BRIDGEKURSUS for BEGYNDERE

LEKTION 6: Svar på åbning 1 i farve

Repetition – Lektion 5

- Formålet med meldingerne er at blive enige om:
  1. Skal der spilles Trumf eller Sans. Og hvis trumf, hvilken farve skal vi spille i?
  2. Og hvor mange stik kan vi sammen tage?
- Meldingernes betydning er aftalt på forhånd:
  Åbningen 1 i farve viser 12+ HP og man melder længste farve
  Hvis der er to 4fv'er, så meldes de nedefra
  Hvis der er to 5fv'er (evt. 6fv'er), så meldes de oppefra
- Svarer skal passe med 5HP/HTP eller mindre. Med 6+ HP/HTP
  1. Støttes med 4fv i åbningsfarven, ellers
  2. Meldes egen længste farve, hvis der ikke er 4fv i åbningsfarven
- Man vinder masser af point ved godt modspil:
  Lavt i 2. hånd …… men honnør på honnør
  Højt i 3. hånd …… men kun så højt som nødvendigt

SBfV

REPETITIONSOPGAVER – LEKTION 5

Åbning 1 i farve

1: Hvor mange HP skal jeg have for at melde 1 i farve?

10	**12**	14	16

2: Hvor mange HP viser man med svaret 1 ♠ ovenpå 1 ♥?

10	6	**6+**	4

3. Jeg har to 4fv'er og 14 HP. Hvilken farve skal jeg åbne med?

Den laveste	Den højeste	Det er ligegyldigt	Den med flest HP

4: Jeg har to 5fv'er og 14 HP. Hvilken farve skal jeg åbne med?

Den laveste	**Den højeste**	Det er ligegyldigt	Den med flest HP

5: I hvilken kontrakt får jeg flest point, når jeg får 11 stik?

3 ♦	3 NT	4 ♠	5 ♣

6: Makker spiller ♠ 2. Hvad skal jeg lægge til i tredje hånd med disse kort: ♠ D 7 2?

♠ 2	♠ D	Ligegyldigt	♠ 7

7: Spilfører spiller ♠ 2. Hvad skal jeg lægge til i anden hånd med disse kort: ♠ D 7 2?

♠ 2	♠ D	Ligegyldigt	♠ 7

8. Makker spiller ♦2. På bordet ligger ♦ 653. Du har selv KB74. Hvad lægger du til?

♦ K	♦ B	♦ 7	♦ 4

9. Makker spiller ♦2. På bordet ligger nu ♦ DT3. Spilfører lægger ♦3. Du har stadigvæk KB74. Hvad lægger du til?

♦ K	♦ B	♦ 7	♦ 4

SBfV

10: Spilfører spiller ♠ B, du sidder i anden hånd og har ♠ K32, og på bordet ligger ♠ ED54. Hvad skal du spille til?

♠ 3	♠ K	♠ 2



VIDEO

LEKTION 5: SVAR PÅ ÅBNING 1 I FARVE

Vi fortsætter dialogen med makker:

1.

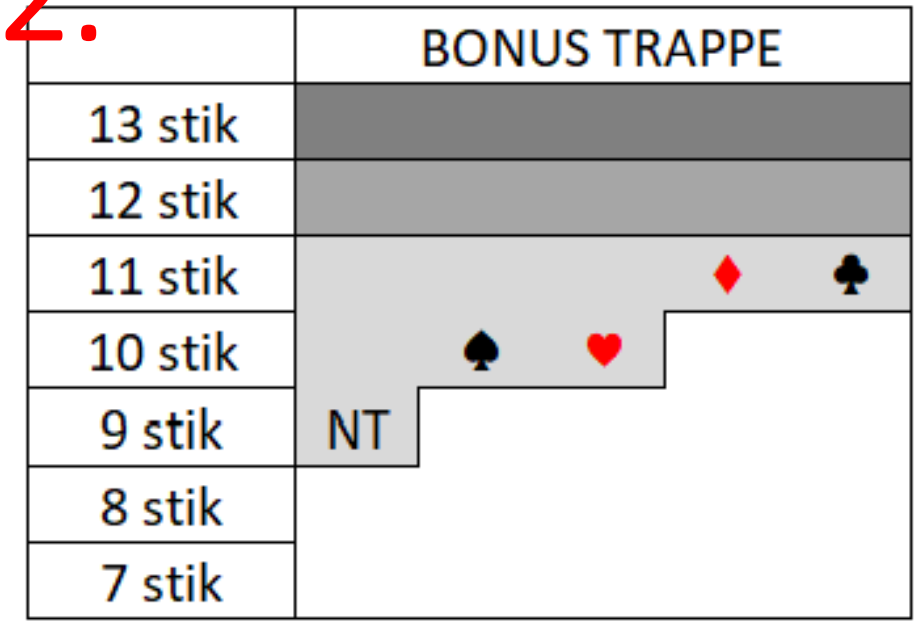
Trumf (♠ ♥ ♦ ♣)

