

Bridgekaféens støtteark fra nybegynner til viderekommen

Lovlig hjelpemiddel for spillere de to første åra

i Askim Bridgeklubb. ♠♥♣♦

Hurtigvalg: 1) Tell hp 2) Finn åpning 3) Svar på makker 4) Bruk 1NT/Stayman/transfer 5) I motspill: andre hånd lavt, tredje hånd høyt.

POENG OG ÅPNINGSREGLER

- Honnørpoeng: **A=4 · K=3 · Q=2 · J=1** (40 hp totalt)
- Fordeling ved trumftilpass: **singel +2 · dobbel +1 · renons +3 · 4. trumf+ +1** hver
- **20-regelen:** åpne på 1-trinnet med 11 hp hvis hp + to lengste farger ≥ 20 .

ÅPNINGER

Balanserte hender

- **1NT = 15–17 hp** · jevn fordeling
- **2NT = 20–21 hp** · jevn fordeling
- Ellers: åpne 1 i lengste farge, planlegg NT-gjenmelding.

Fargeåpning (12–19 hp, eller 11 med 20-regelen)

- Lengste farge først. Majoråpning lover 5k+. To femkortsfarger: høyeste først. 4–4 i minor: åpne 1♣; meld 4-kortsfarger nedenfra.
- 1♣/1♦ kan være 3-kortsfarge.

Sterke hender

2♣ = minst 19 hp / spillesterk, kunstig krav til minst 2NT. Svar 2♦ = ventemelding.

0–4 hp uten tilpass: meld billigste melding over makkers farge neste gang = second negative. Ellers naturlig og krav til minst utgang.

Sperreåpninger (svak hånd, lang farge)

- 6-korts farge → 2-trinnet · 7-korts → 3-trinnet · 8-korts → 4-trinnet
- 5–10 hp, styrken sitter i den lange fargen.

SVAR PÅ MAKKERS ÅPNING

Med tilpass (3+ kort i makkers major / 5k+ i minor)

- **6–9 p:** hev én gang (1♥→2♥)
- **10–12 p:** inviter (hev to trinn / 3♥)
- **13+ p:** meld utgang eller vis kravfarge først. Husk fordelingspoeng!

Uten tilpass

- **Pass viser 0-5HP!**
- **6+ hp:** meld egen farge (ny farge = krav én runde)
- **Ny farge på to-trinnet** krever minst 10hp
- **6–10 hp:** uten meldbar farge på 1-trinnet: svar 1NT.

SVAR PÅ 1NT-ÅPNING (15–17)

Stayman 2♣ – spør etter 4-korts major

Svar: 2♦ = ingen major · 2♥ = 4 k♥ · 2♠ = 4 k♠.

Stayman lover **8+ hp** og minst én **4-korts major**. (Andre regler med dobbel Stayman).

Overføring (transfer)

- 2♦ → 2♥ (du har 5+ hjerter)
- 2♥ → 2♠ (du har 5+ spar)

- **Svak hånd:** pass etterpå. **Sterk:** meld videre.

Direkte:

- **2NT** = invitt (8–9 hp) · **3NT** = 10–15 hp, jevnt, ingen 4 eller 5-korts major
- **3♦** Naturlig invitt- minst 6 kort ♦

INN Melding OG DOBLING

Innmelding i farge (5+ korts farge)

- **1-trinnet: 8–17 hp** · **2-trinnet: 10–18 hp**
- **1NT = 15–17** (jevn, stopper i deres farge) · **2NT = 20–21**

Opplysende dobling

- **12+ hp**, kort i motpartens farge, **3+ kort i hver umeldte farge (særlig majorene)**
- 4-4-4-1-hånd: doble allerede med **11 hp**

Sperr i konkurranse: samme lengderegul som sperreåpning (6→2, 7→3, 8→4).

Svar på makkers opplysende dobling (du må svare)

- **0–8 hp:** meld din beste farge billigst (helst en major)
- **9–11 hp:** hopp én gang
- **12+ hp:** meld utgang eller cuebid motpartens farge
- **Jevn hånd med stopper:** meld NT (1NT ≈ 6–9)

Svar på makkers innmelding

Med tilpass: hev som etter åpning; innmelding lover 5+, så 3 kort = fit.

Uten tilpass: meld bare med **8+ hp**.

Overmelding i motpartens farge: sterk hånd uten tilpass, minst utgang (**15+ hp**).

