



De vigtigste færdselsregler for
Bridgevejen:

Meldetabel.

Honnører er: Es, Konge, Dame, Bonde

A: Der tælles point for honnører (HP)

Es = 4 HP Konge=3 (HP) Dame=2(HP) Bonde=1(HP)

B: Er parret enige om en trumffarve, tælles desuden støttepoint(SP)

Renonce=3 /5SP Singleton=2/3SP Doubleton=1SP

(Renonce=0 kort I farven, singleton= 1 kort I farven, doubleton=2 kort I farven)

De høje værdier når der tilsammen er 9 trumfer.

Tæl aldrig honnør og støttepoint på samme udækket kort.

Vejledning: Vurder håndens værdi lidt højere, når der er en langfarve.

Med 8 trumfer: Vælg normalt en trumffarve.

Tæl 1/2 point ekstra for hver trumf ud over 8

<u>Makkersum:</u>	<u>Meld:</u>
Op til 25	Delkontrakt lavest muligt
26- 32	Udgang i sans eller ♥/♠(majorfarverne) lavest mulig.
33-36	Med 29 -32 og 9 eller flere trumfermeldes undertiden udgang i ♣/♦ (minorfarverne)
37+	Lilleslem
	Storeslem

Hjælp i meldekrigen

Når Øst - Vest kæmper mod Nord - Syd om at få en delkontrakt, kan følgende Vejledende rettesnor benyttes (p = point, dvs. HP+SP),

Kæmp med 1 i farve fra ca. 18 p

Kæmp med 2 i farve fra ca. 21 p, i sans skal i have lid mere

Kæmp med 3 i farve fra ca. 23 p

1 Pointgrænser

Til udgang i ut/♠/♥ kræves	25/26
Til udgang i ♦/♣ kræves	28
Til lilleslem kræves	33
Til storeslem kræves	37

2. Støttepoint

Når en farve meldes og støttes, tælles for hhv. **renonce, singleton, doubleton** :

Farvemelderens.	med 4 trumfer:	3,2,1.
	med 5 trumfer:	5,3,1.
Støtteren:	med 3 trumfer:	3,2,1.
	med 4 trumfer:	5,3,1.

3. Åbningsmeldinger.

1 i farve:	Ca. 12-21. Vælg længste farve/ den lavest gældende af 4. farver/ den højest gældende af 5-farver.
2♣:	Min. 22/ 8½ stik. Mindst 5 ♣ eller en sanshånd. Rundekrav- ubegrænset. Afmelding 2 ♦.
2♦/♥/♠	Min. 22/ 8½ spillestik. Rundekrav- ubegrænset.

Afmelding : Farven over

3-4 i farve, 5♣/♦: Spærring, 2- 3 reglen.

1 ut. 15-17 med jævn fordeling.

2 ut. 20-21 med jævn fordeling

3 ut: Gående minor med ringe sidestyrke

4.Svar på åbning 1 i farve:

Pas: 0-5

Støtte i makkers farve:

2 i farven	6 - 9, oftest 4 trumfer
3 i farven:	10 - 12, mindst 4 trumfer
4 i farven:	13 - 15, mindst 4 trumfer

Ny farve:

1 i højere farve:	6+, mindst 4-farve
2 i lavere farve:	10+, mindst 4 farve.
Spring i ny farve	16+,

Sans:

1 ut:	6-9
2 ut	10-12. Jævn fordeling
3 ut:	
13-15.	Helst 3-3-3-4 fordeling

Prioritering af svar:

1. Støt major med 4 trumfer.
2. Meld major farve.
3. Støt minor med 4 + trumfer.(sjældent til 4 -trinet)
4. Meld minor langfarve.
5. Meld sans.

5. Åbners 2.melding efter svaret 1 ut.

(eksempel 1♥-1 ut)

Pas:	12-16 og jævn fordeling.
2 ut	17-18 og jævnt fordeling.
3 ut:	19 + jævn fordeling
2 ♥	Max 14 med 6 farve.
3 ♥	15-17 med 6 farve.
4 ♥	18 + og min.6-farve.
2♣/♦:	12-18
2 ♠	16-21 (3 trins presser)

6. Åbners 2. melding efter 1 i højere farve.

(eksempel: 1♦ -1♥)

2♦	Max 14 og ofte 6-farve.
3♦	15-17 og min. 6-farve
2♥	13-15 incl. støttepoint.
3♥	16-18 incl. støttepoint.
4♥	19-21 incl. støttepoint
1 ut	12-14 og jævn fordeling
2 ut	18-19 og jævn fordeling
3 ut	Chancemelding. Lagfarve i ruder.
1♠/2♣	12-18
2♠/3♣	19-21

(eksempel: 1♦-1♠)

2♥	16-21 (3trins presser)
----	------------------------

7. Åbners 2. melding efter 2 i lavere farve.

