



Påbyggingskurs Velkommen

13. Og 14. september 2014
Nøtterøy VGS

Program lørdag



- **kl 1000: Velkommen**
- kl 1010: Tema 1: Kortvurdering**
 - Tema 2: Tempo og teknikk i spilleføring**
- Kl 1130: Spilletrening**
- Kl 1300: Lunsj**
- kl 1400: Tema 3: Svarers 2. melding**
 - og åpners 3. melding**
 - Tema 4: Overføringer**
- Kl 1530: Spilletrening**
- Kl 17.00 Slutt**



Program søndag



kl 1000: Tema 5: 4. farge

Tema 6: Innmeldinger

Kl 1130: Spilletrening

Kl 1300: Lunsj

kl 1400: Tema 7: Negative doblinger

Tema 8: Kast og signaler

Kl 1530: Spilletrening

Kl 16.50 Evaluering

Kl 17.00 Slutt





Tema 1

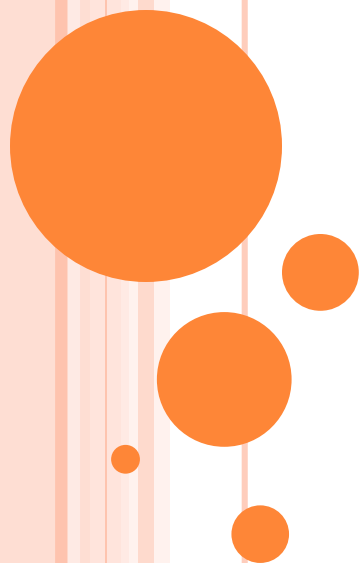
Kortvurdering

(egen fil
«Påbyggingskurs Kortvurdering»)



Tema 2

Tempo og teknikk i spilleføring



Tempo og teknikk i spilleføring

- Når en får blindemannens kort på bordet, er det av vesentlig betydning å ta seg litt tid og legge en plan. Det er faktisk nedfelt i lovene at spillefører er forpliktet til å ta ca 10 sekunders obligatorisk pause før en setter i gang å forlange kort fra bordet.



Tempo og teknikk i spilleføring

- Noen generelle råd i Grandspill:
 - Tell opp sikre stikk
 - Regn ut hvor mange stikk du evt. mangler
 - Vurder hvilken/hvilke farger som kan godspilles
 - Kontroller ”tempoet”
 - Kontroller forbindelsene mellom hendene
 - Er det viktig å vente med å stikke?



Tempo og teknikk i

spilleføring

o Noen generelle råd i

Trumfspill:

- I tillegg til rådene i NT kommer disse momentene:
- Trumfe ut eller ikke?
- Trenger jeg stjeler på den korte trumfhånden?
- Må trumfen benyttes for å stoppe en farlig farge?
- Trenger jeg trumf som overgang mellom spiller og blindemann?



Tempo og teknikk i spilleføring – Eksempel 1

8 5 3
N
K D 10 9 V Ø 6 4
S
E Kn 7 2

Vest spiller ut spar konge. Hva bør du gjøre?



Tempo og teknikk i spilleføring – Eksempel 1

○Svar

- Spesielt i NT-kontrakt er det nesten alltid riktig å legge en liten. Nå kan ikke Vest fortsette fargen uten å gi deg to stikk. Hvis du stikker, og Øst kommer inn, kan han spille gjennom knekten din. Det kan også være riktig å holde tilbake i trumfspill.



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 2

○ Nord

○ ♠ E D 9

○ ♥ 8 7 6

○ ♦ K 4 3

○ ♣ K 10 7 5

Syd

♠ K 8

♥ E 9 2

♦ E 6 5 2

♣ E Kn 9 2

- Du spiller NT-kontrakt som Syd og får hjerter konge ut. Hvor mange sikre stikk har du?



Tempo og teknikk i spilleføring – Eksempel 2

○ Svar

- 8 , tre i spar, ett i hjerter, to i ruter og to i kløver.
- Hvor kan du få ekstra stikk?
- Svar: I kløver
- Hvor ligger faren?
- Svar: Vest kan ha mange hjerterstikk .
- Hvordan hindrer vi dette?
- Svar: Legg lavt på hjerter to ganger og ta kløverfinessen over Vest.



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 2

Alle kortene:

Nord

♠ E D 9

♥ 8 7 6

♦ K 4 3

♣ K 10 7 5

Vest

♠ Kn 6

♥ K D Kn 10 5

♦ 10 8 7

♣ D 8 6

Øst

♠ 10 7 5 4 3 2

♥ 4 3

♦ D Kn 9

♣ 4 3

Syd

♠ K 8

♥ E 9 2

♦ E 6 5 2

♣ E Kn 9 2



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 3

○ Nord

○ ♠ 5 3

○ ♥ 7 4 3

○ ♦ E D Kn 10 8

○ ♣ D Kn 3

Syd

♠ E 8

♥ E 6 5 2

♦ 9 4 3 2

♣ E K 8

- Syd spiller 3 NT og får hjerter konge ut fra Vest. Hvor mange sikre stikk har du?



