperremelding.
- Innmeldinger etter sperreåpninger er like som innmeldinger etter åpning på 1-trinnet, men vi må være litt mer forsiktige. Det vil si at fargeinnmeldinger lover minst en god femkorts farge og minst 12 hp. Grandinnmelding på lavest mulig nivå lover 15-17 hp, en balansert hånd og en stopper i åpningsfargen. Opplysende dobling lover 12-17 hp og minst 3 kort i alle de umeldte fargene eller minst 18 hp og alle typer fordelinger.

Forsvar mot sperremelding - viderekommende

Vi gikk gjennom en kort introduksjon av en populær konvensjon som kan brukes i forsvar mot sperremeldinger på 2- og 3-trinnet i farge; **Leaping Michaels**.

Husk at det gjelder kun ved åpninger nevnt over, og ikke på sperremeldinger på 4-trinnet!

Denne konvensjonen gjelder ved 2-fargede hender (5-5) og når du har åpning og utgang er realistisk.

Leaping Michaels

Forsvar mot sperremeldinger på 2- og 3-trinnet i farge.

Viser 2-fargede hender (5-5) og åpning

- ▶ 4 i Minor over Major viser motsatt Major og meldt Minor
- ▶ 4 i Major over Minor viser motsatt Minor og meldt Major
- ▶ 4 i overmelding av Minor viser begge Major
- ▶ 4 i Minor over motsatt Minor viser meldt Minor og en uspesifisert Major

Eksempel 1

Syd har	Meldingene går:			
Sp AK1098	Vest	Nord	Øst	Syd
Hj	Pass	Pass	2 hj	4 kl *
Ru A10				
KL KDJ1052				

* 4 kl viser meldt Minor, og motsatt Major

Nord kan IKKE passe på 4 kl!

Nord må preferere 4 spar eller 5 kløver.

Dersom nord er interessert i mer enn utgang, kan hen melde 4 hj. Syd velger da å melde 4 sp hvis hen har minimum, og 6 kl hvis hen har mer og ekstra lengde.

Eksempel 2

4 ru hos nord betyr spørsmål om *hvilken major makker har*.

Syd melder nå major i 4 hvis minimum, og 5 hvis hen har noe ekstra.

Syd har	Meldingene går:			
Sp	Vest	Nord	Øst	Syd
Hj AK1098	Pass	Pass	2 ru	4 kl *
Ru A10	Pass	4 ru ? **		
KL KDJ1052				

- 4 kl viser meldt Minor, og en uspesifisert Major

** 4 ru er spørsmål: «Hvilken Major har du, makker?»

Eksempel 3

Syd har	Meldingene går:			
Sp AKJ85	Vest	Nord	Øst	Syd
Hj A	Pass	Pass	3 kl	4 ru *
Ru DJ10762	Pass	4 hj ? **		
KL 7				

- 4 ru viser meldt Minor, og en uspesifisert Major

** 4 hj er: «Pass, eller endre til sp»

Neste melding hos syd er:

PASS dersom det er hjerter hen har

Melder spar dersom det er den aktuelle major.