

NOTERINGAR FRÅN BRIDGE-KURS HÖSTEN 2011

Lektion 1 2011-10-04

Budgivning

Försök att hitta 8 korts högfärg och bjud och spela den på lämplig nivå.

Öppna med 1NT med balanserad hand och 15-17 hp.

Svarshanden passar med 0-8 hp om man inte har 5-korts högfärg. Då bjuder man överföringsbud.

2ru = 5-korts hj, 2hj = 5-korts sp

Överföringsbud bjuds **alltid** med minst 5-korts högfärg (i ostörd budgivning).

Med 9 hp och uppåt samt 4-korts högfärg frågar man med 2kl om öppningshanden har någon 4-kort högfärg.

Svar: 2ru=ingen 4-korts hf, 2hj=4-korts hjärter, 2sp=4-korts spader, 2NT=4 kort vardera i båda högfärgerna. På 2NT-svaret kan partnern göra överföring med 3ru / 3hj. Öppningshanden kan även ha 5 kort i färgen.

Övriga öppningsbud: 12-19 hp öppna med en i färg. Alltid längsta färgen först. Med en eller flera 4-kortsfärger enligt ramsan hj, sp, bästa lågfärg.

Svarshanden skall svara med lägsta 4-kortsfärgen om man ej har stöd i bjuden färg, eller med egen 5+-kortsfärg.

För att kunna svara med egen färg på 2-tricksnivå **skall man ha 11 hp**.

Med 2 st 5-kortsfärger – öppna med den högsta.

20-21 hp och balanserad hand – öppna med 2NT. Överföringsbud och högfärgsfråga gäller även här. 22+ - öppna med 2kl. Svarshanden svarar alltid med 2ru.

Bridgens viktigaste bud är öppningshandens andra bud.

Öppningshandens andra bud

Efter "1-över-1" eller "2-över-1"

- Trumfstöd Höj partnerns färg. Hopp visar ca 18 hsp
- Två färger Bud i ny färg visar minst 5-4. Hopp visar 5-5 och minst 18 hsp
- Egen långfärg Bjud om 6-kortsfärg. Hopp visar bra färg och ca 18 hsp
- Jämn hand Bjud NT. Hopp visar 18-19 hp.

Efter NT (6-10hp)

- Två färger Bud i ny färg visar minst 5-4. Hopp visar 5-5 och minst 18 hp
- Egen långfärg Bjud om 6-kortsfärg. Hopp visar bra färg och ca 18 hsp
- Jämn hand Passa med 12-14 hp. 2NT visar 18-19 hp (även 5-4-2-2).

3 st 10-or kan räknas upp med 1 hp.

1hj-p-p-p – om jag har 8 hp **måste** jag bjuda, för min partner kan ha upp till 16p utan att kunna bjuda vidare.

Inkliv i 4:e hand med 1NT = 11 – 14-15 hp + ½ håll i öppningsfärgen

Inkliv i 2:a hand med 1NT = 15 – 18 hp + 1 ½ håll i öppningsfärgen

Lektion 2 2011-10-11

Alerteringar över 3NT = FÖRBJUDET

Svaga 2-inkliv alerteras ej.

Om ett bud betyder 2 färger (varav en äkta) skall det alerteras (Källberg).

Uttryck:

"Var snäll och förklara budgivningen" – "Är alla bud äkta"

Inte fråga om specifikt bud. Detta pga att det kan vara en fingervisning till medspelaren om t ex utspel.

1NT – 2 kl – 2NT --- därefter överföring !

LÅGT i 2:a hand !!!

I trumfspel - DRA EJ FÖR ESS !!!

Ej högt utspel i medspelarens färg – om ej sekvens (annars 1-3-5).

1-3-5 (10/12) Spela ut 3:e kortet om intressant färg och 5:e om ej intressant. Gäller även färgspel.

Marmic-händer = 4441 (behandlas som NT enl Morgan). 2 kl – 2 ru – 2 NT...

Ej dra ut sista höga trumfen hos motspelaren. Kostar 2 trumf.

Stjåla på KORTA handen. På långa ökar ej stick utan bara trumfmattar sig själv.

Om 2 låga kort på korta trumfhanden och 3 låga på långa trumfhanden = Ge bort 2 spel och stjål det 3:e, så missar man bara 2 spel och inte 3.

