

Bridge från grunden enligt Modern Standard

Trosa Bridgesällskap/Bengt Hallgren

Detta PM är inte skrivet för att vara ett självstudiematerial utan ska mera ses som minnesanteckningar från kurskvällarna.

Kortvärdering

A = 4, K = 3, D = 2, J (knekt) = 1. Fördelningspoäng används inte i Modern Standard.

Balanserade/Obalanserade händer

Fördelningarna 4-3-3-3, 4-4-3-2 och 5-3-3-2 är balanserade. Övriga fördelningar är obalanserade.

Obalanserade fördelningar kan indelas i

- 1-färgshänder, tex 6-3-2-2, dvs det finns en färg om minst 6 kort som är ombjudningsbar
- 2-färgshänder, tex 5-4-2-2, dvs det finns två bjudbara färger, varav den en är minst 5 kort
- 3-färgshänder, tex 4-4-4-1, dvs det finns tre bjudbara färger

Budgivning av 1-färgshänder

Du har bara en färg Du kan bjuda men den är ombjudbar (minst 6 korts).

Tex **1 Ru** (Du bjuder) – 1 Sp (Din partner bjuder) – **2 Ru**

Budgivning av 2-färgshänder

Har man fördelningen 5-4-2-2 och minst 11 p så öppnar man budgivningen med sin 5-kortsfärg och bjuder ofta (men inte alltid) därefter sin 4-kortsfärg.

Tex	sp	X, X
	hj	K, D, X, X, X
	ru	Ä, D, J, X
	kl	X, X

Öppna med 1 Hj. Om partnern svarar 1 Sp, 1 NT eller 2 Kl så bjud 2 Ru. Om partnern svarar något annat (Hj eller Ru) så har ni hittat er gemensamma trumf.

Om öppningshanden bjuder 2 färger så visar det minst 5 kort i den först bjudna färgen. Svarshanden kan då besvara den färgen med endast 3-kort.

Budgivning av 3-färgshänder

Fördelningen 4-4-4-1 är svårbjuden. Börja med hjärter om den är 4-korts, annars klöver. Problemet kommer vid öppnarens andra bud: Bjudes 2 färger tror svarshanden man har 5 kort i den första (stämmer ej) och bjudes NT tror svarshanden man har minst 2 kort i alla färger (stämmer ej).

Fördelningen 5-4-4-0 behandlas som 2-färgshand.

Budgivning av balanserade händer

Om öppningshanden har en balanserad hand bjuds sang (NT) på olika sätt för att beskriva styrkan så exakt som möjligt enl följande

- med 12-14 p bjud först 1 i färg, sedan NT på lägsta nivå (tex **1 Ru** – 1 Sp – **1 NT**)
- med 15-17 p bjud 1 NT
- med 18-19 p bjud först 1 i färg, sedan NT med hopp (tex **1 Ru** – 1 Sp – **2 NT**)
- med 20-21 p bjud 2 NT
- med 22-24 p bjud först 2 Kl, sedan NT (tex **2 Kl** – 2 Ru – **2 NT**)

Om man innan man bjudit sang i andra budet hittat en gemensam trumf i högfärg så ska man inte bjuda NT utan spela med högfärgen som trumf.

Val av öppningsfärg i budgivningen

Vilken färg ska man börja bjuda om man har styrka för att bjuda och flera bjudbara färger om minst 4 kort (nedanstående är bra grundregler)

1. Först och främst den längsta färgen
2. Om man har 2 femkortsfärger börja med den högsta (spader före hjärter osv)
3. Om man har 2 fyrcortsfärger är det krångligare: hjärter – klöver – spader – ruter

Om Du har någon av nedanstående händer så börja med den understrukna

Spader	Ä,K,X,X	Ä,K,X,X	<u>Ä,K,X,X</u>	X,X,X	X,X,X	X,X
Hjärter	<u>Ä,K,X,X</u>	X,X,X	X,X	<u>Ä,K,X,X</u>	<u>Ä,K,X,X</u>	X,X,X
Ruter	X,X,X	X,X,	Ä,K,X,X	Ä,K,X,X	X,X	Ä,K,X,X
Klöver	X,X	<u>Ä,K,X,X</u>	X,X,X	X,X	Ä,K,X,X	<u>Ä,K,X,X</u>