eller

NT

Hvilken farve skal være Trumf, eller skal vi spille Sans (uden trumf)?

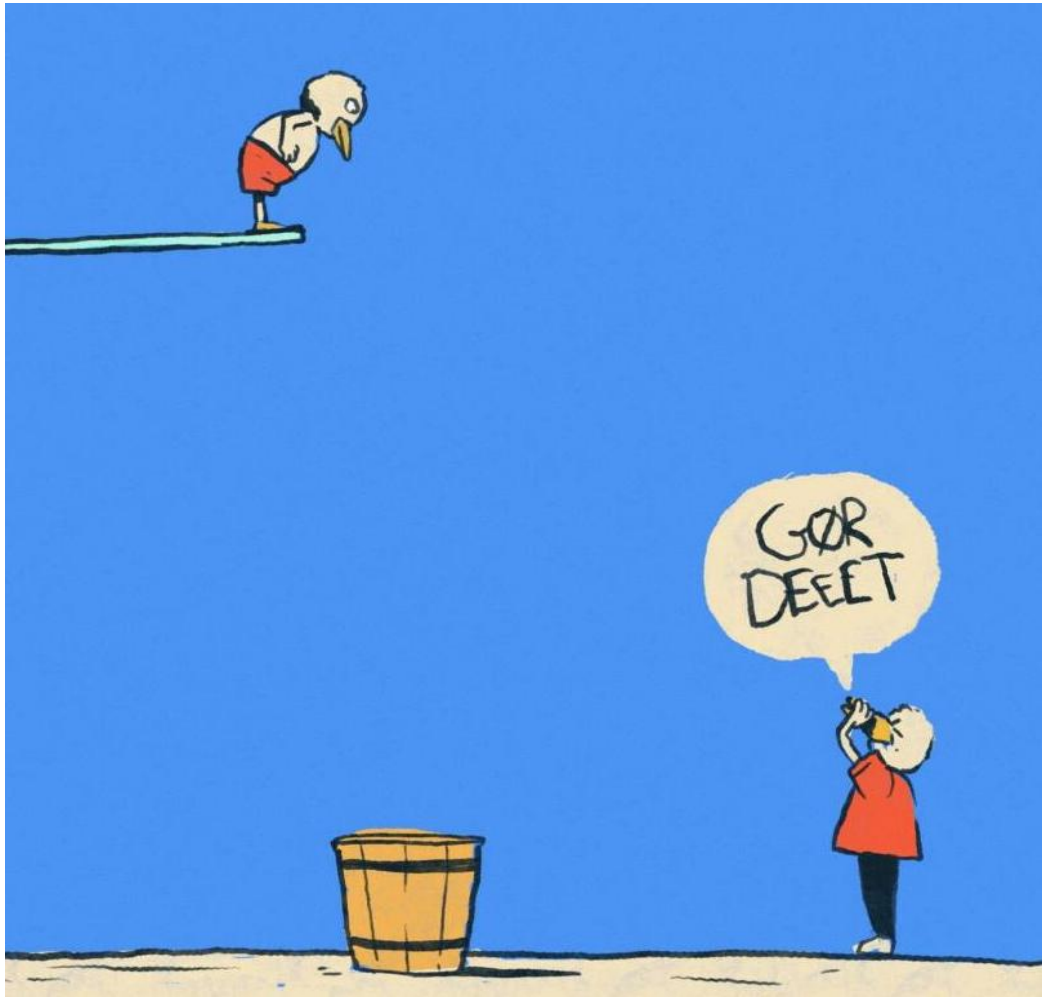
2.