Tempo og teknikk i spilleføring – Eksempel 3

○ Svar

- 6 , ett i spar ett i hjerter, ett i ruter og tre i kløver.
- Hvor skaffer du ekstrastikk?
- Svar: I ruter
- Skal du legge lavt på hjerter konge?
- Svar: Nei, hvis Øst har ruter konge og har en hjerter igjen, sitter ikke den fargen verre enn 4-2, og dessuten finnes det en farligere farge – spar.



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 3

Alle kortene:

Nord

♠ 5 3

♥ 7 4 3

♦ E D Kn 10 8

♣ D Kn 3

Vest

♠ K D 10 2

♥ K D Kn 9 8

♦ 6

♣ 9 7 6

Øst

♠ Kn 9 7 6 4

♥ 10

♦ K 7 5

♣ 10 5 4 2

Syd

♠ E 8

♥ E 6 5 2

♦ 9 4 3 2

♣ E K 8



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 4

- Trumfe eller ikke?

- Nord

- ♠ K 10 2

- ♥ 9 6 5 4

- ♦ 2

- ♣ K D Kn 9 2

- Syd

- ♠ E D Kn 4 3

- ♥ 8 7

- ♦ 10 4 3

- ♣ E 10 3

- Du spiller 4 spar som Syd, og Vest spiller ut hjerter konge. Øst stikker den andre hjerteren med esset og skifter til kløver syv. Ta ut trumfen eller ikke?



Tempo og teknikk i spilleføring – Eksempel 4

○Svar

- Du har ti skre stikk og tjener ingen ting på å stjele ruter i bordet. Ta ut trumfen!



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 4

Alle kortene:

Nord

♠ K 10 2

♥ 9 6 5 4

♦ 2

♣ K D Kn 9 2

Vest

♠ 6 5

♥ K D 10 3

♦ E D 7

♣ 8 6 5 4

Øst

♠ 9 8 7

♥ E Kn 2

♦ K Kn 9 8 6 5

♣ 7

Syd

♠ E D Kn 4 3

♥ 8 7

♦ 10 4 3

♣ E 10 3

Spiller du ruter, får Øst en kløverstjeling og bet.



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 5

- Trumfe eller ikke?

- Nord

- ♠ 2

- ♥ K 10 5

- ♦ 7 6 5 4

- ♣ E Kn 4 3 2

- Syd

- ♠ E 10 3

- ♥ E D Kn 9 8 7

- ♦ 9 3

- ♣ 8 5

- Du spiller 4 hjerter som Syd og får ruter konge ut. Det spilles to runder ruter til, og du stjeler den tredje. Trumfe eller ikke?



Tempo og teknikk i spilleføring – Eksempel 5

○ Svar

- Denne gang må du gjøre andre ting først. Spille spar ess og stjel en spar. Bruk trumf som overgang til hånden og stjel den siste sparen. Ta for kløver ess, og dermed er ti stikk sikret.



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 5

Alle kortene:

Nord

♠ 2

♥ K 10 5

♦ 7 6 5 4

♣ E Kn 4 3 2

Vest

♠ K Kn 9 7

♥ 4 3 2

♦ K D 10 8

♣ D 9

Øst

♠ D 8 6 5 4

♥ 6

♦ E Kn 2

♣ K 10 7 6

Syd

♠ E 10 3

♥ E D Kn 9 8 7

♦ 9 3

♣ 8 5



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 6

- Trumfe eller ikke?

- Nord

- ♠ 5 4

- ♥ K D 10 4

- ♦ E K 10 5 4

- ♣ 3 2

- Syd

- ♠ E Kn

- ♥ Kn 9 8 7 2

- ♦ D Kn 6

- ♣ E K D

- Du spiller 6 hjerter som Syd og får spar konge ut fra Vest. Du stikker med esset, og så – trumfe eller ikke?



Tempo og teknikk i spilleføring – Eksempel 6

○ Svar

- Denne gangen må du selvfølgelig utsette trumfingen. Spill tre ganger kløver og kvitt deg med en spar i bordet. Deretter går du på trumfen.



TEMPO OG TEKNIKK I SPILLEFØRING – EKSEMPEL 6

Alle kortene:

Nord

♠ 5 4

♥ K D 10 4

♦ E K 10 5 4

♣ 3 2

Vest

♠ K D 10 3 2

♥ E 3

♦ 7 2

♣ 9 7 6 5

Øst

♠ 9 8 7 6

♥ 6 5

♦ 9 8 3

♣ Kn 10 8 4

Syd

♠ E Kn

♥ Kn 9 8 7 2

♦ D Kn 6

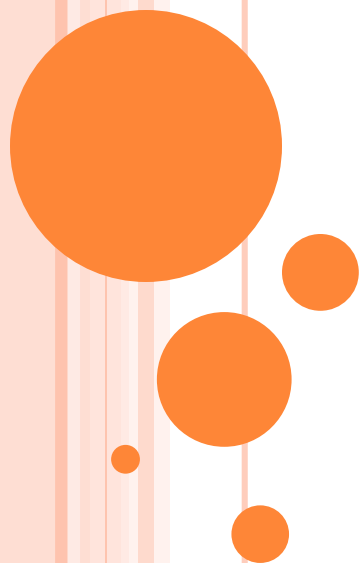
♣ E K D





Tema 3a

Svarers 2. melding



Svarers 2. melding

○ Svarers hånd kan deles inn i 3 intervaller:

- Svak: 6 – 9 hp
 - Invitt: 10 – 12 hp
 - Utgangskrav: 13+ hp
-
- Med 6 – 9 hp kan svarer melde 1 NT eller 2 i en vist farge samt preferere med en hånd uten annen god melding
 - Med 10 – 12 kan svarer melde 2 NT eller 3 i en vist farge eller «fjerde farge» på 2-trinnet
 - Med 13+ hp kan svarer melde 3 NT eller 4 i en vist farge, melde ny farge eller «fjerde farge».