Svar på lågfärgsbud

För utgång i lågfärg (klöver eller ruter) krävs att man ska klara 11 stick, vilket normalt fordrar minst 27 p. Man måste således ha extra bra kort tillsammans för att klara utgång i lågfärg. Men man får inte särskilt många poäng för en lågfärgsutgång, tex $5 \cdot 20 + 300 = 400$ i ozon. Man får faktiskt lika många poäng för utgång i sang = $10 + 3 \cdot 30 + 300 = 400$ i ozon. Oftast är det lättare att spela 3 NT än 5 i lågfärg även om man har en gemensam lågfärg om minst 8 kort. Dock är det svårt att spela 3 NT om ingendera partnern har håll i en viss färg.

Därför bjuder inte svarshanden vidare på öppningshandens lågfärg om svarshanden har en annan färg att bjuda (minst 4-korts).

Tex	sp	K, D, X, X
	hj	X, X, X
	ru	Ä, D, J, X
	kl	X, X

Om partnern öppnar med 1 Ru så bjud 1 Sp istället för 2 Ru.

Observera att detta bara gäller lågfärg. Om partnern öppnar i en högfärg som Du har 4 kort i så måste Du svara med den högfärgen (även om Du har 6-7 kort i en annan färg).

Svaga/starka bud

2 grundregler är att

- den som öppnar budgivningen ska ha minst 12 p vid en balanserad hand, någon poäng mindre vid en obalanserad hand
- den som svarar sin partner ska ha minst 6 p.

Limit

Om partnern öppnar i en färg som Du har minst 4 kort i så har ni hittat en gemensam trumf, åtminstone om det är en högfärg. Svara enl följande

- med 6-10 p på 2-tricksnivån, tex $1 \heartsuit - 2 \heartsuit$
- med 11-12 p på 3-tricksnivån, tex $1 \heartsuit - 3 \heartsuit$
- med minst 13 bjud på 4-tricksnivån eller 2NT när Du lärt dig det

Se även "svar på lågfärg" ovan.

1-över-1 tex $1 \diamond - 1 \spadesuit$

Även om det bara behövs 6 p för att svara så kan svarshanden ha mycket starka kort. 1-över-1 är varken ett svagt eller ett starkt bud.

2-över-1 tex 1♥ - 2♣

För att bjuda 2-över-1 (tex 1 Hj – 2 Kl) ska man ha minst ca 11 p. 2-över-1 är ett starkt bud. Om man inte är tillräcklig stark för att bjuda 2-över-1 och inte har någon färg att bjuda på 1-tricksnivån så bjuder man 1 NT, som lovar 6-11 p. 1 NT säger ingenting om fördelningen annat än att man inte kunde bjuda någon färg på 1-tricksnivån, inte har styrka för att bjuda 2-över-1 och inte har trumfstöd (eller om det är en lågfärg ändå föredrar NT).

Med 6-kortsfärg kan man bjuda 2-över-1 på 10 p, med 5-kortsfärg fordras 11 p, och har man en 4-kortsfärg man vill visa med 2-över-1 så måste man ha 12 p.

Ny färg på 3-tricksnivån

Ny färg på 3-tricksnivån visar alltid extra styrka, tex 1 Hj – 1 Sp – 2 Hj – 3 Kl. Svarshanden som bjuder en ny färg på 3-tricksnivån visar en stark hand, minst 13 p = utgångskrav. Även vid 1 Sp – 2 Ru – 3 Kl visar öppningshanden tillägg (minst 14/15p).

Ombjudbara färger

Om endera parten bjuder om sin färg på lägsta nivå är detta ett svagt bud normalt visande minst 6 kort i färgen.

Tex 1 Hj – 1 Sp – 2 Hj visar att öppningshanden har 6-korts hjärter och ca 11-14 p.