(eksempel: 1♥-2♣)

2♥	max.14 og min. 5-farve.
3♥	14-16 og min.6-farve.
4♥	17+ og solid 6/7 farve.
3♣	13-16 incl. støttepoint.
4♣	17+ incl. støttepoint.
5♣	max.15 hp og meget skæv hånd.
2ut	12-14 og jævn fordeling.
3ut	18-19 og jævn fordeling.

2♦	12-18
3♦	19-21
2♠	16-21 (3-trins presser)

(eksempel 1♠-2♦)

3♣	16-21 (3-trins presser.)
----	--------------------------

8. Generelle forhold.

Springmeldinger: Spring til 2 ut og til 3 i egen eller makkers farve er opfordring til udgang. Spring i ny farve er udgangskrav. Dette gælder såvel for åbner som svarer.

Støtte: Enkeltstøtte til en majorfarve kan afgives på honnør tredje, Springstøtte kræver 4 kort- 3, når makker lover 5-farve (1♠-2♥). Støtte fra 2 til 4 i minorer udgangskrav (sleminteresse).

9. Åbningshænder med sansfordeling.

12-14	Åben i farve, genmeld billigst muligt i ut. (gælder efter en ny farve fra makker)
15-17	Åben 1 ut.
18-19	Åben i farve, spring derpå i ut. (gælder efter ny farve fra makker).
20-21	åbn i 2 ut.
22-24	åbn i 2♣, genmeld 2ut.
25-27	Åbn. 2♣, genmeld 3 ut.
28-30	åbn 2♣, genmeld 4 ut.

10. Svar til åbning 1 ut.

Jacoby	Fra 0 p til ∞
2ut.	(8) 9 (10)
3 ut.	(10) 11-15
4 ut	16-17, opfordring til lilleslem.
6 ut	18-19.
5ut	20-21, opfordring til storeslem.
7 ut	22+
2♣	8+ Stayman

4♣ Spørgsmål efter esser(gerber).

11. Svar til åbningen 2 ut.

Gerber	0 til ∞
3 ut	5-11
4ut	12,opfordring til lilleslem.
6ut	13-15
5 ut	16, opfordring til lilleslem.
7 ut	17+
3♣	4+ stayman
4♣	Spørgsmål efter esser (Gerber)

12. 2-3 reglen

Ved spærremeldinger og indmeldinger bør melderens regne med at opfylde kontrakten **minus 2 stik i zonen og minus 3 stik uden for zonen**

13. Defensiv meldinger.

Simpel indmelding: 10-16 (6-16). Reglen om 2 og 3 stik angiver minimumskravet.

Springindmelding: Spærring med god 6-farve, max 10-11 hp, 2-3 reglen.

Dobbelt/tredobbelt spring: Spærring.2-3 reglen.
1ut. 15-17 hp. Jævn fordeling. Hold i modpartens farve.

Overmelding i fjendens farve: en- eller tofarvet hånd. Udgangskrav.

Dobling af 1 i farve: Oplysning. Mindst en åbningshånd. Ubegrænset opad.
Med 12-16 kræves støtte til de umeldte farver.

Dobling af 1 ut: Mindst samme styrke som ut-åbner.
Forslag til straf.

14. Svar på oplysningsdoblingen.

Pas:	min.DB10xxx i fjendens farve.
0-8:	Melding i længste farve,
9-11	Spring i længste farve
12+	Overmelding i fjendens farve eller udgang
6-9	1ut. Hold i fjendens farve, jævn.
10-12.	2 ut. Hold i fjendens farve, jævn.
13-15:	3ut. Hold i fjendens farve, jævn.

15.Stayman.

Med udgangsinteresse kan makker til 1 ut åbner spørge med 2 ♣(efter 2 ut:3♣) om 4-farve i major. Svar:

2♦	Ingen 4-farve i major.
2♥	4-farve i hjerter og måske i spar.
2♠:	4-farve i spar men ikke i hjerter.

16. Spørgemeldinger.

Blackwood: 4 ut spørger om esser. Svar:

5♣=0/4 esser, 5♦=1 es, 5♥= 2 esser, 5♠=3 esser

5ut spørger om konger. Svarene er analoge.

Blackwood-Morrow: Kongen i fastlagt trumfarve med tælles som es og damen som konge.

Gerber: Direkte efter 1/2 ut spørges der om esser med 4♣. Svar.

4♦=0/4 esser,4♥=1es, 4♠= 2esser 4ut= 3 esser

5♣ spørger tilsvarende om konger