

Innmeldinger

1 Hva er en innmelding?

Når motparten har åpnet meldingene og vi melder en farge eller grand (NT) sier vi at vi melder inn. Det er andre krav til innmeldinger enn åpninger, blant annet kan vi melde inn uten å ha nok poeng til å åpne.

Det finnes flere grunner til at vi melder inn:

- Selv om motparten har åpnet meldingene, er det ikke utelukket at det er vi som skal spille kontrakten, enten delkontrakt, utgang, eller noen ganger til og med slem.
- Vi ønsker å gjøre det vanskelig for motparten å finne deres beste kontrakt ved å ta bort melderom og forstyrre dem. Bridge blir veldig lett uten motstandere!
- Vi håper å gi makker et godt bilde av hånden vår slik at motspillet blir lettere. Veldig ofte spiller vi ut den fargen makker har meldt inn!
- Innmeldingen kan også hjelpe oss å finne en gunstig *stamp*. Det vil si at vi melder over motpartens kontrakt selv om vi ikke tror vi klarer å få hjem kontrakten vår. Dette gjør vi fordi det kan være billigere å gå en, to, eller tre bet, enn å la motparten få utgangsbonusen. Hvis motparten har 10 stikk i hjerter, men vi har 9 stikk i spar, kan vi melde 4♠ over deres 4♥, som blir billigere enn å betale ut 420 i 4♥. Kanskje melder også motparten 5♥ og går bet, slik at vi får scoren.

1.1 Hva trenger vi for å melde inn?

Når vi melder inn ser vi ofte mer på fargekvalitet enn poeng. Det vil si at har vi en god farge prøver vi å få meldt inn denne, selv om vi ikke har åpning.

1.1.1 Innmelding på 1-trinnet.

Litt generelt kan vi si at innmelding på 1-trinnet (når du kan melde inn enten $1\spadesuit$, $1\heartsuit$ eller $1\clubsuit$), krever ca 7-16 honnørpoeng og en brukbar farge med minst 5 kort. Vi må også ta hensyn til soneforholdene, og er du i faresonen må du være litt mer forsiktig og bør kanskje ha ca 9-16 poeng. La oss se på noen eksempler:

	Øst				
	♠ AQJ93				
1.	♥ JT3	West	North	East	South
	♦ T72		1♣	?	
	♣ 53				

Nord åpner med $1\clubsuit$, og det er vår tur. Vi har 8 hp og en ganske fin sparfarge. Vi melder derfor inn $1\spadesuit$. Vi vet ennå ikke hvem som skal spille kontrakten, men vi har gjort makker oppmerksom på at vi har spar, og han er i en god posisjon til å vurdere kortene sine. Hvis vi skal spille motspill er det veldig sannsynlig at makker vil spille spar ut, som passer oss bra.

	Øst				
	♠ J8543				
2.	♥ A93	West	North	East	South
	♦ KJ7	Pass	$1\heartsuit$?	
	♣ J6				

Makker i vest har passet først, så han har ikke åpning. Nord åpner med $1\heartsuit$ og det er vår tur. Vi har 10 hp og en 5 kortsfarge. Skal vi melde inn $1\spadesuit$? Vi har absolutt nok poeng til å melde inn, men se på den fargen! Vi ønsker ikke at makker skal spille ut spar. Siden han også har passet er det mindre sannsynlig at vi skal spille kontrakten. I tillegg tar det ikke bort noe melderom for motparten. De fleste grunnene til at vi ønsker å melde inn faller bort. Vi melder pass!

	Øst				
	♠ K2				
3.	♥ JT832	West	North	East	South
	♦ AKJ7	Pass	1♣	?	
	♣ Q6				

Dette likner veldig på forrige eksempel. Makker har passet og nord har åpnet. Denne gangen må vi nesten melde inn 1♥. Vi har 14 poeng og er litt for sterke til å si pass. Selv om makker har passet og hjerterfargen vår er ganske dårlig, kan det fortsatt hende vi skal spille kontrakten. Hvis makker har støtte til oss i hjerter, er det ikke usannsynlig at det kan stå både 8 og 9 stikk vår vei.

	Øst				
	♠ AQ3				
4.	♥ AKJT97	West	North	East	South
	♦ KT		1♣	?	
	♣ Q6				

Nord åpner 1♣. Vi har 19 hp og en kjempefin hjerterfarge. Melder vi inn 1♥? Nei! Vi er alt for sterke, makker forventer ikke at vi har en så god hånd når vi bare melder inn 1♥. Husk at vi viser ca 7/8/9-16 poeng ved å melde slik. Hva skal vi så melde? Det kommer vi tilbake til litt lenger ned.