Tex 1 Ru- 1 Hj – 1 Sp – 2 Hj visar att svarshanden har 6-korts hjärter och ca 6-9 p

Har öppningshanden minst 15 p och 6-kortsfärg visar han detta med ett hoppande bud, tex 1 Hj – 1 Sp – 3 Hj.

Reverse (svårt men viktigt)

Efter tex 1 Ru – 1 Sp – 2 Hj är svarshanden tvungen att svara på 3-tricksnivån om han föredrar ruter (det är mera sannolikt att svarshanden har 3 ruter = 8 trumf än att han har 4 hjärter = 8 trumf) trots att han bara lovat 6 p genom sitt 1 Sp. Därför måste öppningshanden vara starkare för en reverse-budgivning, minst ca 17 p. Om öppningshanden inte är så stark bjuds ruterfärgen om även om den bara är på 5 kort. Efter 2-över-1 behövs bara minst 14 p för reverse (1♦-2♣-2♠= minst 14p)

Svar på 1 NT

När partnern öppnar med 1 NT har han starka kort (15-17 p). Det är inte bra om dessa kort blir träkarl så att motståndarna ser dem. Följande system ser till att den starka handen alltid blir spelförare och svarshanden således blir träkarl.

När partnern öppnar med 1 NT har han specificerat sina kort mycket väl: en balanserad hand med 15-17 p. Därför är det svarshanden som bestämmer vad slutbudet ska bli. Dock behöver svarshanden ofta fråga tex

Om svarshanden har en 4-korts högfärg är det bra att veta om öppningshanden också har 4 kort i samma färg (bättre spela en högfärgsutgång med 8 trumf)

Om svarshanden har en 5-korts högfärg är det bra att veta om öppningshanden har minst 3 kort i samma färg (bättre spela en högfärgsutgång med 8 trumf)

Om svarshanden har 8-9 p kan det finnas utgång om öppningshanden har maximum för sin öppning men annars inte.

Observera att man aldrig letar efter en lågfärgsutgång!

Om motståndarna gör ett inkliv efter 1NT så gäller inte nedanstående utan all budgivning är naturlig.

Högfärgsfrågan 2 Kl

Om svarshanden har minst 8 p och minst en 4-korts högfärg så bjuder svarshanden 2 Kl (som alltså inte betyder att svarshanden har klöver) på öppningsbudet 1 NT för att höra om öppningshanden har en 4-korts högfärg. Öppningshanden svarar enligt följande

- 2 Ru ingen 4-korts högfärg
- 2 Hj 4 (eller 5) kort i hjärter
- 2 Sp 4 (eller 5) kort i spader
- 2 NT 4 kort i både hjärter och spader

Svarshanden fortsätter budgivningen enl följande

- 8-9 p
 - högfärgstrumf om minst 8 kort finns
 - Bjud 3 i högfärgen (vi har hittat en trumf men har vi poäng för en utgång?)
 - ingen högfärgstrumf finns
 - Bjud 2 NT (vi har inte hittat en trumf men har vi poäng för utgång i NT?)
- minst 10 p
 - högfärgstrumf om minst 8 kort finns
 - Bjud 4 i högfärgen (vi har hittat en trumf o har poäng för utgång)
 - ingen högfärgstrumf finns
 - Bjud 3 NT (vi har inte hittat en trumf men har poäng för utgång)

På buden 3 i högfärg och 2 NT höjer öppningshanden till utgång med en bra 16-poängshand eller med 17 p , i övriga fall passar han.

Överföring

Om svarshanden har en högfärg om minst 5 kort görs en överföring enl följande

- 2 Ru visar minst 5-korts hjärter. Öppningshanden bjuder 2 Hj, inget annat.
- 2 Hj visar minst 5-korts spader. Öppningshanden bjuder 2 Sp, inget annat.

