



## BRIDGE Budgivning mm

### Naturligt, Den rätta vägen



#### Poäng

I varje färg finns det 10 hp och i hela leken 40 hp.

| Honnörspoäng | hp | Trumfpoäng | htp |
|--------------|----|------------|-----|
| Ess          | 4  | Renons     | 3   |
| Kung         | 3  | Singelton  | 2   |
| Dam          | 2  | Dubbelton  | 1   |
| Knekt        | 1  |            |     |

  

| Slutbud  | hp<br>gem | htp<br>gem | trumpf<br>gem<br>antal | Bonus    |
|----------|-----------|------------|------------------------|----------|
| 3 NT     | 26        |            | -                      | utgång   |
| 4 ♠, 4 ♥ |           | 26         | minst 8                | utgång   |
| 5 ♦, 5 ♣ |           | 29         | minst 8                | utgång   |
| 6 NT     | 33        |            | -                      | lillslam |
| 6 i färg |           | 33         | minst 8                | lillslam |
| 7 NT     | 37        |            | -                      | storslam |
| 7 i färg |           | 37         | minst 8                | storslam |

#### Öppningsbud

- 1 i färg 12 – 19 hp
- Längsta färgen
  - Med två femkortsfärger – den högsta
  - Med två eller tre fyrekortsfärger – enligt ramsan (Hjärter, spader, bästa lågfärg)
- 1 NT (prioritet 1) 15 - 17 hp (ej krav på honnörer i alla färger)
- Balanserad hand (4-3-3-3; 4-4-3-2; 5-3-3-2)

- 2 NT 20 – 21 hp
- Balanserad hand

- 2 ♣ minst 22 hp **Krav**

Du kan öppna med 1 trick i färg med bara 10-11 hp om du har fin fördelning och bra färger.

#### Öppningsbud vid svaga händer (spärrbud)

- 6 – 11 hp med
- |             |        |
|-------------|--------|
| 6-kortsfärg | 2 ♠♥♦  |
| 7-kortsfärg | 3 ♠♥♦♣ |
| 8-kortsfärg | 4 ♠♥♦♣ |

Alla med minst två "gubbar" dvs E, K, D eller Kn.

Jämför även Inkliv nedan – hoppande färginkliv!

## Svarshandens första bud

Fortsatt budgivning efter 1 i färg:

### A- Trumfstöd:

| Trumfstöd i högfärg (min 4 kort) |             | Trumfstöd i lågfärg (min 4 kort) |             |
|----------------------------------|-------------|----------------------------------|-------------|
| 1 ♥/♠ – Pass                     | 0 – 5 htp   | 1 ♣/♦ – pass                     | 0 – 5 htp   |
| 1 ♥/♠ – 2 ♥♥/♠♠                  | 6 – 9 htp   | 1 ♣/♦ – 2 ♣♣/♦♦                  | 6 – 9 htp   |
| 1 ♥/♠ – 3 ♥♥♥/♠♠♠                | 10 – 12 htp | 1 ♣/♦ – 3 ♣♣♣/♦♦♦                | 10 – 12 htp |
| 1 ♥/♠ – 4 ♥♥♥♥/♠♠♠♠              | 13 – 19 htp | 1 ♣/♦ – * se nedan               | 13 – 19 htp |

\*) Efter 1♣/1♦ ska man inte hoppa till 4 i färgen med starka kort. I stället väljer man mellan 3NT och 5 i lågfärgen. Det kan också finnas skäl att bjuda en högfärg först. Om man som svarshand har 18/20+ htp ska man allvarligt fundera på att bjuda slam speciellt om kortanpassning finns..

### B - ej trumfstöd:

|                       |                 |              |  |
|-----------------------|-----------------|--------------|--|
| Pass                  | visar 0 – 5 hp  | <b>Krav</b>  | minst 4 kort i färgen  |
| 1 över 1 (egen färg)  | visar 6 -       | <b>Okrav</b> | man måste bjuda med 6 hp och bud på 2-tricknivån kräver minst 11 hp. |
| 1 NT                  | visar 6 – 10 hp | <b>Krav</b>  | minst 4 kort i färgen  |
| 2 över en (egen färg) | visar 11 htp –  |              |  |

Honnörer i partners färg(er) är särskilt värdefulla.

Färgbudet uppmanar till: "Berätta mer om hur din hand ser ut!"  
- svarshanden är "kapten"

Svaret 2♥♥ efter öppningsbudet 1♠ visar alltid minst 5 kort.

