



SPILL BRIDGE 1
kapittel 11 og 12

SANDEFJORD
BRIDGEKLUBB
26. NOVEMBER 2013



Kapittel 11

Svake åpningshender



SPERREMELDINGER

- Kan åpne noen ganger med mindre enn 12 hp
- Forutsetning
 - Bra farge på minst 6 kort
- Hensikt
 - Gi makker et godt bilde på hva du har
 - Ta bort melderom for motparten
- Åpningsmeldinger
 - 2 $\spadesuit/\heartsuit/\spadesuit$ = 6 – 11 hp, 6 kortsfarge
 - 3 $\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit/\spadesuit$ = 6 – 11 hp, 7 kortsfarge
 - 4 $\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit/\spadesuit$ = 6 – 11 hp, 8 kortsfarge



EKSEMPLER

○ a)

○ ♠KDkn986

○ ♥87

○ ♦982

○ ♣K2

○ **Melding:**

○ 2 ♠

b)

♠86

♥82

♦ED109865

♣92

3 ♦

c)

♠KDkn109862

♥8

♦9

♣K102

4 ♠



FORSVAR MOT SPERREÅPNINGER

- Melder omtrent som på 1-trinnet
- Fargeinnmelding
 - 12 – 17 hp
 - minst 5-kortsfarge
- NT
 - 15 – 17 hp
 - Hold i motpartens åpningsfarge
- Dobler = Opplysende
 - 12 – 17, interesse for umeldte farger
 - Minst 18 hp



OPPGAVER

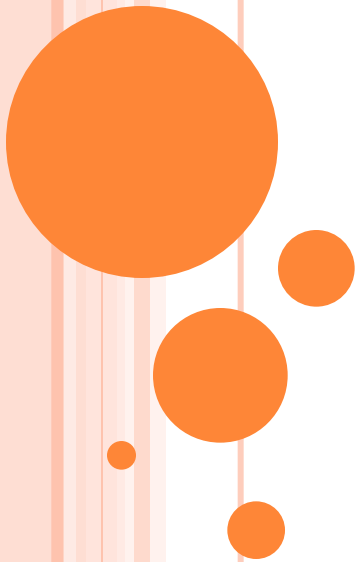
- Nord åpner med 3♥. Du sitter øst. Hva melder du med?

- | | | | |
|----------|----------|---------|-------|
| ○ a) | b) | c) | d) |
| ○ ♠EK54 | ♠E3 | ♠KD1093 | ♠E32 |
| ○ ♥2 | ♥KD2 | ♥E4 | ♥KD42 |
| ○ ♦KD105 | ♦EKkn105 | ♦Ekn52 | |
| ♦Kkn5 | | | |
| ○ ♣K1094 | ♣1094 | ♣43 | ♣K94 |

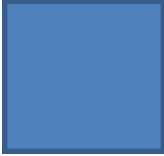


KAPITTEL 12

Påkast / Turneringsbridge



Eksempel

	♠ Dkn8	
	♥ 432	
	♦ KD109	
	♣ Dkn6	
♠ 543		♠ E962
♥ EKDkn		♥ 765
♦ 543		♦ 8762
♣ 543		♣ 82
	♠ K107	
	♥ 1098	
	♦ Ekn	
	♣ EK1097	

Syd	Vest	Nord	Øst
1 NT	pass	3 NT	pass
pass	pass		

Vest innleder med 4 hjerterstikk mot 3 NT. Hvilken farge skal han skifte til?

Løsningen er at makker hjelper til ved å signalisere hvilken fargen han vil ha opp igjen. Vi velger at når man er fri for farge, vil det minste korte i en annen si at man ønsker denne fargen spilt.

Styrkekast

- Når
 - Makker spiller ut en honnør
 - Makker inviterer i en farge og du ikke kan stikke motspillers kort
 - Første gang man saker (er tom / fri i en farge)
- Hvordan
 - Lavt kort viser styrke i fargen
 - Et høyere kort viser svakhet (liten interesse for fargen)




KREVER AT MAN ER VÅKEN

- Merk at en 4 (som for så vidt er et lite kort) noen ganger er styrke, andre ganger svakhet
- Alt kommer an på hva man legger neste gang
 - 4 etterfulgt av 3 eller 2 er svakhet
 - 4 etterfulgt av et høyere kort er styrke
- Ofte vil man ved å se på sine egne og blindemanns kort kunne avgjøre hva det er
 - Legger makker 4'en og du har 3'en og blindemann 2'en, må det være stryke



Eksempel

	♠ Dkn8	
	♥ EK43	
	♦ KD109	
	♣ D8	
♠ EK1053		♠ 62
♥ Kn2		♥ 765
♦ 543		♦ E762
♣ 543		♣ kn762
	♠ 974	
	♥ D1098	
	♦ Kn8	
	♣ EK109	

Syd er spillefører i 4 ♥. Vest spiller ut spar ess. Nå legger Øst styrke (2'eren) siden makker vanligvis også har kongen når han spiller ut esset. Dermed vil Vest fortsette med kongen og en spar til stjeling. Ruter ess betar deretter kontrakten.