MOTSPILL OG SPILLEFØRING

Utspill

- Mot grand: **lengste farge** · topp fra sekvens (K fra KQJ)
- Mot farge: **singelton** er ofte godt · høyeste fra inntilliggende honnrør (KQ, QJ)
- **Aldri ess uten kongen**

Signaler i motspill

Utspill: lite kort lover ofte honnrør/interesse; høyt kort er ofte fra svak farge.

På makkers utspill: lavt = liker/styrke, høyt = liker ikke/svakhet.

Avkast: første frie avkast er viktigst: lavt = interesse, høyt = avviser.

Tre motspillsregler

1. **Andre hånd lavt, tredje hånd høyt**
2. **Høyest for makker** – makkers lille utspill: offer ditt høyeste (laveste i en sekvens)
3. **Honnør på honnrør** – dekk en honnrør med en høyere. *Unntak: makker kort i fargen, eller motparten har trolig 10 kort (9 uten damen)*

Spilleplan (som spillefører)

1. **Stopp når blindemann kommer** – tell stikkene du trenger
2. **I grand: tell sikre stikk**, etabler en lang farge
3. **Kapp etter honnrør** (EQJ mot 864: liten mot Q, så liten mot J)
4. **I trumf: tell tapere, trekk trumf først** – vent bare hvis du må stjele egne tapere i den korte hånden

Hjelpekonvensjoner gode hender

Blackwood 4NT – spør etter ess. Svar:

5♣ viser:	0 eller 4 ess
5♦	1 ess
5♥	2 ess
5♠	3 ess

RKCB 4NT – 5 keycards: 4 ess + trumf K.

Svar:

5♣ viser:	0 eller 3 ess (av 5)
5♦	1 eller 4 ess
5♥	2 ess uten trumf dame
5♠	2 ess med trumf dame

5NT = kongespørsmål: Svar som for ess; ikke tell trumfkongen hvis den alt er vist som keycard.

Fjerde farge er krav til utgang

Uforstyrret meldingsforløp: fjerde farge = **kunstig krav til utgang**. Ber makker beskrive hånden videre; sier ikke nødvendigvis noe om fjerde farge. **NT etterpå** lover **stopper** i fjerde farge.

AVANSERTE KONVENSJONER

Hjelpeverktøy – Invitt

Når majortilpass er funnet: ny farge = invitt til utgang og spør etter hjelp der. Brukes etter f.eks. 1♣–2♠, 1♥–2♥ og lignende støtteforløp. **Hjelp:** singelton, Ax/Kx, eller xx + 4-kortsstøtte og maks. **Med hjelp:** 4 major; **uten:** 3 major.

Dobling under utgang

Som hovedregel **opplysende:** du vil være med, har **verdier** og minst **4 kort i umeldt major** – eller **4–4 i minor** når begge major er meldt.

Stenberg

1 major – 2NT: Stenberg. Viser **4+ støtte, 12+ poeng** og **krav til minst utgang**. Åpners svar:

Svar	Viser
3♣/3♦	Singel/renons i ♣/♦. Styrke ukjent.
3♥/♠	Kortfarge hvis umeldt major, styrke ukjent
3 i major	Ingen kortfarge, 11–14 hp
3NT	18–19 hp og jevn hånd
4♣/♦	Laveste kontroll: A/K, minst 15 hp

Dobbel Stayman

Etter 1NT–2♣–svar kan 3♣ spørre videre etter **5-korts major/begge major. Minst utgangskrav.**

Svar: gjenta major = **5-korts**; 3♦ = 4k♦; 3 i motsatt major = **maks lengde** der; 3NT = **ingen av delene**.

Spesialsekvens 1NT–2♣; 2♦–2♥. 2♥ bryter invitt og forteller at svarhånd har minst 4-4 i begge major, svarhånd ber NT åpner velge mellom pass eller 2♠!

Kontrollmelding

Slemverktøy etter funnet tilpass. **Ny farge** på 3-trinnet over trumffargen eller på 4-trinnet viser **kontroll** (A/K, singel/renons) og **ekstra verdier** eller svært god tilpass. Kan være **hopp** hvis lavere melding ville vært krav.

Revers

Revers: **åpner melder først én farge på 1-trinnet**, deretter **høyere rangert farge på 2-trinnet**. Det kan tvinge makker til 3-trinnet for å støtte åpningsfargen, og viser derfor **sterk hånd: ca. 16+ hp**. Makker **må melde én gang til**. Åpningsfargen er lengst: minst **5–4**, ofte **6–4/6–5**. **Eksempel:** 1♦ – 1NT – 2♥: ruter lengst, hjerter høyere, sterk hånd.