ÅPNER BEGRENSENER SIN HÅND

EKSEMPEL 1

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♣ | ? |

Syd har:

- ♠ K D 10 2
- ♥ E Kn 9
- ♦ K Kn 8
- ♣ Kn 10 3
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 1

Svar: 3 NT

- **Du har godt hold i umeldte farger, og siden makker har vist maks 15 hp kan det ikke være nok til slem.**



ÅPNER BEGRENSENER SIN HÅND

EKSEMPEL 2

○ Nord	Syd
○ 1 ♣	1 ♠
○ 2 ♣	?

Syd har:

○ ♠ E K 10 9 3 2

○ ♥ 9 3

○ ♦ 10 9 5

○ ♣ K 5

○ Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 2

Svar: 3 ♠

- Invitt med 6-kort farge.



ÅPNER STØTTER SVARHÅND

EKSEMPEL 3

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♠ | ? |

Syd har:

- ♠ K Kn 10 9 7
- ♥ 10 9 3 2
- ♦ 2
- ♣ K 3 2
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 3

Svar: Pass

- **Makker har vist 12 – 15 hp, og det er for lite til utgang.**



ÅPNER STØTTER SVARHÅND

EKSEMPEL 4

- | ○ Nord | Syd |
|---------------|------------|
| ○ 1 ♣ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♠ | ? |

Syd har:

- ♠ E 9 8 3**
- ♥ 10 5 2**
- ♦ 10 3**
- ♣ E K 4 2**
- Hva melder du her?**



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 4

Svar: 3 ♣

- Invitt med styrke i kløver.



ÅPNEREN MELDER NY FARGE

EKSEMPEL 5

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♦ | ? |

Syd har:

- ♠ 10 9 5 2
- ♥ K Kn 9
- ♦ K Kn 10
- ♣ D 10 9
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 5

Svar: 3 ♥

- Invitt med 10 – 12 hp.



ÅPNEREN MELDER NY FARGE

EKSEMPEL 6

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♦ | ? |

Syd har:

- ♠ E K 9 5 2
- ♥ 9 3
- ♦ D 5
- ♣ D 10 7 5
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 6

Svar: 2 NT

- **Invitt til utgang med hold i den umeldte fargen, 10 – 12 hp.**



ÅPNER MELDER NY FARGE PÅ 1-TRINNET - EKSEMPEL 7

○ Nord	Syd
○ 1 ♣	1 ♦
○ 1 ♠	?

Syd har:

- ♠ E D**
- ♥ K 10 9 2**
- ♦ D Kn 8 2**
- ♣ Kn 10 9**
- Hva melder du her?**



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 7

Svar: 3 NT

- 13 – 15 hp og godt hold i den umeldte fargen.



ÅPNER MELDER NY FARGE PÅ 1-TRINNET - EKSEMPEL 8

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♦ |
| ○ 1 ♠ | ? |

Syd har:

- ♠ K Kn 9 8
- ♥ 10 2
- ♦ D Kn 10 3
- ♣ 10 4 2
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 8

Svar: 2 ♠

- Støtte av åpners andre farge garanterer 4 kort og 6 – 9 hp.



ÅPNER MELDER NY FARGE PÅ 2-TRINNET - EKSEMPEL 9

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♣ | ? |

Syd har:

- ♠ E D 10 4 2
- ♥ K 3
- ♦ 6 5 2
- ♣ E 10 9
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 9

Svar: 2 ♦

- Fjerde farge for å finne ut mer om makkers kort, og hvor utgangskontrakten skal spilles.



ÅPNER MELDER NY FARGE PÅ 2-TRINNET - EKSEMPEL 10

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♣ | ? |

Syd har:

- ♠ E K Kn 9 8
- ♥ E K 2
- ♦ 10 3
- ♣ D 4 2
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 10

Svar: 2 ♦

- Du kunne ha støttet makker til 4 ♥, men du har for gode kort. Du melder først 2 ♦, fjerde farge og støtter makkers ♥ etterpå. Da har du vist sleminteresse.



ÅPNER MELDER NY FARGE PÅ 2-TRINNET - EKSEMPEL 11

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♣ | ? |

Syd har:

- ♠ K 9 5 4 2
- ♥ K 3
- ♦ D 5 3
- ♣ 10 7 5
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 11

Svar: 2 ♥

- Du prefererer alltid til fargen der du vet makker har minst 5 kort. Du viser 6 – 9 hp.



ÅPNER MELDER NY FARGE PÅ 2-TRINNET - EKSEMPEL 12

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♣ | ? |

Syd har:

- ♠ D Kn 10 8 6 5
- ♥ K 7 2
- ♦ 9 8
- ♣ 9 2
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 12

Svar: 2 ♥

- Det er kanskje fristende å melde 2 ♠, men du vet ikke om makker har tilpasning der. I ♥ vet du at makker har minst 5 kort.



