Doblinger

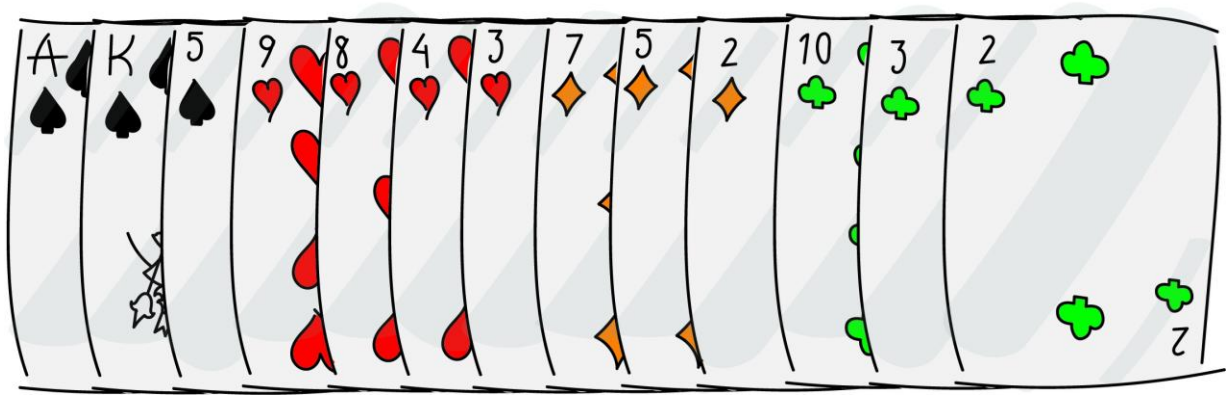
Kapittel 10 - Lær Bridge

Del 1 av 3

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

Straffedobling

- Hvis vi tror at motparten ikke klarer kontrakten sin
- Dobling øker poengsummen hvis de går beit
- Motparten får også mer om de klarer kontrakten sin



Nord	Øst	Syd	Vest
1♠	Pass	6♠	?

Når kan vi doble ifølge reglene

- Motstanderne må ha vært de siste som meldte noe annet enn pass
- Makker kan ikke ha doblet før, med mindre motstanderne melder igjen

Nord	Øst	Syd	Vest
1♠	Pass	1NT	2♣
dbl	2♥	?	

Når kan vi redoble ifølge reglene

- Redobling brukes veldig sjeldent, og vil ikke være fokus her
- Brukes etter at det har blitt doblet
- Motstanderne til dobleren kan redoble
- Øker risikoen enda mer
- Store summer både for å greie det og gå beit

Nord	Øst	Syd	Vest
1♠	Pass	1NT	2♣
2♥	dbl	?	