TURNERINGSBRIDGE

- Tar i stort bort flaks / uflaks med kortene
- I parturning konkurrerer man med par som har samme kortene, så dersom du og makker klarer to stikk når de andre klarer ett, vil det være et godt resultat
- Finnes også lag- og singelturneringer



TILBUDET I KLUBBEN

- Norsk Bridgeforbund har over 400 medlemsklubber som spiller ukentlige turneringer
- Noen klubber har tilbud om egne nybegynnerpuljer og oppfølgingskurs
- Mange klubber deltar i nasjonale simultanturneringer der en spiller mot spillere fra hele landet



BRIDGE PÅ NETT

- Faddertturnering på BBO (bridgebase online)
- Spill mot kjente, ukjente eller roboter
- Treningsprogrammet Bridge Master



RETTIGHETER

- Rett til å spille i alle klubber tilsluttet NBF
- Rett til å spille i alle klubber tilsluttet EBL og WBF
- Medlemsbladet Norsk Bridge
- Mesterpoeng



BEGYNNERFESTIVALEN 2013

- 1.-3. august i Fredrikstad
- Lærer mer om turneringsspill
- Passer de som akkurat er ferdige med nybegynnerkurs
- Undervisning og spilling
- Avslutning i Kongstenhallen på Norsk Bridgefestival

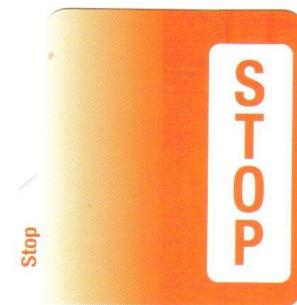


BRIDGE FOR HELE FAMILIEN

- Juniorleir i Fredrikstad samtidig som Begynnerfestivalen
- Nybegynnerkurs – ingen forkunnskap nødvendig



STOPP-KORTET



- Når?
 - Åpning på 2-trinnet eller høyere
 - Når man hopper over et meldetrinn (2 ♠ når man kunne meldt 1 ♠)
- Hvordan?
 - Legg først fram stopp-kortet i meldeboksen, så meldingen. Nestemann venter minst 10 sekund
- Hvorfor?
 - Motstander skal slippe å avsløre seg



ALERT-KORTET



- Når?
 - Makker avgir en kunstig eller en melding med en spesiell betydning
- Hvordan?
 - Makkeren legger alterkortet på bordet eller banker lett i bordet
 - Skal ikke alertere meldinger over 3NT, bortsett fra i første melderunde
- Hvorfor?
 - Gjøre motparten oppmerksom på at man har en spesiell avtale. Eksempel: 4. farge krav
 - Motparten kan spørre om forklaring når de er i tur til å melde





SANDEFJORD BRIDGEKLUBB

Hjemmeside:

sandefjordbk.org

Nyheter:

**Dokumentasjon
kurskveld 1-5**





Åpningsmeldinger	Svar	Gjenmelding	
<p>A) 13-21hp. Åpner med 1 i farge. Viktige prinsipper:</p> <ul style="list-style-type: none">- Alltid lengste farge først- Laveste av to eller tre 4-kortsfarger- Høyeste av to 5-kortsfarger	<p>6-9/10-12/13-15 og støtte i fargen: Meld 2/3/4 i fargen.</p> <p>6+ hp meld lengste farge. Men for å melde på 2-trinnet kreves det minst 11 hp.</p> <p>6-10 hp uten støtte i makkers farge: meld 1NT (Gå ikke forbi 4 kortshjertespar)</p> <p>11-12/13-15 med jevn fordeling meld 2/3 NT</p>	<p>Del 1: Normal styrke (12-15 hp) NT hånd meld NT lavest mulig. Støtte makkers farge uten hopp/gjenta egen farge eller meld farge lavere en åpningsfargen uten hopp.</p> <p>Del 2: (17 hp +): Hopp i egen farge / hopp i makkers farge, hopp i ny farge / hopp i NT (18-19 hp) / meld en høyere farge enn åpningsfargen (Eversmelding)</p> <p>Del 3: melding 1-2-3 er krav til utgang</p>	<p>Tredje og 4. farge.</p> <p>Tredje farge hos svarhånd er krav til runde.</p> <p>4. farge hos svarhånd er krav til utgang.</p> <p>Svar på 4 farge NT = hold i fargen Støtte i makkers farge er 3 kortshjertespar Gjentakelse av egen farge viser ekstra lengde</p>
<p>Svake 2 Åpning 2 ruter/hjertespar 6-11hp 6-kortsfarge</p> <p>Svake 3 Åpning 3 ruter/hjertespar 6-11 minst 7-kortsfarge</p>	<p>Tell stikk! Etter svake 2 er både ny farge og 2 NT krav, 3 i fargen er invitt</p> <p>Etter svake 3 er ny farge krav. 3 NT er for spill</p>	<p>Etter 2 NT: Meld utgang med maks. Meld 3 i fargen med minimum</p> <p>Etter ny farge: Støtt med Hx eller xxx. Gjenta din egen farge uten støtte</p> <p>Etter ny farge hos makker, støtt med xx eller bedre. Pass etter 3 NT</p>	
<p>22hp+ = Åpner i 2 kløver.</p>	<p>2 ruter er obligatorisk.</p>	<p>Fargemelding er krav og viser minst 5 kort</p>	<p>Fargen over er nytt avslag. Melding av egen farge er positivt og krav til utgang. (Hår svar hånd 10 hp+ skal en melde slem)</p>
<p>B) Jevne hender (Grandhender) 12-14 hp. Åpner 1 i farge, gjenmelder NT lavest mulig. 15-17 hp. = Åpning 1 NT 18-19 hp = Åpning 1 i farge. Hopp i NT 20-21 hp. = Åpning i 2 NT 22-24 hp = Åpning 2 kløver gjenmeld NT billigst mulig 25-27 hp = Åpning 2 kløver hopp i NT.</p>	<p>Svar på 1 NT Pass = 0-8 uten langfarge 2 ruter/hjertespar = 0-8 med minst 5 kort. 2 kløver er 9 hp+ og "stayman" 9-10 hp uten 4 hjertespar meld 2 NT 11-15 uten 4 kort hjertespar meld 3 NT</p>	<p>Svar på 2 NT (22-24 hp) 0-2 pass 3+ og 5 kortshjertespar Meld 3 i fargen 3 hp+ og 4 kortshjertespar meld 3 kløver (stayman) 3-10 hp uten 4 kortshjertespar meld 3 NT</p>	<p>1 NT - 2 Ruter/hjertespar meld pass. 1 NT - 2 NT meld 3 NT med maks ellers pass. Svar på stayman: 1 NT-2/3 kløver: 2/3 ruter benekter 4 kortshjertespar 2/3 hjertespar = 4 kortshjertespar 2/3 spar = 4 kortshjertespar</p>

Opplysende dobling (OD) <ul style="list-style-type: none"> - Når motparten åpner. Viser OD åpning med tilpass i de andre fargene. Med en langfarge og 12-15 hp meld fargen framfor å benytte OD - Når kontrakten er under utgang - Makker har bare meldt pass 		Svar på opplysende dobling (OD) <ul style="list-style-type: none"> - 0-8 hp: Meld lengste farge. Majorfarge har prioritet - 9-11 hp = hopp i lengste farge (major har prioritet) - 8-10 hp = balansert hånd svar 1 NT (2 NT) - 11-12hp balansert hånd og hold i motpartens farge hopp til 2 NT - 12 hp + balansert hånd hopp til utgang i NT 12 hp + ubalansert hånd hopp i utgang eller overmeld motpartens farge. NB! Pass etter OD betyr at svarhånd vil spille mot spill og omgjør OD til straffedobling.	
Forsvarsmeldinger (etter at motparten har åpnet) <ul style="list-style-type: none"> - 15-18 hp balansert med hold i motpartens farge meld 1 NT - Egen farge med tilpassing i andre farger benytt OD - 17 hp + og god 5 korts farge bruk OD deretter meld fargen - 8 - 16 hp og god 5 korts farge. Meld farge - På 2 trinn må en ha 11 hp + - Svake hoppmeldinger som nær en åpner med svake 2/3 		Blackwood 4 NT Spørsmål om antall ess 5 Kløver = 0 eller 4 ess 5 ruter = 1 ess 5 hjertes = 2 ess 5 spar = 3 ess Spørsmål etter konger. (etter å først spurt etter antall ess) 6 kløver = 0 eller 4 konger 6 ruter = 1 konge 6 hjertes = 2 konger 6 spar = 3 konger NB! En må ha alle ess til sammen for å spørre etter konger.	
Utspill <ul style="list-style-type: none"> - Høyeste fra sekvens ned til 10 (eksempel på sekvens KDKn) - In vitt spill laveste kort i en farge med en honnør (for eksempel: Spill ut 3'eren fra Kln643. Det viser at en liker fargen, men ikke har sekvens) 	Styrkekast <ul style="list-style-type: none"> - Lavt viser styrke i fargen - Høyt viser svakhet i fargen 	Poengbehov Til utgang 3NT/4 hjertes/spar = 25/26hp Til utgang 5 kløver/ruter = 28/29 hp Til lilleslem (12 stikk) = 32-33 hp Til storeslem (13 stikk) = 37 hp Merk at en kan regne trumpoeng (TP) ved ekstra lengde i fargen og/eller med god tilpass til makkers farge og renosn/singel i annen farge	Grandfordelinger (NT) Balansert hender Fordelingene 4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2 Merk at grandhender ikke kan inneha singel eller renosn i noen farger