



## Bridgeordbog

Find definitionen på bridgeudtryk og tekniske termer.

## Bridgeordbog

5-farve major:

At have mindst 5-farve i Hjerter eller 5-farve i Spar.

Afblokkere:

En teknik bestående af at slippe af med de kort, der hindre forbindelserne.

Aggressiv:

Aktivt modspil brugt i nødsituationer, så som at lægge lavt til modstandernes Konge i håb om at kunne tage fremtidige stik.

At passe, Pas, Ingen melding:

Betyder ikke at melde, doble eller redoble, når det er din tur under meldeforløbet, og derfor "passer" man med meldingen "Pas".

Badekuppet:

En teknik brugt af spilfører, bestående af at dykke en Konge spillet i en sans-kontrakt med en farve bestående af for eksempel Es og Bonde, for at få udspilleren til at spille op i hans gaffel igen.

Balanceret melding:

En melding meldt efter to passer.

Balanceret, Balanceret hånd, Balancerede hænder:

En hånd siges at være balanceret eller jævn, når den indeholder højst én doubleton samt ingen singletons eller renonce.

Baron:

Meldekonvention, der består af at melde dine lange farver i farvernes rangorden (Klør, Ruder, Hjerter, Spar).

Bedste minor:

En melding meldt under de følgende forudsætninger:

- Første melding meldt ved bordet.
- I en minorfarve, d.v.s. enten Ruder eller Klør.
- I den længste farve (i den man har flest kort i) af de to minorfarver.

Hvis minorfarverne er lige lange, melder man 1 Klør med 3-farve i Klør og 3-farve i Ruder. Ellers melder man 1 Ruder.

Bekende (kulør):

At spille et kort i den spillede farve.

**Billigste genmelding:**

At genmelde en farve på det laveste trin betyder, at man melder den samme farve to gange på det lavest mulige trin.

**Blackwood:**

Konventionel melding af 4UT, der spørger makker, hvor mange Esser han har. De klassiske svar er: 5 Klør = 0 eller 3 Esser, 5 Ruder = 1 eller 4 Esser, 5 Hjerter = 2 Esser.

**Blank farve, Blank:**

Kun at have ét kort (singleton) i en farve. Kan også siges om kort: "at have en blank Konge" betyder, at man kun har Kongen i farven.

**Blokering:**

Når en farve ikke kan spilles mellem spilfører og bordet på grund af kortenes rang.

For eksempel: bordet har Esset og Damen. Spilfører har Kongen, 3 og 2. Man kan ikke direkte tage 3 stik i den farve. Farven er derfor blokeret.

**Bonus, Bonus point:**

Når man vinder en kontrakt, kan man også score en bonus, ud over de point du får for at vinde stik. 50 point er vundet for en delkontrakt, 300 eller 500 point for en udgang, 800 eller 1.250 point for en lilleslem samt 1.300 eller 2.000 point for en storeslem.

**Bordet:**

Spilførers makker. "Bordet" refererer også til spilførers makkers kort, der er lagt på bordet efter åbningsudspillet er spillet.

**Bud, Bud, Melding, Meldinger, Meldesekvens, Meldeforløb:**

En process med målet at bestemme den endelige kontrakt ved brug af meldinger. Tilsammen er meldinger i et spil kaldet en meldesekvens eller -forløb.

**Cuebid, Kontrol:**

Melding i en farve, der fortæller din makker, at du ikke vil tabe to stik i den farve med det samme.

**Delkontrakt, Delkontrakter:**

Alle kontrakter lavere end udgang og slem, d.v.s. alle kontrakter fra 1 Kl til 4 Ru, ud over 3UT.

**Dobling, Oplysningsdobling, Dobliger, Strafdobling, Straf:**

En melding over på en modstanders melding, der forøger scoreværdien af kontrakten både vundet og tabt. Den betyder enten oplysning eller straf afhængig af situationen. En oplysningsdobling beder makker om at melde en af de umeldte farver. En strafdobling beder makker om at passe, fordi man mener, man kan sætte modstandernes kontrakt. Meldingen en dobling er symboliseret ved et hvidt kryds på en rød baggrund.

