

BERGEN Raises – *modificeret*

Efter mere end 70 års udvikling inden for bridgen, er vi nået til en fase, hvor vi er begyndt at tænke mere og mere på, hvorledes man kan genere modparten i dens meldinger. Meldesystemerne er blevet så udviklet efterhånden, at det ofte kan betale sig, at genere modpartens "naturlige" meldeforløb, hvis der gives lejlighed hertil. Det har længe været kendt, at man for alt i verden ikke skal lade en modpart, der spiller en eller anden form for præcisionsklør, få meldingerne for sig selv. Dertil er deres system for præcis. Man skal altså ind og genere dem - og helst på så højt et niveau som muligt. Det mest ideelle inden for bridgemeldingerne ville være "altid at give modparten det **sidste gæt**". Læg mærke til ordet gæt, men mere vigtigt er det, at det er det **sidste gæt** - ellers kan du få det sidste gæt lige i hovedet igen. Dette koncept beskrives indgående og godt af Kit Woolsey i hans bog: "MATCHPOINTS", der er absolut anbefalelsesværdig (nærmest et "must").

Det er nu ikke altid, at man er i position til at give modstanderne det sidste gæt, men man kan dog forstyrre dem i et ellers roligt meldeforløb, og det kan måske resultere i, at de begår en fejl, som de ellers ikke ville have foretaget!

Konceptet om at forstyrre modparten er flertydigt. Det er alt fra en simpel indmelding, springindmeldinger, spærremeldinger og bluff.

Prøv at se problemet i sin simpleste form:

Du har:

♠ K32
♥ E9653
♦ 842
♣ ED

Du åbner med 1♥, makker svarer 2♣. Hvad nu?! Makker har faktisk afgivet en irriterende melding, og du har ikke nogen helt klar genmelding. Du kan vælge mellem 2ut, måske 2♦ for at antyde en 5-farve i hjerter, du kan også forsøge at melde 2♥, men, men...

Lad os nu lade 3. Hånd (fjenden) indmelde 2♦ efter makkers 2♣. Nu er det dig. Pludselig skinner solen - du har ikke flere problemer. Du har en helt klar melding: "PAS". Hvor var det dejligt, at fjenden ikke kendte noget til de såkaldte "Nuisance Bids" (Vi bør have en oversættelse til dette begreb, der betyder noget som "irriterende meldinger"). Vi sender en kærlig hilsen til 4. Hånd.

Du har:

♠ 94
♥ ED973
♦ 8
♣ KDB32

Du åbner igen med en hjerter, makker svarer 1♠. Det ser ikke ud til, at du har særlig mange problemer med at genmelde, idet 2♣ er åbenbar.

Lad os nu lade 4. Hånd (den hjælpsomme fjende) indmelde 2♦ igen. Oops!!!! Hvad nu??!

Denne gang var han ikke så flink - nu har du pludselig ikke en soleklar genmelding. Du er simpelthen ikke stærk nok til at genmelde 3♣, men hvis du melder pas eller 2♥, så forsvinder klørfarven - især hvis din makker støtter til 3♦.

Den sidste indmelding virkede nærmest som en spærremelding, der gjorde livet besværligt for modparten. Jeg vil lade dig selv tænke over, hvorfor 2♦ meldingen i det ene tilfælde hjalp fjenden, medens samme melding i det andet tilfælde generede dem. Løsningen er meget vigtig!

BRIDGELOGEN-ROSKILDE

Du har:

♠ 3
♥ K653
♦ KDB3
♣ D843

Du åbner med 1♦, makker svarer 2♦ (6-9 p), 4. Hånd passer, og det er nu dig. Du skal melde 3♦ !!!
Det viser ikke ekstra styrke, men skal opfattes som spær. Prøv at se: makker sprang sparfarven over, så fjenden har mindst 9 spar tilsammen. Tror du, at fjenden lader jer købe kontrakten for 2♦? Fjenden har mindst 8 eller 9 stik på deres led med spar som trumf. Måske kan et direkte spær til 4♦ vise sig at give positivt spil i en parturering, hvis I kan få den udoblet - men 3♦ er et "must".

Og nu begynder vi at nærme os ideen bag BERGEN Raises.

Først vil jeg anbefale dig at læse artiklen: "LOVEN om TOTAL ANTAL STIK", idet Bergen Raises er baseret på LOVEN.