REVERSMELDING - EKSEMPEL 13

- | Nord | Syd |
|-------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♥ |
| ○ 2 ♠ | ? |

Syd har:

- ♠ K 9
- ♥ 10 6 5 3 2
- ♦ Kn 10 9 3
- ♣ K 10
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 13

Svar: 3 ♣

- Prefererer først meldte farge og viser svak hånd.



REVERSMELDING - EKSEMPEL 14

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♥ |
| ○ 2 ♠ | ? |

Syd har:

- ♠ E 4 3
- ♥ K 10 9 7 2
- ♦ D Kn 8
- ♣ Kn 10
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 14

Svar: 2 NT

- **Krav til utgang med hold i ♦
(den umeldte fargen).**



REVERSMELDING - EKSEMPEL 15

Nord	Syd
1 ♣	1 ♦
2 ♠	?

Syd har:

- ♠ K Kn 9 8
- ♥ 10 2
- ♦ E D Kn 10 3
- ♣ 10 4
- Hva melder du her?



SVARERS 2. MELDING

EKSEMPEL 15

Svar: 3 ♠

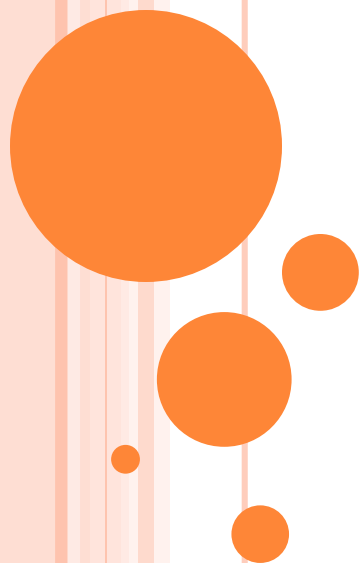
- Støtte til den andre fargen garanterer 4 kort. Krav til utgang og sterkere enn å melde 4 ♠ direkte





Tema 3b

Åpners 3. melding



Åpners 3. melding

○ Når åpner skal ta stilling til sin 3. melding, er det en del viktige ting å tenke på:

1. Hva har makker vist med meldingene sine?
2. Krever makker, må vi melde?
3. Har vi gode eller dårlige kort i forhold til det vi allerede har vist?

○ Svarhånden har i 2. melderunde vist én av tre håndtyper:

- Minimum styrke: 6 – 9 hp
- Invittstyrke: 10 – 12 hp
- Utgangsstyrke: 13+ hp



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 1

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♥ |
| ○ 1 NT | 3 ♥ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ E 9 3
- ♥ K D 10
- ♦ 10 7 2
- ♣ E 10 9 6
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 1

Svar: 4 ♥

- Makker inviterer med 3 ♥. Med tre gode trumfer og toppkort melder du 4 ♥.



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 2

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♥ |
| ○ 1 NT | 3 ♥ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ D Kn 3
- ♥ D 2
- ♦ D Kn 3
- ♣ E Kn 7 4 2
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 2

Svar: Pass

- Du har like mange poeng med mye dårligere trumf og nesten bare lavhonnører. Denne gangen sier du pass.



ÅPNERS 3. MELDING

EKSEMPEL 3

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♥ |
| ○ 2 ♣ | 2 ♦ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ K D 10
- ♥ 9
- ♦ K Kn 8
- ♣ K D 10 9 6 5
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 3

Svar: 3 NT

- 2 ♦ er rundekrav og viser minst 10 hp. Du har maksimum, godt hold i den 4. fargen og må sørge for at vi kommer i utgang.



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 4

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♣ | 1 ♥ |
| ○ 2 ♣ | 2 ♦ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ Kn 9 2
- ♥ K 3
- ♦ K 5
- ♣ E Kn 10 9 6 5
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 4

Svar: 2 ♥

- Du har minimum, ikke hold i fjerde farge, og da prefererer du til makkers 1. farge som er på minst 5 kort. Har makker god hånd vil han/hun gå videre.



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 5

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♦ | 3 ♥ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ K 3
- ♥ K D 10 5 4
- ♦ E Kn 10 9 6
- ♣ 2
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 5

Svar: 4 ♥

- Makker inviterer med 10 – 12 hp.
Du tar imot med mange gode toppkort og ekstra fordelingsstyrke.



ÅPNERS 3. MELDING

EKSEMPEL 6

- | ○ Nord | Syd |
|---------------|------------|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♦ | 3 ♥ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ Kn 3**
- ♥ E D 8 7 2**
- ♦ E D 7 3**
- ♣ 5 2**
- Hva melder du?**



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 6

Svar: Pass

- **Du har like mange honnørpoeng, men dårligere fordeling og ikke så tette farger.**



ÅPNERS 3. MELDING

EKSEMPEL 7

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♣ | 2 ♥ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ E 10
- ♥ E D Kn 9 5 2
- ♦ 8
- ♣ K Kn 10 2
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 7

Svar: 3 ♥

- Makker viser ofte bare to trumf i et slikt meldingsforløp, men du har 6-kort og gode honnører. Har makker f.eks ♥ K og ♣ D, er utgang opplagt.



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 8

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♥ | 1 ♠ |
| ○ 2 ♣ | 2 ♥ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ E Kn 5
- ♥ E K 9 8 3
- ♦ 5
- ♣ K Kn 10 9
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 8

Svar: 2 ♠

- Du forteller nå makker om utgangsinteresse og maks singel ♦.



