



Velkommen til bridgekurs

Dag 2

- Utregning av score
- Meldesystem
 - Åpning på 1 i NT (grand)
 - Svar på åpning 1 NT
- Spilleteknikk

Regnskap – utregning av score

- Kontrakten forplikter spillefører til å vinne et gitt antall stikk
 - 6 + treknivå
- Hvis spillefører vinner kontrakten, får han/hun et antall poeng
- Hvis spillefører IKKE vinner kontrakten, går han/hun «bet» og motspillerne får et antall poeng

Utgangsberegning av score for vunnet kontrakt

- Trekkpoeng
 - Minor (Kløver eller Ruter), 20 poeng pr trekk
 - Major (Hjerter eller Spar), 30 poeng pr trekk
 - NT (grand), 40 poeng for første trekk, 30 poeng pr øvrige trekk
- Kontraktbonus, 50 poeng
- Utgangsbonus
 - Utenfor Faresonen, 300 poeng
 - I Faresonen, 500 poeng

Får ENTEN Kontraktbonus ELLER Utgangsbonus

Hva er en Utgang?

- Hvis antall trekkpoeng er minst 100, kalles det en «Utgang»
 - Minor (Kløver eller Ruter), 5 trekk og 11 stikk
 - Major (Hjerter eller Spar), 4 trekk og 10 stikk
 - NT (grand), 3 trekk og 9 stikk
- **VILKÅR:** Må ha meldt utgangen
- Da får du Utgangsbonus

Meldesystem

- Verktøy for å beregne styrke...
 - Med mindre enn 12 hfp kan vi passe (unnlate å åpne)
 - 12 hfp=åpningshånd (du er «forpliktet» til å åpne med 12 hfp)
 - Å «åpne» vil si å være den første til å melde noe annet en Pass
 - 6 hfp=svarhånd (du er «forpliktet» til å svare på makkers melding)
 - 26 hfp tilsammen=10 stikk =Utgangskort
 - 33 hfp til sammen=12 stikk
 - «Tommelfingerregler»

Hva er «Faresone»?

- I Faresonen får spillefører høyere Utgangsbonus
- I Faresonen får motspillerne mer poeng for hver Bet spillefører går
 - (dvs: Når Spillefører er i faresonen og går bet)
- Faresonen er fast tildelt hvert enkelt spill «i en rotasjon»
 - Spill 1, INGEN i faresonen
 - Spill 2, N/S i faresonen (men ikke Ø/V)
 - Spill 3, Ø/V i faresonen (men ikke N/S)
 - Spill 4, ALLE i faresonen...

Utregning av score for vunnet kontrakt

- Trekkpoeng
 - Minor (Kløver eller Ruter), 20 poeng pr trekk
 - Major (Hjerter eller Spar), 30 poeng pr trekk
 - NT (grand), 40 poeng for første trekk, 30 poeng pr øvrige trekk
- Kontraktbonus, 50 poeng
- Utgangsbonus
 - Utenfor Faresonen, 300 poeng
 - I Faresonen, 500 poeng
- Lilleslembonus, 12 stikk
 - Utenfor Faresonen, 500 poeng
 - I Faresonen, 750 poeng
- Storeslembonus, 13 stikk
 - Utenfor Faresonen, 1000 poeng
 - I Faresonen, 1500 poeng

Får ENTEN Kontraktbonus ELLER Utgangsbonus

VIKTIG: Du må ha meldt utgang eller slem

Slembonus gis I TILLEGG TIL Utgangsbonus

Utrekning av score for vunnet kontrakt

- Ting å ta med seg
 - Man foretrekker en kontrakt i major fremfor minor
 - ... eller NT om man har hold i alle fargene
 - Man kan melde på laveste nivå, om man ikke har Utgang i kortene
 - Man «må» melde utgangene

Kontrakt	Stikk	Poeng
3NT	9	400 / 600
4 Spar/Hjerter	10	420 / 620
5 Kløver/Ruter	11	400 / 600

