



Velkommen til bridgekurs

Dag 3

- Sterke åpningsmeldinger
 - 2 NT
 - 2 Kløver (kunstig)
- Utregning av score (forts.)
 - Score ved dobling og redobling
- Meldesystem
 - Åpners andre melding
 - Svake åpninger
- Spilleteknikk, spillefører

Sterke meldinger

- En åpning på 1-«farge» har minst 12 hfp
- Nå skal vi lære om sterkere meldinger, over 19 hfp
- Dvs at: fargeåpning på 1-trinnet angir 12-19 hfp

Åpning 2 NT

- 20-21 hp
- «Grand-hånd» - Jevn hånd
 - Ikke 5-korts major
 - Ingen renons (ingen kort i fargen)
 - Ingen Singleton (ett kort i fargen)
 - Maks 1 dobbelton (to kort i fargen)

Svar på 2 NT

- Som vi lærte om 1 NT: det er flere alternative svar på 2 NT
- Vi «bygger på» det vi lærte om svar på 1 NT
 - Overføring og spørsmål om 4-korts major

Svar på 2 NT ved jevn hånd

- 0-3 hp, ikke poeng til utgang, pass
- 4-10 hp, poeng til utgang, 3 NT

Svar på 2 NT ved mulig majorkontrakt

- Overføring, om svarhånden har minst 5-korts major
 - 3 Ruter. Ber åpneren melde 3 Hjerter
 - 3 Hjerter, Ber åpneren melde 3 Spar
- Etter at 2 NT-åpneren har meldt det du har bedt ham om...
 - Pass, om du ser det ikke er utgang
 - Meld utgang i overføringsfargen, om du ser det er utgang
- Spør etter 4-korts major hos åpneren
 - 3 Kløver
 - Åpner melder 3 Ruter, ingen 4-korts majorfarge
 - 3 Hjerter, Har 4-korts hjerter
 - 3 Spar, Har 4-korts spar
 - 3 NT, Har 4-korts spar og hjerter

Åpning 2 kløver

- Minst 20 hfp
- «Kunstig melding» - sier ingenting om kløverfargen
- Viser en svært sterk hånd, der det skal lite til hos makker før det står utgang
- Fordelingen kan være «hva som helst»...
 - Men foretrekker 2 NT-åpning ved 20-21 og Grand-hånd

Svar på 2 Kløver-åpning

- Svarhånden har IKKE lov til å passe
 - Dette fordi åpneren kan være helt tom for kløver...
- 2 Ruter «betyr det samme som pass» (0-5 hfp)
- Alle andre meldinger enn 2 Ruter, er krav til utgang
- 2 Hjerter/Spar – må ha 5-kort
- 2 NT – «Grand-hånd»