Efter 1 hj – 1 sp – 2 kl måste svarshanden försöka bjuda om inte väldigt svag.

6 – 4 = Bjud ej om 6-kortsfärgen utan bjud 4-kortsfärgen. Även vid lågfärg. Visar på detta sätt 9 kort istället för 6 kort för sin partner.

Reverse :

16p+. Om partnern svarar på 2-nivå (11p+) sänks krav till 14 p+.

Om ej 16p – bjud NT.

Svarshanden bestämmer vart vi skall.

Ny färg på 3-tricksnivå = krav på utgång.

Sekvens – utspel uppifrån och svar nerifrån.

V: Exxx N:K10xx Ö: D Kn x

Spela V lilla hack mot damen. Har då chans på 2 stick. Ej Dam mot Ess – ger 1 stick och sedan är färgen godspelad för motståndarna.

KROPPSSPRÅK FÅR EJ FÖREKOMMA.

Träkarl rör ej kort innan tillsagd.

Om motståndarna bjudit alla färger – träkarlens andra färg kan vara ett bra utspel.

Lektion 3 2011-10-18

Dubbling som svar efter inkliv vid 8+ p.

Ej reverse efter denna dubbling. T ex V öppnar med 1 ru, N 1 sp, Ö Dubbelt (8+ p), Syd 2 sp, V 3 hj (ej reverse).

Svar efter inkliv på 2-nivå betyder <8 p och längre färg (minst 5 kort) - Okrav.

1 sp – 2 hj = alltid 5-kort vid svar med hjärter efter öppning med spader. Om hand 333+4hj – säg 2 kl (skall alerteras eftersom det kan vara 3 kl).

Alerteringslapp skall ligga kvar på bordet.

Frågebud

2NT – 3 kl (4- eller 5-korts högfärgsfråga)

Svar:

3hj / 3sp = 5 kort i respektive färg

3rt = 1 eller 2 st 4-korts högfärger.

Svar på 3rt = 3sp om jag har 4 hjärter och 3 hj och jag har 4 spader = svar med motsatt färg. För att inte gå förbi 3NT.

3NT = Ingen 4korts högfärg

Överföring

2NT – 3sp (5sp + 4hj = omöjliga handen) innebär överföring till antingen spader eller hjärter.

2NT – 3ru – 3hj – 3 sp = svarshanden har 5hj + 4 sp.

1NT – 2 kl – 2ru/2hj/2sp/2NT – 3 kl = Berätta mer om högfärg.

Ex efter 1NT – 2kl – 2 hj – 3 kl :

3 ru = Inget nytt – normalt 4-2 i högfärgerna

3 hj = 5 hj + 2 sp (1 mer i hjärter)

3 sp = 4 hj + 3 sp (1 mer i spader)

3NT = 5 hj + 3 sp (1 mer i vardera hjärter och spader)

Kontrollbud

Att ha kontroll i färgbud innebär att man har Ess / Kung / Singelton i färgen.

Ex. 1sp – 2sp – 4kl (har kontroll i klöver) – 4ru (har kontroll i ruter)

Intressant när slamstyrka anas.

4:e färg på 3-nivå = Fråga har du håll i färgen (Intresserad av 3NT). Om ja svaras med 3NT.

Om frågan gäller motståndarnas bjudna färg har frågaren oftast ett håll själv. Du bjuder då motståndarnas färg som fråga och detta skall alerteras.

Utspel i motståndarnas första färg = singel i färgen.

Lektion 4 2011-10-25

Kontrollbud

Oftast i trumfspel och vid intresse av slam.

1hj – 2 hj – 3sp/4kl/4ru = omotiverat hopp

Berättar att man har kontroll i färgen. Därefter fortsätter beskriva kontroller, men går ej gärna förbi 4 hj. Visa kontroller nerifrån färgmässigt. På så vis upptäcker man om det saknas någon kontroll.

Kontroll = Ess, Kung, Singelton, Renons

4:e färg

1hj – 1 sp – 2kl – 2ru (motståndarna passar hela tiden)

2ru skall alerteras och betyder "har du ruter-håll" och är ett krav på utgång. Svar med NT betyder

"ja, jag har håll".