**Doubleton:**

"At have en doubleton" betyder, at man kun har to kort i den farve.

**Drury:**

En konvention brugt af svarer, når han starter med at passe for at være sikker på, at hans makkers åbningmelding ikke var svag.

**Dykke:**

Også "at falde fra". En teknik bestående af ikke at stikke med en kontrol for at bryde forbindelserne mellem de to spillere i det modsatte par.

#### Dække:

At spille en højere honnør end den honnør spillet af en modspiller, det meste af tiden med formålet at rejse en af dine egne honnører eller en af de honnører, du håber din makker har.

#### Dækkort:

Stående kort placeret over for en taber.

#### En-farvet:

En hånd med mindst en 6-farve og uden nogen 4-farver ved siden af (6322, 6331, 7222, 7321, 7330, 8...).

#### Falde fra:

Også "at dykke". En teknik bestående af ikke at stikke med en kontrol for at bryde forbindelserne mellem de to spillere i det modsatte par.

#### Farve, Farver:

Farverne i et spil kort er Spar, Hjerter, Ruder og Klør. Derfor er der 13 kort per farve i et spil af 52 kort.

#### Farvepræferencesignal:

Et kort, der viser makker hvilken farve man gerne vil have igen. Det er hovedsageligt brugt, når man giver makker en trumfning, eller når bordet har en singleton.

#### Fit, Have en fit:

At have mindst otte kort tilsammen i en farve mellem begge hænder i et par. Det siges at de to spillere har en fit.

#### Fit-bid:

En melding i en farve, der implicit betyder støtte til en af makkers farver.

#### Fjerde højeste, 4. højeste:

Udspilskonvention, der hovedsageligt er brugt mod en sans-kontrakt, hvor åbningsudspillet er det 4. kort (fra toppen) i en farve uden en sekvens.

#### Fjerdefarvekrav, 4. farvekrav:

Når der er blevet meldt tre farver i de første tre meldinger af samme par, er fjerde farve kunstig. Den beder åbner fortælle mere om sin hånd. Fjerdefarvekrav kræver mindst 11 HP.

#### Forbindelse, Forbindelser, Indgang, Indgange:

Kort, der giver dig mulighed for at skifte fra den ene hånd til den anden (inden for dit par).

#### Fordelingspoint:

Det er point, der er lagt til honnørpointene, når en fit er kendt mellem de to spillere i et par. Det er herefter vurderet, at en renonce er 3 point værd, en singleton 2 point, en doubleton 1 point, den 9. trumf 2 point og hver trumf fra 10'eren og opefter er 1 point værd. Selvfølgelig vil det være svært at trumfe, hvis man har støtte til din makker, men man kun har 1 trumf for eksempel, som følge af det vil det ikke være passende at tælle fordelingspoint for dine kortfarver.

#### Gaffel:

At have to ud af tre sammenhængende kort, hvor den der mangler er den midterste. For eksempel: at have Esset og Damen uden Kongen, eller Kongen og Bonden uden Damen.

#### Gående minor:

Kaldet Gående minor 3UT. Denne melding viser en gående 7-farve i minor uden et side Es eller Konge.

#### Hold-af-fire-kamp:

En type af turnering hvor to hold af fire spillere spiller mod hinanden. Nord-Syd-parret ved bord A er på hold med Øst-Vest-parret ved bord B, hvor spillene er identiske ved begge borde. Måden scoren er beregnet på er

forskellig fra i en partturnering.

Honnør, Honnører:

Der er 5 honnører i hver farve: Es, Konge, Dame, Bonde og 10.

Honnørpoint:

Denne metode af håndevaluering er helt fra førkrigsperioden og blev opfundet af englænderen Milton Work. Den giver en spiller mulighed for at afgøre hvor mange point, hans hånd er værd. 4 point for Esset, 3 point for Kongen, 2 point for Damen og 1 point for Bonden. Der er 10 honnørpoint i hver farve, og derfor er der 40 point per spil.

