

Meldingenes betydning

Plan for kvelden:

- Generelt om meldinger
- Hvordan bruke meldinger til å beskrive sin hånd
- Fire grunner for å aksjonere:
 - Tillegg
 - Krav
 - (Potensielt) bedre kontrakt
 - Sperr



Meldingenes betydning

- Målet i akusjonen er å finne den beste kontrakten for oss.
 - Dersom vi har minst 21 HP vil vi helst spille kontrakten vår vei (eller doble motparten).
- Vi må finne ut hvilken valør vi vil spille, og hvor høyt vi skal melde.
 - Det første avhenger av hendenes fordeling (hvor mange kort vi har i hver farge).
 - Det andre avhenger av samlet styrke.
 - God tilpass kan kompensere for styrke.





Trumf eller NT



- For at en farge skal fungere som en god trumffarge, bør vi ha minst 8 kort tilsammen i den fargen
 - Unntaksvis kan vi spille en 7-korts farge, men det kan til tider være utfordrende.
- I delkontrakt og slem spiller vi som oftest trumf hvis vi kan.
 - I slem kan vi spille NT kontrakt hvis vi frykter at evt. trumf kan bli brukt mot oss. I delkontrakt er NT nødløsning i situasjoner hvor vi ikke vet så mye om makker sine kort, og har begrensede muligheter til å utforske mulighetene før vi kommer for høyt.
- I utgang spiller vi 4♥ eller 4♠ om vi har tilpass, ellers spiller vi gjerne 3NT.
 - 5♣ og 5♦ er på mange måter nødløsninger, men absolutt aktuelt i noen situasjoner.



Fargemeldinger

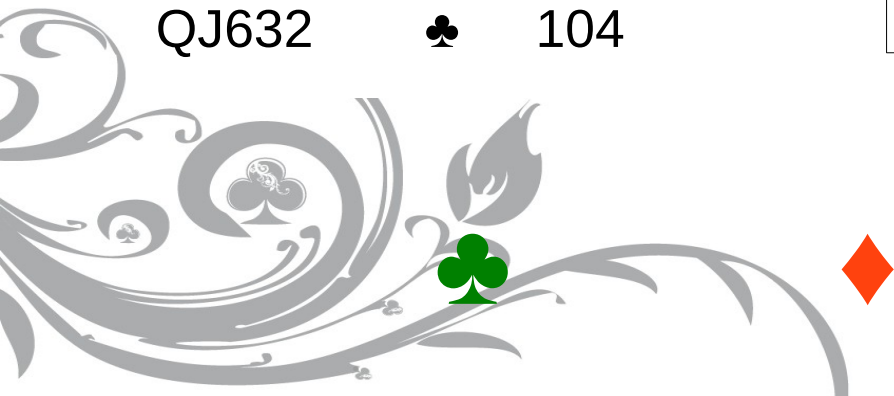
- Ekte melding i farge indikerer at vi har lengde i fargen, eller er interessert i å spille fargen som trumf.
 - Mer om meldinger som ikke er ekte senere.
- Hvis fargen ikke er meldt ekte tidligere, må vi ha minst 4 kort i fargen for å melde den (minst halvparten av de 8 vi trenger totalt), i noen tilfeller minst 5.
 - Unntak: åpning 1♣♦ kan være 3 kort i fargen.
- Hvis makker har meldt fargen tidligere, må vi ha det som makker kan mangle, typisk 3 eller 4, for å melde fargen.
 - Her må meldingen sees i lys i hva vi har meldt og ikke meldt tidligere. Hvis vi ikke kan ha 4, viser en slik melding vanligvis 3 kort i fargen.



