



Spil Bridge

Lynbridge 3
Meld med makker & resultatregistrering



Meld med makker

- **Åbningsmeldinger**

1. Du åbner, hvis du har mindst 12 hp.
2. Du åbner 1 NT, hvis du har 15-17 hp og en jævn hånd.
3. Du åbner altid i din længste farve.
4. Med 2 4-farver åbner du i den laveste 4-farve.
5. Har du 2 5-farver, så åbner du i den højeste farve.
6. En åbning på 2-trinnet lover mindst 22 hp.
7. **Dine meldinger er din makkers beslutningsgrundlag.**



Meld med makker - indmeldinger

1. På 1-trinnet mindst 4 kort i farven og mindst 12 hp.
2. På 2-trinnet mindst 4 kort i farven og mindst 15 hp eller en god 5-farve med 12 hp.
3. Indmelding 1 NT lover 15-17 hp, en jævn hånd og kontrol i åbningsfarven.
4. Har du 2 4-farver så meld ind i lavest muligt.
5. Har du 2 5-farver, så meld ind i den højeste farve.
(♠ er højere end ♥)
6. Har du 22+ hp så lav en springindmelding.



Svarers første melding

1. Hvis modstanderen melder ind, så må du melde pas, selvom du har 6 point eller mere.
2. Hvis modstanderen ikke melder ind, så skal du melde med 6 point eller mere.
3. Uden 4 kort i makkers farve, kan/skal du:
 1. Melde en farve, med mindst 4 kort i på 1-trinnet og mindst 6 hp.
 2. Melde en ny farve – om nødvendigt på 2-trinnet, hvis du har mindst 11 hp.
 3. Kan du ikke melde en farve på 1-trinnet, og har du mindre en 11 hp, så meld 1 NT.
4. Har du 4 kort i makkers farve, så støt farven som trumf. Meld så højt som du kan se kortene kan bære.



Svarers melding med støtte trumffarven

- Læg 12 point til dine egne point.
 - Får du mindre end 18 meld pas
 - Får du 18-21 støt makker til 2-trinnet
 - Får du 22-24 støt makker til 3-trinnet
 - Får du 25-32 støt makker til 4-trinnet
 - Får du 33-36 støt makker til 5-trinnet
 - Får du 37+ point støt makker til 7 trinnet

Svarers melding med ♥-støtte

Svarers point	Åbners + svarers point minimum	Åbners + svarers point maksimum	Svarers melding
0-5	12-17	21-26	Pas. Udgang er usandsynlig
6-9 point	18-21	27-30	Meld 2 ♥
10-12 point	22-24	31-33	Meld 3 ♥
13-15 point	25-27	34-36	Meld 4 ♥
16-19 point	28-30	37-40	Meld 5 ♥
20-24 point	32-36	40	Meld 6 ♥
25-28 point	37-40	40	Meld 7 ♥

Fælles regler i meldingerne

1. Ny farve fortæller mere om fordelingen, men ikke om pointene, så ny farve er rundekrav.
2. NT og støtte til makkers farve eller genmelding af egen farve begrænser styrken af hånden.
3. Har makker fx meldt 2 NT, så har I har mindst 22 hp til sammen. Du hæver til 3 NT, når du har 3 point mere end du har lovet.
4. Har makker meldt 3 i farve, så har I har mindst 22 hp til sammen. Du melder udgang, når du har 3 point mere end du har lovet.



Åbners 2. melding

Eksempler:

1. Hvis du som åbner har 20 hp og åbner 1♦, og din makker melder 1 NT, så kan du melde 3 NT, da I har mindst 26 hp tilsammen.
2. Hvis din makker støtter din ♦-farve til 2♦, så kan du melde:
 1. Pas med 16 point eller mindre.
 2. 3♦ med 17-18 point, for at invitere til udgang. Ideen er at svarer med 8-9 point melder udgang 4♦ og med 6 eller 7 point melder pas.
 3. Meld 4♦ med 19-21 point.

Åbners 2. melding med støtte til svarer:

Støt svarers farve til:

- 2-trinnet med 12-16 point.
- 3-trinnet med 17-18 point.
- 4-trinnet med 19-21 point.

Åbners 2. melding **uden støtte** til svarer:

Åbner kan gemmelde egen farve på:

- 2-trinnet med mindst 5, helst 6 kort i farven og 12-16 point.
- 3-trinnet med 6 god farve (eller længere) og 17-18 point.
- 4-trinnet med god 7 farve (eller længere) og 19-21 point.