Opplysende dobling

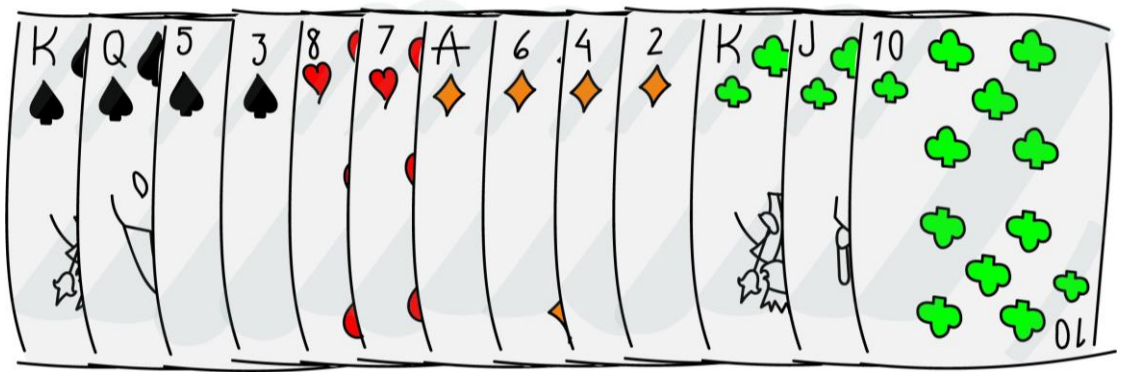
Kapittel 10 - Lær Bridge

Del 2 av 3

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

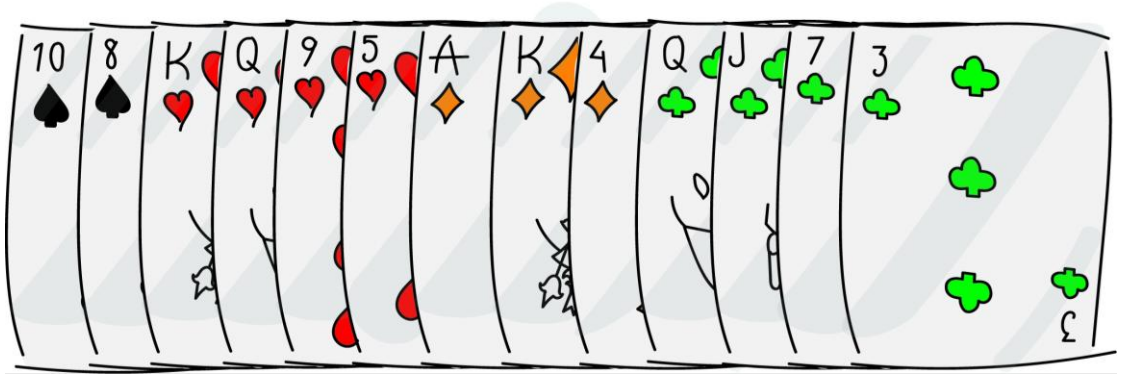
Opplysende dobling

- Sjeldent vi ønsker å straffedoble på lavt trinn
- Velger å bruke til noe annet
  - Om makker passer blir det straffedobling
  - Ikke pass!
- To type hender
- **12-17 hp** med 3+ i **umeldte** farger
- **18+ hp** med alle type hender
- Fanger opp hender hvor vi er sterke nok til å melde inn, uten god melding



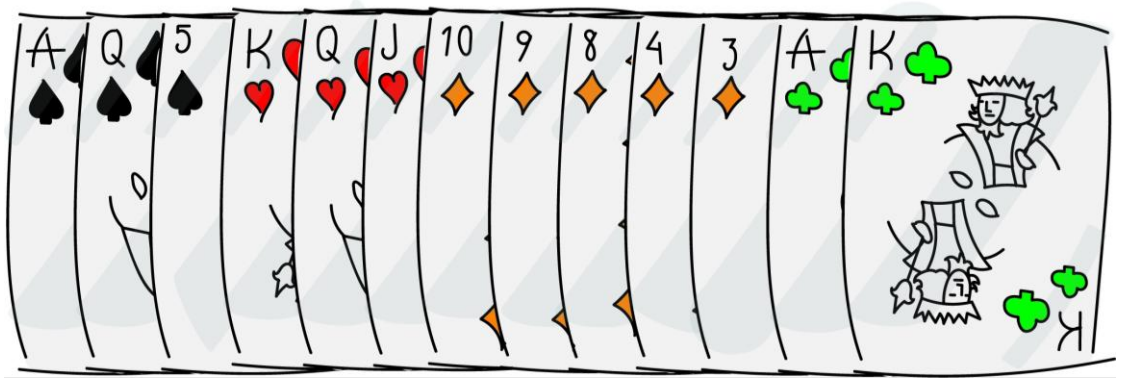
Opplysende dobling

- Sjeldent vi ønsker å straffedoble på lavt trinn
- Velger å bruke til noe annet
  - Om makker passer blir det straffedobling
  - Ikke pass!
- To type hender
- **12-17 hp** med 3+ i **umeldte** farger
- **18+ hp** med alle type hender
- Fanger opp hender hvor vi er sterke nok til å melde inn, uten god melding



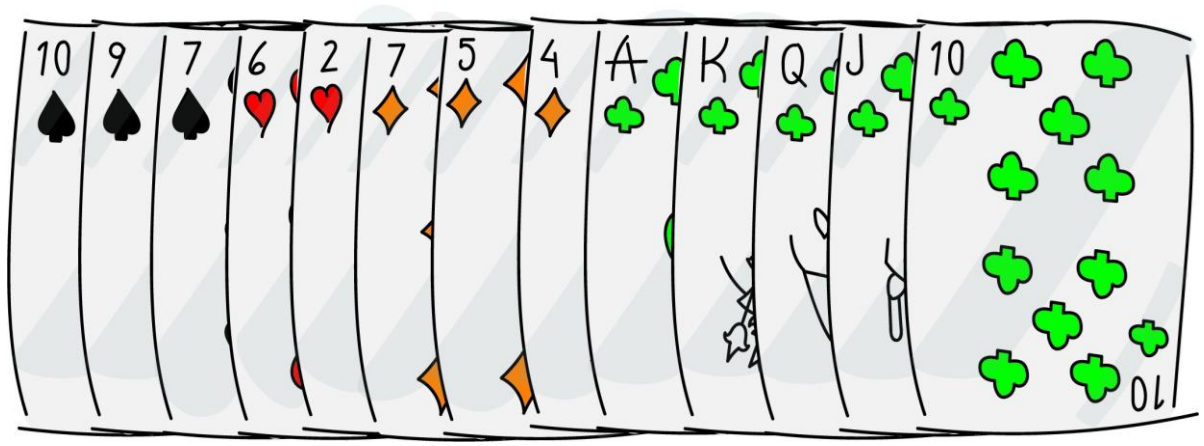
Opplysende dobling

- Sjeldent vi ønsker å straffedoble på lavt trinn
- Velger å bruke til noe annet
  - Om makker passer blir det straffedobling
  - Ikke pass!
- To type hender
- **12-17 hp** med 3+ i **umeldte** farger
- **18+ hp** med alle type hender
- Fanger opp hender hvor vi er sterke nok til å melde inn, uten god melding



