

Udspilsdirigerende doblinger af sans

1) Dobling af sans når vi selv har meldt farve

Når vi har meldt en farve, forventer vi, at makker spiller ud i den. Derfor bør en dobling betyde noget andet, altså dirigere makker hen til en anden farve. Vores forslag er, at doblingen kræver udspil i bordets førstmeldte farve.

Eksempel 1 EBxxx / KDB10x / xx / x

1kl – pas – 1hj – 1sp

1nt – pas – 3nt – pas

pas – pas

Her er det afgørende, at makker spiller hjerter ud – gør det nemt ved at doble!

Undtagelse: Hvis både du og din makker har meldt hver jeres farve, kræver doblingen, at makker spiller sin egen farve ud, da den flinke makker normalt (dvs. uden en dobling) spiller ud i din farve.

2) Dobling af sans når vi ikke har meldt

Når modparten har haft et uforstyrret meldeforløb, kræver en dobling udspil i bordets førstmeldte farve. Hvis man således ikke dobler, må man forvente, at makker spiller ud i en ikke meldt farve (evt. 4. farve melding)

Eksempel 2 EDB10x / xxx / xxx / Ex

1kl – pas – 1sp – pas

1nt – pas – 3nt – pas

pas – pas

Her vil du gerne have makker til at spille spar ud – gør det nemt ved at doble!

3) Dobling af sans når modparten kun har meldt sans (uforstyrret)

Når modparten kun har meldt sans (f.eks. 1nt – 3nt), kræver en dobling udspil i makkers dårligste majorfarve. Hvis man ikke dobler, må man forvente, at makker spiller ud i sin egen bedste farve.

Eksempel 3 KDBxx / xx / E10xx / xx

1nt – pas – 3nt – pas

pas - pas

Her er det typisk afgørende, at makker finder spar ud – gør det nemt ved at doble!