Om du kan räkna många spel på din hand, men inte har poängstyrka nog, kan du ändå bjuda 2 kl :

2kl – 2ru – 3sp (omotiverat hopp och passbart) = har 9 spel på min hand med sp som trumf

2kl – 2ru – 4 hj (omotiverat hopp och passbart) = har 10 spel på min hand med hj som trumf

Svarshanden kan lägga till sina spel och se vart man skall.

Överföring till lågfärg

1NT – 2sp – 3kl (längst i klöver)

1NT – 2sp – 2NT (längst i ruter eller lika långa)

Svar 3kl /3ru måste passas av !

1NT – 3kl/3ru (min 6-kortsfärg – kan vara längre - inkl 2 av 3 topphonörer, dvs Ess, Kung eller Dam – söker utgång i NT)

1NT – 2sp – 3kl – 5kl = slutbud

1NT – 2sp – 4kl (=på väg till slam) – 4ru (=kontrollbud)

1NT – 2kl – 2sp – 3kl – 3hj (visar 3hjärter) – 4kl (lågfärgsfråga)

Svar: 4ru (har längre klöver än ruter)

4hj (har längre ruter än klöver)

4sp (lika långa 3+3)

4NT (slamvarning – tror ej på slam) – Passas troligen av eller bud i lågfärg

1sp – 3kl/3ru/3hj = singel i färgen, stöd i spader och poäng till utgång

1sp – 4kl/4ru/4hj = som ovan men renons i färgen

1hj – 2sp/3kl/3ru = singel som ovan

1hj – 3sp/4kl/4ru = renons som ovan

Färgbud som kan betyda mindre än 4 kort skall alerteras.

1hj – 1sp – 1NT (när Marmie-hand och 1 kort i spader).

Stopp-lapp = Hopp. Nästa person måste vänta lite innan bud avges.

1sp – D (inkliv) – RD (=10p)

Tänk på poäng:

V:1sp – N:D – Ö:RD – S:2kl (Min. poäng 12 – 12 – 10 – Vad finns kvar för syd !!!)

N bör inte avge något andra bud.

Längdmarkering : Jämmt antal kort = lågt / högt Ojämnt antal kort = högt / lågt

Lektion 5 2011-11-01

I motståndsspel – spela ej ut singeltrumpf, eftersom partnern mycket väl kan ha Dxx eller liknande.
Vid trumfutspelet alltid lägsta (ej 1-3-5).

Om jag har EKxx och Dxx ligger på bordet – spela ej K, för då blir damen stor.

Olika markeringar : Lavinthal, högt/lågt, längd

Spelteknik:

3NT spelas

N har xxx, xx, EKDxxx, xx (de fyra färgerna i turordning)

S har EDx, EDx, xx, E109xx

Här spelar N ut sitt minsta ru och ger bort ett spel för att säkert ha 5 spel på sin hand. Ö kan ju ha 4 ru inkl kn.

Om man har två färger gemensamt och man riskerar att bli trumfmatt – låt motståndarna stjäla på den andra gemensamma färgen och på så sätt själv bli trumfmatt.

N har Ess i en färg

Ö har Dxx i samma färg

S har 10 8 6 2 i samma färg.

N spelar ut sitt Ess och S svarar då högt med 8 för att avstyra vidare spel eftersom V kan ha singel.

Om du har enbart Ess och Kung i en färg – spela Kung först, så vet partnern att du bara har dessa två kort.

Utspel 10/12

Ex. Om det spelas ut en 7:a så finns det $12-7 = 5$ st högre kort på de övriga händerna

Straffar:

Grön mot röd Tål 3 dubblade straffar

Samma zon Tål 2 ”

Röd mot grön Tål 1 ”

Kallas därför 1-2-3 –regeln.

Lektion 6 2011-11-15

Limit

1sp – 3sp (10-12p)

1sp – 2sp (6-9p)

ÖH:s nästa bud med starkare hand = positiv / negativ invit.

Positiv invit: Bjud annan 4-kortsfärg med ojämn hand och 2NT med jämn hand.

Negativ invit: Bjud den färg där man har singelton / renons.

Man måste välja att spela med positiv eller negativ invit – går ej att kombinera.

Inviten kan accepteras om SH tror på utgång.