Fargemeldinger

Vest		Øst
AKJ3	♠	86
K74	♥	AQ952
5	♦	KJ43
QJ632	♣	104

Nord	Øst	Syd	Vest
		Pass	1♣
Pass	1♥	Pass	1♠
Pass	2NT	Pass	3♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			



Fargemeldinger

Vest		Øst
A943	♠	86
K74	♥	AKQ52
5	♦	KJ43
J9632	♣	104

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♥	Pass	2♥
Pass	Pass	Pass	



NT-meldinger

- Vi skal normalt jevn fordeling for å melde en ekte NT-melding, og bør helst ha NT-fordeling.
 - Jevn fordeling betyr at vi har minst 2 kort i alle farger (ingen kortfarger). Dette gjelder generelt.
 - NT-fordeling er system-spesifikt. I vårt tilfelle betyr det en jevn fordeling med maks en to-kortsfarge.
- Senere i auksjonen kan en melde NT ekte som forslag til kontrakt, selv om en ikke har jevn fordeling.
 - 1NT som svar på makkers åpning 1♣♦♥♠ trenger heller ikke vise jevn fordeling.
- Vi trenger stopper i motparsens farge dersom vi skal melde en ekte NT-melding etter at motparten har meldt en farge.
 - En stopper er en beholdning som garantert gir et stikk i fargen dersom motparten spiller ut fargen.
 - Hvis vi ikke har stopper kan vi evt. melde motpartens farge kunstig, for å spørre om makker har stopper.



NT-meldinger

Vest		Øst
A3	♠	KQJ6
KQ63	♥	J52
1084	♦	AQ7
J832	♣	K74

Nord	Øst	Syd	Vest
	1NT	Pass	2♣
Pass	2♠	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	Pass



NT-meldinger

Vest		Øst
A94	♠	863
K7	♥	AQ652
AQ6	♦	95
J9832	♣	AK4

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♥	Pass	2♣
2♦	Pass	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	





Aksjonere eller melde pass?



- Når du er utenfor systemet, må en tenke mer generelt for å finne ut om en skal aksjonere (by eller (re)doble), eller melde pass.
- Her legger vi vekt på fire kriterier for å aksjonere. Minst et av de må være oppfylt.
 - De kommer i prioritert rekkefølge, flere kan være oppfylt samtidig.
- Disse sier ikke alltid nøyaktig hva en skal melde. Her må en tenke logisk. Dersom det ikke er avklart hvilken valør vi skal spille, bør du prøve å melde slik at du forteller så mye som mulig av det makker ikke vet fra før av.
 - Når valør er avklart vil styrken, og eventuelle ess og konger, ha mye mer å si for valg av melding.





Tilleggsstyrke



- En viktig grunn for å kunne aksjonere er at hånden har vesentlig tilleggsstyrke som det er viktig å få vist.
 - Hva som er vesentlig, og om det er viktig å få vist, avhenger av situasjonen. Det kan til tider være utfordrende å beregne om en har tillegg eller ikke.
- Når en melder etter dette prinsippet skal en forsøke å fortelle makker så mye som mulig som makker ikke vet fra før av.
 - Dersom du har støtte til makkers farge, meld den.
 - Hvis ikke er det som oftest bedre å melde en ny farge eller NT, heller enn å gjenta en farge en selv har meldt tidligere.
 - Å hoppmelde (melde en valør på et høyere trinn en det minste som er tilgjengelig for gitte valør) kan være nødvendig for å få vist styrken.
- En tommelfingerregel for tillegg kan være: minst halvparten av de vi mangler for utgang (eller slem hvis aktuelt).



Meldinger som viser tillegg

Vest		Øst
AKJ1032	♠	106
A742	♥	1095
	♦	7432
KQJ	♣	A865

Nord	Øst	Syd	Vest
			1♠
Pass	Pass	2♦	X
Pass	3♣	3♦	Pass
Pass	3♠	Pass	4♠
Pass	Pass	Pass	



Meldinger som viser tillegg

Vest		Øst
A943	♠	K6
J7	♥	AKQ52
985	♦	KJ4
K962	♣	Q54

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♥	Pass	1♠
Pass	2NT	Pass	3NT
Pass	Pass	Pass	



Hender som skal melde pass

Vest		Øst
AJ1052	♠	Q6
A874	♥	J95
K6	♦	7432
Q4	♣	10865

Nord	Øst	Syd	Vest
			1♠
Pass	Pass	2♦	2♠
Pass	Pass	X	Pass
Pass	Pass		

- Vest er sterk nok til å melde 1♠, men for svak til å så melde 2♠ i 2. runde. Og 2♥ (evt. 2NT) hadde i så fall forklart mer for makker.



