



## Poäng

Honnörspoäng	hp	Trumfpoäng	htp
Ess	4	Renons	3 (5)
Kung	3	Singelton	2 (3)
Dam	2	Dubbelton	1 (1)
Knekt	1	Anm: (SH vid trumfstöd)	

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

I varje färg finns det 10 hp och i hela leken 40 hp. I PM:et skiljs på hp och htp vid kortvärderingen. Kortfördelning, svit och valörer ger extra plus och minus. En öppningshandska i princip (statistiskt) vara på minst 12 hp. Utseendet går före poäng. När en gemensam trumffärg (minst 8 kort) hittats räknas också trumfpoäng(htp). Bjud/spela med oddsen. Ovan angivna poängtal är enbart hjälpmedel, se även sidan 16.

## Öppningsbud (ÖH)

1 i färg	12 + hp/jämn hand; 10/11 – 20 hp/ojämn hand <ul style="list-style-type: none"> <li>Längsta färgen</li> <li>Med två femkortsfärger – den högsta</li> <li>Med två eller tre fyrekortsfärger – enligt ramsan (Hjärter, spader, bästa lågfärg)</li> </ul>
1 NT (prio 1)	15 - 17 hp <ul style="list-style-type: none"> <li>Balanserad hand (4-3-3-3; 4-4-3-2; 5-3-3-2); ej krav på honnörer i alla färger</li> </ul>
2 NT	20 – 21 hp <ul style="list-style-type: none"> <li>Balanserad hand</li> </ul>
2 ♣♣ (Enda krav)	21/22+ hp; ojämn/jämn hand (el minst nio säkra spel)
3 NT (Gambling)	7 - 8 kort i lågfärg, genomgående färg utan sidostyrka
4 NT	Frågar efter specifika ess

Du kan enligt 20-regeln öppna med 1 trick i färg med 10-11 hp om summan av hp och antalet kort i de två längsta färgerna uppgår till minst 20.

Öppningsbud vid svaga händer (spärrbud)

6 – 11 hp 6-kortsfärg \*) 2 ♠♥♦ bud inom 1/2/3 straffar i zon/ozon  
 7-kortsfärg 3 ♠♥♦♣ dito  
 8/9-kortsfärg 4 ♠♥4/5♦♣ dito

Alla med minst en "gubbe" i färgen (E, K el D). \*) Ej med fyrcorts högfärg som sidofärg.

Högfärg bör vara "tät". Lågfärg med minst två toppstick för ev NT-kontrakt.

Kontrollera zonerna innan spärröppning. I pluszon (endast motspelarna i zon) kan i 3:e hand spärras friskt men var försiktig i minuszon. Motpart kan straffdubbla. Även partnern spärras.

**Svarshandens första bud (SH)****Svarshandens budgivning efter 1 i färg:****A – Trumfstöd (högsta prioritet):**

Trumfstöd i högfärg	(minst 4 kort)	Trumfstöd i lågfärg	(minst 4 kort) *)
1 ♥/♠ – Pass	0 – 5 htp	1 ♣/♦ – pass	0 – 5 htp
1 ♥/♠ – 2 ♥♥/♠♠	6 – 10 htp	1 ♣/♦ – 2 ♣♣/♦♦	6 – 10 htp
1 ♥/♠ – 3 ♥♥♥/♠♠♠	11 - 12 htp spelstark hand	1 ♣/♦ – 3 ♣♣♣/♦♦♦	11 – 12 htp invit (3 NT*)
1 ♥/♠ – 4 ♥♥♥♥/♠♠♠♠	Max 12 htp spärrbud bra stöd/svitad hand	1 ♣/♦ – 4 ♣♣♣♣/♦♦♦♦	Max 9 htp spärrbud bra stöd/ svitad hand
1 ♥/♠ - 2 NT/Stenberg	13+ htp min 4-korts stöd invitstyrka	1 ♣/♦ - 2 NT 4+-trumfstöd utgångskrav	13+hp, jämn hand, håll i sidofärgerna, invit 3/6 NT (ingen högfärg)
1 ♥ - 3 ♠/4♣/4♦	13+ htp bra trumfstöd, renons i bjuden färg,	1 ♣ - 3 ♦♥/♠	13+ hp bra trumfstöd, renons i bjuden färg
1 ♠ - 4 ♣/♦♥	Dito (renonssplinter)	1 ♦ - 3 ♥♠/4♣	Dito (renonssplinter)