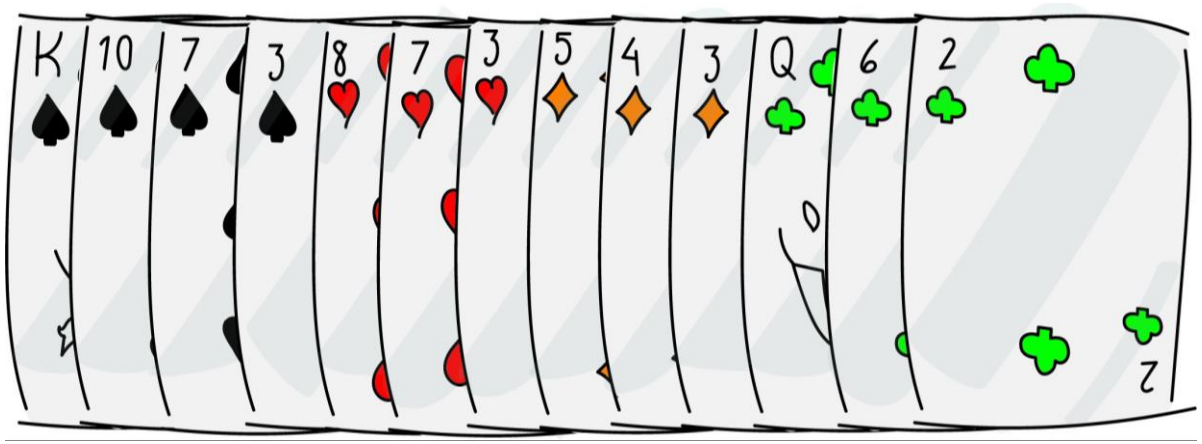
Fargesvar på laveste trinn

- Vi er nødt til å svare – ellers gjort om til straffedobling
  - Eneste unntaket er hvis vi selv mener at de kommer til å gå beit
- Svar på laveste trinn lover **0-7 hp** og **4+ i fargen**
- Laveste trinn trenger ikke være 1-trinnet



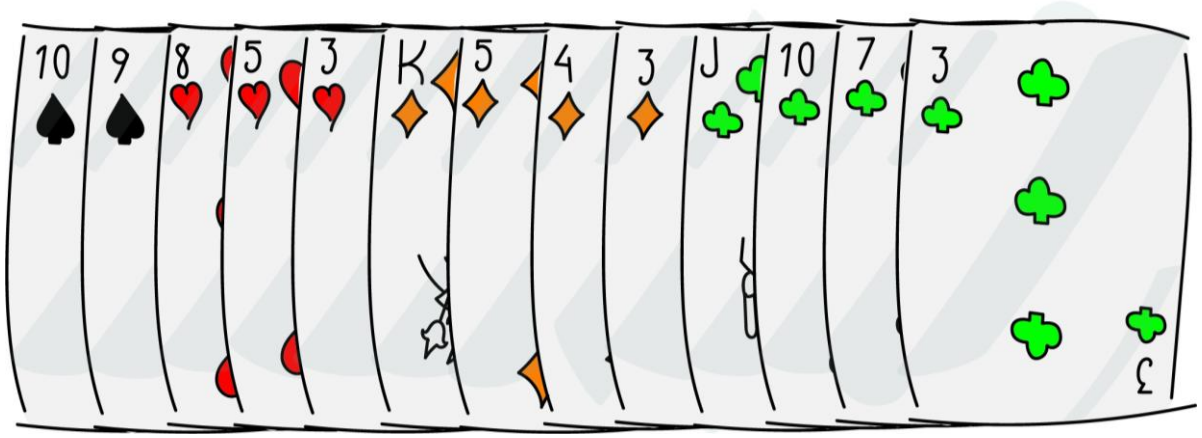
Fargesvar på laveste trinn

- Vi er nødt til å svare – ellers gjort om til straffedobling
  - Eneste unntaket er hvis vi selv mener at de kommer til å gå beit
- Svar på laveste trinn lover **0-7 hp** og **4+ i fargen**
- Laveste trinn trenger ikke være 1-trinnet



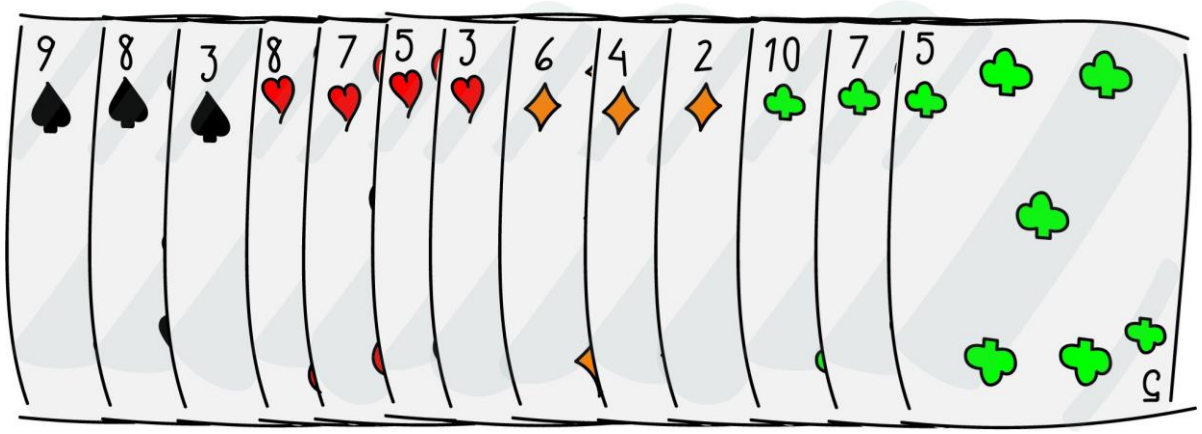
Fargesvar på laveste trinn

- Vi er nødt til å svare – ellers gjort om til straffedobling
  - Eneste unntaket er hvis vi selv mener at de kommer til å gå beit
- Svar på laveste trinn lover **0-7 hp** og **4+ i fargen**
- Laveste trinn trenger ikke være 1-trinnet