Hender som skal melde pass

Vest		Øst
9543	♠	106
87	♥	AKQ652
985	♦	J4
J962	♣	754

Nord	Øst	Syd	Vest
1♠	2♥	3♣	Pass
3♦	3♥	X	Pass
Pass	Pass		

- Øst er for svak til å melde 3♥ i 2. runde. Det kunne vært forsvarlig om syd meldte 2♠ og nord pass.



Kravmeldinger



YOU SHALL

NOT PASS

Kravmeldinger

- En kravmelding er en melding som, i tillegg til å beskrive hånden, sier
«Makker – pass på at jeg får mulighet til å melde en gang til.»
- Meldinger i ny farge, eller meldinger som ellers er ubegrenset i styrke, er som oftest kravmeldinger (men ikke alltid).
 - Bruk kravmeldinger når du må vite mer om makkers hånd før du kan konkludere hva beste sluttkontrakt er.
- Når makker melder en kravmelding, og høyre motstander melder pass, må du aksjonere.
 - Dette er altså en egen grunn til å aksjonere, selv om du ikke skulle ha tilleggsstyrke.
- Dersom høyre motstander aksjonerer, vil makker alltid kunne melde en gang til. Da er vi altså ikke i en kravsituasjon, og evt. aksjonering blir da frivillig.





Kravmeldinger



- Når du skal svare på en kravmelding, beskriv hånden din så mye som mulig, på samme måte som når du skal vise tillegg.
 - Det vil alltid være reservert noen meldinger til minimumshender.
- Alle kravmeldinger er krav til en melderunde, men noen kan også være krav videre.
 - Feks. krav til utgang. Etter utgangskrav er alle meldinger under utgang, krav.
 - Dersom det kreves til utgang, skal en alltid melde egen utgang, eller doble motparten.
 - Kravmeldinger kan også være krav til slem, eller krav frem til en gitt melding (feks. 5♣).





Ikke krav



- En melding som ikke er krav sier, i tillegg til evt. styrke og fordeling:
 - «Makker – jeg har ikke behov for å melde mer.
Min melding kan godt bli sluttkontrakten.»
- Meldinger i tidligere meldte farger eller ekte meldinger i NT er som oftest ikke krav.
- Meldinger i veldig aktuelle sluttkontrakter, feks. 3NT, 4♥ eller 4♠, eller i avtalt farge (eller NT) på 6 eller 7-trinnet er stort sett ikke krav.
- Meldinger som ikke er krav er stort sett oppad begrenset i styrke.



Kravmeldinger

Vest		Øst
A943	♠	K6
K7	♥	A8652
985	♦	KJ4
J962	♣	Q54

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♥	Pass	1♠
Pass	1NT	Pass	Pass
Pass			

1♠ fra vest er krav. Hverken 1♥ eller 1NT fra øst er krav.



Kravmeldinger

Vest		Øst
AKJ1032	♠	Q65
AQ	♥	KJ853
A6	♦	KQ3
KQJ	♣	108

Nord	Øst	Syd	Vest
			2♣
Pass	2♥	Pass	2♠
Pass	3♠	Pass	4♣
Pass	4NT	Pass	5♦
Pass	6♠	Pass	Pass
Pass			

Alle avgitte bud i denne auksjonen er krav, bortsett fra 6♠.



Kravmeldinger

Vest		Øst
A	♠	Q104
A9852	♥	4
654	♦	AKQJ
10876	♣	AKQJ5

Nord	Øst	Syd	Vest
	2♣	Pass	2♥
2♠	Pass	Pass	3♣
Pass	4NT	Pass	5♥
Pass	7♣	Pass	Pass
Pass			

- 2♥ fra vest er krav til utgang, så pass fra øst i 2. runde er krav. Pass her åpner for å spille 2♠X, om vest skulle være interessert. Etter det er alle bud krav, untatt 7♣.