Därmed är överföringen klar och spelföringen kommer alltid att hamna på den starka handen

Svarshanden fortsätter budgivningen enl följande

- 0-7 p
 - Bjud Pass
- 8-9 p
 - 5-korts högfärg
 - Bjud 2 NT (exakt 5 kort (trumf el NT?) men har vi poäng för en utgång?)
 - 6-korts högfärg
 - Bjud 3 i högfärgen (vi har en trumf men har vi poäng för utgång?)
- minst 10 p
 - 5-korts högfärg
 - Bjud 3 NT (exakt 5 kort (trumf el NT?) och vi har poäng för utgång)
 - 6-korts högfärg
 - Bjud 4 i högfärgen (vi har en trumf och har poäng för utgång)

Öppningshanden fortsätter budgivningen enl följande

- På 2 NT
 - Minihand och 2 kort i högfärgen
 - Bjud Pass
 - Minihand och minst 3 kort i högfärgen
 - Bjud 3 i högfärgen (svarshanden passar)
 - Maxihand och 2 kort i högfärgen
 - Bjud 3 NT
 - Maxihand och minst 3 kort i högfärgen
 - Bjud 4 i högfärgen

På 3 i högfärg
 Minihand
 Bjud Pass
 Maxihand
 Bjud 4 i högfärgen
På 3 NT
 Minst 3 kort i högfärgen
 Bjud 4 i högfärgen
På 4 i högfärg
 Bjud Pass

Inkliv

Inkliv i färg

För ett inkliv (ett bud efter att motståndarna öppnat) fordras i princip en öppningshand (en hand du skulle ha öppnat med om motståndarna inte hade öppnat) samt att färgen är på minst 5 kort (Även om Du kan öppna på en 4-kortsfärg ska Du inte kliva in på en 4-kortsfärg). Men vi tar hänsyn till tricknivån enl följande

Inkliv på 1-tricksnivån kan ske på 9-11 hp om du har en bra färg med hög spärrverkan, tex spader K,D,J,X,X och minst 9 hp

Inkliv på 2-tricksnivån bör inte ske under 11 hp

Inkliv på 3-tricksnivån bör vara starkare eftersom risken för straffdubblingar ökar

Men ett inkliv får heller inte vara starkare än 16 hp. Om Du har mera så dubblar du först och bjuder sedan din färg för att visa styrkan för partnern.

Har man en svag inklivshand är det stor risk att motståndarna har det högsta kontraktet, varvid partnern kommer att spela ut den färg man bjudit. Därför är det viktigt vid svaga inkliv att färgen tål ett utspel, dvs ju svagare inkliv desto bättre bör färgen vara. Men har man ett par poäng extra så kliver man in oavsett färgens kvalitet.

Svar på inkliv i färg

Eftersom inklivshanden är begränsad till 16 hp kan man passa med upp till 8 hp. Har du stöd i inklivshandens färg bjuder du lite "hårdare" än efter en öppning av partnern. Om du har 11 hp och 4-kortsstöd kan du bjuda utgång (i högfärg).

Svaret 1 NT på din partners inkliv betyder 8-11 hp och håll i motståndarnas färg(-er) samt max 2 kort i partnerns färg.

Svar i egen färg på din partners inkliv bör betyda minst 5 kort, 8 - 12 hp på 1-tricksnivån, max 2 kort i inklivsfärgen. Har du singel/renons i partnerns inklivsfärg kan du bjuda egen färg på 6-7 p på låg nivå. Har du minst 13 hp kan det finnas utgång och du måste visa din styrka. Ett starkt bud är överbud i motståndarnas färg. Det får partnern ej passa på! Därefter kan du visa din egen färg.

Svaret 2 NT på din partners inkliv (oavsett om inklivet är på 1- eller 2-tricksnivån) betyder 11-12 p, bra håll i motståndarnas färg, ej trumfstöd i partnerns färg och är invit till 3 NT

Inkliv med 1 NT, tex (1♦) - 1NT

Betyder samma sak som om du öppnar med 1 NT samt att du har håll i motståndarnas färg. Om motståndarna därefter passar gäller samma regler som efter öppning med 1NT: 2♣=högfärgsfråga, 2♦/♥=överföring. Om motståndarna bjuder är alla bud naturliga.