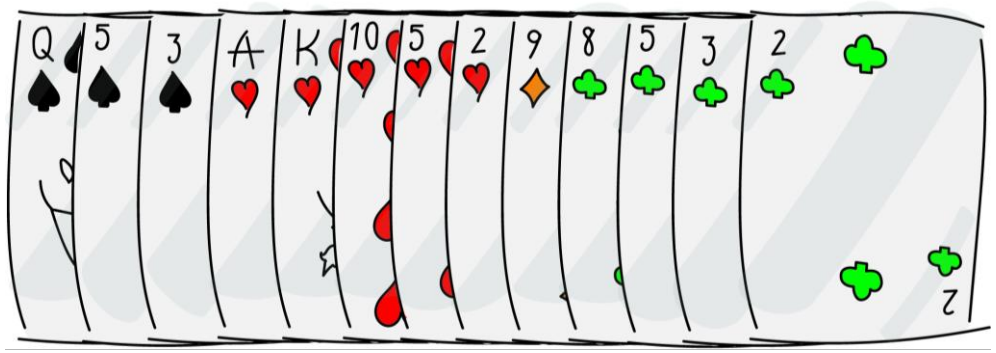
Fargesvar på laveste trinn

- Vi er nødt til å svare – ellers gjort om til straffedobling
  - Eneste unntaket er hvis vi selv mener at de kommer til å gå beit
- Svar på laveste trinn lover **0-7 hp** og **4+ i fargen**
- Laveste trinn trenger ikke være 1-trinnet



Fargesvar med hopp

- Siden vi er nødt til å svare med alle hender må vi skille på styrke
- Meldingene blir derfor litt annerledes fra åpninger
- Hvis vi er sterkere må vi hoppe for å vise det til makker



Hopp til trinn	Styrke og lengde
Hopp til 2-trinnet	8-11 hp og 4+ i fargen
Hopp til 3-trinnet	10-12 htp og (vanligvis) 5+ i fargen
Hopp til 4-trinnet	13+ htp og 5+ i fargen
Hopp til 5-trinnet (vanligvis kun minor)	15+ htp og 5+ i fargen

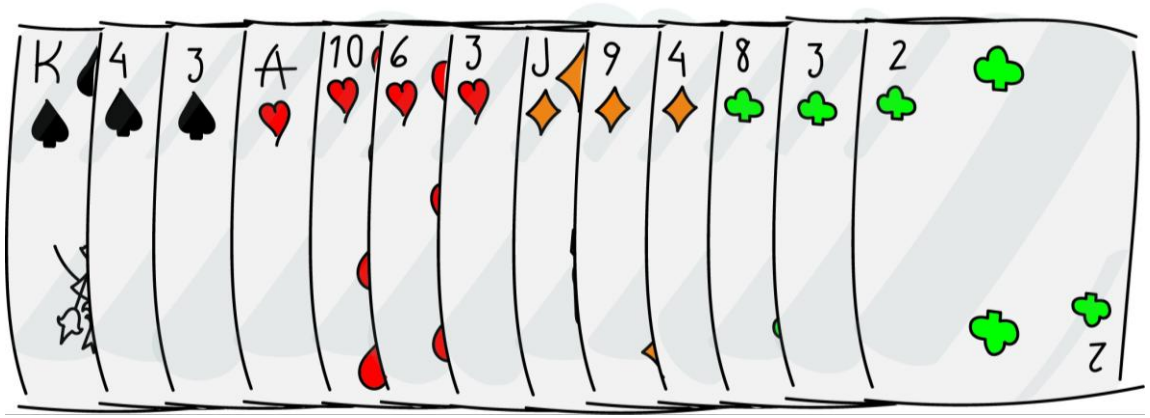
Tabellen er hentet fra boka "LÆR BRIDGE- Livet er kort spill bridge" skrevet av Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal (2023), s. 157

Grandsvar

- Med en balansert hånd og stopper kan vi melde grand
- Det har like intervaller som ellers

