

Svage 2 åbninger

Åbninger med: 2sp eller 2 hj eller 2 ru:
Alle disse åbninger er svage meldinger.

Hvornår:

Åbner har 6 – 11 HP.

Har en god **6 farvet** kulør med mindst 2 honnør i farven og melder denne.

Vi bruger konventionen: Ogust

Ogust- svarene er: 0 - 14 HP: Melder pas

Svarer har 15 HP: Melder 2 UT (åbner banker)

Svarer vil nu have mere at vide, om åbners hånd.

1) vil vide om åbner har: 6 – 8 PH. Eller: 9 – 11 HP

2) hvor er HP: Er de i den meldte farve. Eller er de ikke i den meldte farver.

1a) klør og ruder viser: 6 – 8 HP (svag)

1b) hjerter og spar viser: 9 – 11 HP (stærk)

2a) klør og hjerter viser en dårlig hånd med HP uden for den meldte farve (svag)

2b) ruder og spar viser en god hånd med HP i den meldte farve (stærk)

Åbner melder derefter enten:

3a) 3 klør (svag – svag)

3b) 3 ruder (svag – stærk/god)

3c) 3 hjerter (stærk – svag)

3d) 3 spar (stærk – stærk/god)

Svarer: skal banke, da åbner ikke har afgivet en reel melding.

Derefter vurderer svarer, hvad han vil melde. Han har jo den stærkeste hånd.

En god farve viser to af de tre tophønnører, når man er uden for zonen. I zonen kræves lidt mere. Har man mindre end dette, viser man en dårlig farve.

Uden for zonen kan man kalde KD8753 for en god farve.

I zonen vil man kalde KD10953 for en ”god” farve

Uanset zonestillingen, kalder man en farve med EKD i spidsen for ”solid” og melder 3 ut efter Ogust 2ut.