

Doblinger

Sven-Olai Høyland, 11.02.08 (Oppdatert 23.11.2011)

Innledning

Tradisjonelt var alle doblinger straffedoblinger. Det vil si at man tror motparten går bet og ved dobling vil man øke poengene for betene. Ulempen er at motparten vil få mer poeng om de klarer kontrakten. Etter hvert så man at man kunne få større nytte av doblingen ved å la den bety andre ting, spesielt på lave trinn. Dette notatet omhandler straffedobling, opplysende dobling og negativ dobling. Det finnes også mange andre doblinger, men merk at selve meldingen er den samme hele tiden. Meldingsforløpet så langt definerer hvilken type dobling det er snakk om.

Straffedoblinger

Straff er den tradisjonelle betydningen av dobling. Du tror ikke at motparten klarer kontrakten sin. Med dobling får du mer poeng for hver bet. Uten dobling teller hver bet 50 poeng utenfor faresonen og 100 poeng i faresonen. Med dobling blir poengene:

| | Utenfor sonen | I faresonen |
|--------|--------------------|--------------------|
| 1 bet | 100 | 200 |
| 2 bet | 300 | 500 |
| 3 bet | 500 | 800 |
| videre | 300 ekstra per bet | 300 ekstra per bet |

Vær klar over at det er stor forskjell på å doble hjem delkontrakter i parturnering og i lagturnering. Hvis man doubler kontrakter fra 2hj – 4 ru, får motparten utgangsbonus om de klarer seg. I parturnering kan det være stor forskjell på 100 (2 bet utenfor sonen eller en i sonen) og 300/200 (2 bet doblet utenfor sonen eller en doblet i sonen). Dette svinger ofte fra bunn til topp. Derfor kan en forsvare hardere doblinger av delkontrakt i parturnering i forhold til lagturnering. Hvis man alltid klarer bet i kontrakter som er doblet, doubler man for sjelden!

Stampemeldinger

Viss motparten melder utgang, kan det lønne seg å melde over selv om du regner med å gå bet. I slike tilfeller er soneforholdene viktige. Når det gjelder stampemeldinger, skiller vi mellom tre tilfeller:

- Gunstig sone (vi utenfor, motparten i sonen). Da kan man gå inntil 3 doblete betere og likevel tjene på det. Tre betere er 500 mens 3nt / 4sp med 9 / 10 stikk gir 600 / 620.
- Lik sone (begge utenfor eller begge i sonen). Da tåler man 2 doblete betere.
- Ugunstig sone (vi i sonen, motparten utenfor). Da tåler man bare en bet.

Å vite når man skal stampe kan være vanskelig selv for erfarne spillere. Stampen kan bli feil av to grunner. Enten kan man gå for mange betere eller motparten ville ikke klart utgangen sin. Derfor bør du kun stampe når du er rimelig sikker på minst et av påstandene nedenfor:

- Motparten vil klare utgangen de har meldt.
- Vi vil ikke gå for mange betere.

Hvis du er usikker på begge påstandene, bør du la være å stampe!

Opplysende doblinger

Ei dobling er opplysende når makker ikke har meldt positivt (frivillig), motparten er under utgang og motparten ikke har meldt mer enn to farger naturlig.

- Hender med minst åpningsstyrke og tilpasning til de umeldte farger. Man bør ha minst 3 kort i umeldte farger. Hvis motparten åpner i major, bør man helst ha nøyaktig 4 i motsatt major.
- Sterke, balanserte hender som er for sterke til innmelding 1NT.
- Ubalanserte hender med en eller to farger på minst 4 kort som er for sterke til en vanlig innmelding. Som et utgangspunkt har man minst 18 hp eller tilsvarende spillestyrke.

Eksempler:

- (1 hj) – dbl
- pass – (1 kl) – pass – (1 sp)
dbl
- (1 kl) – 1 sp – (2 kl) – pass
(pass) – dbl
- (1kl) – dbl – (pass) – (1 sp)
(pass) – 1 nt

Hvilke av doblingene nedenfor er straff og hvilke er opplysende:

pass – (3kl) – pass – pass
dbl

(4hj) – dbl

(1hj) – pass – (1 sp) – pass
(2kl) – dbl

(1 hj) – dbl – (2 hj) – 2 sp
(3 hj) – dbl

(1 hj) – dbl – (pass) – 1 sp
(2 hj) – dbl

Svar på opplysende dobling på 1-trinnet

- 0 - 8 p: Meld lengste farge på billigste måte. Velg majorfarge om du kan. Du må aldri passe en opplysende dobling fordi du har dårlige kort! Med 7-8 p kan du frivillig melde en gang til om muligheten byr seg.
- 9-11p: Lengste farge med hopp (= invitt)
- 12+ p: Meld utgang direkte eller krev opplysninger fra makker ved å melde motpartens åpningsfarge.
- Med hold i motpartens åpningsfarge og balansert hånd:
 - 8 - 10 hp : 1 NT
 - 11 - 12 hp : 2 NT
 - 13 + hp : 3 NT

Negative doblinger

En negativ dobling brukes når makker åpner på 1 i farge og motparten melder inn. Man har da styrke nok til å svare (minst 6 hp), men ingen god melding. Det kan være at man ikke kan melde 4 kortfarger på 1-trinnet, mangler stopper i motpartens farge slik at man ikke kan melde grand eller at man ikke er sterk nok til å melde på 2-trinnet.