Utgregning av score for vunnet kontrakt

- Ting å ta med seg
 - ...
 - Man «må» melde slemmene

Kontrakt	Stikk	Poeng
6 Kløver/Ruter	12	920 / 1370
6 Spar/Hjerter	12	980 / 1430
6 NT	12	990 / 1440
7 Kløver/Ruter	13	1440 / 2140
7 Spar/Hjerter	13	1510 / 2210
7 NT	13	1520 / 2220

Utgregning av score for vunnet kontrakt

- Konsekvenser av å ikke melde utganger

Kontrakt	Stikk tatt	Trekkpoeng	Bonus	Poeng
1-2 NT	9	100	50	150
3 NT	9	100	300 / 500	400 / 600
1-3 «major»	10	120	50	170
4 «major»	10	120	300 / 500	420 / 620
1-4 «minor»	11	100	50	150
5 «minor»	11	100	300 / 500	400 / 600

Utgregning av score for vunnet kontrakt

- Eksempler
 - Kontrakt 2 Hjerter, antall stikk er 9
 - $(30 \times 3) + 50 = 90 + 50 = 140$
 - Kontrakt 3 Kløver, antall stikk er 10
 - $(20 \times 4) + 50 = 80 + 50 = 130$
 - Kontrakt 2 NT, antall stikk er 8
 - $40 + 30 + 50 = 120$

Utgregning av score for vunnet utgangskontrakt

- Eksempler

- Kontrakt 4 Spar, utenfor faresonen, antall stikk er 11

- $(30 \times 5) + 300 = 150 + 300 = 450$

- Kontrakt 4 Hjerter, i faresonen, antall stikk er 10

- $(30 \times 4) + 500 = 120 + 500 = 620$

- Kontrakt 3 NT, utenfor faresonen, antall stikk er 11

- $40 + (30 \times 4) + 300 = 40 + 120 + 300 = 460$

Utgregning av score ved bet

- Om spillefører ikke klarer å ta så mange stikk som er meldt, går han/hun bet
- Motspillerne får da poeng pr bet
 - Utenfor faresonen
 - 50 poeng pr bet
 - I faresonen (spillefører er i faresonen)
 - 100 poeng pr bet

Meldesystem (Åpning i 1 NT)

Meldesystem – åpning 1 NT (grand)

Åpning i 1 NT er en meget presis melding

- 15-17 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)
- 1 NT gir et ganske nøyaktig bilde av styrke og fordeling

Meldesystem – svar på 1 NT (grand)

- 1 NT er en presis melding, 15-17 hp
 - Svarhånden vet svaret på «Skal vi i utgang?», med tre alternative svar...
 - «Ja», vi skal i utgang
 - «Nei», vi skal ikke i utgang
 - «Tja», kanskje vi skal i utgang
- Svar på 1 NT og videre meldinger må ta hensyn til svaret på dette spørsmålet!
- I tillegg må vi finne ut om vi skal spille NT eller fargekontrakt

Meldesystem – svar på 1 NT (grand)

- Åpning i 1 NT er en meget presis melding, men...
 - Det er vanskelig å finne et meldingsforløp uten å bruke «kunstige meldinger»
- En «kunstig melding» er en melding som ikke sier noe om fargen som meldes (kalles ofte også en «falsk melding»)
- Man bruker her kunstige meldinger for å
 - Lete etter trumf-tilpasning («Skal vi spille NT eller fargekontrakt?»)
 - Overføre meldingen til «rett hånd»
- Det finnes mange alternative avtaler etter 1 NT-åpning
 - Vi har valgt å lære dere den som kanskje er mest vanlig

Meldesystem – svar på 1 NT (grand)

- «Vår» variant av meldinger baserer seg på...
 - Overføringer (for å få kontrakten «på rette hånden»)
 - Spørsmål etter 4 korts major

Meldesystem – svar på 1 NT (grand)

- Overføring
 - Har du 5+ korts-farge, meld overføring
 - 2 Ruter, betyr «meld 2 Hjerter makker»
 - 2 Hjerter, betyr «meld 2 Spar makker»
- Etter at 1 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
 - Inviter til utgang ved å heve meldingen i overføringsfargen 1 trekk