\*) sök först gemensam högfärg; och om inte överväg 1 NT respektive 3 NT

**B - ej trumfstöd:**

Högfärg och lågfärg	
Pass	0 – 5 hp
1 över 1 (egen färg)	6 hp – <b>Rondkrav</b> billigaste 4 kortsfärgen; högsta 5-kortsfärgen
1 NT	6 – 11 hp <b>Okrav</b> måste bjuda med 6 hp; färgbud 2-tricksnivån kräver 11-12hp
2 över 1 (egen färg) *)	11/12+ hp <b>Rondkrav</b> Partnern bjuder troligen 2 NT (12-14 hp) planera nästa steg

**C - Vid störd budgivning:**

Högfärg och lågfärg	
Pass	0 – 5 hp
Trumfstöd	6 htp + se ovan <b>A –</b> (kontroll på inklivsfärgen extra värdefullt)
1 över 1	6 hp + <b>Rondkrav</b>
2 över 1	0 -7/8 hp <b>Okrav</b> minst 5 kort i färgen, ska tåla utspel
Dubbelt (UD)	8/9 hp - <b>Rondkrav</b> ej trumfstöd! s.k. Sputnikdubbling.
Överbud	10+ hp <b>Rondkrav</b>

**A – C att beaktas:**

Honnörer i partnerns färg(er) särskilt värdefulla. Färgbuden uppmanar: "Berätta hur din hand ser ut!". Svarshanden är "kapten".  
 OBS \*): Svaret 2 ♥♥ efter öppningsbudet 1♠ garanterar alltid minst 5 kort.

**Svarshandens budgivning efter öppningsbudet 1 NT - ostörd budgivning!:**I ostörd budgivning – **ÖVERFÖRINGSBUD** - Spelföringen på den starka handen!Alltid vid minst **5-korts** högfärg – (den starka handen spelförare) oavsett om SH har 0 poäng.

ÖH	SH	ÖH:s andra bud	SH:s andra bud
<b>1 NT</b>	Jämn hand; Pass 0–7 hp; 2 NT 8-9 hp; 3NT 10+hp	-	-
	2♦ eller 2♥; överföring Budet lovar endast 5-korts högfärg  Ny färg från SH efter överföringen är <b>utgångskrav</b>	2♥ respektive 2♠	Pass – 7 hp 2 NT – 5-kort; 8+ hp 3 ♥/♠ - 6-kort; 8/9 hp 3 NT – utgång, spärr ahö 4 ♥/♠ - 6-kort; 10+ hp
	2♣ Staymans högfärgsfråga Budet lovar minst 7/8 hp och en 4-korts högfärg  Ny färg från SH efter Staymans 2♣ är <b>utgångskrav</b>	2♦ – ingen 4-kortsf.; 2♥/♠ - fyra eller 5 kort 2NT–fyra kort i ♥ och ♠	3♣ - förnyad högfärgsfråga Svar: trekortsfärgen Överföring vid svaret 2 NT
	2♠ Frågar efter ÖH:s bästa lågfärg Undvik 5 i lågfärg efter ÖH:s 1 NT (fordrar skev hand) Budet kan visa en mycket svag eller en stark hand!	2 NT – fler ♦/lika många ♣♦ 3♣ - längst i klöver	
	3♣/♦ - invit till 3 NT med minst 6 kort i färgen och 2 av 3 honnörerna E, K, D	-	

**Svarshandens budgivning efter öppningsbudet 1 NT - störd budgivning!**

1 NT – D (motspelaren dubblar)		1 NT – 2 X (motspelaren kliver in på 2-läget)	
Pass =	1 NT-dubbelt är troligen vårt bästa kontrakt	Pass=	Jag har tyvärr inget bud
RD =	Minst 8 hp, invit straff-D eller eget kontrakt	D =	8/9+ hp
Färgbud=	0-7 hp, minst 5-kortsfärg, slutbud	Färg på 2-läget	Minst 5-kortsfärg, slutbud
2 NT =	Utgångskrav med en svitad hand	Färg på 3-läget	Minst 6-kortsfärg
Hopp i färg	Invit till utgång	Överbud	Utgångskrav, lovar minst en femkorts högfärg och håll i motspelarens bjudna färg
		2 NT	Kravbud, bjud färger nerifrån

**Svarshandens budgivning efter 2 NT: (=budet efter 1NT)**

ÖH	SH	ÖH:s andra bud	
<b>2 NT</b>	Pass 0 – 3 hp; jämn hand	-	-
	3♦/♥ Överföring (min 5-korts högfärg; 0+ hp)	3♥ resp 3♠	
	3♣ Staymans högfärgsfråga Budet lovar minst 4+hp och en 4-korts högfärg Överföring vid svaret 3 NT	3♦ - ingen högfärg, 3♥/♠ 4/5 kort i färgen 3 NT – fyra kort i ♥/♠	
	3 NT 6+ hp; jämn hand	-	

**Svarshandens budgivning efter öppningsbudet 2♣♣****2♦** Varje gång och betyder: "jaså, - berätta mer! Säger inget om poäng/färg!"