2-färgsvisande inkliv

överkurs

När motståndarna öppnat kan det vara bra att kunna visa 5-5 händer med ett enda bud.

Inklivet 2 NT (oavsett motståndarnas budnivå) betyder 5-5 i de lägst objudna färgerna och minst lite starkare än en öppningshand, eftersom man inte kan stanna under 3-tricksnivån.. Om motståndarna passar får partnern inte passa utan ska föreslå en av lågfärgerna som trumf.

Överbud som inkliv, tex (1 Hj) – 2 Hj, betyder 5-5 i den högst objudna färgen samt en färg till (okänd). Partnern kan fråga efter den andra färgen med 2 NT.

Upplysningsdubbling

En dubbling (D) kan vara antingen en upplysningsdubbling (UD) eller en straffdubbling (SD). Från bridgens början fanns bara straffdubblingar, som innebär att dubblaren inte tror att motståndarna kommer att spela hem sitt kontrakt. Genom att dubbla i sådana fall blir straffarna mera inkomstbringande. I och med att budsystemen förbättrats har man kommit på att det är bättre att använda dubblingen som en upplysning till partnern. Numera är alla dubblingar av färgkontrakt till 3-tricksnivån upplysningsdubblingar. Partnern till dubblaren kan dock göra om upplysningsdubblingen till en straffdubbling genom att passa. Olika spelare har olika system för när D är UD eller SD

I denna grundkurs förenklar vi denna fråga till att
alla dubblingar av färgbud tom 3-tricksnivån är upplysningsdubbling

dubbling av alla sangbud samt
dubbling av färgbud på minst 4-tricksnivån
är således förslag till straffdubbling.

För en upplysningsdubbling fordras i princip en öppningshand samt minst 3 kort i alla objudna färger (är 2 färger bjudna bör upplysningsdubblingen visa minst 4 kort i objudna färger).

Dessutom förnekar det normalt en 5-kortsfärg. Men vi tar hänsyn till tricknivån enl följande

Dubbling på 1-tricksnivån kan ske på 10 hp och fördelningen 4-4-4-1.

Dubbling av tex 2 spader som tvingar upp partnern till 3 trick bör bara ske
om man har mer poäng än för en öppning

Har man mer än 16 p (översta gränsen för inkliv) så upplysningsdubblar man oavsett fördelning och bjuder sedan sin egen färg.

Svar på upplysningsdubbling

Om motståndarna passar på upplysningsdubblingen **får partnern ej passa**

Bjud längsta färg på lägsta nivå med 0-7 hp

Bjud längsta färg med hopp med minst 8 hp

Bjud 1 NT med 8-10 hp och håll i motståndarnas färg (förnekar 5-kortsfärg)

Om motståndarna bjuder på upplysningsdubblingen får partnern passa

Passa med 0-7 hp (med 5-korts högfärg och 5-7 hp kan du bjuda)

Bjud längsta färg med minst 8 hp

Bjud 1 NT med 8-10 hp och håll i motståndarnas färger (förnekar 5-kortsfärg)

Om man inte har något naturligt bud men starka kort (minst 12 p) kan man bjuda överbud i motståndarnas färg, tex 1♦ - D – Pass – 2♦, vilket partnern ej får passa på.

Undantaget: Partnern till upplysningsdubblaren kan få passa om han tror på straff, tex med

Spader D,X,X

Hjärter X,X,X

Ruter K,D,J,X,X

Klöver Ä,X
efter budgivningen (1 Ru) – D – (Pass) - ?

Markeringar

När man spelar ut en hacka, när man lägger en hacka på partners honnör och (första gången) man sakar ett kort betyder

ett lågt kort att man är intresserad av en fortsättning i färgen

ett högt kort att man inte är intresserad av en fortsättning i färgen

(Kallas även omvända markeringar eller Schneider)

Utspel

Dessa utspelsregler gäller för det par som inte är spelförare. Reglerna används under hela spelet men framförallt när man spelar ut första gången (första sticket).