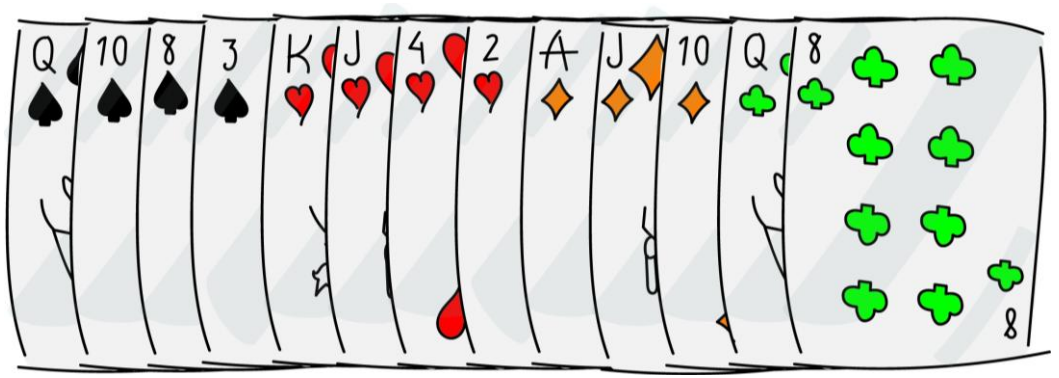
6-9 hp	10-12 hp	13+ hp
Meld 1NT	Meld 2NT	Meld 3NT

Tabellen er hentet fra boka "LÆR BRIDGE- Livet er kort spill bridge" skrevet av Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal (2023), s. 159



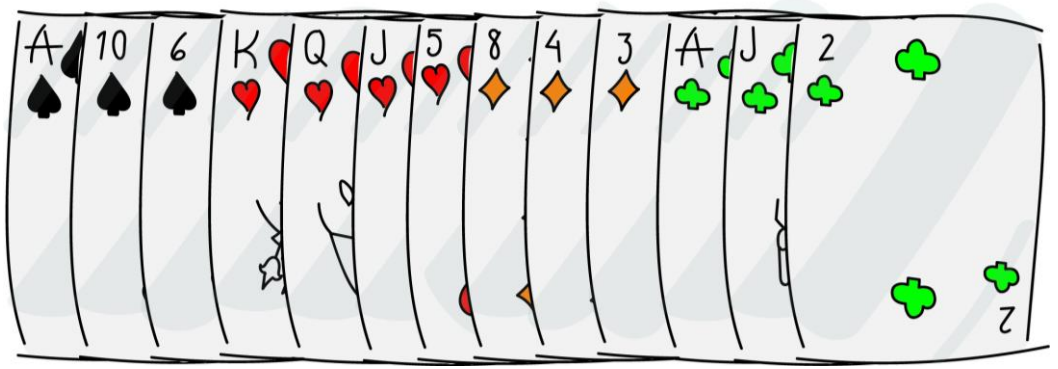
Melde motpartens farge

- Noen ganger er vi sterke uten gode meldinger
- Vi vil i utgang, men vet ikke hvilken
- For å hoppe i en fargeutgang må vi ha **minst 5 kort**
- For å melde grand må vi ha stopper
- Uten noen av delene kan vi melde motpartens farge
  - Vi skal uansett ikke spille motpartens farge
- Det er krav til utgang (**13+ hp**) og spør hva makker har
- Videre meldinger kommer i 10.3



Melde motpartens farge

- Noen ganger er vi sterke uten gode meldinger
- Vi vil i utgang, men vet ikke hvilken
- For å hoppe i en fargeutgang må vi ha **minst 5 kort**
- For å melde grand må vi ha stopper
- Uten noen av delene kan vi melde motpartens farge
  - Vi skal uansett ikke spille motpartens farge
- Det er krav til utgang (**13+ hp**) og spør hva makker har
- Videre meldinger kommer i 10.3