2 Kløver-åpnerens andre melding

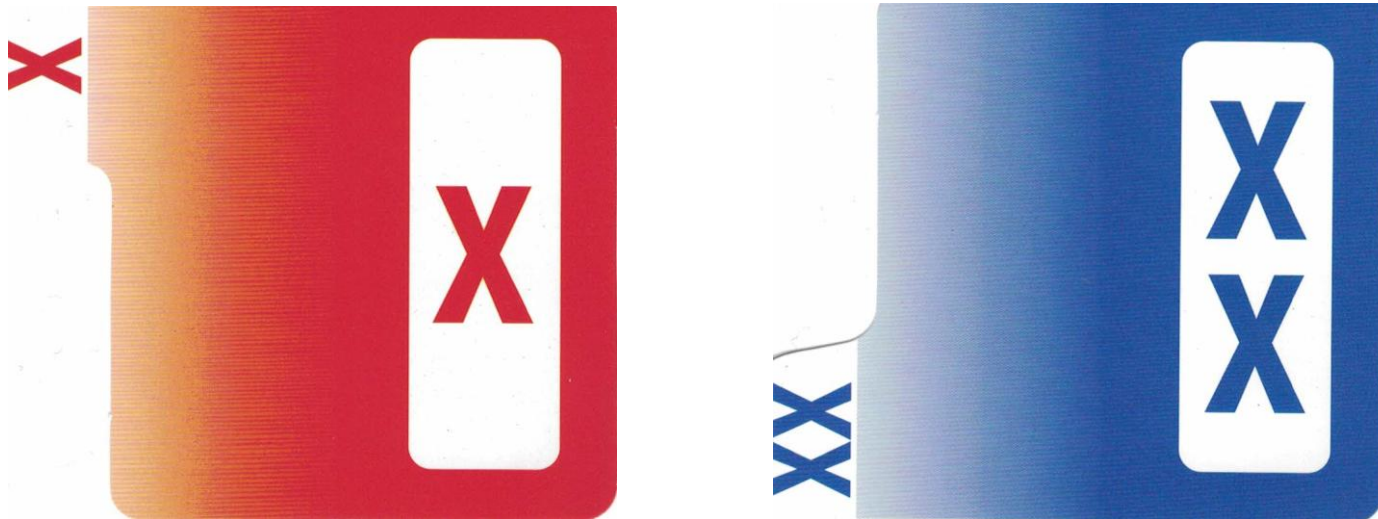
- Svarhånden har meldt 2 Ruter
 - Åpneren har maks 24 hfp
 - 2 NT, hvis jevn hånd
 - 2 Hjerter/Spar – må ha minst 5-kort
- Åpneren har mer enn 24 hfp
 - 3 NT, hvis jevn hånd
 - 4 Hjerter/Spar – må ha minst 6-kort, eller sterk 5-kort

2 Kløver-åpnerens andre melding

- Svarhånden har meldt 2 Hjerter/Spar
 - Ingen stopper å melde før utgang er nådd
 - Med 3-kort støtte til makker, meld 4 i makkers farge
 - Uten 3-kort støtte til makker, meld 3 NT
- Svarhånden har meldt 2 NT
 - Ingen stopper å melde før utgang er nådd
 - Med solid langfarge (minst 5-kort) i major, meld denne på 3-trinnet
 - Ellers, meld 3 NT

Utrekning av score

Det er mer med beregning av score enn vi fortalte sist...
Disse meldekortene skal vi nå bli bedre kjent med



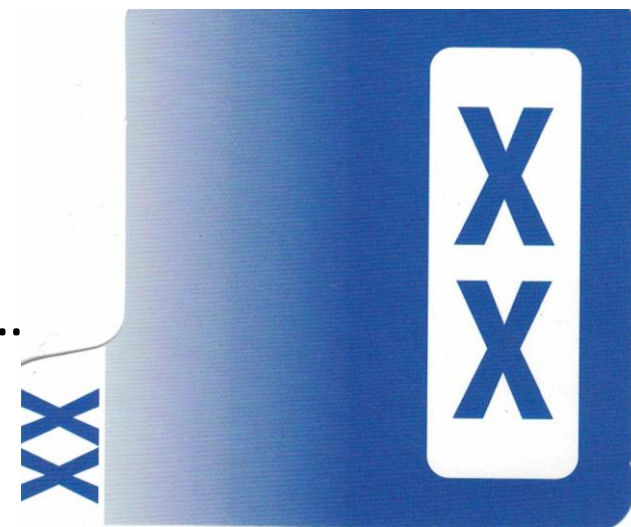
Dobling av kontrakter

- Hvis motspiller tror at spillefører ikke vil oppnå kontrakten, kan motspiller «Doble kontrakten»
- Ved doblet kontrakt...
 - Får motspillerne ekstra betalt for å bete kontrakten
 - Får spillefører ekstra betalt for å klare kontrakten...
- Dette kalles «Straffedobling»