Jeg kan lige først skitsere, hvad Bergen Raises går ud på:

Makker åbner med en majorfarve, du har støtte til denne og kan se 9 kort i trumffarven, men har under en åbningshånd. Du skal melde videre således:

BERGEN Raises:

1♥	3♥	0-5 hp (9-10 tabere) - rent spær
	3♦	6-9 hp (8-9 tabere) - semispær
	3♣	10-12 hp (8 tabere) - som Acol-støtte - semikonstruktivt

Læg mærke til, at jo mindre du spærrer for makker - jo stærkere er du! (det kan faktisk bruges som en huskeregel).

Hvis makker melder 4♥ i 1. Tilfælde - så er det garanteret videre spær - der vil næppe være udgang.

Hvis makker melder 4♥ i 2. Tilfælde - så kan der være udgang.

Hvis makker melder 4♥ i 3. Tilfælde - så er det for at vinde udgangen (han har højst 6 tabere). Det skal bemærkes, at slem ikke er udelukket efter makkers 3♣.

Det er meget vigtigt, at der er **mindst 9 trumfer** tilsammen (LOVEN), hvilket gør konventionen lidt sjælden, med mindre du åbner i spar eller at makker har en 5-farve i hjerter, når du åbner med 1♥.

Derfor er trenden for øjeblikket blandt vore elitespillere, at åbne med 5-farve i major - også hjerter. Det er et ganske lille indgreb i dit system, og du vil faktisk komme til at holde af det, idet mange små irritationsmomenter samtidig bortfalder.

Du får den første hånd igen:

♠ K32
♥ E9653

BRIDGELØGEN-ROSKILDE

♦ 842

♣ ED

Du åbner med 1♥, makker svarer 1ut. Hvad nu?

Med 5-farve i major har du ingen problemer - meld pas, makker har ikke 3 hjertere med til dig. Med 4-farve i major har du et problem - skal du satse på 2♥ eller melde pas.

Det var bare ét eksempel, men fordelene med 5-farve majoråbninger viser sig især, når der skal spærres videre. Hvis fjenden har været inde med en indmelding, står man absolut på fastere grund - både åbner og makker - i en balanceringsituation.

Hvis du indfører Bergen Raises, får du på effektiv vis dissekeret dine støttemeldinger på 3-trækket, hvilket er en mangel i f.eks. Acolstøtter. Acolstøttere har tit lyst til at springstøtte til 3-trækket i makkers majoråbning med god fit, men kun ca. 7p. Lysten er rigtig, men budskabet til makker forkert. Alt dette klarer Bergen Raises - men der følger andet med i kølvandet. F.eks. viser meldeforløbet: 1♥ - 2♥ nu 6-9 hp men en **3-farve** som støtte (5-farve åbning). Rart nok for åbner at vide.

Lad os se på samtlige støttemeldinger efter åbningen 1♠:

1♠ 1ut 6-9 hp	Benægter 3-farve i spar – Sans-fordeling
1♠ 2♣ 10+ hp	Mindst en 4-farve i klør.
1♠ 2♦ 10+ hp	Mindst en 4-farve i ruder.
1♠ 2♥ 10+ hp	Mindst en 5-farve i hjerter.
1♠ 2♠ 6-9 p (9 tabere)	Præcis en 3-farve i spar. Med 10+ p og 3-farve i spar, <u>meldes først en anden farve</u> , hvorefter der støttes i spar. Hvor meget der støttes til, afhænger af styrke.
1♠ 2ut 12+ hp (højst 7 tabere)	STEENS 2UT – udgangskrav (mindst 4-kortsstøtte)
1♠ 3♣ 10-12 p (8 tabere)	BERGEN Raise – konstruktivt (mindst 4-kortsstøtte)
1♠ 3♦ 6-9 p (8-9 tabere)	BERGEN Raise – semispær (mindst 4-kortsstøtte)
1♠ 3♥ 13+ hp	Mindst god 6-farve i hjerter,
1♠ 3♥ 10-12 hp (8 tabere)	Ukendt renonce (spring i modsat major) 3ut spørger
1♠ 3♠ 0-5 p (9-10 tabere)	BERGEN Raise – spær (præcis 4-kortsstøtte)
1♠ 3ut 13-15 hp	Benægter 3-farve i spar – Sans-fordeling
1♠ 3ut 10-12 hp (8 tabere)	Singleton i modsat major
1♠ 4♣ 10-12 hp (8 tabere)	SPLINTER – Singleton/renonce i klør (mindst 4-kortsstøtte)
1♠ 4♦ 10-12 hp (8 tabere)	SPLINTER – Singleton/renonce i ruder (mindst 4-kortsstøtte)
1♠ 4♥ 10-12 hp (8 tabere)	SPLINTER – Singleton/renonce i hjerter (mindst 4-kortsstøtte)
1♠ 4♠ 0-5 p (9-10 tabere)	BERGEN Raise – spær (mindst 5-kortsstøtte)