Ett bra utspel är toppen av sekvens. En sekvens är tex K, D, J (J = knekt) eller 10, 9 8. Även en oäkta sekvens spelar man ut toppen av, tex K, D, 10 eller 10, 9, 7. I färgkontrakt kan man även spela ut toppen av en kort sekvens, tex vid K, D, X, X, X.

Har man Ä, K, X, (X, X) spelar man ut Ä. Har man inte Ä och K spelar man i princip aldrig ut Ä. När partnern spelar ut Ä förutsätter man att han även har kungen och högmarkerar (lägger ett lågt kort)

om man har damen

om man har 2 kort i ett trumfkontrakt (för att kunna stjäla 3:e sticket)

Annars lågmarkerar man med ett högt kort.

När man inte har en sekvens kan man ”dra för en honnör”. Detta gör man med ett lågt kort, se markeringar ovan. Om man inte har en sekvens och inte kan/vill dra för en honnör spelar man ut ett högre kort, sju, åtta eller nia (negativ markering).

Vid sangspel är det oftast bra att spela ut en lång färg (helst 5 kort).

Spelföringen i NT

Om man är spelförare i ett sangkontrakt ska man ställa sig själv följande frågor när träkarlens kort läggs upp

Hur många stick ska jag ta?

Hur många SÄKRA stick har jag?

Hur många stick saknas?

I vilken färg (färger) kan jag få de saknade sticken?

Därefter ska man godspela de färger först där man kan få extra stick!

Spelföringen i trumf

Om det inte finns speciella skäl emot är det bäst att snarast möjligt spela trumfärgen så många gånger så att motståndarna inte har några trumf kvar som de kan stjäla med.

Speciella skäl emot kan vara

Du behöver stjäla på den korta trumfhanden (om du har 5 trumf och partnern 3 så får du max 5 stick om du börjar med trumf. Kan Du däremot först stjäla på partners hand får du fler stick med trumfen)

Öppningar på 2-tricksnivån

2 Klöver

Är ett mycket starkt bud och partnern får ej passa. Budet 2 klöver har inget med klöver att göra utan betyder antingen

- En obalanserad hand på minst 20 hp med en färg om minst 5 kort eller
- En balanserad hand om minst 22 hp

Svarshanden bjuder

- 2 i högfärg om handen endast har en bra högfärg (minst 6 hp i färgen) om minst 5 kort
 - 3 i lågfärg om handen endast har en bra lågfärg (minst 6 hp i färgen) om minst 6 kort
 - 3 i högfärg om handen endast har en dålig högfärg (max 5 hp i färgen) om minst 6 kort
- 2 ruter i övriga fall**, som alltså inte betyder ruter (det absolut vanligaste budet)

På 2 ruter bjuder öppningshanden sin längsta färg om handen är obalanserad. Om handen är balanserad bjuder öppningshanden

- 2 NT med 22-24 hp
 - 3 NT med 25-27 hp
- osv

Svarshanden får passa efter 2 Kl – 2 Ru – 2 NT om han har max 2-3 poäng. I övriga fall får svarshanden inte passa förrän utgång nåtts!

2 Ruter/Hjärter/Spader

Är ett svagt bud med 6-kortsfärg, som dels spärrar budgivningen för motståndarna och dels ger partnern en exakt bild av handen. Kraven för att göra en svag 2-öppning är

- 6 kort i färgen
- 7 – 10 hp, varav större delen bör vara i öppningsfärgen
- en 4-korts sidofärg i lågfärg kan få förekomma men inte i högfärg

Svarshandens bud på 2-tricksnivån är krav för en budrond. 2 NT är minst invit till utgång.

Öppningsbudet 3 i färg

Öppningsbudet 3 trick i färg är ett spärrbud som ska försvåra för motståndarna. För detta bud ska man ha 7 kort i färgen och ej ess eller kung i annan färg. En minihand i ozon kan vara

sp D, J, 10, X, X, X, X hj J, X ru D, X, X kl X

Har man

sp E, K, D, X, X, X, X hj J, X ru X, X, X kl X

så är den handen för bra för öppningsbudet 3 Sp, öppna istället med 1 Sp.