Hvor mange stik kan vi tage?

….nu skal vi svare på makkers åbning 1 i farve.

Du skal svare, hvis du har mere end 6HP/HTP!



PAS
kun hvis du har 5 HP/HTP eller mindre

MELD
hvis du har 6HP/HTP eller flere point
(skrives 6+ HP/HTP)

SBfV

Første spørgsmål: Har du støtte til makker?

Eksempel:

♠ E K 8 7
♥ 8 7 2
♦ E B 7
♣ 7 6 3

Makker åbner med 1 ♠
viser 4+fv i ♠ og 12+ HP



♠ D T 3 2
♥ 6 5 3
♦ T 8 6
♣ E 9 2

Vi har 6 HP og 4fv i ♠
= støtte
Så vi melder 2 ♠
= vi støtter makker

Definition: Med 4 eller flere kort (skrives 4+fv) i makkers åbningsfarve har vi ***støtte .*** *Vi har* ***fit*** *og* ***mindst*** 8 kort tilsammen i farven.

SBfV

Tre mulige situationer

1.



Vi har **støtte** til makker

2.



Vi har **ikke støtte** til makker

3.

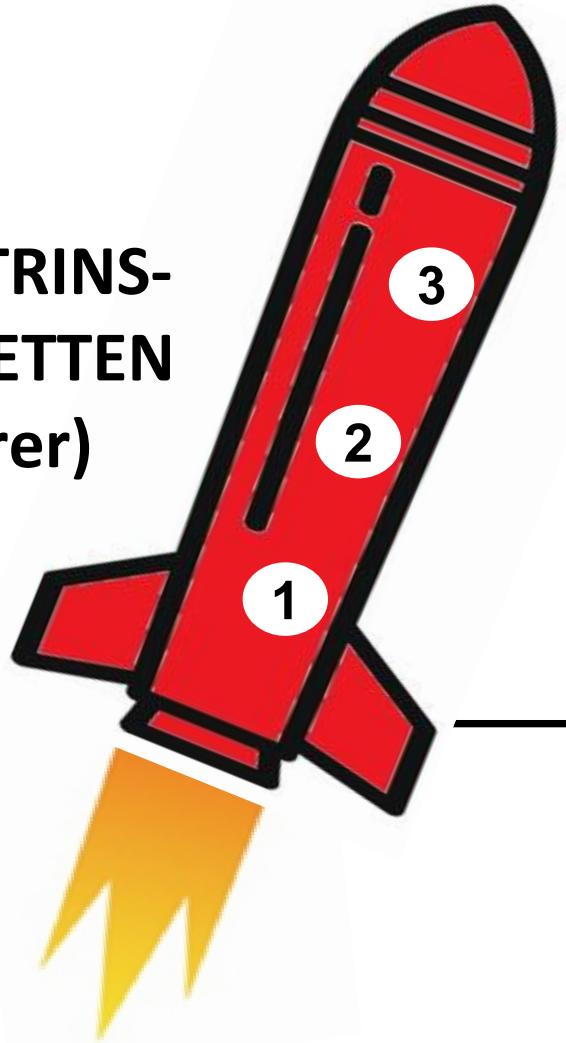


Vi har **støtte** til makker, **meeennn**…

Med støtte, så vis makker dine antal point

Makker åbner med 1 ♥, hvad melder du, hvis du har støtte = 4+fv i ♥?