Fortsatt budgivning efter öppningsbudet 1 NT:

- a) I ostörd budgivning – **ÖVERFÖRINGSBUD**- Spelföring på den starka handen!  
Budgivningen går: 1 NT; 2♣\*) 2♦ el 2♥; (svarskrav 2♥ el 2♠; )  
invitbuden – se sidan 16 i Grundkurs 3  
Regel: - Ny färg från svarshanden efter överföring är invit (passbart!)

b) I andra fall:

| 0-8 poäng | 9-10 poäng | 11- hp | 18- hp   | 22- hp   |
|-----------|------------|--------|----------|----------|
| Stoppbud  | Invitbud   | Utgång | Lillslam | storslam |
| Pass      | 2 NT       | 3 NT   | 6 NT     | 7 NT     |
| 2 ♦♦      | 3 ♣♣♣      | -      | -        | -        |
| 2 ♥♥      | 3 ♦♦♦      | -      | -        | -        |
| -         | 2 ♣♣*)     | 2 ♣♣*) | 2 ♣♣*)   | 2 ♣♣*)   |

Krav för svarsbud: 2 i färg kräver 5 kort, 3- i färg kräver 6 kort + två honnörer E, K, D.

\*) 2 klöver är Staymans högfärgsfråga och lovar minst 9 hp. Svaren är:

2♦ – ingen 4-kortsfärg; 2♥♠ - fyra el 5 kort i färgen; 2NT- fyra kort i både ♠ och ♥.

Regel: - Ny färg från svarshanden efter Staymans 2♣ är utgångskrav

Fortsatt budgivning efter öppningsbudet 2 ♣♣:

2 ♦♦ betyder: "jaså, har du så bra hand - berätta mer!  
Vilka färger har du eller har du en jämn hand?"  
Säger inget om poäng eller egna färger!

**Öppningshandens andra bud**

Efter svaret "1-över-1" eller "2-över-1" kan öppningshanden ha fyra handtyper:

|                  |  |
|------------------|--|
| 1. Trumfstöd     | Höj partnerns färg. Hopp visar ca 17/18 htp                    |
| 2. Två färger    | Bud i ny färg visar minst 5-4. Hopp visar 5-5, minst 17/18 htp |
| 3. Egen långfärg | Bjud om sexkortsfärg. Hopp visar bra färg, ca 17/18 htp        |
| 4. Jämn hand     | Bjud <b>NT</b> . Hopp visar 18-19 hp                           |

Efter svaret "1 **NT**" – kan öppningshanden ha tre handtyper:

|                  |   |
|------------------|---|
| 1. Två färger    | Bud i ny färg visar minst 5-4. Hopp visar 5-5, minst 18 htp |
| 2. Egen långfärg | Bjud om sexkortsfärg. Hopp visar bra färg och ca 18 htp     |
| 3. Jämn hand     | Passa med 12-14 hp. 2 <b>NT</b> visar 18-19 hp.             |

Efter svaret "2 ♦" (=berätta mera!) på öppningsbudet "2 ♣" (egen stark hand)

|             |                      |                    |
|-------------|----------------------|--------------------|
| 2 <b>NT</b> | 22 – 24 hp jämn hand | <b>Utgångskrav</b> |
| 3 <b>NT</b> | 25 – 27 hp jämn hand |                    |

**På väg mot slam**

| Essfråga 4 NT |               | Kungfråga 5 NT |                  |
|---------------|---------------|----------------|------------------|
| 5 ♣           | 0 eller 4 ess | 6 ♣            | 0 eller 4 kungar |
| 5 ♦           | 1 ess         | 6 ♦            | 1 kung           |
| 5 ♥           | 2 ess         | 6 ♥            | 2 kungar         |
| 5 ♠           | 3 ess         | 6 ♠            | 3 kungar         |

**Inkliv**

Varför: 1. Ge upplysning till sin partner!  
2. Försöka ta igen det man förlorat genom att motståndarna öppnat!

| Sammanfattning av      | inkliven/motbuden   |
|------------------------|---|
| Enkelt färginkliv      | 12 – 16 hp, bra minst 5 kortsfärg; bör tåla partnerns utspel  |
| Hoppande färginkliv    | 6 – 11 hp; bra minst 6-kortsfärg (se Öppningsbud vid svag hand-spärrbud)  |
| Inkliv med 1 <b>NT</b> | i 2:a hand 15-18 hp + 1½-håll<br>i 4:e hand 12-15 hp + ½-håll (balanseringspositionen)<br>OBS! tänk på att partnern kan ha upp till 16 p och tvingas säga pass. |
| <b>Dubbelt</b> (UD)    | Minst 17 hp; eller<br>11 – 16 hp, intresse för objudna färger - min 3 kort.   |

- Risker:
1. Motståndarna straffdubblar
  2. Motståndarna drar nytta av ditt bud
  3. Ni kan få straff i stället för motsatsen
- Bjud därför inte utan ett gott skäl!