Andre melding fra dobler

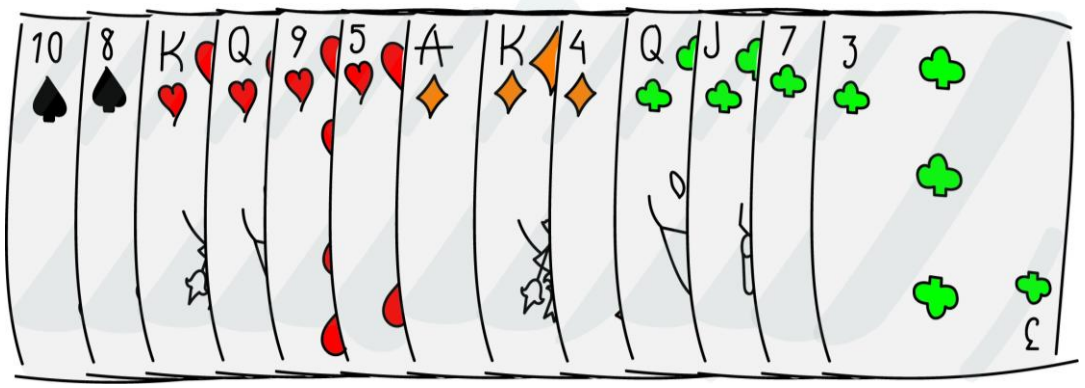
Kapittel 10 - Lær Bridge

Del 3 av 3

Agnethe H. Kjensli og Sofie G. Sjødal

Gjenmelding med den svake varianten

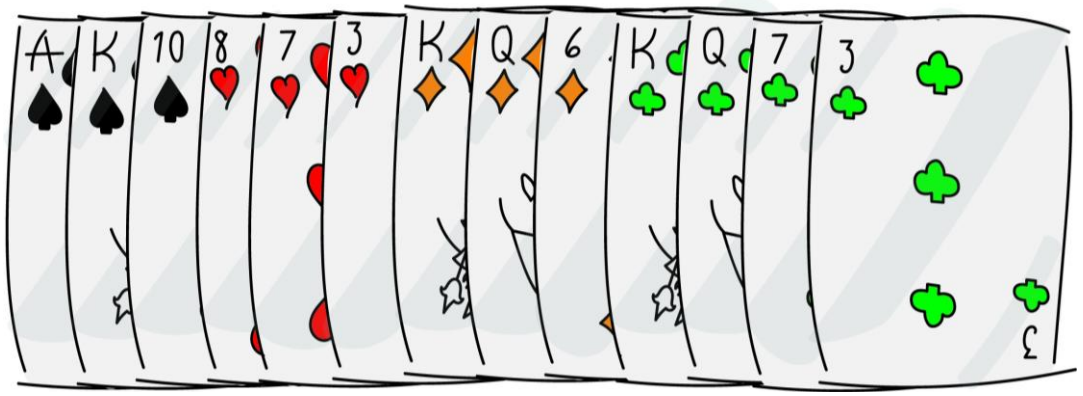
- Hvis makker svarer på det laveste trinnet så har vi ikke nok til utgang
  - Makker viser **0-7 hp**, vi har **12-17 hp** og maks **24 hp** til sammen
- Vi skal derfor passe
- Om makker hopper legger vi sammen våre og makkers honnørpoeng
- Hvis vi har nok til utgang melder vi utgang
- Om vi er usikre, og har plass kan vi invitere



Nord	Øst	Syd	Vest
1♣	dbl	Pass	2♥
Pass	?		

Gjenmelding med den svake varianten

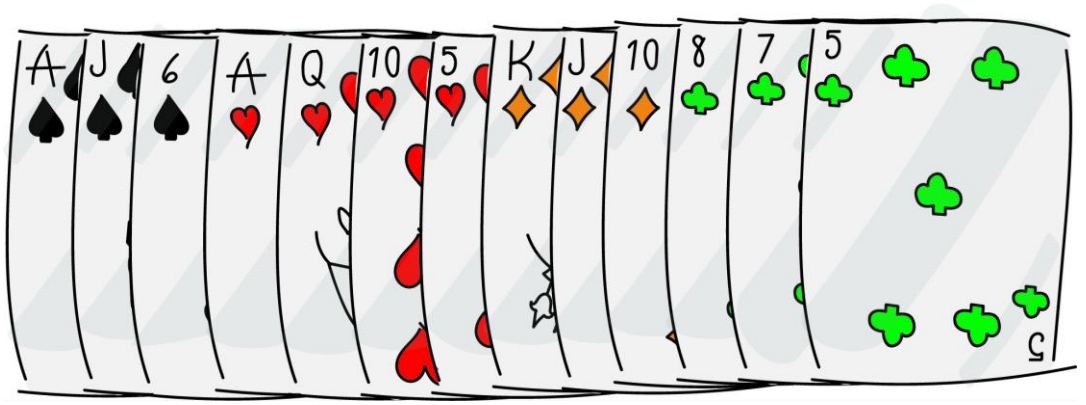
- Hvis makker svarer på det laveste trinnet så har vi ikke nok til utgang
  - Makker viser **0-7 hp**, vi har **12-17 hp** og maks **24 hp** til sammen
- Vi skal derfor passe
- Om makker hopper legger vi sammen våre og makkers honnørpoeng
- Hvis vi har nok til utgang melder vi utgang
- Om vi er usikre, og har plass kan vi invitere



Nord	Øst	Syd	Vest
1♣	dbl	Pass	2♥
Pass	?		

Gjenmelding med den svake varianten

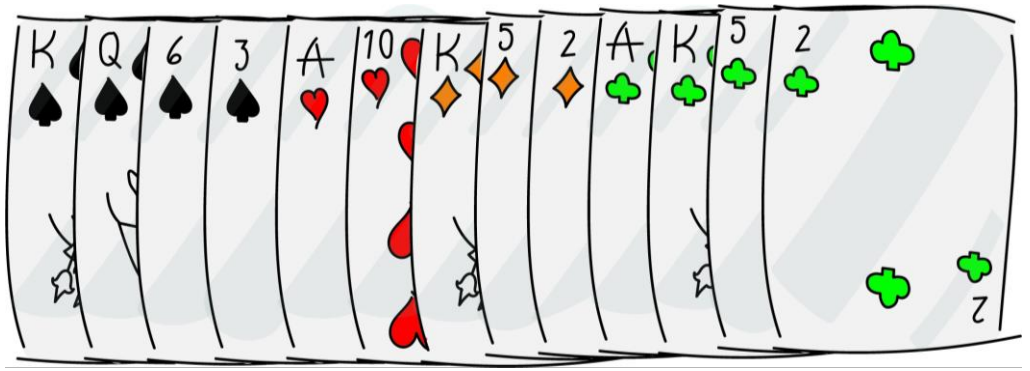
- Hvis makker svarer på det laveste trinnet så har vi ikke nok til utgang
  - Makker viser **0-7 hp**, vi har **12-17 hp** og maks **24 hp** til sammen
- Vi skal derfor passe
- Om makker hopper legger vi sammen våre og makkers honnørpoeng
- Hvis vi har nok til utgang melder vi utgang
- Om vi er usikre, og har plass kan vi invitere



Nord	Øst	Syd	Vest
1♣	dbl	Pass	2♥
Pass	?		