TRETRINS-RAKETTEN (svarer)



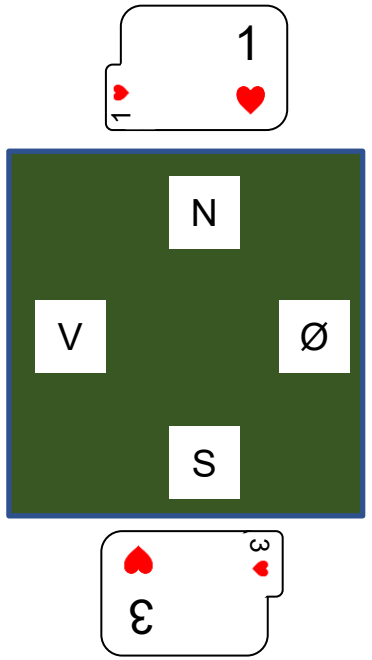
13 - 15 HP/HTP	4 ♥	Udgang
10 - 12 HP/HTP	3 ♥	Invitation – **NYT!**
6 - 9 HP/HTP	2 ♥	Minimum
Under 5 HP/HTP	PAS	

*) Bemærk pointgrænserne er udtrykt som HTP (og ikke HP) fordi eventuelle støttepoint er indregnet.

STOP skal vises, når du ”springer” i en melding



Vest har brug for en tænkepause



- Din makker åbner med 1 ♥, og din næste melding er et ”spring”
- Et ”spring” i en melding = en melding, der springer over den billigste melding.
  Eksempel:
  1 ♥ - (PAS)- 3 ♥ (2 ♥ er billigere)
- Når du springer skal du give modparten tid til at tænke sig om.
- Derfor lægger du et stopkort før din springmelding.
- Derefter lægger du springmeldingen 3 ♥
- Du venter ca. 10 sekunder før du fjerner Stop skiltet. Først når skiltet er fjernet må der meldes videre.

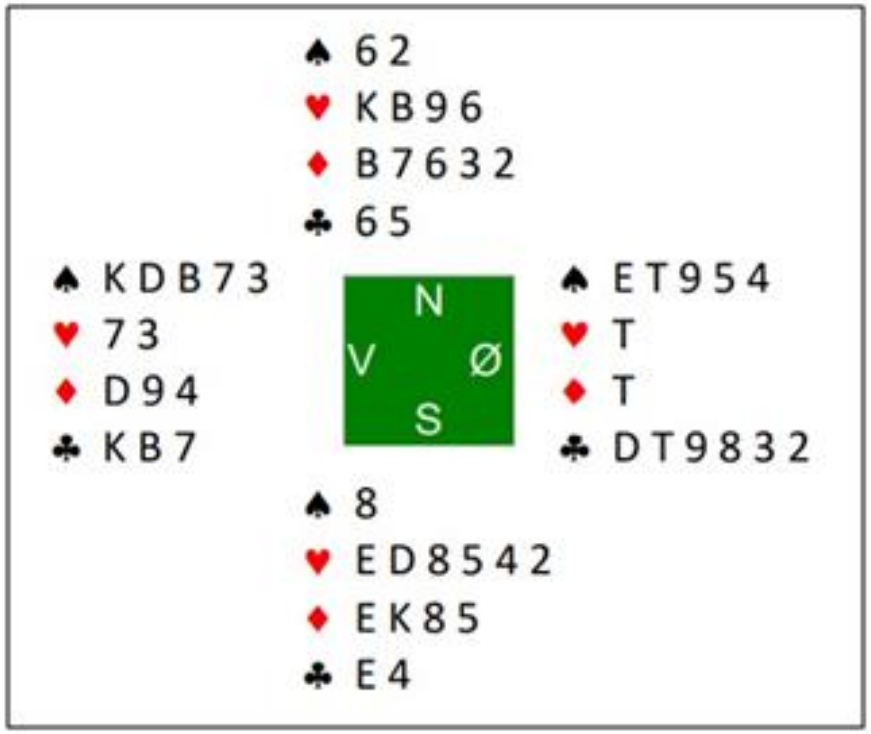
SBfV

Eksempler på svarmeldinger (med støtte)

Makker melder 1 ♥. Hvad svarer du?