Hånd, Hænder:

De 13 kort, der i starten er givet til en spiller.

Ikke krav:

Refererer til en melding, hvor makker gerne må sige pas.

Indgang:

Når man spiller modspil, er det det kort, der vil give dig mulighed for at få udspillet igen senere. En vel-positioneret Konge eller et Es er typiske indgange.

Indkasere:

At spille sine stående kort.

Indmelding, Melde ind:

En melding meldt, når modstandersiden har åbnet meldeforløbet.

Jacoby overførsel:

En konvention brugt efter åbningsmeldingerne 1UT og 2UT. Denne konvention består af at melde 2 Ruder eller 2 Hjerter (3 Ruder og 3 Hjerter oven på 2UT) for at vise 5-farve i Hjerter eller Spar. Ifølge konventionen korrigerer åbner Jacoby overførslen. Denne konvention giver svarer mulighed for at beskrive både svage, inviterende og stærke hænder.

Kaste af, Afkast, Afkast:

Handlingen at lægge et kort af en anden farve end den spillede farve, når man ikke har nogen kort tilbage i den farve.

Kiks:

Uheld mellem to spillere i samme par, der fører til en dårlig kontrakt (meldekiks) eller kortspil.

Knibning:

En teknik, der består af at spille en farve og håbe på en bestemt fordeling af modstandernes kort, der giver dig mulighed for at tage et eller flere ekstra stik. Denne teknik er aldrig sikker, men kan give dig mulighed for at vinde et stik, du ellers aldrig ville have vundet, hvis du ikke havde prøvet.

Kontrakt:

Forpligtelse af spilfører til at vinde et bestemt antal stik indikeret af den endelige melding i slutningen af meldeforløbet. Den endelige kontrakt for et givent spil er bestemt efter 3 passer. For eksempel: efter 1UT - Pas - 3UT - Pas - Pas - Pas, er kontrakten 3UT og åbneren med 1UT-meldingen bliver spilfører.

Kontrol, Kontroller:

Kontrollere en farve gennem honnører (når du har Esset eller Kongen) eller gennem korthed (når man har en singleton eller renonce).

Konvention, Konventioner:

En melding, der giver dig mulighed for at give den en præcis mening efter aftale med makker. Kan også referere

til en kortspilskonvention i modspillet, der har en aftalt betydning med ens makker.

Konvertere (til):

Handlingen at passe oven på en oplysningsdobling for at strafdoble, når man har en god trumffarve.

Korrigerer (til):

At melde den farve makker har lovet. Korrektion er ikke altid obligatorisk.

Kortgiver:

Spilleren, der giver kortene.

Kortspil:

Refererer til den del af spillet efter meldeforløbet, når spillerne spiller deres 13 kort.

Krav:

En melding, der kræver, makker melder igen.

Kvantitativ, Kvantitativ melding:

En melding, der inviterer makker til at spille slem, hvis ha har en maksimum hånd.

Loft:

Den højeste styrke begge spillere i et par kan have tilsammen. Det er regnet ved at lægge dine point og det højeste antal point, din makker kan have, sammen.

Længde:

Antal kort i en farve.

Længde, Længder:

Refererer til at have mange kort i den samme farve. Hvis man "har længde i Hjerter", betyder det, at man har mange Hjerter-kort på din hånd.

Længdepunkt:

Det er point, der er lagt til honnørpointene for at forbedre håndvurdering i sans-kontrakter. Der er 1 tillægspunkt for en god 5-farve og 2 for en god 6-farve.

Løbet tør (for):

Ikke at have flere kort tilbage i en farve.

Major:

Refererer til farverne Hjerter og Spar.

Makker:

Spilleren som man spiller med mod de to andre spillere.

Markering:

Markeringen af en farve viser, om antallet af kort i farven er et lige eller ulige antal.