1.1.2 Innmelding 1NT.

Når vi melder inn 1NT lover vi nesten det samme som om vi hadde åpnet 1NT. Ved å melde inn 1NT viser vi 15-18 honnørpoeng, en jevn hånd, og minst en *stopper* i motpartens farge(r). En stopper vil si at vi har kort som gjør at motparten ikke kan ta masse stikk i en farge uten at vi også vinner et stikk i samme fargen. Ess eller konge er eksempler på stoppere.

	Øst				
	♠ AK32				
	♥ QJ2	West	North	East	South
	♦ AT95		1♥	?	
	♣ Q6				

Nord åpner 1♥, og vi har 16 poeng. I tillegg har vi QJ2 i hjerter, slik at vi stopper den fargen (når motparten tar for A og K blir damen vår god). Vi har en jevn hånd og melder derfor inn 1NT.

Øst

♠ 32

♥ AJ3

♦ KT6

♣ AKT95

West North East South

1♥ ?

Også her melder vi inn 1NT. Vi har 15 poeng, en jevn hånd, og stopper i hjerter. 1NT er en veldig beskrivende og presis melding, så vi velger heller dette enn å melde 2♣ på disse kortene. Hadde nord åpnet med 1♠ i stedet for 1♥ må vi melde inn 2♣ siden vi ikke har stopper i spar.

1.1.3 Innmelding på 2-trinnet

Når vi melder inn på 2-trinnet, må vi ta flere stikk og det er større fare for å gå bet enn da vi meldte inn på 1-trinnet. Derfor kreves det vanligvis litt mer poeng, men aller viktigst er at fargen er ganske sterk. Du bør nok minimum ha 10 poeng for å melde inn på 2-trinnet hvis du har en god farge, og mer enn det hvis fargen er dårligere.

Øst

♠ 53

1. ♥ J2

♦ A85

♣ KQT983

West North East South

1♠ ?

Nord åpner 1♠, og vi har 10 poeng. Det er i grenseland poengmessig, men vi har en veldig fin 6 korts kløverfarge. Det er nok til å melde inn 2♣.

Øst

♠ J43

2. ♥ K9643

♦ AK4

♣ Q5

West North East South

Pass 1♠ ?

Makker passer, nord åpner 1♠, og vi har 13 poeng. Det er nok best å finne fram passlappen her. Riktignok har vi egen åpning, og melder vi 2♥ tar vi bort mye melderom for motparten. Men se på den hjerterfargen! Hvis makker har 0,1, eller 2 små hjerter blir det ikke mange trumfstikk på oss. Siden makker har passet i åpning har han ikke så mange ess og konger i sidefargene heller. Dette kan bli en katastrofe om vi velger å melde inn. Skal du melde inn her må du nesten ha flere hjerter, en mye bedre farge, eller flere poeng.

1.2 Svar på innmelding.

1.2.1 Når vi har støtte i makkers farge.

Når makker har meldt inn forteller han deg at han vanligvis har en god farge. Med mindre vi også har en veldig god farge, skal vi prioritere å støtte makkers farge hvis vi har 3 eller flere kort. Dette kan vi gjøre ved å høyne ett eller flere trinn i makkers farge.

La oss si at meldingsforløpet har gått slik (du sitter i vest):

West	North	East	South
	1♦	1♥	Pass

?

Makker har meldt inn 1♥ og du sitter med disse tre mulige hendene:

Hånd 1	Hånd 2	Hånd 3
♠ KQT2	♠ J63	♠ KJ7
♥ Q53	♥ QJ87	♥ AT4
♦ J6	♦ 5	♦ 852
♣ 9865	♣ KJ743	♣ AQT5

Med **Hånd 1** støtter vi makker til 2♥. Vi har 3 korts støtte og litt poeng. Det er ikke noen vits i å begynne å melde sparen vår, den er bare på 4 kort, og vi har allerede funnet tilpasning i hjerter (makker har minst 5 hjerter for innmeldingen og du har 3 som til sammen blir minst 8).