**Svarshandens budgivning efter öppningsbudet 3 NT**

Pass	SH har håll i de tre övriga färgerna (2 – 3 stick) och minst ett kort i lågfärgen
4 ♣	SH förnekar håll i övriga färger, ÖH korrigerar eventuellt budet

**Svarshandens budgivning efter öppningsbudet 4 NT**

5 ♣	Inget ess
5 ♦/♥/♠	Ruter, hjärter eller spader ess
5 NT	Klöver ess
6 ♣	Två ess

**Svarshandens budgivning efter partners spärroppning**

ÖH	SH:s bud	SH:s poäng	Beskrivning
2 ♦♥♠	3 ♦♥♠	11+ hp	Trumfstöd, min 3-kort
	4 ♥♠	-	Svarshanden har bättre kort och tror på utgång
	2/3 ♥♠♦	12/14+ hp	Ej trumfstöd, <b>okrav</b> , egen långfärg
	2 NT	15+ hp/jämn hand	<b>Rondkrav/utgångsinvit</b> (ÖH bjuder ev 4/5-korts sidofärg)
3 ♥♠♦♣	4 ♥/♠	6 spärrpoäng	Ess 2 spärrpoäng
	5 ♦♣	8 "	Kung 1 "
	6 ♥♠♦♣	10 "	Trumfkung 2 "
			Trumfdam 1 "

**Alternativt:** Spärrbud tricknivå som motsvarar antalet trumf ni har tillsammans enligt 1-2-3-regeln:  
 Räkna förlorare: Antal saknade honnörer av E, K och D i respektive färg med max = antal kort i färgen.  
 Bedöm antal straff vid spärroppning/inkliv.  
 Du tål i respektive zon: Ogynnsam zon: 1 straff; lika zon: 2 straff och i gynnsam zon: 3 straff

**Öppningshandens andra bud – viktigaste budet!**

Vid trumfstöd; "Negativ invit", högfärg

Budsekvens	Öppningshandens andra bud - "negativ invit" alternativt avslag
1 ♥/♠ - 2 ♥/♠ - ? (ostörd budgivning)	ÖH: 3 ♣/♦/♥/♠ = negativ invit till 4 ♥/♠ med <u>singel/renons</u> i bjuden färg ÖH: 2 NT = invit till 4 ♥/♠ eller till avslag 3 ♥/♠ ÖH: 3 ♥/♠ = spärr, ej intresserad av utgång (5/6 trumf, låg poängnivå)
1 ♥ -1♠ - 2♥ - 2♠ ? (motspelarna stör)	ÖH: 3 ♣/♦/♥/♠ = negativ invit till 4 ♥ med <u>singel/renons</u> i bjuden färg ÖH: D = partner bjud 4♥/♠ om du har överkant i budet annars 3♥/♠ ÖH: 3 ♥/♠ = spärrbud

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

1. Trumfstöd Höj partners färg. Hopp visar ca 17/18 htp
2. Två färger Bud i ny färg visar minst 5-4. Hopp visar 5-5 o min 17/18 htp  
Med stigande budgivning (reverse), stark hand- minst 16 hp (dvs när preferering måste ske på 3-tricksnivån.)
3. Egen långfärg Bjud om sexkortsfärg. Hopp visar bra färg o minst 17/18 htp

4. Jämn hand Bjud **NT**. 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  
 Med stigande budgivning (reverse), stark hand, minst 16 htp  
 Om partnern tvingas preferera på tretricknivån.
2. Egen långfärg Bjud om sexkortsfärg. Hopp visar bra färg och ca 18 htp
3. Jämn hand Passa med 12-14 hp. 2 **NT** visar 18-19 hp.

Öppningshandens svar på Stenbergs 2 NT.