Mindste styrke:

Den mindste styrke begge spillere i et par kan have tilsammen. Det er regnet ved at lægge dine point og det mindste antal point, din makker kan have, sammen.

Mini-maxi:

En mini-maxi-melding er en kravmelding, der viser enten en svag hånd eller en stærk hånd.

Minor:

Refererer til farverne Klør og Ruder.

Misfit, Have en misfit:

At have færre kort end otte kort i den samme farve mellem to hænder i et makkerskab. De to spillere siges at have en misfit.

Modspil:

Modspillet er det par, der spiller modspillet.

Modstander:

Spiller på den modsatte side, spiller i parret man spiller imod.

Namyats:

En konvention bestående af en ændring af betydningen af åbningsmeldingerne på 4-trinnet. 4 Kl viser en 4 Hj-åbning med højest én taber i trumf. 4 Ru viser en god 4 Sp-åbning. 4 Hj og 4 Sp viser åbningsmeldinger med ikke så gode farver.

Naturlig:

At melde en naturlig melding betyder at melde en farve, hvor man mindst har 4-farve.

Neutral:

Refererer til når modspillet betragtes som værende risikofrit.

Overmelding:

At overmelde er at melde en modstanders farve. Målet er ofte at lede efter en stopper i den farve, for at kunne spille sans eller at vise en stærk hånd.

Overstik:

Hvert ekstra stik vundet ud over dem, der skulle til for at vinde spilførerers kontrakt.

Parturnering:

Dette er en type af turneringer, hvor et pars resultater er sammenlignet med alle de andre par spillende på den samme side (Nord-Syd eller Øst-Vest) ved bordet. MP-rangering (Matchpoint) er brugt i disse turneringer.

Præfererende melding:

En melding, der fortæller, hvilken farve du præfererer, når din makker har vist to farver (en to-farvet hånd) i løbet af meldeforløbet. Den viser dog ikke, at I har en fit.

Redobling:

Melding oven på en modstanders dobling, der forhøjer scoreværdien af en kontrakt både vundet og tabt. Redoblingen er symboliseret ved to hvide krydser på en blå baggrund.

Rejse, Rejsning:

At spille flere runder af en farve for at trække modstandernes kort, så man kan tage længdestik i den farve, eller at spille en honnør for at slå en højere honnør væk, før man kan tage et eller flere stik i farven.

Renonce:

"At være renonce" eller "at have en renonce" betyder, at man ikke har nogen kort i den farve.

Roudi og XY-sans:

Konventioner, der er brugt af svarer, når han skal lave hans anden melding efter åbners 1UT-melding for at beskrive hans hånd.

SEF:

Akronym, der står for "Système d'enseignement français" og betyder fransk læresystem.

### Sekvens, Toppen af en sekvens:

En sekvens er en serie af kort i den samme farve. Den er forskellig afhængig af om det er en sans-kontrakt eller en farvekontrakt.

- I en farvekontrakt består en sekvens af to sammenhængende honnører (10 og 9 er også betragtet som en sekvens).

- I en sans-kontrakt skal man have tre sammenhængende honnører for at kunne lave et toppen af en sekvens-udspil, men falske sekvenser er også accepteret. En 4-kortssekvens med ét manglende kort er kaldet en intern sekvens.

### Side:

To spillere, der tilsammen former et par mod to andre spillere. Ofte kaldet Øst-Vest-side og Nord-Syd-side.

### Signal, Signaler, Signalering:

At bekende med et kort der i nogle situationer konventionelt inviterer makker til at spille en bestemt farve, generelt ved at bekende med et højt kort i den farve. [I Danmark spiller man typisk et lavet kort som kald i farven.]

### Singleton:

"At have en singleton" betyder, at man kun har ét kort i den farve.

### Skifte (til):

Når man spiller modspil, og man får udspillet, består det af ikke at returnere den farve makker spillede.