Kravmeldinger

Vest		Øst
AKQ	♠	J65
AQ97	♥	KJ8532
Q5	♦	3
KQ64	♣	J85

Nord	Øst	Syd	Vest
			2♣
Pass	2♥	3♦	3♥
4♦	X	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

Når øst-vest både har krevd til utgang og funnet fargetilpass (i hjerter), skal de være med til minst 4♥. Doblingen er altså krav, og er cuebid. Mer om cuebid i neste leksjon.





Melding som sluttkontrakt



- Hvis du kan konkludere med hva sluttkontrakten skal være, kan du melde (mot) denne, uansett hva du har av styrke og fordeling.
 - Som oftest meldes dette direkte, men av og til må en gå via andre meldinger. Eksempler kommer.
- Utfordringen for makker kan være å vite om dette er forslag til kontrakt, om meldingen viser tillegg (som inviterer til videre meldinger) eller om meldingen er krav (som krever videre meldinger).
 - Dette lærer vi etterhvert. Det er en logikk i hva som er hva, men det kan være veldig uvant for nybegynnere å se denne.
- Det er ikke alltid slike meldinger er tilgjengelig. Det gjelder spesielt tidlig i auksjonen. Da må du kanskje passe, selv om det kan set ut til at en bedre kontrakt eksisterer.
- Når en slik melding avgis uten tillegg og uten hopp, når det ikke er krav, i en annen valør en forrige bud, kalles det et uttak.
 - Du sier at du vil spille en annen valør en den makker (eller deg selv!) først foreslår.



Bedre kontrakt

Vest		Øst
KJ5	♠	A
K1063	♥	Q952
Q1092	♦	AKJ
65	♣	J9874

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♣	Pass	1♦
Pass	1♥	Pass	3♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

- Vest ser at 4♥ kan være en god kontrakt om øst har litt tillegg. Det har øst, som da melder 4♥.
- 3♥ fra vest er et eksempel på en invitt, som ber makker passe med minimum eller legge på med maksimum.



Bedre kontrakt

Vest		Øst
Q1085	♠	AKJ6
K86	♥	J2
873	♦	K9542
J87	♣	A5

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♦	Pass	1♠
Pass	3♠	Pass	Pass
Pass			

- Her er det øst som avgir invitt med 3♠. Vest har minimum, og passer.



Bedre kontrakt

Vest		Øst
52	♠	K6
QJ87	♥	AK652
Q865	♦	KJ4
K76	♣	854

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♥	1♠	2♥
2♠	3♥	3♠	Pass
Pass	Pass		

Alle meldingene bortsett fra 1♥ og 1♠ er kun for å sloss om kontrakten, og viser veldig lite (men ikke null) tillegg. Ingen av meldingen er krav.



Bedre kontrakt

Vest		Øst
1084	♠	AJ73
AQ983	♥	J4
J3	♦	AK82
832	♣	K94

Nord	Øst	Syd	Vest
	1NT	2♥	X
Pass	Pass	Pass	

Etter at makker åpner 1NT tenker vest å stikke av til 2♥ (via overføring). Hånden er litt for svak til å invitere. Men når syd melder inn 2♥, så vil det være en god ide å doble. Med en sterk beholdning i ♥ og makkers 1NT åpning med på laget er det lite sannsynlig at det står 2♥ hos motparten, og gode utsikter til mer enn en bet.



Uttak

Vest		Øst
A97543	♠	K6
K7	♥	A8652
985	♦	KJ4
98	♣	Q54

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♥	Pass	1♠
Pass	1NT	Pass	2♠
Pass	Pass	Pass	

Etter at øst har beskrevet sin hånd ganske presist med 1NT, tar vest ut i 2♠ fordi 2♠ ser ut til å være en bedre kontrakt enn 1NT.



Uttak

Vest		Øst
975432	♠	K6
107	♥	AKQ52
9852	♦	KJ
9	♣	QJ104

Nord	Øst	Syd	Vest
	1♥	Pass	Pass
1♠	2♣	Pass	2♥
Pass	Pass	Pass	

- Etter at øst har vist tillegg med 2♣, tar vest ut i 2♥ fordi 2♥ ser ut til å være en bedre kontrakt enn 2♣. Merk at vest kan fritt gjøre dette selv med 0 hp. Uttak i 2♦ hadde også vært mulig med lang ruter og kort hjerter.