Åbners 2. melding med en jævn hånd

- Melde NT, uden andre farver at vise.
 - NT lavest muligt viser 12-14 hp.
 - Springmelde i NT lover 18-19 hp.
 - Støtte svarers 1 NT til 2 NT lover 18-19 hp.

Åbners 2. melding med en 2-farvet hånd

- Melde ny farve.
- Ny farve lover ikke yderligere om styrken og er derfor rundekrav.
- Ny farve på 1-trinnet lover blot mindst 4 kort i de 2 meldte farver.
- Ny farve på 2-trinnet lover mindst 5 kort åbningsfarven og mindst 4 kort i den nye farve.

Svarers 2. melding

- Åbners 2. melding er oftest beskrivende nok til at svarer 2. gang kan beslutte kontrakten.
- Hvis svarer stadig er i tvivl, så kan han melde:
 - Melde 1 NT med 6-9.
 - Melde 2 NT med 10-12.
 - Melde 2 i allerede meldt farve med 6-9.
 - Melde 3 i allerede meldt farve med 10-12.
 - Melde udgang 3NT/4 i farve med 13+.
 - Melde sidste farve, som taktisk melding.
Det er rundekrav.

V e s t	N o r d	Ø s t	S y d		Nord ♠ 10 73 ♥ KB43 ♦ E10 95 ♣ 97	Eksempel 1
-	Pas	1♣	Pas	Vest ♠ KB4 ♥ 752 ♦ KD3 ♣ B10 82		Øst ♠ ED52 ♥ 10 86 ♦ 62 ♣ ED43
3♣	Pas	Pas	Pas		Syd ♠ 986 ♥ ED9 ♦ B874 ♣ K65	

V e s t	N o r d	Ø s t	S y d		Nord ♠ 83 ♥ DB65 ♦ DB10 3 ♣ K97	Eksempel 2
-		1 ♠	Pas	Vest ♠ KB4 ♥ EK973 ♦ 75 ♣ B10 8		Øst ♠ ED10 52 ♥ 10 8 ♦ 62 ♣ ED43
2 ♥	Pas	2 ♠	Pas			
4 ♠	a.p.				Syd ♠ 976 ♥ 42 ♦ EK984 ♣ 652	



V e s t	N o r d	Ø s t	S y d		Nord ♠ ED1052 ♥ D1084 ♦ B10 ♣ K2	Eksempel 3
-	-	-	1♥	Vest ♠ 987 ♥ B3 ♦ 9854 ♣ B1074		Øst ♠ KB4 ♥ 65 ♦ EKD73 ♣ 965
Pas	3♥	Pas	4♥			
a.p.				Syd ♠ 63 ♥ EK972 ♦ 62 ♣ ED83		

V e s t	N o r d	Ø s t	S y d		Nord ♠ KB4 ♥ D65 ♦ E973 ♣ 965	Eksempel 4
-	-	-	pas	Vest ♠ E1095 ♥ K102 ♦ D86 ♣ EK2		Øst ♠ 632 ♥ E97 ♦ K102 ♣ D1083
1NT	Pas	2NT	Pas			
3NT	a.p.				Syd ♠ D87 ♥ B843 ♦ B54 ♣ B74	

V e s t	N o r d	Ø s t	S y d		Nord ♠ 105 ♥ 6 ♦ K8732 ♣ KB1065	Eksempel 5
	pas	1♠	2♦	Vest ♠ DB94 ♥ K10875 ♦ 6 ♣ 932		Øst ♠ EK632 ♥ E942 ♦ 109 ♣ D8
2♠	3♦	3♠	4♦			
a.p.					Syd ♠ 87 ♥ DB3 ♦ EDB54 ♣ E74	

V e s t	N o r d	Ø s t	S y d		Nord ♠ DB5 ♥ K65 ♦ E93 ♣ 9865	Eksempel 6
Pas	1 NT	Pas	3 NT	Vest ♠ 10 9 ♥ 10 2 ♦ KDB862 ♣ K42	Øst ♠ E32 ♥ ED73 ♦ 10 2 ♣ ED10 3	
					Syd ♠ K8754 ♥ B984 ♦ 54 ♣ B7	



Regnskab

							Spil 1
NS	ØV	Kontrakt	Af	D/RD	Resultat	NS Point	ØV Point
1							
2	3	3 ♠	N		9	140	
3							
4	1	3 NT	S		9	390	
5	6	3 NT	S		8		50
6							

kaffe, kage og kortspil