Stenberg

1 hj – 2NT (alerteras) – alternativ på ÖH:s nästa bud som nedan (glöm inte alertera) :

3 kl – inga tillägg, minimihand

3 ru – har tillägg, ingen singelton eller renons

3 hj – har tillägg, singel i kl

3 sp – har tillägg, singel i ru

3 NT – har tillägg, singel i andra högfärgen

4 kl – har tillägg, renons i kl

4 ru – har tillägg, renons i ru

4 hj (den färg som skall spelas) – renons i spader

Om det är sp som skall spelas betyder 4hj renons i hjärter.

Vid svaret 3kl kan SH fråga med 3ru om ÖH har någon singel/renons. Då vill SH undersöka om det ändå finns slammöjligheter baserat på egen styrka. ÖH svarar som ovan. Om ÖH inte har någon singel eller renons bjuder man 4 i den högfärg som skall spelas.

1hj – 4hj eller 1sp – 4sp

Här är 4hj / 4sp ett slutbud och inte lika starkt som 2NT hade varit.

Renons-Splinter

1 hj – 4kl/4ru/3sp

Omotiverat hopp betyder stöd i hjärter och renons i den bjudna färgen. Skall minst till utgång i hjärter.

Negativt Invitbud

Ex. 1hj – 2hj (6-10p) – 3kl (invitbud som betyder singel i klöver) – 3hj (6-8p) / 4hj (9-10p)

Inviten skall vara "stark" = tilltagen, vilket gör att partnern inte får "plussa på".

3kl (singel i kl) / 3ru (singel i ruter) / 2sp (singel i sp) / 2NT (invit utan singel)

Partnern avböjer invit med 3hj och är positiv med 4hj.

V 1hj – N pass – Ö 2hj – S pass – V 3 hj

Det sista budet från V är strategiskt för att hindra motståndarna. Har ej så mycket i p eller tillägg.

V 1hj – N 2sp – Ö 2hj – S 2sp – D / 3hj

Här betyder D invit till 4 hj / 3hj är ett konkurrens-bud

1hj – 2sp (omotiverat hopp = högst 6p men lång spader)

V 1ru – N D – S 2hj (omotiverat hopp = högst 6p men lång hjärter)

N 1hj – Ö 1sp – S 4sp Syds 4sp spärrar vidare bud från motståndarna. S ser ingen slammöjlighet.

S kan ha Exxxx eller Kxxxx i hjärter och väldigt få poäng. Observera zonerna så inte straff blir för dyr!

Spel

N har D9xx och S har EK10x Var finns Kn

Då spelar S Ess först mot liten. Nästa gång spelar S för att försöka "fånga upp" Kn.
Störst chans att få så många spel som möjligt i färgen.

N har EKKnxx och S har xxx Var finns D

S spelar först liten mot Ess. Nästa gång spelar S liten mot Kn.
Störst chans att få så många spel som möjligt i färgen. (D kan ju sitta singel efter !?)

N har Exx och S har DKnxx Var finns K

N spelar Ess först mot hacka. Sedan liten mot DKnx.

N har Exx och S har Dxx

N spelar först liten mot D och kan på så sätt ev få två spel. Dvs om N har råd med det – annars tag
Ess först.

N har Exx och S har Kn10x

Spela om möjligt ej färgen själv.

N spelar ut en D (har alltså sekvens) S har Exx

Här tar S med sitt Ess och spelar liten tillbaka mot Kn10...

N har ED10x (saknar KKn) S har xxx

Här spelar S liten mot 10:an om inte högre kort kommer ifrån V.

N har EKn9x S har xxx

Här spelar S liten mot 9:an om inget högre kort kommer ifrån V.

N har EDxxx S har xxx

Här spelar S liten mot Ess först och nästa gång spelar S liten mot D.
Vem har K? Gissa rätt!

Lektion 7 2011-11-22

NT-öppningar

En NT-hand innehåller **INTE** renons, singel eller 2 st dubbelton. Allt annat är en sanghand. Detta medför att en sanghand aldrig kan innehålla en 6-kortsfärg eller 5+4 i färg. Undantag kan vara fördelningen 4441, men endast som andra bud med singel i svarshandens färg.