Redobling av kontrakter

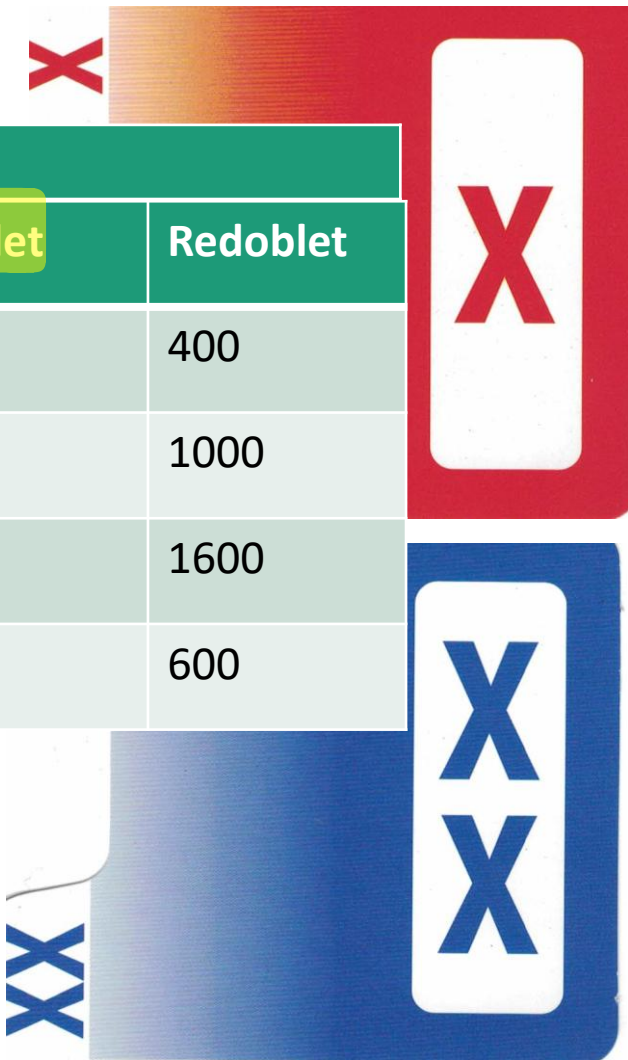
- Hvis spillefører har fått en melding doblet, men likevel tror han/hun vil klare kontrakten
 - Kan han/hun Redoble kontrakten
 - Også spilleførers makker kan Redoble kontrakten
- Ved redoblet kontrakt...
 - Får motspillerne ekstra ekstra betalt for å bete kontrakten..
 - Får spillefører ekstra ekstra betalt for å klare kontrakten



Dobling og Redobling av kontrakter

Score ved betet kontrakt

	Utenfor sonen			I sonen		
Beter	Udoblet	Doblet	Redoblet	Udoblet	Doblet	Redoblet
1 bet	50	100	200	100	200	400
2 bet	100	300	600	200	500	1000
3 bet	150	500	1000	300	800	1600
Hver ekstra bet fom bet 4	50	300	600	100	300	600



Dobling og Redobling av kontrakter

Score ved vunnet kontrakt

Trekkepoeng

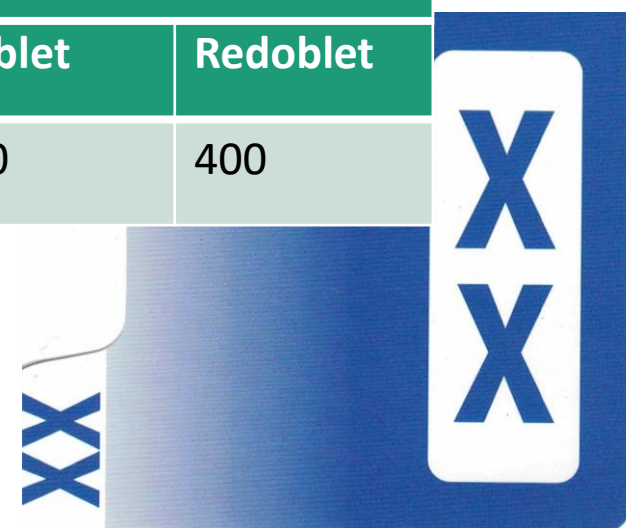
	Udoblet	Doblet	Redoblet
Minor, poeng pr trekk	20	40	80
Major, poeng pr trekk	30	60	120
NT første trekk	40	80	160
NT øvrige trekk	30	60	120

Overstikk:

	Utenfor sonen			I sonen		
	Udoblet	Doblet	Redoblet	Udoblet	Doblet	Redoblet
Overstikk	20 eller 30	100	200	20 eller 30	200	400

Doblingsbonus

	Utenfor faresonen	I faresonen
Doblet	50	50
Redoblet	100	100



Dobling av kontrakter

- Eksempler

- Kontrakt 4 Spar N/S, Utenfor faresonen, Doblet, 8 stikk
 - 2 bet, 300 poeng til Ø/V
- Kontrakt 3 Spar N/S, I faresonen, Doblet, 8 stikk
 - 1 bet, 200 poeng til Ø/V
- Kontrakt 2 Spar N/S, Utenfor faresonen, Doblet, 8 stikk
 - Vunnet kontrakt, $((2 \times 30) \times 2) + 300 + 50 = 470$
 - $((\text{trekk} \times \text{trekkverdi}) \times \text{«dobling»}) + \text{utg.bonus} + \text{dobl.bonus}$
- Kontrakt 5 Kløver N/S, Utenfor faresonen, Doblet, 11 stikk
 - Vunnet kontrakt, $((5 \times 20) \times 2) + 300 + 50 = 550$



Dobling og Redobling av kontrakter

Score finnes på baksiden av meldekortene

Pass	-1	50	100
	-2	100	200
	-3	150	300
	-4	200	400
	-5	250	500
	-6	300	600
	-7	350	700
	-8	400	800
	-9	450	900
	-10	500	1000
	-11	550	1100
	-12	600	1200
	-13	650	1300

BRIDGE
PARTNER

© 2001 Danish Bridge Federation
Tel. +45 4847 5213 - E-mail: dbf@bridge.dk

38

X	-1	100	200
	-2	300	500
	-3	500	800
	-4	800	1100
	-5	1100	1400
	-6	1400	1700
	-7	1700	2000
	-8	2000	2300
	-9	2300	2600
	-10	2600	2900
	-11	2900	3200
	-12	3200	3500
	-13	3500	3800

BRIDGE
PARTNER

© 2001 Danish Bridge Federation
Tel. +45 4847 5213 - E-mail: dbf@bridge.dk

37

XX	-1	200	400
	-2	600	1000
	-3	1000	1600
	-4	1600	2200
	-5	2200	2800
	-6	2800	3400
	-7	3400	4000
	-8	4000	4600
	-9	4600	5200
	-10	5200	5800
	-11	5800	6400
	-12	6400	7000
	-13	7000	7600

BRIDGE
PARTNER

© 2001 Danish Bridge Federation
Tel. +45 4847 5213 - E-mail: dbf@bridge.dk

36

4♠	=	+1	+2	+3
PASS		420	450	510
X		590	690	890
XX		880	1080	1480

Vulnerable

PASS	620	650	680	710
X	790	990	1190	1390
XX	1080	1480	1880	2280

BRIDGE
PARTNER

© 2001 Danish Bridge Federation
Tel. +45 4847 5213 - E-mail: dbf@bridge.dk

19

Meldedelen – Åpners andre melding

- Åpninger:
 - 1 NT – 15-17 hp
 - 2 NT – 20-21 hp
 - 2 Kløver – 20+ hfp
 - 1 i farge – 12-19 hfp
 - Åpner må spesifisere hvor mange poeng han har i dette intervallet
 - Åpner gjør gjerne dette i sin andre melding



Meldesystem – åpners andre melding

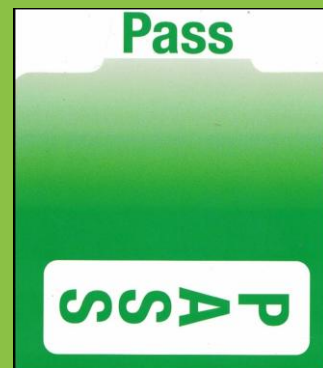
Åpner har meldt 1 i farge

- Har sagt han har 12-19 hfp
- Makker har svart med 1-over-1 eller 2-over-1 i egen farge
- En «svak åpning» er 12-15 hfp
 - Gjenmelding av egen farge lavest mulig
 - 1 NT
 - Ny underliggende farge
 - Enkel støtte i makkers farge
- En «sterk åpning» er 16-19 hfp
 - Hopp i egen farge
 - Hopp til 2 NT – 18-19 hp, jevn hånd
 - Ny overliggende farge – «revers»
 - Hopp i ny underliggende farge