Gjenmelding med den sterke varianten

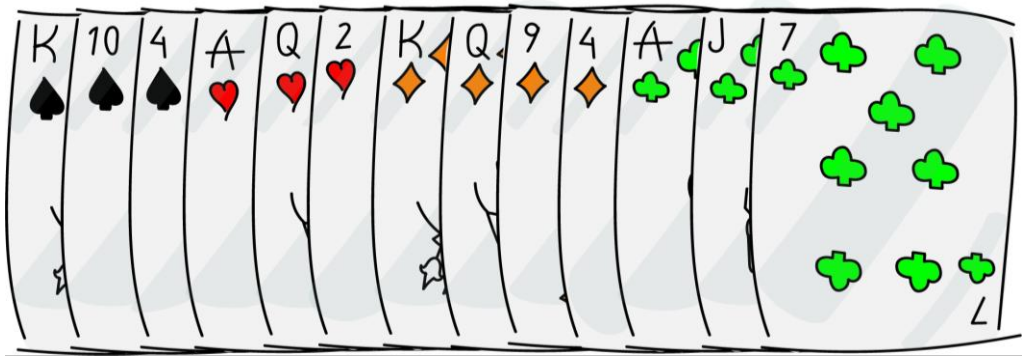
- Med den sterke varianten (**18+ hp**) kan vi ha tre type hender
- Støtte til makker
  - Om makker melder major prioriterer vi alltid støtte
  - Hvis makker meldte på laveste trinn viser vi alltid **18+ hp** ved videre meldinger
  - Om makker hoppet legger vi sammen honnørpoengene våre
- Balansert hånd
  - Med stopper kan vi melde grand
  - Laveste nivå viser **18-20 hp**
  - Med hopp viser **21-23 hp**
- Egen langfarge
  - Ny farge viser alltid **18+ hp** og **5+ i fargen**
  - Vi var for sterke til å melde inn



Nord	Øst	Syd	Vest
1♣	dbl	Pass	1♥
Pass	?		

Gjenmelding med den sterke varianten

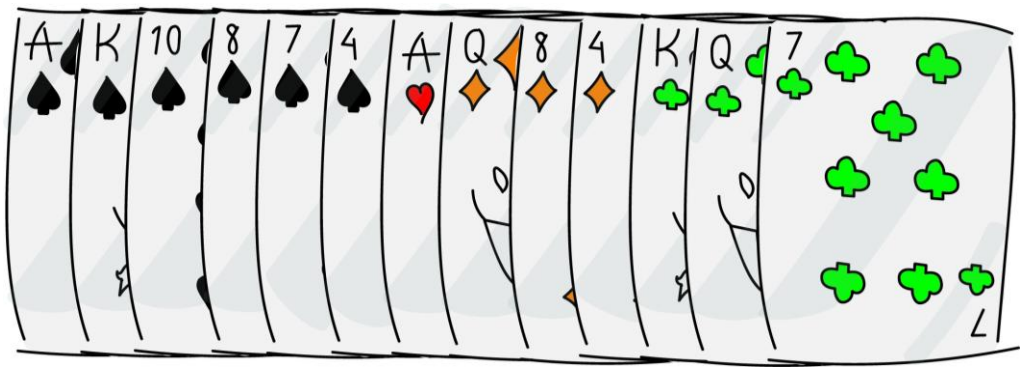
- Med den sterke varianten (**18+ hp**) kan vi ha tre type hender
- Støtte til makker
  - Om makker melder major prioriterer vi alltid støtte
  - Hvis makker meldte på laveste trinn viser vi alltid **18+ hp** ved videre meldinger
  - Om makker hoppet legger vi sammen honnørpoengene våre
- Balansert hånd
  - Med stopper kan vi melde grand
  - Laveste nivå viser **18-20 hp**
  - Med hopp viser **21-23 hp**
- Egen langfarge
  - Ny farge viser alltid **18+ hp** og **5+ i fargen**
  - Vi var for sterke til å melde inn



Nord	Øst	Syd	Vest
1♣	dbl	Pass	1♥
Pass	?		