♠ K 8 6 ♥ T 8 6 5 ♦ K D 2 ♣ 7 5 3	♠ 9 7 6 5 ♥ T 7 6 3 ♦ D B 2 ♣ 7 5	♠ 9 7 ♥ T 8 7 6 ♦ K D 2 ♣ E D B 2	♠ 9 7 ♥ T 8 7 6 ♦ K D 2 ♣ E B 3 2
8 HP 8 HTP	4 HP 5 HTP	12 HP 13 HTP	10 HP 11 HTP
2 ♥	PAS	 4 ♥	 3 ♥

Spil 9



Ignorer hvem der angives som kortgiver etc. Læg korte med billede-siden op for alle fire spillere.

Snak om hvem der må åbne og med hvad.

Skal makker melde denne kan melde og hvad der kan meldes?

Svar:

Syd kan åbne med 1 ♥. Nord har 5HP +2 TP = 7 HTP og kan støtte til 2 ♥ - og syd slutmelder 4 ♥

Vest kan åbne med 1 ♠. Øst tæller 6 HP + 4TP = 10 HTP og melder 3 ♠. Vest har 13 HTP og melder Pas. Ofte vil Øst melde 4 ♠ pga. sin meget skæve hånd og mange ♠.

Syd-Nord: 1 ♥ - 2 ♥ -4 ♥

Vest-Øst: 1 ♠ -3 ♠ - Pas

SBfV

Nu skal vi spille kort – spil 1 og 2

- I skal sidde 4 mand ved hvert bord
- Skriv følgende på tavlen:
  - Hvad meldte I?
  - Hvor mange stik tog I?
  - Hvor mange point fik I for spillet?
- Opsamling hvorfor tror I nogle får flere stik end andre?



SBfV

Tre mulige situationer

1.



Vi har **støtte** til makker

2.



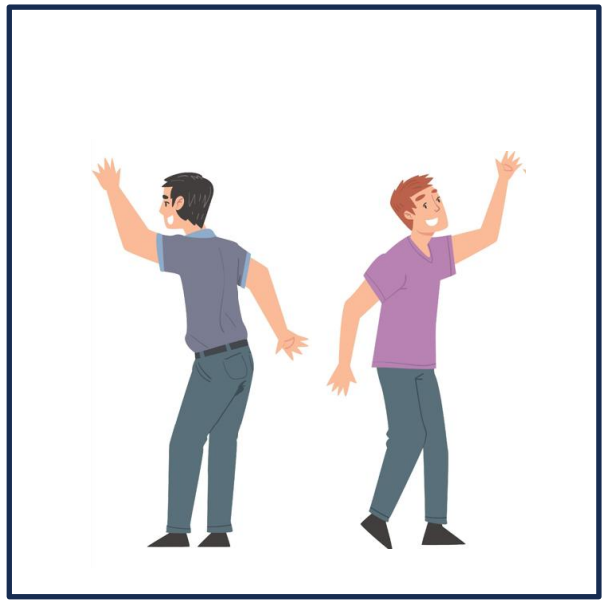
Vi har **ikke støtte** til makker

3.



Vi har **støtte** til makker, **meeennn**…

Du kan ikke altid støtte makker!



Vi har **ikke støtte** til makker

Definition: Med 4+fv i makkers åbningsfarve har vi ***støtte*** (= fit).

MED STØTTE ("fit")
Meld videre i makkers farve

UDEN STØTTE
Meld ny farve:
- På 1-trinnet vises 6 + HP
- På 2-trinnet vises 10 + HP

Meld 1 NT
uden egen farve, der kan meldes på 1-trinnet
- Viser 6-9 HP

Kaldes en **nødsans**!
(Fordeling er ukendt)