Meldesystem – åpners andre melding



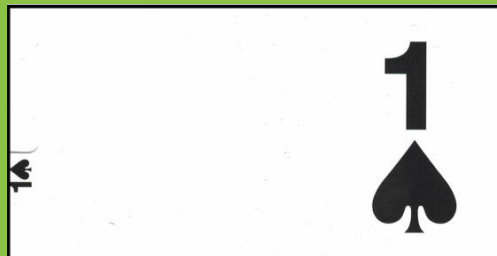
- Melding 1 NT viser 12-15 hp
- Benekter 4-korts major



Meldesystem – åpners andre melding



- 3 Hjerter er hopp, viser 16-19 hfp og solid hjerterfarge



Meldesystem – åpners andre melding



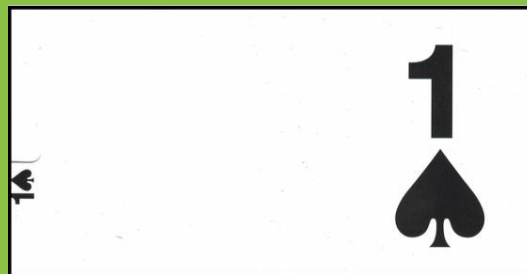
- Melding 2 Ruter viser 12-15 hfp
- Ber makker preferere mellom Ruter og Hjerter



Meldesystem – åpners andre melding



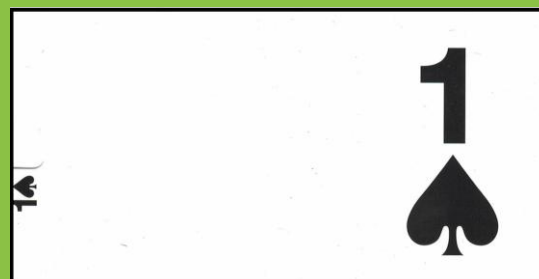
- Melding 2 Ruter ber makker preferere mellom Kløver og Ruter
- Makker må opp ett trekk for å preferere i Kløver
- Dette kalles REVERS
- Det viser 16+ hfp



Meldesystem – åpners andre melding



- Melding 2 NT (hopp)
- Det viser 18-19 hp



Meldesystem – svake åpninger

- Åpning i 2 Ru/Hj/Sp er en svak melding
 - 8-11 hfp
 - 6 kort
 - Dette er en «Sperremelding», for å gjøre det vanskelig for motparten
- (2 Kløver er ikke svak melding – betyr 20+ hfp)
- Åpning i 3 Kl/Ru/Hj/Sp er også en svak melding
 - 8-11 hfp
 - Minst 7 kort

Spilleteknikk, spillefører

Spilleteknikk, spillefører

- Melding er ferdig, utspiller spilt ut, blindemanns kort lagt ned
 - Spillefører, planlegg spilleføring
 - Hvor mange stikk trenger jeg?
 - Hvor mange sikre stikk har jeg?
 - Hvor mange stikk mangler jeg?
 - I hvilken farge kan jeg godspille/skaffe manglende stikk?
- Godspilling av stikk er å gjøre dine kort høye, f.eks. ved å presse ut motspillernes høyere kort i fargen
- Ta ikke dine sikre stikk før du har godspilt de stikk du mangler
 - Dine sikre stikk beholder du som forsvar

Spilleteknikk, spillefører

- Lønner det seg å ta ut trumfen først?
 - Vanligvis lønner det seg å ta ut trumfen, så motparten ikke får stjelestikk
 - Noen ganger bør du utnytte egne eller blindemanns få trumf først...
- Hvordan kombinere egne og blindemanns kort?
 - «Husk kommunikasjon mellom hånden og bordet»

Nå skal vi spille kort...