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 9

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♦ | 1 ♥ |
| ○ 2 ♣ | 2 ♥ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ E D 3
- ♥ 2
- ♦ K D Kn 9 8
- ♣ E 10 8 2
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 9

Svar: Pass

- Her er det dårlig tilpasning og best å passe så fort som mulig selv om du har 15 hp. Makker har maks 9 hp og 6-korts farge.



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 10

- | ○ Nord | Syd |
|--------|-----|
| ○ 1 ♦ | 1 ♥ |
| ○ 2 ♣ | 2 ♥ |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ 6
- ♥ D 9 3
- ♦ E K 7 6 5
- ♣ E D 9 2
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 10

Svar: 4 ♥

- Her er det grunn til å være optimistisk. Du har gode honnører og singel ♠. Selv om makker skulle ha bare 6-7 hp står antagelig utgang.



ÅPNERS 3. MELDING

EKSEMPEL 11

- | ○ Nord | Syd |
|--------|------|
| ○ 1 ♦ | 1 ♥ |
| ○ 1 ♠ | 1 NT |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ E D 10 3
- ♥ E 9 2
- ♦ K D Kn 9 8
- ♣ 2
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 11

Svar: 2 ♥

- Det er invitt som viser 3-kort ♥ og tillegg. Selv med bare 6-7 hp hos makker kan det være mulig med utgang.



ÅPNERS 3. MELDING

EKSEMPEL 12

- | ○ Nord | Syd |
|--------|------|
| ○ 1 ♦ | 1 ♥ |
| ○ 1 ♠ | 1 NT |
| ○ ? | |

Nord har:

- ♠ E 8 7 6
- ♥ K 3
- ♦ K D 10 9 5 2
- ♣ 5
- Hva melder du?



ÅPNER 3. MELDING

EKSEMPEL 12

Svar: 2 ♦

- Du viser minimum, ujevn fordeling, ofte 6-kort ♦ og ber makker passe.

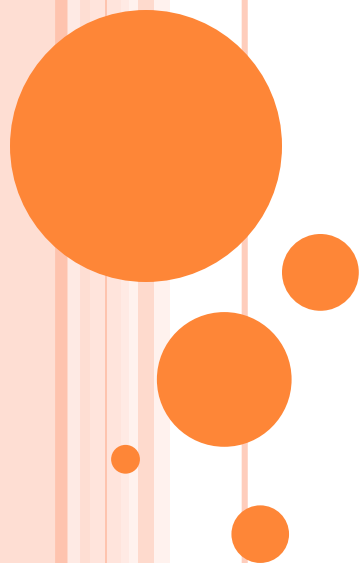




Tema 4

Overførings-

meldinger



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT ÅPNING

- 1 NT – 2 ruter = minst 5-kort hjerter
- 1 NT – 2 hjerter = minst 5-kort spar

- **Hvorfor overføring?**
 - Spilleføringen blir på den sterke hånden
 - Svarhånden har muligheten til å melde en gang til

- **Svarhåndens andre melding:**
 - Pass = svak hånd, vi spiller den kontrakten
 - 2 NT = invitt med 5-kort i majorfargen vi overførte til
 - 3 kl/ru = utgangskrav med minst 5-4 fordeling
 - 3 hj/sp = invitt med 6-kort
 - 3 NT = 5 kort major, jevn hånd
 - 4 hj/sp = sluttmelding , minst 6 kort i majorfargen

- **En invitthånd viser i prinsippet 8/9 Hp**



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 1

○ Vest

○ ♠ D 10 8 6

○ ♥ E K D 6

○ ♦ E 4

○ ♣ 9 4 2

○ Øst

♠ K Kn 9 7 4

♥ 7 5 2

♦ Kn 10 3

♣ E 8



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 1

○ Hvordan bør meldingene gå?

○ Vest

Øst

○ 1 NT

2 ♥

○ 2 ♠

2 NT

○ 4 ♠

pass



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 2

○ Vest

○ ♠ E 6

○ ♥ E 8 4 2

○ ♦ E 10 2

○ ♣ E 10 4 2

Øst

♠ K D 10 7 4 3

♥ Kn 10 9

♦ Kn 9 3

♣ 8



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 2

○ Hvordan bør meldingene gå?

○ Vest

Øst

○ 1 NT

2 ♥

○ 2 ♠

3 ♠

○ 4 ♠

pass



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 3

○ Vest

○ ♠ K 8 6

○ ♥ E D 7
5 2

○ ♦ 8 7

○ ♣ E D 10 4 2

Øst

♠ E Kn 4

♥ K 10 8

♦ 9 6 3

♣ K 7



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 3

○ Hvordan bør meldingene gå?

○ Vest

○ 1 NT

○ 2 ♥

○ 4 ♥

Øst

2 ♦

3 NT

pass



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 4

○ Vest

○ ♠ K Kn 10

○ ♥ K Kn

5 2

○ ♦ E D 10 7 6

○ ♣ Kn 4 2

Øst

♠ E 7 4

♥ D 10 8

♦ 9

♣ K D 10 7



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 4

- Hvordan bør meldingene gå?