Gjenmelding med den sterke varianten

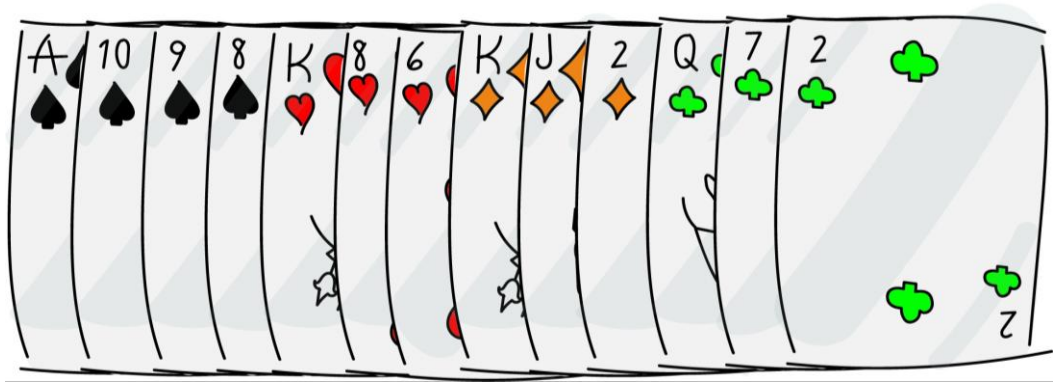
- Med den sterke varianten (**18+ hp**) kan vi ha tre type hender
- Støtte til makker
  - Om makker melder major prioriterer vi alltid støtte
  - Hvis makker meldte på laveste trinn viser vi alltid **18+ hp** ved videre meldinger
  - Om makker hoppet legger vi sammen honnørpoengene våre
- Balansert hånd
  - Med stopper kan vi melde grand
  - Laveste nivå viser **18-20 hp**
  - Med hopp viser **21-23 hp**
- Egen langfarge
  - Ny farge viser alltid **18+ hp** og **5+ i fargen**
  - Vi var for sterke til å melde inn



Nord	Øst	Syd	Vest
1♣	dbl	Pass	1♥
Pass	?		

Gjenmelding over motpartens farge (vanskelig)

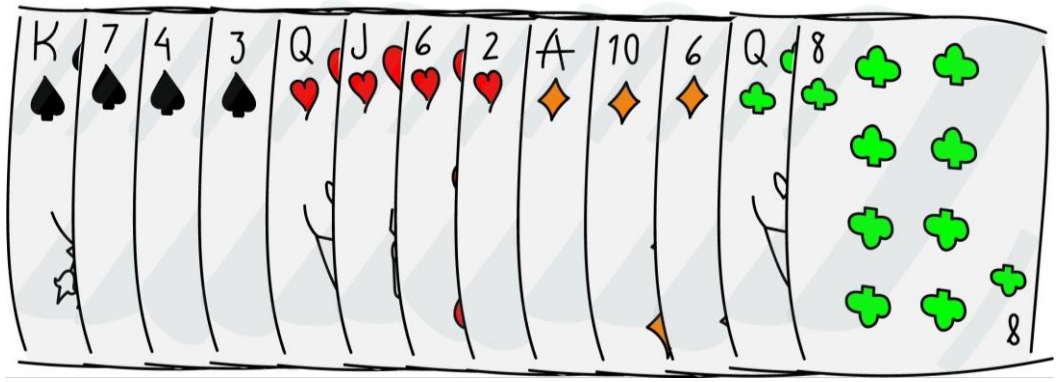
- Vi har tre muligheter etter makker melder motpartens farge
- De kommer i prioritert rekkefølge
- 1. Melde en fire- eller femkorts farge i major
- 2. Melde grand om vi har stopper i motpartens farge
- 3. Melde minorfargen vår



Nord	Øst	Syd	Vest
1♦	dbl	Pass	2♦
Pass	?		

Gjenmelding over motpartens farge (vanskelig)

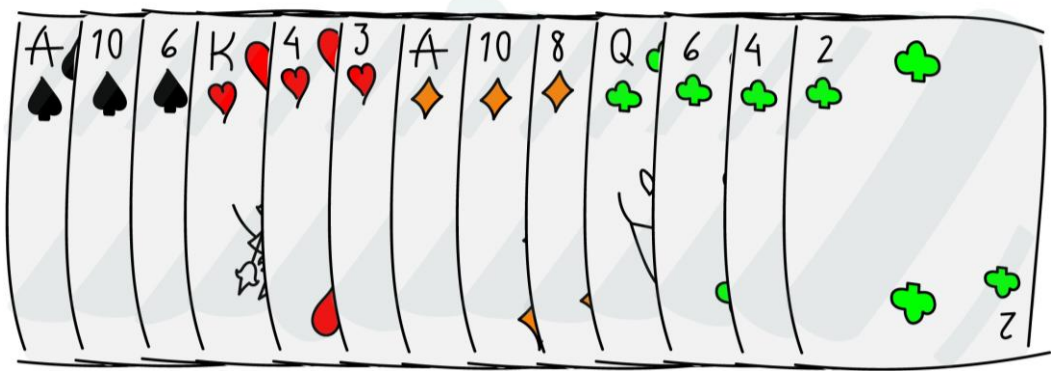
- Vi har tre muligheter etter makker melder motpartens farge
- De kommer i prioritert rekkefølge
- 1. Melde en fire- eller femkorts farge i major
- 2. Melde grand om vi har stopper i motpartens farge
- 3. Melde minorfargen vår



Nord	Øst	Syd	Vest
1♦	dbl	Pass	2♦
Pass	?		

Gjenmelding over motpartens farge (vanskelig)

- Vi har tre muligheter etter makker melder motpartens farge
- De kommer i prioritert rekkefølge
- 1. Melde en fire- eller femkorts farge i major
- 2. Melde grand om vi har stopper i motpartens farge
- 3. Melde minorfargen vår



Nord	Øst	Syd	Vest
1♦	dbl	Pass	2♦
Pass	?		