

Exclusion

Indimellem sidder du med en renonce og ved ikke, om den er brugbar overfor makkers hånd – skal I spille udgang eller slem? Og hvilke esser har makker? Løsningen er at vise din renonce – nu kan din makker vise antallet af esser udenfor renoncefarven og I styrer forhåbentlig i den rigtige kontrakt.

Renoncen vises typisk ved et spring til 4sp eller 5mi/5hj. Derved bliver det muligt at skelne mellem cuebids/singlesplint (typisk på 3- og 4-trinet) og exclusion-situationer.

Eksempler

1ru – pas – 2kl – pas

4sp – pas - ?

Nu svares esser udenfor sparfarven efter RKC 1430

1nt – pas – 2ru – pas

2hj – pas – 4sp

Nu svares esser udenfor sparfarven efter RKC 1430

1sp – pas – 2ru – pas

4nt – pas – ?

5nt: viser ulige antal esser og renonce udenfor sparfarven

6kl: viser lige antal esser og renonce i klør

6ru: viser lige antal esser og renonce i hjerter

Hvis fjenden blander sig

1hj – pas – 2ru – pas

5kl – D - ?

- Man kan ignorere doblingen og melde som ellers

- Man kan også udnytte den ekstra gratis meldeplads,

f.eks. pas = 1/4 esser, RD = 0/3 esser, 5ru = 2 esser uden ru Dame osv.

Pointen er ikke, at det ene nødvendigvis er det andet overlegent, men derimod at man skal sørge for at få en aftale med makker om, hvordan man takler situationen.

Hvis modparten skulle få den gale ide at spærre med 6kl, kan man spille følgende:

pas = 1. trin, Dobler = 2. trin, billigste melding (6ru) = 3. trin osv.

Man kan også spille LIDO (mere meldeøkonomisk):

Lige antal esser = DObler, ulige antal esser = pas

Pointen er igen: Sørg for at have en aftale med makker!