Noen bruker også negative doblinger når makker åpner med 1 grand, men da må dette avtales spesielt.

Hvor langt opp man vil spille negative doblinger er en smakssak og er typisk noe man avtaler med en ukjent makker. Et godt utgangspunkt er å bruke negative doblinger opp til og med 3 ru. Det går også an å sette grensen ved 2 sp eller enda høyere enn 3 ru.

Merk at man mister straffedoblingen og man må passe og håpe på at makker dobler opplysende om man vil straffedoble motparten.

På 1-trinnet har man i utgangspunktet 6 – 10 hp, på 2-trinnet 7/8 – 11 og på 3-trinnet 8/9 – 11. Man kan også være sterkere, men da må man melde igjen.

- 1 kl – (1 ru) – dbl = se til slutt
- 1 minor – (1 hj) – dbl = se til slutt
- 1 minor – (1sp) – dbl = 4+ hjerter. Med 5 har man ikke styrke nok til å melde fargen på 2-trinnet.
- 1 minor – (2 minor) - dbl = minst 4-3 i major eller 5+ spar og ikke styrke til å melde 2sp
- 1 minor – (2 major) – dbl = 4+ i motsatt major. Med 5 har man ikke styrke nok til å melde fargen.
- 1 hj – (1 sp) – dbl = Vanligvis minst 4 – 3 i minor
- 1 hj – (2 sp) – dbl = Vanligvis minst 4 – 3 i minor
- 1 major – (2 minor) = 4+ i motsatt major. Med 5 har man ikke styrke nok til å melde fargen.
- 1 sp – (2 hj) – dbl = Vanligvis minst 4 – 3 i minor
- Innmeldinger på 3-trinnet behandles på samme måte som på 2-trinnet

- Spesielle situasjoner
 - 1 kl – (1 ru) – dbl = 4 - 4 i hj/sp
 - 1 kl/ru – (1hj) – dbl = benekter 4 sp. Med minst 4 spar kan man melde 1sp. Her vil noen spille at doblingen viser 4 spar og at 1 spar viser 5 spar. Derfor er denne en situasjon som bør avtales spesielt om man spiller med en ukjent makker.

Eksempler: Makker åpner med 1 kl. Nestemann melder 1 spar. Hva melder man med:

| | | | | | |
|------|-------|------|------|-------|-------|
| xx | xxx | xx | xx | xx | xx |
| Exxx | Ex | Exxx | EKxx | Exxxx | EKxxx |
| Kxxx | Kxxxx | Kxxx | Kxxx | Kxxx | Kxx |
| xxx | xxx | Exx | Exx | xx | Exx |

1. Denne hånden passer for en negativ dobling. Denne ligger i nedre sjikt og du passer makkers melding så sant den ikke er krav.
2. Uten sparhold og med bare 2 hjerter blir rett melding pass.
3. Denne hånden passer for en negativ dobling. Du har imidlertid litt mer enn makker forventer, så du vil forsøke å invitere til utgang over makkers svar.
4. Det er det bedre å doble enn å melde 2 ruter. Da kan det bli vanskelig å få vist hjerteren om nestemann melder for eksempel 3 sp. Nå må du sørge for å komme i utgang, så over 2 hjerter melder du 4 hjerter. Over 1nt (som ikke nødvendigvis viser sparhold) melder du 2 spar for å spørre etter sparhold. Melder makker noe annet, kan du melde 2 spar som er krav og i første omgang spørsmål etter sparhold.
5. Her har du 5 hjerter, men ikke styrke nok til å melde 2 hjerter. Rett melding blir dobling som er negativ dobling.
6. Med 5 hjerter og 14 hp har du styrke og mange nok hjerter til å melde 2 hjerter.

Videre meldinger etter negativ dobling

Åpner tar utgangspunkt i poenggrensene gitt ovenfor og melder billigst mulig med en vanlig åpningshånd. Med tillegg prøver man å vise dette med enn hoppmelding eller eventuelt overmelde motpartens farge.

Når man har doblet negativt, viser ny farge at man har minst 5 og ikke styrke nok til å melde fargen direkte. Det vil si at meldingen ikke er krav.

Oppgaver

Angi hender hos åpner og doubler som passer til følgende meldingsforløp:

1 kl – (1 sp) – dbl – (pass)

1 nt – (pass) – 2 hj

1 kl – (2 sp) – dbl – (pass)

3 hj – (pass) – 4 hj

1 sp – (2 hj) – dbl – (pass)

3 hj – (pass) – 3 nt