Med **Hånd 2** kan vi melde enten 2♥ eller 3♥. Merk at vi har 4 hjerter i støtte til makker, i tillegg til singel i motpartens meldte farge. Vi har ganske gode kort i hjerterkontrakt. Vi kan melde 3♥ for å ta bort masse melderom for motparten, og samtidig fortelle makker at vi har slike kort.

Med **Hånd 3** har vi hele 14 poeng. Hvis makker ikke har helt minimum for sin innmelding nærmer vi oss styrken vi behøver for å melde utgang. Men siden vi ikke vet hvor gode kort makker har, benytter vi oss av en litt spesiell melding; vi overmelder motpartens farge, i dette eksempelet 2♦. Det forteller ingenting om ruterfargen vår, men sier til makker at vi har gode kort med støtte i hans farge, og at vi nærmer oss utgang hvis han har en god innmelding på 12-13 poeng eller mer.

1.2.2 Når vi ikke har støtte i makkers farge.

Noen ganger har vi ikke 3 kort eller flere i makkers farge. Uten tilpasning melder vi vanligvis pass hvis vi ikke har sterke hender. Hvis vi har en jevn hånd med 8-11 poeng, og minst en stopper i motpartens farge kan vi melde 1NT.

Meldingsforløpet har gått slik (du sitter i vest):

West	North	East	South
	1♥	1♠	Pass
?			

og du sitter med enten

Hånd 1	Hånd 2	Hånd 3	Hånd 4
♠ 5	♠ J6	♠ 7	♠ 53
♥ J52	♥ KJ3	♥ T64	♥ J73
♦ AT7532	♦ Q982	♦ AQ42	♦ KQJ983
♣ Q86	♣ KT84	♣ AK974	♣ Q3

Med **Hånd 1** melder vi pass. Vi er ikke sterke nok til å introdusere ruterfargen.

Med **Hånd 2** melder vi 1NT. Dette viser 8-11 poeng, en jevn hånd uten 3 kort støtte i spar, og stopper i motpartens farge hjerter.

Med **Hånd 3** melder vi 2♣. Vi har 13 poeng, og er for sterke til å si pass.

Med **Hånd 4** melder vi 2♦. Vi har en god ruterfarge og 9 poeng som til sammen gjør at hånda blir for sterk til å si pass.

1.3 Når vi er for sterke for en vanlig innmelding.

En vanlig innmelding begrenser håndens styrke til rundt 16 poeng (bortsett fra 1NT som viser 15-18). Er vi sterkere enn dette må vi bruke en annen melding først; dobling (X).

La oss ta eksempelet fra tidligere:

Øst				
♠ AQ3	West	North	East	South
♥ AKJT97		1♣	Double	1♠
♦ KT	Pass	2♣	2♥	
♣ Q6				

Her ser vi et mulig meldingsforløp. Nord åpner 1♣, vi har 19 poeng og en god farge, så vi er for sterke for 1♥. Vi bruker doblingslappen først. Syd melder 1 spar, makker passer, nord gjentar kløveren sin med 2♣. Nå kan vi melde 2♥ for å fortelle makker at vi har minst en brukbar hjerterfarge med 5 eller flere kort, og at vi var for sterke til å melde 1♥ første gangen. Nå viser vi ca 17-20 poeng. Er vi enda sterkere kan vi hoppe til 3♥ i stedet.

1.4 Huskeliste.

- Når vi melder inn er bryr vi oss ofte mer om fargens lengde og kvalitet, enn samlet poengstyrke. Men er du sterk bør du finne en innmelding selv om du ikke har en veldig god farge.
- Vi melder inn av flere grunner. Vi vil kjempe om kontrakten, forstyrre motparten, finne en mulig stamp, og begynne å gi makker informasjon dersom vi spiller motspill.
- Makker vil veldig ofte spille ut i den fargen du har meldt inn.
- Innmelding 1NT viser 15-18 poeng, en jevn hånd samt stopper i motpartens farge(r).
- Vi støtter som regel makkers innmelding hvis vi har litt poeng og minst 3 kort støtte i fargen. Dersom du ser at det kan være mulig med utgang om makker har 12 eller flere poeng, overmelder vi motpartens farge. Dette lover også minst 3 kort støtte i makkers farge.
- Når makker har meldt inn en farge og du er svak og ikke har støtte i fargen sier du pass. Selv om vi ikke har et eneste kort i hans farge skal vi ikke prøve å ”redde” makker.
- Har du 17 eller flere poeng (og ikke kan melde inn 1NT) må du doble først, og ved neste anledning melde fargen din.