Efter inkliv med 1 **NT**: agera som om partnern öppnat med 1 **NT**!

## Dubbelt, Redubbelt

## Utspel

Regeln 1-3-5 står för att man spelar ut högsta kortet från två, tredje kortet från toppen när man har tre eller fyra kort och femte kortet uppifrån när man har fem eller fler kort. ex: x, Xx, xxX, xxXx, xxxxX, xxxxXx.

Detta gör att man ofta direkt kan räkna ut hur många kort i just den färgen som spelföraren har på handen.

GLÖM INTE BORT att bra utspel är mot NT: D Kn 10 x, K D Kn x  
 mot trumf: D Kn 10, K D x

VANLIGA FEL: Ni måste i de flesta fall **dra ut trumfen från Motståndarna**.

## Markeringar

Grundprincipen är att höga kort följt av ett lägre är lågmarkering "pass upp" och låga kort följt av högre är högmarkering "kom igen".

Markeringarna använder man också ofta när man inte kan bekänna färg. Alltså ett lågt kort följt av ett högre - högmarkering. Har du tre kort- saka först det näst lägsta och därefter det lägsta – lågmarkering.

Kom ihåg att du genom att kraftigt lågmarkera en färg kan dirigera in din partner till att spela den färg du har !

### Styrkemarkering

När?:

1. Partnern spelar ut en honnör
2. Partnern drar, men du kan inte sticka motspelarens kort.
3. Du får chans att saka.

Hur?:

Lågt kort - styrka; högt kort – svaghet

### Längdmarkering

När?:

Spelföraren spelar en färg och du kan bekänna med valfri hacka.

Hur?:

Lågt kort – jämnt antal; Högt kort - udda antal.

| SANG-STEGEN |             |          |                         |
|-------------|-------------|----------|-------------------------|
| hp          | öppningsbud | svarsbud | Öppningshandens återbud |
| 12 - 14     | 1 i färg    | 1-över-1 | 1 NT                    |
|             |             | 1 NT     | pass                    |
|             |             | 2-över-1 | 2 NT                    |
| 15 - 17     | 1 NT        |          |                         |
| 18 - 19     | 1 i färg    | 1-över-1 | 2 NT                    |
|             |             | 1 NT     | 2 NT                    |
|             |             | 2-över-1 | 3 NT                    |
| 20 - 21     | 2 NT        |          |                         |
| 22 - 24     | 2 klöver    | 2 ruter  | 2 NT                    |
| 25 - 27     | 2 klöver    | 2 ruter  | 3 NT                    |

Jämna händer är: **4-3-3-3** 47 % av alla händer är balanserade!  
**4-4-3-2**  
**5-3-3-2**

### Poäng för hemspelat kontrakt, utgång, lillslam och storslam:

| Trick | Stick | NT | ♠ ♥ | ♦ ♣ | Utgång; ozon/zon<br>Bonuspoäng | Straff - Ozon/zon<br>Dubbelt/redubbelt |
|-------|-------|----|-----|-----|--------------------------------|--|
| 1     | 7     | 40 | 30  | 20  | Delkontrakt 50                 | 50/ 100 poäng per straff               |
| 2     | 8     | 30 | 30  | 20  | "                              | " Dubbelt men hemgång 2xpoäng*)        |
| 3     | 9     | 30 | 30  | 20  | Utgång 300/500                 | " Redubbelt o hemgång 4xpoäng*)        |
| 4     | 10    | 30 | 30  | 20  | "                              | " "                                    |
| 5     | 11    | 30 | 30  | 20  | "                              | " "                                    |
| 6     | 12    | 30 | 30  | 20  | Lillslam 300/ 500              | " "                                    |
| 7     | 13    | 30 | 30  | 20  | Storslam 1000/1500             | " " *) för kontrakt/utgång/slam        |