SBfV

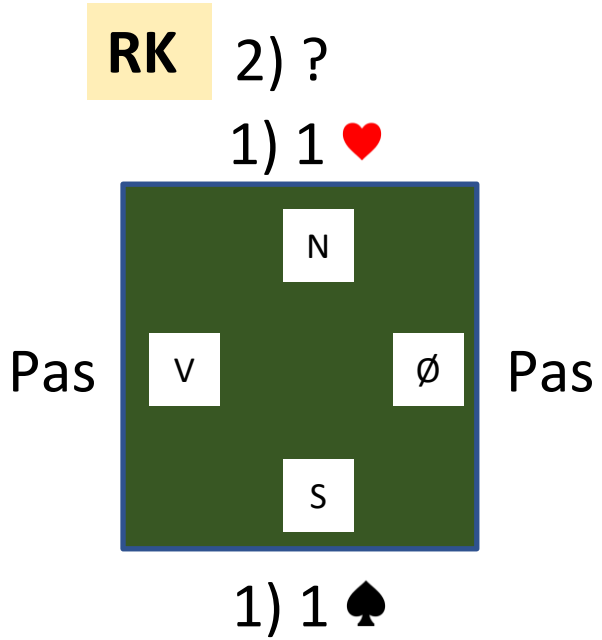
Eksempler på svarmeldinger (uden støtte)

Makker melder 1 ♥. Hvad svarer du?

♠ K 8 7 6 ♥ T 8 6 ♦ K D 2 ♣ 7 5 3	♠ 9 8 7 6 ♥ T 7 6 ♦ K D 2 ♣ 7 5 3	♠ 9 7 ♥ T 8 7 ♦ K D 2 ♣ E D B 3 2	♠ 9 7 ♥ T 8 7 ♦ 9 7 2 ♣ E D B 3 2
8 HP	5 HP	12 HP	7 HP
1 ♠	PAS	2 ♣	1 UT

Nødsans

Introduktion af begrebet RundeKrav (RK)



- Nord åbner med sin længste farve: 1 ♥
- Syd melder 1 ♠, som viser 6+ HP, som ikke er ***opadtil limiteret***
- Hvor mange HP kan Syd potentielt have? (28 HP)
  Og tilsammen med Nord? (40 HP)
  ==> Nord må ikke passe til Syds melding
- Vi siger at der er RundeKrav (RK)
- Er der RundeKrav efter følgende meldinger fra Syd; og hvad er HP-styrken?

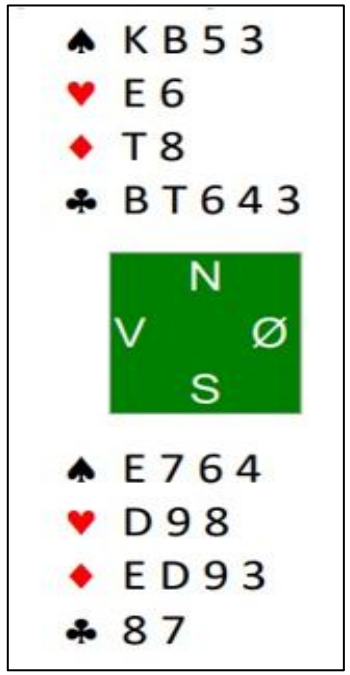
N	S	N	S viser	RK?
1 ♥	- 2 ♣/♦	- ?	10 + HP	Ja
1 ♥	- 1 NT	- ?	6 - 9 HP	Nej
1 ♥	- 2 ♥	- ?	6 - 9 HTP	Nej

***Definition* af RundeKrav (RK):**
Melding, der kræver at makker melder en gang til.

SBfV

Øvelser 2

Spil 10



Ignorer hvem der angives som kortgiver etc., og læg neden-stående kort med billede-siden op for Nord og Syd.

Øst og Vest tager deres kort op, og hjælper med udskiftningen af bordets kort i takt med at læreren dikterer dette.

Derefter gennemgår hele bordet sammen Nords svar på Syds 1 ♦ åbning og hvorvidt det er RundeKrav (RK).

Spørgsmål 1: Syd åbner med 1 ♦. Hvad melder Nord nu?

Svar: 1 ♠ (RK)

Spørgsmål 2: Øst/Vest tager en lille ♠ fra Nords hånd, og udskifter den med en lille ♣. Hvad melder Nord nu?

Svar: 1NT (nødsans, ej RK)

Spørgsmål 3: Øst/Vest udskifter den lille ♣ fra Nords hånd med ♣ K. Hvad melder Nord nu?

