

Indmeldinger

1. Indmeldinger generelt.
2. Indmeldinger på 1-trinnet
3. Indmeldinger på 2-trinnet.
4. Indmeldinger efter modstanderne har spærret.
5. Spærre indmeldinger

1: Indmelding generelt.

Der er flere grunde til at melde ind. Vi vil gerne have kontrakten måske kan vi vinde mere end modstanderne kan. Det kan også være, vi vil stjæle kontrakten fra modstanderne. Det kan være billigere at gå ned, end at modstanderne vinder deres kontrakt.

Vi vil genere modstanderne. Hvis vi melder pas vil modstanderne finde den rigtige kontrakt. Når vi melder ind, ødelægger vi deres system.

Vi vil anwise et godt udspil hvis vi skulle komme i modspil.

Da der er flere faktorer, som afgør om vi vil melde ind. Er det svært at give en facitliste for hvad man skal have til en indmelding. Men HP, farve kvalitet og kvantitet, hvor meget vi spærrer for modstanderne og zone stilling, er faktorer vi lægger på vægtskållen. Og så ser vi hvilken vej vægtskållen hælder.

2; Indmelding på 1-trinnet viser 6-17 HP. Mindst 5 farve. Og farve kvaliteten bør mindst være D10xxx.

3: Indmelding på 2-trinnet ligner en åbnings hånd. Det lover ikke 12 HP men har man kun 10-11 HP er der noget kompenserende styrke enten en meget god 5-farve eller en god 6-farve. Den øvre grænse er 17 HP.

4: Indmeldinger efter en spærremelding melding lover en åbnings hånd. En forholdsvis god 5-farve eller 6 farve.

5: Spærre indmeldinger lover 6+ farve. Spærre indmeldinger på 3-trinnet og højere overholder vores aftaler om taber beregning.