Slambudgivning

Hittills har vår budgivning gått ut på att hitta rätt trumf eller sang och avgöra om vi ska spela delkontrakt eller utgång. När vi valt att spela utgång i högfärgstrumf har vi bara bjudit 4 trick i högfärg. Lågfärgsutgång har vi undvikit för att istället försökt hitta en sangutgång.

Detta har varit bra dels för att vi inte spelat några slamgivar och dels för att vi inte gått igenom slambudgivningen. Men för att kunna klara av eventuella framtida slammar måste man även kunna slambudgivningen.

Om man ska bjuda slam behöver man oftast först kolla en del saker (mer om det senare). Därför är det olämpligt att bjuda tex 1Sp – 4Sp eller liknande därför att det tar bort budutrymme. Därför ska

vi ändra på vår budgivning och införa svarsbud som kräver till utgång och som därför är bättre att använda än tex 1 Sp – 4 Sp.

Utgångskrävande bud

2 NT Stenberg

Om öppningshanden öppnar med 1 i högfärg (OBS detta gäller bara högfärg) och svarshanden har trumfstöd (minst 4 kort) och minst 13 hp så bjuder svarshanden 2 NT (istället för 4 i högfärg). Då vet bägge att minst utgång i högfärgen ska spelas. Dessutom finns hela 3-tricksnivån för att undersöka om slam ska spelas.

Öppnarens svar på 2 NT Stenberg

jämn minihand 11-13 hp 4 trumf

4 Sp

med mer poäng o/e god fördelning bjuder man en annan färg man vill ha hjälp

med för ev slam tex Ru K X X X

I de fortsatta budgivningen gäller

Det mest negativa budet är 4 i överenskommen trumf (krav på minst utgång gäller ju)

3 i överenskommen trumf är varken negativt eller positivt utan mer avvaktande

slamintresse visas genom bud i andra färger

på 3-tricksnivån som äkta bud där hjälp behövs

på 4-tricksnivån som kontrollbud (väntar vi med ett tag)

3 NT visar en jämn, stark hand (från ca 16 hp och uppåt)

Här gäller också vad man kommer överens om med sin partner. Läs kap 8 i MS1.

2 NT efter 1 i lågfärg

(Detta är något helt annat än 2 NT Stenberg efter öppning med 1 i högfärg)

Om öppningshanden öppnar med 1 i lågfärg och svarshanden har

1/ obalanserad hand utan 4-korts högfärg men med trumfstöd (minst 4 kort) och minst 15 hp eller

2/ en balanserad hand med minst 13 hp och helst ingen 4-korts högfärg

så vill svarshanden kräva till utgång. I fall 1 ovan kanske svarshanden vill till utgångsbudet 5 i lågfärg om inte sang kan spelas och i fall 2 ovan så vill svarshanden i första hand till 3 sang,

Öppningshanden antar att det är fall 2 (den svagare handen) och visar eventuell singel eller renons (tex 3 hjärter betyder 0 eller 1 kort i hjärter) för att varna för 3 sang. Om svarshanden inte har singel/renons i någon färg bjuder han 3 NT.

Hoppande borttag

Hoppande borttag är tex 1Ru – 2Hj eller 1Sp – 3 Kl. Hoppande borttag visar dels minst 13 hp (det är ju krav till utgång) och minst en bra 6-kortsfärg. Vid hoppande borttag till 3 trick bör man ha någon poäng till eller 7-kortsfärg.

Splinter

Ett dubbelhopp, tex 4 Kl, efter öppning med 1 i annan färg visar

Trumfstöd (minst 4 kort)

Singel eller renons i klöver

Utgångskrav (11 p kan räcka eftersom man har en singelfärg)

Öppningshanden bjuder utgång med minihand eller kontrollbjuder/frågar om ess.