ÖH:s svar	Poäng	Utseende	SH:s andra bud, svar på 3 ♣	ÖH:s återbud, svar på 3 ♦
3 ♣	12–14 hp	Med/utan singelton	3 ♦ Frågar efter singel/renons	3 ♥ Singel klöver
3 ♦	15+ hp	Utan singelton		3 ♠ Singel ruter
3 ♥	15+ hp	Singel klöver		3 NT Singel AHÖ
3 ♠	15+ hp	Singel ruter		4 ♣ Renons i klöver
3 NT	15 + hp	Singel AHÖ		4 ♦ Renons i ruter
4 ♣	15 + hp	Renons i klöver		4 ♥ Renons i AHÖ
4 ♦	15 + hp	Renons i ruter		4 ♥/♠ Utan singel/renons
4 ♥	15 + hp	Renons i AHÖ		

ÖH på svaret "2 ♦♦" (=jaså - berätta mera!) på öppningsbudet "2 ♣♣" (stark hand)

Öppningshandens andra bud:		Svarshandens andra bud:	
2 HÖ	Minst 5-korts färg, <b>utgångskrav</b>	2 NT	0 – 5 hp ej trumfstöd
		4 HÖ	0 – 5 hp, trumfstöd
		3 HÖ	6+ hp, trumfstöd
		Ny färg	6+ hp, naturligt men ej stark färg
		3 NT	6+ hp, ej trumfstöd, spridd styrka
2 NT	22 – 24 hp, jämn hand		
3 LÅ	Minst 5/6-korts färg, <b>utgångskrav</b>	Närmaste bud	0 – 5 hp, avrådan! (ÖH: 3NT, 4 LÅ = inga tillägg; om SH= 6+hp väljer denne slutbud)
		5 LÅ	0 – 5 hp, trumfstöd, stöldvärde
		4 LÅ	6+ hp, trumfstöd
		3 HÖ	6+ hp, naturligt eller håll
		3 NT	6+ hp, spridd styrka
3 NT	24 – 27 hp, jämn hand		
4 NT	28 – 29 hp, jämn hand		
5 NT	30 – 32 hp, jämn hand		
2 kl - 2 ru – 3/4 sp = har exakt 9/10 spel på min hand med spader som trumf			
2 kl – 2 ru – 3/4 hj = har exakt 9/10 spel på min hand med hjärter som trumf			

## Svarshandens andra bud!

### Svarshandens andra bud: Fjärdefärgkravet

Fjärde färg	<b>Utgångskrav -</b>	Ber ÖH beskriva sin hand ytterligare enligt följande prioriteringslista:
- Lägsta nivå	Min 12 + hp	1. Tre kort i svararens färg
	Om budet bjuds	2. Fem kort i sin andra färg
	stigande eller på 3-	3. Sex kort i sin egen första färg
	tricknivån annars	4. Ett bra håll i fjärde färg – bjud sang
	rondkrav	5. En bra dubbelton i svararens färg
		6. En stark femkorts första färg
		Med 16+ hp ger ÖH ett hoppande svarsbud. Utan tillägg höjer ÖH fjärde färg.

## På väg mot slam

Blackwood (4 ess)		RKC Blackwood 0314 5 ess/trumfkungen		
Essfråga 4 NT	Kungfråga 5 NT	Essfråga 4 NT	Trumfdam?	Kungfråga 5 NT
5 ♣ 0 eller 4 ess	6 ♣ 0 eller 4 kungar	5 ♣ 0 eller 3 ess *)	5 ♦ - har du trumfdam? (tangentbud)	6 i den färg som innehåller oredovisad kung – vid flera lägsta färg
5 ♦ 1 ess	6 ♦ 1 kung	5 ♦ 1 eller 4 ess *)	5 ♥ - har du trumfdam? (tangentbud)	
5 ♥ 2 ess	6 ♥ 2 kungar	5 ♥ 2 eller 5 ess utan trumfdam	Svar: 5 i trumffärg – nej! Svar: 6 i trumffärg – ja! (dvs hopp i trumffärgen) Svar: 6 i annan färg som betyder trumfdam och kung i bjuden färg	OBS! Kungfråga kräver att vi har alla fem essen.
5 ♠ 3 ess	6 ♠ 3 kungar	5 ♠ 2 eller 5 ess plus trumfdam el 6-korts trumffärg		OBS !: passera ej trumffärgen.
		5 NT 3 ess+ renons		
		6 i färg 2 ess+ renons (budet i renonsfärgen)		

### Splinter(singel/renons):

- Dubbelhopp i ny färg direkt på öppningsbud = renonssplinter
- Dubbelhopp i ny färg efter 1-över-1 = splinter
- Hopp till 4-läget i ny färg efter 2-över-1 = splinter
- Hopp till 4-läget i ny färg när 3 i trumf är krav = splinter

### Kontrollbud:

När en färg uppenbarligen ska vara trumf är ett annat färgbud på lägst 4-tricksnivån ett kontrollbud – ett omotiverat dubbelhopp (= 1 hj – 2 hj – 4 kl/ru/sp). Kontrollbudserie!