- Vest

- 1NT

- 2♥

- 3NT

- Øst

- 2♦

- 3♣

- pass



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 5

○ Vest

○ ♠ E 10 5

○ ♥ E Kn 4 3

○ ♦ E D

○ ♣ D 10 8 4

Øst

♠ K D Kn 7 4

♥ 2

♦ K 9 6 5

♣ K Kn 3



OVERFØRINGSMELDINGER ETTER 1 NT – EKSEMPEL 5

- Hvordan bør meldingene gå?
- **Vest** **Øst**
- 1NT 2 ♥
- 2 ♠ 3 ♦
- 3 ♠ 4 NT
- 5 Kl 6 ♠
- pass





Tema 5

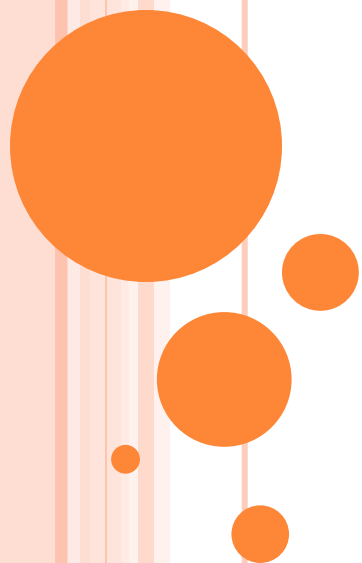
4. Farge

(Egen fil «Påbyggingskurs_FJERDE
FARGE_NegDobl»)



Tema 6

Innmeldinger



Generelt om

○ **Formål:** innmeldinger

- Finne kontrakt for egen side
- Veilede makker med hensyn til utspill
- Gjøre det vanskelig for motparten å komme i rett kontrakt
- NB! – Det kan være farlig å melde inn, men det kan også være farlig å la være!

○ **Styrke og fordeling:**

- På 1-trinnet anbefales ca. 10 hp, minimum og minst 5-kort farge, med god farge kan vi senke kravet noe
- Vær litt mer forsiktig på 2-trinnet
- Innmelding med hopp viser normalt det samme som åpning med svake 2 (6-kort og god farge.)



Svar på innmelding

- **1 NT - 8-10 hp, hold i åpningsfargen (ikke majorstøtte til makker)**
- **2 NT - 11-13 hp , godt hold i åpningsfargen**
- **3 NT - 14+ hp , godt hold i åpningsfargen**

- **1 i farge- 7+ hp, minst 4-kort farge , rundekrav**
- **2 over 1 - Minst 10 hp , minst 5-kort farge, rundekrav**
- **Enkeltstøtte - 6 – 9 hp , minst 3-kort støtte**

- **Overmelding i åpn. Fargen – 10 + hp minst 3-kort støtte**



MELDINGSFORLØP ETTER INNMELDING – EKSEMPEL 1

○ Vest

○ ♠ D 3

○ ♥ 7 6 4

○ ♦ E K 8 6 5 3

○ ♣ D 7

Øst

♠ E K 8 6 4

♥ K D 8 2

♦ 7

♣ 9 5 3



INNMELDINGER

EKSEMPEL 1

○ Nord	Øst	Syd	Vest
○ 1 ♣	1 ♠	Pass	2 ♦
○ Pass	2 ♥	Pass	2 ♠
○ Pass rundt			



MELDINGSFORLØP ETTER INNMELDING – EKSEMPEL 2

○ Vest

○ ♠ K Kn 6

○ ♥ Kn 6 2

○ ♦ D 7

○ ♣ K Kn 7 4 3

Øst

♠ E D 10 9 3

♥ 7 5 3

♦ 7

♣ D 8



INNMELDINGER

EKSEMPEL 2

○ Nord	Øst	Syd	Vest
○ 1 ♥	1 ♠	Pass	2 ♥
○ Pass	2 ♠	Pass rundt	



MELDINGSFORLØP ETTER INNMELDING – EKSEMPEL 3

○ Vest

○ ♠ K D K_n 6
5

○ ♥ 4 2

○ ♦ E 10 6 2

○ ♣ 8 7 6

○ Øst

♠ E 10 7

♥ E K 9 6 3

♦ K 7

♣ 4 3



INNMELDINGER

EKSEMPEL 3

○ Nord	Øst	Syd	Vest
○ 1 ♣	1 ♥	Pass	1 ♠
○ Pass	3 ♠	Pass	4 ♠
○ Pass rundt			



MELDINGSFORLØP ETTER INNMELDING – EKSEMPEL 4

○ Vest

Øst

○♠ E 10 9 4

♠ K 7

○♥ E D 9 4

♥ 7 5

○♦ Kn 2

♦ D 10 3

○♣ D 4 2

♣ E K Kn 7 6

5



INNMELDINGER

EKSEMPEL 4

- | ○ Nord | Øst | Syd | Vest |
|--------------|------|------|------|
| ○ 1 ♦ | 2 ♣ | Pass | 2 ♦ |
| ○ Pass
NT | 2 NT | Pass | 3 |
| ○ Pass rundt | | | |



SVAR PÅ MAKKERS

INNMELDING

EKSEMPEL 1

○ Du sitter Vest og skal svare på makkers innmelding:

○ Nord	Øst	Syd
○ 1 ♦	1 ♥	Pass

○ ♠ K Kn 7 5 2

○ ♥ D 4

○ ♦ K 5 4

○ ♣ 9 6 3



SVAR PÅ MAKKERS

INNMELDING

EKSEMPEL 2

- Du sitter Vest og skal svare på makkers innmelding:

○ Nord	Øst	Syd
○ 1 ♦	1 ♥	Pass

- ♠ E 9 4

- ♥ 7 4

- ♦ D Kn 9 6

- ♣ D 10 9 3



MELDESVAR

EKSEMPEL 1

- Du har minst 4-kort spar og minst 7 hp
- Svar: 1 ♠



MELDESVAR

EKSEMPEL 2

- Du har hold i motpartens farge og 8 - 10 hp
- Svar: 1 NT



SVAR PÅ MAKKERS

INNMELDING

EKSEMPEL 3

○ Du sitter Vest og skal svare på makkers innmelding:

○ Nord	Øst	Syd
○ 1 ♦	1 ♥	Pass

○ ♠ E 9 8 4 2

○ ♥ K 7 4

○ ♦ 5 2

○ ♣ 10 9 2



MELDESVAR

EKSEMPEL 3

- Her er det best å støtte makkers farge direkte, (6 - 9 hp) og 3-korts støtte
Husk makker har minst 5-kort ♥
- Svar: 2 ♥



SVAR PÅ MAKKERS

INNMELDING

EKSEMPEL 4

- Du sitter Vest og skal svare på makkers innmelding:

○ Nord	Øst	Syd
○ 1 ♦	1 ♥	Pass

- ♠ K D 6

- ♥ D 10 6

- ♦ K 7 6

- ♣ Kn 9 7 3



MELDESVAR

EKSEMPEL 4

- Du har 10+ hp og støtte
makkers farge,
overmeld åpningsfargen
- Svar: 2 ♦



SVAR PÅ MAKKERS

INNMELDING

EKSEMPEL 5

○ Du sitter Vest og skal svare på makkers innmelding:

○ Nord Øst Syd

○ 1 ♦ 1 ♥ Pass

○ ♠ D 7 5

○ ♥ K 7

○ ♦ E Kn 8 2

○ ♣ D 6 5 3



MELDESVAR

EKSEMPEL 5

- Du har 11 - 13 hp og godt hold i åpningsfargen,

- Svar: **2 NT**



SVAR PÅ MAKKERS

INNMELDING

EKSEMPEL 6

○ Du sitter Vest og skal svare på makkers innmelding:

○ Nord Øst Syd

○ 1 ♦ 1 ♥ Pass

○ ♠ 6 5

○ ♥ E 5

○ ♦ Kn 10 6

○ ♣ E Kn 9 8 4 2



MELDESVAR

EKSEMPEL 6

○ Du har 10+ hp og god farge,

○ Svar: 2 ♣





Tema 7

Negative doblinger

(Egen fil «Påbyggingskurs_FJERDE
FARGE_NegDobl»)



Tema 8

Kast og signaler

(Egen fil «Påbyggingskurs_motspillssignaler»)



Åpningsmeldinger	Svar	Gjenmelding	
<p>A) 13-21hp. Åpner med 1 i farge. Viktige prinsipper:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alltid lengste farge først - Laveste av to eller tre 4-kortsfarger - Høyeste av to 5-kortsfarger 	<p>6-9/10-12/13-15 og støtte i fargen: Meld 2/3/4 i fargen.</p> <p>6+ hp meld lengste farge. Men for å melde på 2-trinnet kreves det minst 11 hp.</p> <p>6-10 hp uten støtte i makkers farge: meld 1 NT (Gå ikke forbi 4 korts hjerter/spar) 11-12/13-15 med jevn fordeling meld 2/3 NT</p>	<p>Del 1: Normal styrke (12-15 hp) NT hånd meld NT lavest mulig. Støtte makkers farge uten hopp/gjenta egen farge eller meld farge lavere en åpningsfargen uten hopp.</p>	<p>Tredje og 4. farge.</p> <p>Tredje farge hos svarhånd er krav til runde.</p> <p>4. farge hos svarhånd er krav til utgang.</p> <p>Svar på 4 farge NT = hold i fargen Støtte i makkers farge er 3 korts Gjentakelse av egen farge viser ekstra lengde</p>
<p>Svake 2 Åpning 2 ruter/hjerter/spar 6-11hp 6-kortsfarge</p> <p>Svake 3 Åpning 3 ruter/hjerter/spar 6-11 minst 7-kortsfarge</p>	<p>Tell stikk! Etter svake 2 er både ny farge og 2 NT krav, 3 i fargen er invitt</p> <p>Etter svake 3 er ny farge krav. 3 NT er for spill</p>	<p>Etter 2 NT: Meld utgang med maks. Meld 3 i fargen med minimum Etter ny farge: Støtt med Hx eller xxx. Gjenta din egen farge uten støtte Etter ny farge hos makker, støtt med xx eller bedre. Pass etter 3 NT</p>	
<p>22hp+ = Åpner i 2 kløver.</p>	<p>2 ruter er obligatorisk.</p>	<p>Fargemelding er krav og viser minst 5 kort</p>	<p>Fargen over er nytt avslag. Melding av egen farge er positivt og krav til utgang. (Har svar hånd 10 hp+ skal en melde slem)</p>
<p>B) Jevne hender (Grandhender) 12-14 hp. Åpner 1 i farge, gjenmelder NT lavest mulig. 15-17 hp. = Åpning 1 NT 18-19 hp = Åpning 1 i farge. Hopp i NT 20-21 hp. = Åpning i 2 NT 22-24 hp = Åpning 2 kløver gjenmeld NT billigst mulig 25-27 hp = Åpning 2 kløver hopp i NT.</p>	<p>Svar på 1 NT Pass= 0-8 uten langfarge 2 ruter/hjerter/spar = 0-8 med minst 5 kort. 2 kløver er 9 hp+ og "stayman" 9-10 hp uten 4 hjerter eller spar meld 2 NT 11-15 uten 4 kort hjerter eller spar meld 3 NT</p>	<p>Svar på 2 NT (22-24 hp) 0-2 pass 3+ og 5 korts ruter/hjerter/spar Meld 3 i fargen 3 hp + og 4 korts major meld 3 kløver (stayman) 3-10 hp uten 4 kort major meld 3 NT</p>	<p>1 NT – 2 Ruter/hjerter/spar meld pass. 1 NT – 2 NT meld 3 NT med maks ellers pass. Svar på stayman: 1 NT-2/3 kløver: 2/3 ruter benekter 4 korts major 2/3 hjerter = 4 korts hjerter 2/3 spar = 4 korts spar</p>