Sang-stegen

Poäng	ÖH:s bud	Används överföring ?
12-14	1 i färg, NT utan hopp	Nej
15-17	1NT	Ja
18-19	1 i färg, NT med hopp	Nej
20-21	2NT	Ja
22-24	2kl, (SH 2ru), 2NT	Ja
25-27	2kl, (SH 2ru), 3NT	Ja
28-30	2kl, (SH 2ru), 4NT	Ja

Att man bjuder NT som ovan innebär inte att man har håll i alla färger !

Motstånd mot NT-öppning

D.O.N.T (Disturb opponent's no trump)

- 1) D efter 1NT = 6-kortsfärg (ej spader – bjud då 2sp)
Partnern bjuder alltid 2kl (även med 0 kort i färgen) för att få reda på vilken långfärg det gäller.
- 2) Inkliv med 2kl/2ru/2hj = 2 st 5-kortsfärger där bjuden färg är den lägsta.
Partnern passar om man riskerar att förvandla ett ok bud till ett sämre. Vill man spela partnerns andra färg, så bjuder man tangentfärgen (dvs närmast högre färg) = ”passa om detta är din andra färg – om inte så har jag stöd om du bjuder den”.

Båda svaren ovan skall alerteras.

Om man själv har en långfärg (6 kort) kan man alternativt bjuda den.

Zonen betyder mycket när det gäller vilken styrka man behöver ha, men man kan gå in med relativt svaga händer på detta sätt.

Ex. 1NT – 2kl – pass - ?

xx	Får ej bjuda ruter
xxx	om andra 5-kortsfärgen
xxxxx	skulle vara spader.
xxx	Blir då en sämre sits.

Regel: Får ej ha färre kort i objudna färgerna.

D.O.N.T även i fjärde hand om ÖH:s partner har passat. Kan då också ha en svagare hand. Om ÖH:s partner bjuder finns inte D.O.N.T.

I fjärde hand kan man bjuda med 5-4 kort i färgerna istället för 5-5.

Huvudregel : Du skall alltid i möjligaste mån beskriva din hand !

RKC (0314) (5 Ess : 4 ess + trumfkung)

4NT = Essfråga gällande sist bjudna eller överenskommen färg.

Svar: 5kl = 0 / 3 ess av 5

5ru = 1 / 4 ess av 5

5hj = 2 ess av 5

5sp = 2 ess av 5 + trumfdam

Om man får svaret 5 kl och inte vet om partnern har 0 eller 3 ess, så bjuder man 5 i trumffärgen. Om partnern har 3 ess går han/hon vidare.

Man kan också fråga efter trumfdamen.

Ex. Spaderkontrakt. Har fått svar 5kl eller 5ru. Man bjuder då 5ru eller 5hj (nästa färg) = Har du trumfdamen? Svaret blir 5 sp = Nej, 6sp = Ja.

Om vi inte gemensamt har alla ess – GÅ EJ VIDARE MED FRÅGA 5NT !

5NT är en storslamsinvi.

Svar med kungarna i "rätt" färg nerifrån.

6kl = klöverkungen

6ru = ruterkungen

6hj = hjärterkungen

Ex. med spaderkontrakt: 5NT – 6kl – 6ru (= har du ruterkungen) – 6sp (=nej) / 7sp (=ja)

Observera att frågehanden på detta sätt kan fråga efter en specifik kung – i detta fall ruterkung.

Responsiv dubbling

1hj – D – 2hj - ? (med 8+p MÅSTE man bjuda)

Dubblingen kan vara stark (17+p) eller betyda 12+p och 3 kort i alla objudna färger.

Om "dubblarens" partner ej har 5 kort i någon objuden färg och därför inte vet om de har 8 kort i en gemensam färg, så blir svaret D. Alltså 1hj – D – 2hj – D = istället för att gissa ber jag dig bjuda din 4-kortsfärg.

1hj – D – pass – 1 eller 2 i färg (även vid 4-kortfärger, eftersom det ej går med D).

Om första D bjuder annan färg nästa gång, så är det en stark D (17+p).

1hj – D – 2hj – D – pass – **3hj** Att bjuda motståndarnas färg innebär att man är stark nog till utgång med partnerns minst 8p och man begär ett nytt bud ifrån sin partner.