Meldesystem – svar på 1 NT (grand)

- Spørsmål etter 4-korts major («Stayman»)
- 1 NT-åpneren benekter 5-korts major, men kan ha 4-korts major
- 2 Kløver, betyr «Har du 4-korts major makker?»
 - Svarhånden må selv ha minst én 4-korts major for å spørre
 - Svarhånden «bør» ha minst 8 hfp
 - Grandåpneren svarer:
 - 2 Ruter, betyr «beklager, ingen 4-korts major»
 - 2 Hjerter, betyr «jeg har 4-korts hjerter»
 - 2 Spar, betyr «jeg har 4-korts spar»
 - 2 NT, betyr «jeg har 4 korts Spar OG 4 korts Hjerter»

Meldesystem – svar på 1 NT (grand)

- Svar, om du har en jevn hånd
 - Pass
 - 0-6 hp
 - Invitt
 - Har du en jevn hånd uten 4-korts major og 8-9 hp, meld 2 NT
 - Dette er «invitasjon til utgang» og ber makker melde pass eller 3 NT ved hhv MINIMUM eller MAKSIMUM
 - Utgang direkte
 - Har du en jevn hånd uten 4-korts major og minst 10 hp, meld 3 NT

Spilleteknikk

Spilleteknikk

- 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

Eksempel: Du sitter syd og skal ta 10 stikk NT-kontrakt

Utspill Spar Dame

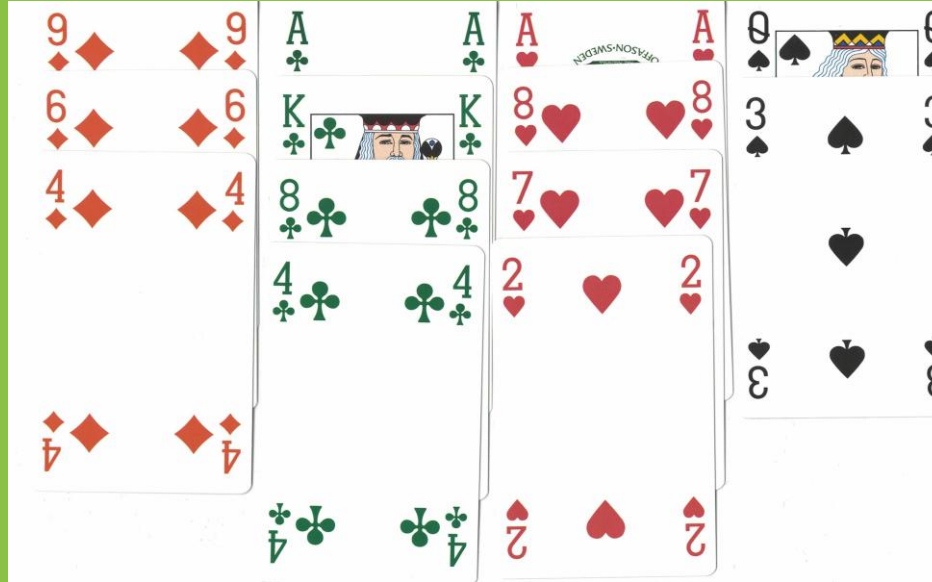
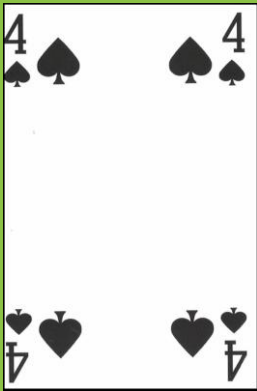


- 6 sikre stikk
 - Spar A, K
 - Kløver A, K
 - Hjerter A, K
- Mangler 4 stikk
- Kan godspille 4 stikk i ruter



Eksempel: Du sitter syd og skal ta 9 stikk i en NT-kontrakt

Utspill liten Spar



- 7 sikre stikk
 - Spar A, K, D
 - Hjerter A,K
 - Kløver A,K
- Mangler 2 stikk
- Kan godspille 4 stikk i ruter
- (Verre hadde det vært med utspill i Kløver eller Hjerter...)



