



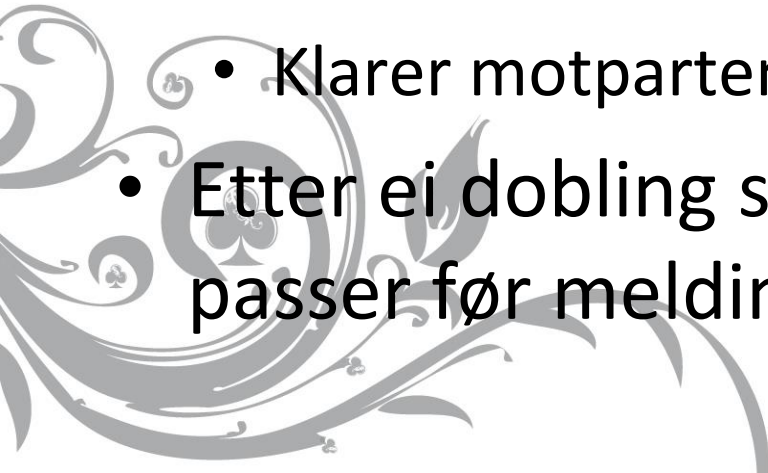
# Opplysende dobling

## Kapittel 9



# Dobling

- Oftest brukt når vi tror motparten går bet(er)
  - Får da flere poeng
    - Udoblet teller hver bet 50 poeng utenfor faresonen og 100 i faresonen
    - Doblete betes
      - Utenfor: 100, 300, 500, 800, deretter 300 for hver bet
      - I sonen: 200, 500, deretter 300 for hver bet
  - Klarer motparten kontrakten, får de flere poeng
- Etter ei dobling skal det som vanlig være tre passer før meldingsforløpet er slutt



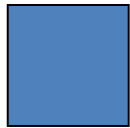
# Redobling

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



# Problem

Nord åpner med 1 ♥ . Som Øst har du:



♠ ED85

♥ 3

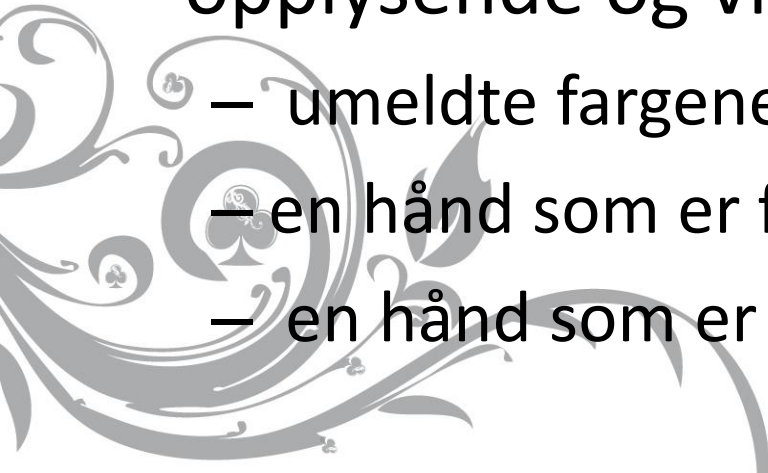
♦ Kkn104

♣ EK54

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

# Opplysende dobling

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



# Opplysende dobling

- En definisjon:
  - Minst 12 hp og minst 3 kort i hver av de umeldte fargene
  - Eventuelt ei hånd som er for sterk for enkel fargeinnmelding (12-17 hp) eller 1 NT (15-17 hp)
  - Om den som dobler opplysende melder NT eller ny farge etterpå viser det minst 18 hp



# Svar på opplysende dobling

- Må svare bortsett fra når
  - Du er veldig sterk i motpartens farge slik at du regner med at de går bet. For eksempel: KDkn109
  - Makkeren til åpneren melder – doblinga blir da «opphevet»
- Husk at siden du må melde, så kan du ha 0 hp når du melder en farge billigst mulig
- Invittmelding avgis ved hopp
- Med nok poeng til utgang, må du melde det

# Hva melder makkeren til den som dobler opplysende?

Hovedprinsipp: Svarhånda melder sin lengste  
(ledige) farge på passende nivå:

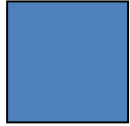
- a) Fargemelding på laveste nivå: 0-8 hp/htp, normalt minst 4-kortsfarge
- b) Hopp til 2 i farge: 9-12 htp, minst 4-kortsfarge
- c) Hopp til 3 i farge: 10-12 htp, normalt minst femkortsfarge
- d) Hopp til 4 ♥ eller 4 ♠ : 13+htp, minst femkortsfarge
- e) 1NT: 6-10 hp, hold i motpartens åpningsfarge
- f) 2NT: 11-12 hp, godt hold i motpartens åpningsfarge
- g) 3NT: 12+hp, godt hold i motpartens åpningsfarge



# Øvingsoppgaver

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

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

?  Dbl  
pass

# Øvingsoppgaver - fasit

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

1. ♠ 9854 ♥ kn2 ♦ D765 ♣ 1072

Svar: 1 ♠

Over makkers opplysende dobling skal man melde sin lengste farge. Med kun 3 hp er det ønskelig å holde meldingene lavt. Dermed melder du 1 ♠ siden det er den eneste farga som kan meldes på 1-trinnet. Det viser 0-8 hp og normalt minst 4-korts.

1 ♥



DbI

pass

2. ♠ KDkn32 ♥ 6 ♦ kn976 ♣ D73

Svar: 3 ♠

Du har 9 hp og 5-korts ♠ . Siden makker har lovet minst 3-korts ♠ med sin opplysende dobling kan du telle 2 tp i ♥ . Dermed har du 11 htp. 3 ♠ lover 5-korts og 10-12 htp (invitt).

# Øvingsoppgaver - fasit

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

3. ♠ EKkn85 ♥ 98 ♦ K982 ♣ D5

Svar: 4 ♠

Med 13 hp har du nok til utgang og med 5-korts ♠ vet du at du og makker har minst 8 til sammen i den farga. Sørg for å melde utgangen 4 ♠ . Merk at du også kan telle trumfpoeng.

?

1 ♥



Db1

pass

4. ♠ 432 ♥ 5432 ♦ 432 ♣ 432

Svar: 1 ♠

Du har ingen god melding. Det viktigste er at du melder noe. Hvis ikke får motparten spille 1 ♥ doblet, som sannsynligvis står. I valget mellom flere onder velger du 1 ♠ , den eneste ledige farga som kan meldes på 1-trinnet.

# Øvingsoppgaver - fasit

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

5. ♠ D98 ♥ 85 ♦ K10975 ♣ 432

Svar: 2 ♦

Din lengste farge er ♦ . Ved å melde ♦ på laveste ledige nivå lover du (normalt) minst 4-korts farge og 0-8 hp.

1 ♥  
?  
DbI  
pass

6. ♠ 85 ♥ Kkn102 ♦ ED64 ♣ Kkn5

Svar: 3 NT

Du har nok poeng til utgang. Med ei balansert hånd og solide stoppere i motpartens farge ♥ er 3 NT beste sjanse.

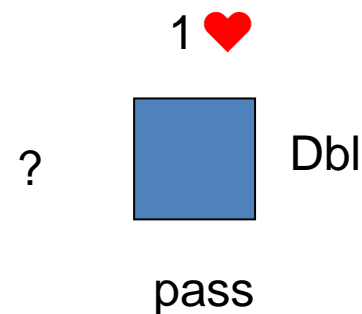
# Øvingsoppgaver - fasit

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

7. ♠ KDkn5 ♥ 98 ♦ 9872 ♣ D52

Svar: 1 ♠

Din lengste farge er ♠ . Ved å melde ei farge på laveste mulige nivå lover du (normalt) minst 4-korts og 0-8 hp. Med andre ord er du akkurat ikke sterk nok til å hoppe.



8. ♠ D98 ♥ Ekn9 ♦ 5432 ♣ D106

Svar: 1 NT

Selv om du har 4-korts ♦ velger du her å melde 1 NT med jevn hånd. Som etter makkers åpning lover det 6-10 hp. I tillegg garanterer man stopper i motpartens farge (her: ♥ ).

# Øvingsoppgaver - fasit

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

9. ♠ 85 ♥ kn102 ♦ EDkn1064 ♣ D5

Svar: 3 ♦

Du har ei fin 6-kortsfarge i ♦ og nok styrke til å invitere til utgang (10-12 htp). Om makker har litt ekstra kan det være spill for 3 NT eller 5 ♦ .

1 ♥  
?  
DbI  
pass