BRIDGELOGEN-ROSKILDE

Og samtlige støttemeldinger efter åbningen 1♥:

1♥ 1♠ 6+ hp	Mindst 4-farve i spar. Benægter 3-farve i hjerter – Sans-fordeling
1♥ 1ut 6-9 hp	Benægter 3-farve i hjerter og 4-farve i spar – Sans-fordeling
1♥ 2♣ 10+ hp	Mindst en 4-farve i klør.
1♥ 2♦ 10+ hp	Mindst en 4-farve i ruder.
1♥ 2♥ 6-9 p (9 tabere)	Præcis en 3-farve i hjerter. Med 10+ p og 3-farve i hjerter, <u>meldes først en anden farve</u> , hvorefter der støttes i hjerter. Hvor meget der støttes til, afhænger af styrke.
1♥ 2♠ 0-6 hp	Mindst 6-farve i spar.
1♥ 2ut 12+ hp (højest 7 tabere)	STEENS 2UT – udgangskrav (mindst 4-kortsstøtte)
1♥ 3♣ 10-12p (8 tabere)	BERGEN Raise – konstruktivt (mindst 4-kortsstøtte)
1♥ 3♦ 6-9 p (8-9 tabere)	BERGEN Raise – semispær (mindst 4-kortsstøtte)
1♥ 3♥ 0-5 p (9-10 tabere)	BERGEN Raise – spær (præcis 4-kortsstøtte)
1♥ 3♥ 10-12 hp (8 tabere)	<i>Ukendt renonce (spring i modsat major) 3ut spørger</i>
1♥ 3♠ 10-12 hp (8 tabere)	SPLINTER – Singleton/renonce i spar (mindst 4-kortsstøtte)
1♥ 3ut 13-15 hp	Benægter 3-farve i spar – Sans-fordeling
1♥ 3ut 10-12 hp (8 tabere)	<i>Singleton i modsat major</i>
1♥ 4♣ 10-12 hp (8 tabere)	SPLINTER – Singleton/renonce i klør (mindst 4-kortsstøtte)
1♥ 4♦ 10-12 hp (8 tabere)	SPLINTER – Singleton/renonce i ruder (mindst 4-kortsstøtte)
1♥ 4♥ 0-5p (9-10 tabere)	BERGEN Raise – spær (mindst 5-kortsstøtte)

OBS... Kun SPLINTER meldingerne anvendes, hvis "mellemhånden" har indmeldt en ny farve ! I dette tilfælde benyttes overmelding i fjendens farve som "eneste krav" med major-støtte.

OBS... Alle ovenstående meldinger benyttes også, hvis "mellemhånden" oplysningsdobler.

Splintermeldinger:

Splintermeldinger er en springmelding, der viser 4-kortsstøtte til makkers åbning i major, en kortfarve samt ca. 10 hp (9 meget gode hp til 12 dårlige hp). HUSK - en splintermelding skal ikke benyttes til at komme i udgang med, den skal undersøge, om der er SLEM i kortet - på få honnørpoint - en såkaldt "fitteslem". Det er derfor vigtigt, at det er honnørpoint man tæller - ikke fordelingspoint. Det skal makker benytte, såfremt han skal til at placere honnører på din hånd.

Således vises hænderne:

1 ♥	3 ♠	Ukendt renonce - <i>3ut spørger</i> :	4 ♣=renonce i klør; 4 ♦=renonce i ruder; 4 ♥=renonce i major
1 ♠	3 ♥	Ukendt renonce - <i>3ut spørger</i> :	4 ♣=renonce i klør; 4 ♦=renonce i ruder; 4 ♥=renonce i major
1 ♥	3ut	Singleton i modsat major	
1 ♠	3ut	Singleton i modsat major	
1 ♥/♠	4 ♣	Singleton i klør	
1 ♥/♠	4 ♦	Singleton i ruder	

Voila - simpelt og effektivt! - og så kan du benytte Bergen Raises uden problemer.