Opplysende dobling (OD) <ul style="list-style-type: none"> - Når motparten åpner. Viser OD åpning med tilpass i de andre fargene. Med en langfarge og 12-15 hp meld fargen framfor å benytte OD - Når kontrakten er under utgangø - Makker har bare meldt pass 		Svar på opplysende dobling (OD) <ul style="list-style-type: none"> - 0-8 hp: Meld lengste farge. Majorfarge har prioritet - 9-11 hp = hopp i lengste farge (major har prioritet) - 8-10 hp = balansert hånd svar 1 NT (2 NT) - 11-12hp balansert hånd og hold i motpartens farge hopp til 2 NT - 12 hp + balansert hånd hopp til utgang i NT 12 hp + ubalansert hånd hopp i utgang eller overmeld motpartens farge. NB! Pass etter OD betyr at svarhånd vil spille mot spill og omgjør OD til straffedobling.	
Forsvarsmeldinger (etter at motparten har åpnet) <ul style="list-style-type: none"> - 15-18 hp balansert med hold i motpartens farge meld 1 NT - Egen farge med tilpassing i andre farger benytt OD - 17 hp + og god 5 korts farge bruk OD deretter meld fargen - 8 - 16 hp og god 5 korts farge. Meld farge - På 2 trinnet må en ha 11 hp + - Svake hoppmeldinger som nær en åpner med svake 2/3 		Blackwood 4 NT Spørsmål om antall ess <p>5 Kløver = 0 eller 4 ess 5 ruter = 1 ess 5 hjertes = 2 ess 5 spar = 3 ess</p> <p>Spørsmål etter konger. (etter å først spurt etter antall ess)</p> <p>6 kløver = 0 eller 4 konger 6 ruter = 1 konge 6 hjertes = 2 konger 6 spar = 3 konger</p> <p>NB! En må ha alle ess til sammen for å spørre etter konger.</p>	
Utspill <ul style="list-style-type: none"> - Høyeste fra sekvens ned til 10 (eksempel på sekvens KDKn) - In vitt spill laveste kort i en farge med en honnør (for eksempel: Spill ut 3'eren fra Kln643. Det viser at en liker fargen, men ikke har sekvens) 	Styrkekast <ul style="list-style-type: none"> - Lavt viser styrke i fargen - Høyt viser svakhet i fargen 	Poengbehov Til utgang 3NT/4 hjertes/spar = 25/26hp Til utgang 5 kløver/ruter = 28/29 hp Til lilleslem (12 stikk) = 32-33 hp Til storeslem (13 stikk) = 37 hp Merk at en kan regne trumpoeng (TP) ved ekstra lengde i fargen og/eller med god tilpass til makkers farge og renosn/singel i annen farge	Grandfordelinger (NT) Balansert hender <p>Fordelingene</p> <p>4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2</p> <p>Merk at grand hender ikke kan inneha singel eller renosn i noen farger</p>

SPILL 4 – ÅPNER 3. MELDING

(SPILL 8 KAP 7 SPILL BRIDGE 3 S 75)

Alle kortene:

Giver: V - Alle

Nord

♠ D Kn

♥ K 4 3

♦ D Kn 10 9

♣ K 10 3 2

Vest

♠ 2

♥ E D Kn 10 9

♦ E 4 3

♣ D 7 6 5

Øst

♠ E K 9 7 6 5

♥ 5

♦ K 8 7

♣ E 8 4

Syd

♠ 10 8 4 3

♥ 8 7 6 2

♦ 6 5 2

♣ Kn 9



SPILL 4 – ÅPNERES 3. MELDING

(SPILL 8 KAP 7 SPILL BRIDGE 3 S 75)

○ Vest	Nord	Øst	Syd
○ 1 ♥	Pass	1 ♠	Pass
○ 2 ♣	Pass	2 ♦	Pass
○ 2 NT	Pass	3 ♠	Pass
○ 3 NT	Pass	Pass	Pass