Eksempel: Finesse (Fisking)

- 50% sjans for at kongen sitter foran
- Du får to stikk i hjerter, om kongen sitter foran
- Du får bare ett om kongen sitter bak



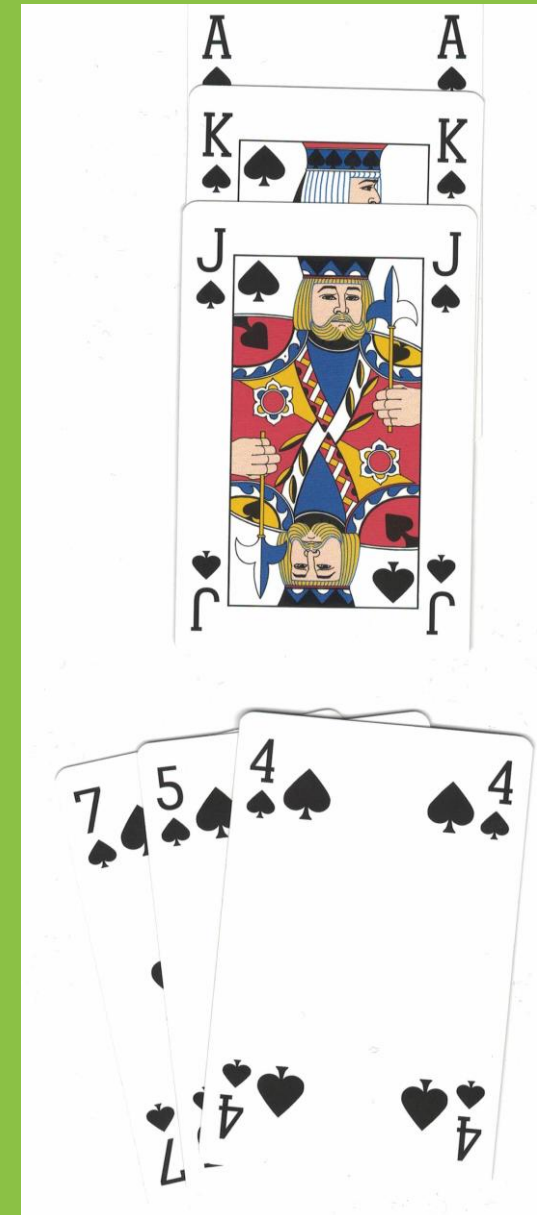
Eksempel: Finesse (Fisking)

- 50% sjans for at kongen sitter foran
- Du får tre stikk i kløver, om kongen sitter foran (om du «lar knekten seile» og fisker neste gang)
- Du får bare to om kongen sitter bak



Eksempel: Finesse (Fisking)

- 50% sjans for at damen sitter foran
- Du får tre stikk i spar, om damen sitter foran
- Du får bare to om damen sitter bak



Eksempel: Finesse (Fisking)

- 50% sjans for at kongen sitter foran
- Du får to stikk i ruter, om kongen sitter foran damen
- Du får bare ett om kongen sitter bak damen
- (Du må uansett gi bort stikk for kongen)



Utspillsregler motspill – Utspill av sekvens

- Sekvens er flere kort i tett rekkefølge, gjerne honnørkort
- Ved utspill fra sekvens, spiller du ut det høyeste
- Dette er et signal til makker
 - Makker vet at du (sannsynligvis) har også kortet under

Eksempel: Sekvensutspill (Ekte sekvens)

- E K D 5
 - Spiller ut Esset
- K D Kn 6 3
 - Spiller ut Kongen
- D Kn 10 5 2
 - Spiller ut Damen
- 10 9 8 6 4
 - Spiller ut 10-eren

Eksempel: Sekvensutspill (Uekte sekvens)

- E K Kn 5
 - Spiller ut Esset
- K D 10 6 3
 - Spiller ut Kongen
- D Kn 9 5 2
 - Spiller ut Damen
- 10 9 7 6 4
 - Spiller ut 10-eren

Nå skal vi spille kort...