Slamundersökande bud

Essfråga när trumf finns

För att kolla att inte motståndarna har för många ess frågar man partnern hur många ess han har genom budet 4 NT. Trumfkungen anses så viktig att den räknas som ess och det finns således 5 ess totalt. Partnern svarar med

5 Kl	0 eller 4 ess
5 Ru	1 eller 5 ess
5 Hj	2 ess
5 Sp	3 ess

När finns då en trumf? Antingen har man kommit överens om en trumf, tex 1 Sp – 2 NT eller 1 Sp – 2 Kl – 2 Ru – 3 Sp, eller så fastställer essfrågan med hopp trumffärgen, tex 1 Ru – 2 Hj – 4 NT.

Kontrollbud

Kontroll är ess, kung, singel eller renons i färgen. Om man inte tillsammans med partnern har kontroll i en färg betyder det att motståndarna kan ta 2 stick direkt i den färgen. Man bjuder kontroller nedifrån (klöver före ruter före hjärter före spader). Om tex öppningshanden bjuder klöverkontroll (4 Kl) och svarshanden bjuder hjärterkontroll (4HJ) så vet öppningshanden att svarshanden ej har ruterkontroll. Ett bud på 4-tricksnivån i annan färg än trumfen är ett kontrollbud om

Trumfen är fastställd, tex 1 Hj – 2 NT

ett hopp i ny färg till 4-tricksnivån fastställer trumfen, tex 1 Ru – 2 Hj – 4 Kl

Hur gör partnern till den som kontrollbjudit? Kontrollbud är en slam**in**vit. Om man efter värdering av sina kort finner att slam ej bör bjudas behöver man inte fortsätta kontrollbudgivningingen utan bjuder överenskommen trumffärg på lägsta nivå.

Vissa kontrollbud är starkare än andra. Tex om hjärter är överenskommen trumf så är 4 Ru ett normalt kontrollbud eftersom ni kan stanna i 4 Hj medan 4 Sp är ett starkt kontrollbud (visar rejält slamintresse).

Det finns mycket mer att läsa om kontrollbud i MS 3.

Essfråga utan trumf

När en part bjudit sang (antingen öppnat med sang eller bjudit tex 3 NT) och den andra partnern ser att de tillsammans har minst 32-33 hp så bjuder man 6 NT direkt. Om man inte har så mycket men ändå tror på slam kan man bjuda 4 NT som är en fråga till partnern om han tror att en slam kan gå hem. Partnern kan passa på 4 NT (till skillnad från essfrågan med trumf). Därför är detta inte en riktig essfråga utan ett kvantitativt sangbud.

Om partnern tror på slam (dvs P har maximum för sin budgivning) så svarar han med hur många ess han har

5 Kl	0 ess eller 4 ess
5 Ru	1 ess
5 Hj	2 ess
5 Sp	3 ess

Därefter bjuder frågaren 5 NT eller 6 NT, som bägge är slutbud.

Lite mera om slam

För 2 balanserade händer utan 5-kortsfärg behövs i normala fall minst 33 p för lillslam i NT. Med en lång färg något mindre.

Finns en gemensam trumf och 2 obalanserade händer kan det ofta räcka med 27/28 p, ibland ännu mindre.

Ju fler trumf man har tillsammans ju bättre är det oavsett om det gäller slam eller utgång. Men har man 9 trumf tillsammans istället för 8 är det ett klart plus vid slam.

En stark sidofärg (annan färg än trumfen) – tex E, K, J, X, X är en stor fördel vid slam.

Essfrågan 4 NT kan ställa till problem om en lågfärg är trumf. Svaret på essfrågan kan innebära att lillslam måste spelas fast inte tillräckligt med ess finns, tex om klöver är trumf och svararen på essfrågan har ett ess så bjuder denne 5 ruter och då kan man inte stanna under 6 klöver.

För storslam behövs ytterliggare frågor såsom

Kungsfråga (5 NT)

Trumfdamfråga

Detta har ej beskrivits liksom mycket annat.