Svar: 2 ♣ (RK)

SBfV

Nu skal vi spille kort – spil 3 og 4

- I skal sidde 4 mand ved hvert bord
- Skriv følgende på tavlen:
  - Hvad meldte I?
  - Hvor mange stik tog I?
  - Hvor mange point fik I for spillet?
- Opsamling hvorfor tror I nogle får flere stik end andre?



SBfV

Tre mulige situationer

1.



Vi har **støtte** til makker

2.



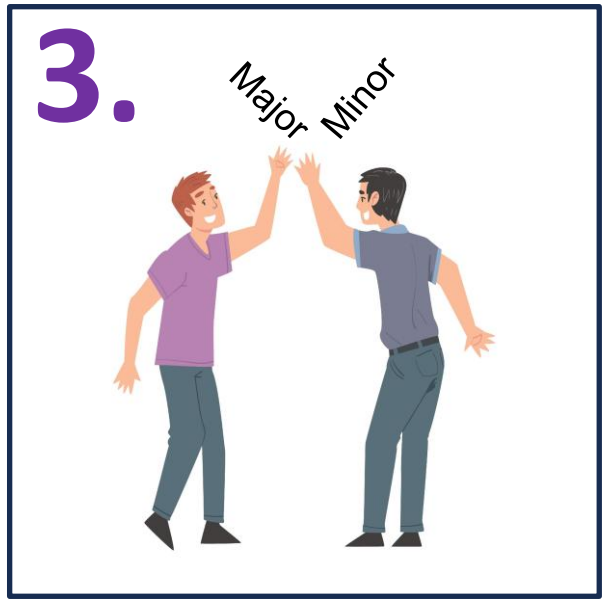
Vi har **ikke støtte** til makker

3.



Vi har **støtte** til makker, **meeennn**…

Støt makker – men prioriter majorfarver!



Vi har **støtte** til makker, **meeennn…**

Definition: Med 4+fv i makkers åbningsfarve har vi ***støtte*** (= fit).

MED STØTTE

- Meld videre i makkers farve

UNDTAGEN, hvis

- Din støtte er til en **minorfarve OG**
- Du kan nå at vise en **majorfarve på 1-trinnet**

SBfV

Eksempler på svarmeldinger

HUSK: Prioriter visning af majorfarver på 1-trinnet over minorstøtte

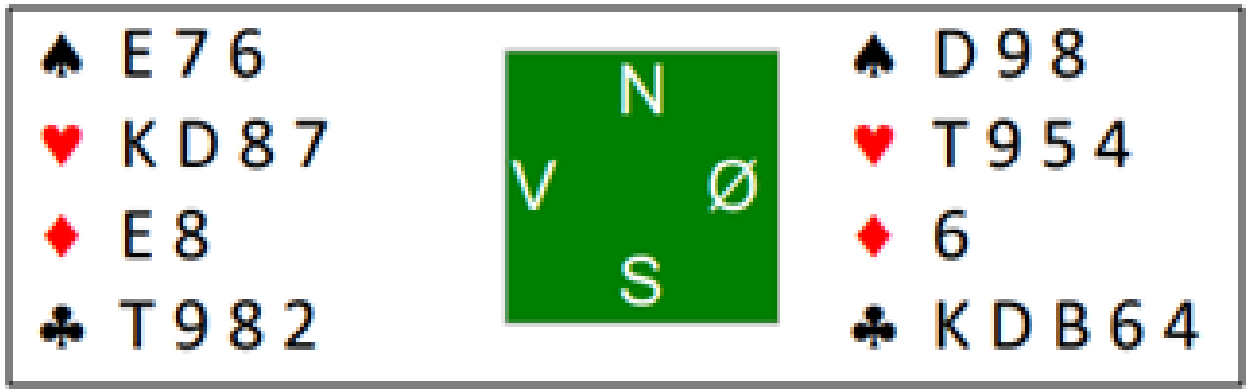
Makker melder:	1 ♥	1 ♣	1 ♣	1 ♥
Du har:	♠ K 8 7 6 ♥ T 8 6 3 ♦ K D 2 ♣ 7 5	♠ K D 8 7 ♥ T 7 ♦ 8 7 2 ♣ B T 7 5	♠ 9 7 3 ♥ T 8 7 ♦ K D 2 ♣ D B 3 2	♠ K 7 6 5 2 ♥ D B T 9 ♦ 9 7 ♣ E 2
	8 HP (9 HTP)	6 HP	8 HP (8 HTP)	10 HP (12 HTP)
Du svarer:	2 ♥	1 ♠	2 ♣	3 ♥

Vis gerne dit fit i major
så snart du ser det!