### Slem, Slemmer:

**Lilleslem:** kontrakt på 6-trinnet, d.v.s. 12 stik.

**Storeslem:** kontrakt på 7-trinnet, d.v.s. 13 stik.

### Sleminvit, Slam try:

En melding, der får din makker til at tænke at slem kan være muligt.

### Spil:

Fordelingen af de 52 kort i spillet, der former de fire spilleres hænder. Et spil refererer også til uddeling af kort, meldinger og kortspil som en helhed.

### Spilfører:

Spilleren, der var den første til at melde farven eller sans på den endelige kontrakt spillet af hans par. Han spiller derfor både hans egne kort og dem på bordet over for ham.

### Splinter:

Springmelding, der viser kortfarve i den farve, man springer i og støtte til den sidstmeldte af makkers farver.

Normalt melder man ikke en splintermelding i en farve, hvor man har Esset eller Kongen blank.

### Spring:

Melding meldt på et højere trin end nødvendigt.

### Springgenmelde:

At springgenmelde en farve betyder, at man melder en farve, man kunne have meldt på trinnet under.

### Spær:

Springmelding, der viser en lang farve og få modspilsstik. Ud over at give præcise informationer til makker, er målet også at forhindre modstanderne i at finde deres bedste kontrakt.

### Standard markering, Første-tredje-femte:

Et signaleringssystem bestående af at vise et lige antal kort ved først at spille et kort højere end det næste (6'eren så 2'eren, med 6 og 2 eller med Bonde, 7, 6 og 2 o.s.v.) eller at vise et ulige antal kort ved først at spille det laveste

(2'eren så 6'eren, med 8, 6 og 2 eller med Bonde, 8, 7, 6 og 2). Disse signaler gælder kun i de tilfælde, man ikke har interesse i at spille et højt kort i det igangværende stik. [I Danmark spilles også ofte modsatte signaler.]

Stayman:

Konvention brugt efter 1UT-åbningsmeldingen for at spørge åbner, om han har en 4-farve i major.

Stik:

Et stik udgøres af 4 spillede kort, ét for hver spiller ved bordet. Antallet af stik vundet af et par er det, der afgør kontraktens resultat, når spillet er slut.

Stikke over:

At spille et højere kort end makker (typisk en honnør), så han ikke beholder udspillet.

Stikpoint:

Alle de point, der er scoret af spillørers side i en vundet kontrakt. De afhænger af kontraktens trumffarve. Klør og Ruder: 20 point per vundet stik over 6. Hjerter og Spar: 30 point per vundet stik over 6. Sans: 40 point for det første stik, herefter 30 point per vundet stik for de efterfølgende. Bonuspoint vil blive lagt til disse point.

Stopper, Stop, Hold:

Også "hold". Udtryk, der mest er brugt i sans-kontrakter. Et kort eller en kombination af kort, der stopper modstanderne fra at tage alle stik i farven i åbningsudspillet.

Stående kort:

Kort, som man er sikker på vil vinde stikket. Det er derfor det højeste tilbageværende kort i den spillede farve.

Svarer:

I et meldeforløb refererer det til åbners makker.

Sættende stik:

Hvert stik, der mangler for at spillfører kan vinde sin kontrakt.

To-farvet, Springende to-farvet, Revers, Økonomisk to-farvet, To-farvede:

**To-farvet:** fordeling, der inkluderer mindst en 5-farve og en 4-farve. For eksempel: 5422, 5431, 5521, 5530, 6421, 6430, osv.

**Springende to-farvet:** melding i en anden farven, der kunne have været meldt på et lavere trin.

**Revers:** melding i en anden farve, der tvinger makker til at melde din første farve på 3-trinnet.

**Økonomisk to-farvet:** melding i en anden farve, der tillader makker at gå tilbage til den første farve på samme trin.

Toppen af ingenting:

[Mest i Frankrig] Refererer til et udspil fra en dårlig farve (uden honnører), når man spiller i en sans-kontrakt. Med 2 eller 3 kort spiller man den højeste. Med 4 eller flere kort spiller man den næsthøjeste.