Uttak

Vest		Øst
A97543	♠	KQ
Q9	♥	KJ6
AKJ	♦	Q10984
KJ	♣	A65

Nord	Øst	Syd	Vest
	1NT	Pass	2♥
Pass	2♠	Pass	6♠
X	Pass	Pass	6NT
Pass	Pass	Pass	

- Vest mistenker at nord har god sparfarge, (eller et ess og en renons) og tenker at da 6NT kan være bedre.
 - Nord bør ikke doble på sterk sparfarge, men med ess og en renons er det riktig.





Sperremeldinger



- Hensikten med en sperremelding er å ta bort meldeplass for motparten.
 - Dette kan være taktisk lønnsomt dersom det er stor sannsynlighet at motparten har mest styrke, altså at du har svake kort.
 - Du må melde på minimum 2-trinnet, og som oftest hoppmelde, for at dette skal virke.
 - Du trenger en lang farge for å forsvare meldingen. Minst 6 kort, med hovedvekten av håndens styrke i fargen.
 - Meldingen bør være mer beskrivende enn andre typer meldinger i tilfelle makker har gode kort. Altså kompakt i mulige fordelinger og styrke, slik at det er lettere for makker å se for seg hvordan hånden din ser ut. Makker må nå oftest trekke konklusjon om eventuell sluttkontrakt i bare en melding.



Sperremeldinger

Vest Øst

AK97543 ♠ 6
 9 ♥ K65
 985 ♦ AJ1064
 98 ♣ Q753

Nord	Øst	Syd	Vest
		1♥	3♠
Pass	Pass	?	

Vest Øst

AKQ96542 ♠ Q85
 94 ♥ 8
 974 ♦ J87532
 ♣ 1083

Nord	Øst	Syd	Vest
1♣	Pass	1♠	4♥
?			





Oppsummering



- Det er din tur og du lurer på om du skal aksjonere.
 - Har du vesentlige tilleggsverdier som det er nødvendig å få vist? Vis så mye som mulig som makker ikke vet fra før av. Støtt gjerne makkers farge om du kan.
 - Er du i en kravsituasjon? Støtt makkers farge om du kan, eller vis så mye som mulig som makker ikke vet fra før av. Du kan ikke melde pass.
 - Ser du en bedre kontrakt enn den som foreligger nå? Meld (mot) denne om du har meldinger til det.
 - Har du en hånd som egner seg for sperremelding, og er du i en situasjon der det kan være gunnlig å sperremelde? Avgi sperrende bud. Du trenger en lang farge for dette, og må som oftest hoppmelde, gjerne over flere trinn.
- Hvis ingen av disse kriteriene er oppfylt – meld pass!



Kunstige meldinger

- En melding er kunstig hvis den ikke er ekte.
 - En fargemelding som ikke viser lengde eller interesse for fargen, eller en NT melding som ikke viser en jevn hånd..
- Det er ikke lov med hemmelige meldinger i bridge. Der det benyttes kunstige meldinger skal motparten få beskjed om dette.
- Beskjeden gis ved at makker til den som avgir en kunstig melding, alerterer meldingen. Enten ved å bruke alert-kortet, eller ved å banke i bordet.
 - Bud over 3NT skal kun alerteres i første melderunde. Pass, dobler og redobler skal aldri alerteres.
- For noen åpningsmeldinger (1♣♦, 1NT og 2♣♦♥♠) skal betydningen annonseres uoppfordret.





Spørring underveis



- Dersom du lurer på hvilke avtaler motparten har, enten i meldinger eller i spill, kan du spørre når det er din tur til å melde eller spille.
- For en konkret melding spør du makkeren til den som avga meldingen.
- For spillesignaler kan du spørre hvem du vil.
- Når auksjonen er over, la meldekortene ligge på bordet til utspillet er kommet og ingen har flere spørsmål.