SBfV

Øvelser 3

Spil 11



Nu skal vi spille kort!

- I skal sidde 4 mand ved hvert bord
- Skriv følgende på tavlen:
  - Hvad meldte I?
  - Hvor mange stik tog I?
  - Hvor mange point fik I for spillet?
- Opsamling hvorfor tror I nogle får flere stik end andre?



Repetition – Lektion 6

- Som svarer til åbningen 1 i farve, så SKAL du melde andet en pas med 6+ HP/HTP
- Du har støtte til makkers åbningsfarve med 4+fv. Tilsammen har I mindst 8 kort = fit.
- Med støtte bruger du 3-trinsraketten: 6-9 HP/HTP; 10-12 HP/HTP og 13-15 HP/HTP. Støtte med spring kaldes en inviterende melding (forkortes ”invit”)
- Uden støtte til makkers åbningsmelding, skal du melde din egen farve: Du viser 6+HP og 10+HP henholdsvis på 1- og 2-trinnet. Det er rundekrav.
- Rundekrav = melding, der kræver at makker melder en gang til
- Uden mulighed for at vise egen farve på 1-trinnet og kun 6-9 HP, så melder du 1 NT = Nødsans
- Et ”spring” i en farve = en melding, der springer over den billigste melding. Eksempel: 1 ♥ - (PAS)- 3 ♥ (2 ♥ er billigere)
- Når du springer skal du give modparten tid til at tænke sig om. Derfor lægger du et STOP kort og venter ca. 10 sekunder før du fjerner det igen.
- Du skal prioritere at vise en 4+fv i major FØR du viser en eventuel minorstøtte

SBfV

Her kan du læse mere i Nordisk Standard (NS)

- Samlet melde oversigt: Kapitel 5, side 51-55
- Støtte til Åbners farve: Kapitel 5, side 51
- Uden støtte til farve: Kapitel 5, side 54-55
- Stop-kortet: Kapitel 12, side 117-118



BEMÆRK Forskellige pointkrav	SBfV	NS
Svar på 2-trinnet (uden støtte)	10+ HP	11+ HP
Nødsans	6-9 HP	6-10 HP

Systembeskrivelse

Teori fra Lektion 6 (i dag)

SYSTEMBESKRIVELSE

SBfV

Afvigelser til Nordisk standard flages med NS og beskrives i **blå skrift.**

POINTKRAV

Udgang kræver 26+ HP/HTP i major og sans
Udgang kræver 29+ HP/HTP i minor
Lille og Storeslem kræver hhv. 33+ og 37+ HP/HTP

ÅBNERS 1. MELDING (1 i farve)

En åbning med **1 i farve** viser 12-21 HP. 4fv'er meldes nedefra og 5fv'er meldes oppefra.

SVARERS 1. MELDING

1) **Med støtte til makkers farve**
- Check majortilpasning inden minorstøtten
- Støt til 2/3/4 i åbners farve med 6-9/10-12/13-15 HTP
- Der *kan* støttes til 2-trinnet på 3 trumfer

2) Uden støtte til makkers farve
- Farvemelding på 1-trinnet = 6+ HP
- Farvemelding på 2-trinnet = 10+ HP **(NS 11+ HP)**

Ny farve både på 1- og 2-trinnet er rundekrav.

- Med 6-9 HP uden mulighed for at melde en farve på 1-trinnet meldes 1NT = nødsans **(NS: 6-10 HP)**
- 2 NT = 10-12 HP **(NS: 11-12 HP)**; ej 4fv i major
- 3 NT = 13-15 HP; ej 4fv i major

SBfV