



SPILL BRIDGE 1

kapittel 9 og 10

**SANDEFJORD
BRIDGEKLUBB
19. NOVEMBER 2013**



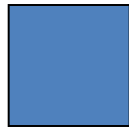
Kapittel 9

Opplysende dobling



Problem

Nord åpner med 1♥. Som Øst har du:



♠ED85

♥3

♦Kkn104

♣EK54

- Har 17 hp
- Har ingen femkortsfarge å melde inn
- Kan ikke melde 1 NT siden vi mangler stopper i hjerter
- **Bruker dobling direkte over åpningsmeldingen for å vise interesse i de umeldte fargene**



Opplysende dobling

- Det viser seg at en sjelden ønsker å doble åpningsmeldingen som straff
- Har mye oftere en åpningshånd, men ingen god melding
- **Dobling** direkte av åpningsmeldingen er **opplysende (OD)** og viser
 - umeldte fargene
 - en hånd som er for sterk til enkel innmelding
 - en hånd som er for sterk til å melde 1 NT



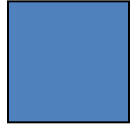
Svar på opplysende dobling

- Du må svare bortsett fra når
 - Du er veldig sterk i motpartens farge slik at du regner med at de går bet. For eksempel: KDkn109
 - Makker til åpner melder
- Husk at siden du må melde, så kan du ha 0 hp når du melder en farge billigst mulig
- Invittmelding avgis ved hopp



Øvingsoppgaver

- Du sitter Vest og Nord åpner med 1♥. Makker Øst dobler og Syd passer. Hva melder du med?

1.	♠432	♥5432	♦432	♣432		
2.	♠KDkn32	♥6	♦kn976	♣D73		1♥
3.	♠9854	♥kn2	♦D765	♣1072	?	 Dbl
4.	♠EKkn85	♥98	♦K982	♣D5		
5.	♠D98	♥85	♦K10975	♣432		pass
6.	♠85	♥Kkn102	♦ED64	♣Kkn5		
7.	♠KDkn5	♥98	♦9872	♣D52		
8.	♠D98	♥Ekn9	♦5432	♣D106		
9.	♠85	♥kn102	♦EDkn1064	♣D5		



STRAFFEDOBLING

- Brukt når vi tror motparten går bet(er)
 - Udoblet: 50 poeng for hver bet utenfor faresonen og 100 i faresonen.
 - Doblete beter
 - Utenfor sonen: 100 for første, deretter 200 for hver bet
 - I sonen: 200 for første, deretter 300 for hver bet
 - Klarer motparten kontrakten, får de flere poeng
- Etter en dobling skal det som vanlig være tre passer før meldingsforløpet er slutt



REDOBLING

- Dersom en i makkerparet som blir doblet, tror at de klarer kontrakten, kan han eller hun redoble
 - Enda mer poeng for betet og enda mer poeng om man klarer kontrakten
- Etter en redobling har alle de tre andre anledning å melde på nytt.



KAPITTEL 10

**Sterke
åpningshender**

Kunstige meldinger

ÅPNING 2♣

- Så langt har vi stort sett åpnet med lengste farge når vi har minst 12 hp
- Makker må svare med minst 6 htp
- Noen ganger har man (nesten) utgang på egen hånd
- **2♣ brukes som eneste kravmelding**
 - Minst 22 hp eller (nesten) utgang på egen hånd
 - Makker svarer alltid 2♦ for at åpner kan beskrive hånden nærmere



ETTER 2♣ – 2♦

- 2♥/♠ = minst 5-kortsfarge, utgangskrav
- 2 NT = 22 – 24 hp, jevn hånd
- 3♣ /♦ = minst 5-kortsfarge, utgangskrav
- 3 NT = 25 – 27 hp, jevn hånd



SVARHÅNDENS 2. MELDING

- Negative meldinger
 - Nærmeste melding. Eks:
2♣ – 2♦
2♥ – 2♠
 - Hopp til utgang
- Positive meldinger
 - NT – ikke nærmeste melding
 - Høyning i trumf, ikke til utgang
 - Ny farge – ikke nærmeste melding
- **Med ca 10 hp eller mer, bør man undersøke slem**



BALANSERTE HENDER

- 12 – 14 hp, åpner i lengste farge og gjenmelder grand lavest mulig
- 15 – 17 hp, åpner med 1 NT
- 18 – 19 hp, åpner i lengste farge og gjenmelder grand med hopp
- **20 – 21 hp, åpner med 2 NT**
- 22 – 24 hp, åpner med 2♣ og gjenmelder 2 NT
- 25 – 27 hp, åpner med 2♣ og gjenmelder 3 NT



SPØRSMÅL OM ANTALL ESS / KONGER

- Når man melder slem er det viktig å kontrollere at motparten ikke har 2 ess
- Bruker 4 NT for å spørre makker om hvor mange ess han/hun har. Svar:
 - 5♣ = 0 eller 4 ess
 - 5♦ = 1 ess
 - 5♥ = 2 ess
 - 5♠ = 3 ess
- 5 NT spør etter antall konger
 - Garanterer at makkerparet har samtlige ess
 - Samme svar som ovenfor



OPPGAVER

Du åpner med 2 ♣. Makker svarer 2 ♦. Hva melder du med?

1. ♠EK ♥5 ♦EKDkn82 ♣EKkn10

2. ♠KDkn106 ♥E5 ♦EKD7 ♣E2

3. ♠EDkn8 ♥EKD ♦KDkn2

4. ♠K8 ♥ED105 ♦EDkn ♣KDkn5

5. ♠E5 ♥EKD86 ♦EKD87 ♣E

6. ♠5 ♥EKDkn10765 ♦4 ♣EKD

2 ♣
?

♣E
Pass



Pass

2 ♦