Tre-farvet:

En hånd med mindst 3 4-farver (4441 eller 5440).

Tredjefarvekrav, 3. farvekrav:

Efter åbner har gemeldt sin åbningsfarve, er næste højereliggende farve kunstig, når denne farve er ny. Den beder åbner fortælle mere om sin hånd. Tredjefarvekrav kræver mindst 10 HP.

Trin:

Antal stik over 6 man skal tage for at vinde kontrakten. En kontrakt på 1-trinnet vil være vundet, hvis parret, der



spiller kontrakten, har taget mindst 7 stik.

Triple, Tripleton:

"At have en triple" betyder, at man har tre kort i den farve.

Trumf:

I en farvekontrakt er trumferne de 13 kort i den farve. Hvis man ikke har nogen kort i den spillede farve, kan man vinde stikket ved at spille en trumf (d.v.s. trumfe).

Trumfe, Trumfet, Trumfe over, Trumfet over:

Består af at spille en trumf, hvis man ikke har flere kort tilbage i den spillede farve. Det giver dig mulighed for at vinde stikket, undtagen hvis du bliver trumfet over, d.v.s. en anden spiller spiller en trumf højere end din.

Trække:

Handlingen at blive ved med at spille en farve, for at modstanderen spiller en honnør, der rejser dine.

Ubalanceret, Ubalanceret hånd, Ubalancerede hænder:

En hånd siges at være ubalanceret eller skæv, når den indeholder en singleton, en renonce eller mindst to doubletons.

Udgang, Udgange:

For at vinde en udgang i bridge skal man tage et bestemt antal stik, afhængig af hvilken farve, der er trumf.

I sans: fra 3-trinnet (d.v.s. mindst 9 stik).

I en majorfarve: fra 4-trinnet (d.v.s. mindst 10 stik).

I en minorfarve: fra 5-trinnet (d.v.s. mindst 11 stik).

Udgangskrav:

Spilleren, der laver sådan en melding, binder sig til ikke at passe makkers næste melding, hvis udgang endnu ikke er nået og ingen af modstanderne har meldt ind.

Udspil:

Første kort spillet i et stik.

Udspiller, Spille ud:

Efter kontrakten er fastslået, er det den første person til at spille et kort (altid den, der sidder til venstre for spilfører).

Ugle:

En tilskuer af spillet.

Umeldt farve, Umeldte farver:

I løbet af et meldeforløb, refererer det til de farver, der ikke er blevet meldt endnu.

XYZ:

En konvention brugt af svarer til at beskrive sin hånd, når han melder sin anden melding, mens meldeforløbet stadig er på 1-trinnet.

Zonestilling:

Måden bonuspointene eller strafpointene for de sættende stik er tildelt. Når man er i zonen er straffen for de sættende stik højere men udgangs- og slembonusserne er også højere. Historisk set i rubber bridge bestod rubber af to vundne udgange. Det blev derefter sagt, at den side, der allerede havde vundet en udgang, var i zonen, mens hvis man ikke havde vundet en udgang, var man uden for zonen. Zonestillingen påvirker udgangs- og slembonusser samt værdien af de sættende stik, uanset om man er udoblet, dobbelt eller redoblet. I turneringer er hvert spil uafhængigt fra de andre. For at genskabe forholdene ved rubber er begge sider givet en zonestilling ved hvert spil.

Åbner:

Spilleren, der melder den første melding (ud over pas).

Åbning:

Den første meldte melding ud over pas.

Åbningsudspil:

Det første kort spillet i det første stik lige efter meldeforløbet.

## **Spil træningsspil i dit eget tempo.**

Funbridge er en app for smartphones, tablets og computere, der giver dig mulighed for at spille med lagte kort 24/7.

Sammenlign dig selv med tusinder af andre bridgespillere, bliv rangeret og gør hurtigt fremskridt.

[Spil bridge online med Funbridge](#)