Ett kontrollbud visar ess, kung, renons el singel i bjuden färg

### Fria 5 i högfärg:

Hopp = Partner - bjud lillslam med två av de tre topphonnörerna!

**Fria 5 NT:**

Enkel höjning från 4 till 5 trick = allmän slaminvit

Frågar efter topphonnörer i trumf:

Svaren: Storslam = två av de tre topphonnörerna  
 6 kl = ess eller kung  
 6 ru = damen eller 6 hackor (minst 4-kortsstöd)  
 6 hj = fem hackor (ev inkl knekt)

Får ej passera 6 i trumf!

**Inkliv**

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

**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!

**Inkliv efter färgbud**

Inkliv efter färgbud	Beskrivning av inklivshanden
Enkelt färginkliv	12 – 17 hp, bra minst 5 kortsfärg; bör tåla partners utspel
Hoppande färginkliv	6 – 11 hp; bra minst 6-kortsfärg (se Öppningsbud vid svag hand-spärbud)
Inkliv med 1 NT	i 2:a hand 15-18 hp+ 1½-håll i öppningsfärg i 4:e hand 12-15 hp+ ½-håll (balanseringspositionen)
Inkliv med 2 NT	tvåfärgshand min 5-5, spelstark – har de två lägsta objudna färgerna
Överbud (Bud i öppningsfärg)	tvåfärgshand min 5-5, spelstark- den högsta objudna färgen o en till Partnern bjuder då 2 NT (=Vilken är den andra färgen?)
Dubbelt (UD)	17+ hp - ; eller 11 – 16 hp, intresse för objudna färger- minst 3 kort i objudna färger
<b>Pass</b>	I alla övriga fall oavsett poäng OBS! tänk på att partnern kan ha upp till 16 hp och tvingats säga pass.
Svar på inkliv i färg	Beskrivning av partnern till inklivshanden
Enkelhöjning	6 – 9 hp, trekorts trumfstöd (ev 2-kortsstöd)
Dubbelhöjning	6 - 9 hp, fyorkorts trumfstöd
Spärrhöjning	6 - 9 hp; femkorts trumfstöd, svitad hand eller tror på utgång
Överbud	Egen öppning; <b>rondkrav</b>
Ny färg 1- läget	8+ hp; naturligt – minst 5 kortsfärg
2- läget	10+ hp; naturligt – minst 5 kortsfärg
1 NT; 2 NT; 3 NT	8 -10 hp; 11-13 hp; 14+ hp; jämn hand; håll/bra håll i öppningsfärgen
Vid inkliv med 1 NT agerar partnern till inklivshanden som om denne öppnat med 1 NT!	
Svar på UD	Beskrivning av partnern till UD-handen
Färg på lägsta nivå	0 – 7 hp/htp, minst 4-korts färg; om det inte finns närmaste trekortsfärg
Färgbud 2-nivån (hopp)	8 – 9 hp/htp; minst 5 – kortsfärg
Färgbud 3-nivån (hopp)	10 - 12 htp; minst 5 – kortsfärg
Överbud	12+ hp; <b>allmänt kravbud</b> (bud i öppningshandens färg)
1 NT	6 - 9 hp; håll i öppningsfärg
2 NT	10 - 12 hp; bra håll i öppningsfärgen
3 NT	13+ hp; bra håll i öppningsfärgen
Ett frivilligt bud (när tredje hand bjuder) lovar minst 6 hp. Välj färgbud före NT-bud.	

Inkliv efter budet 1 NT (stark sang) - DONT – Disturbing Opponent's NT ??

Inkliv	Poäng/ozon	Utseende	Partners bud		Inklivshandens återbud	
Dubbelt	Ca 8/11+ hp	1-färgshand, 6+ kortsfärg	2 ♣	Egen bra färg kan bjudas	Pass eller rätt 6+ färg	
2 ♣	ca 9/11+hp	Klöver o annan färg, minst 5-5	Pass el 2 ♦	Accept el söker andrafärgen	Pass eller Högfärgen	okrav
2 ♦	ca 9/11+hp	Ruter och en högfärg, minst 5-5	Pass el 2 ♥	Accept eller söker högfärgen	Pass eller 2 ♠	okrav
2 ♥	ca 9/11+hp	Högfärgerna, minst 5-5	Pass el 2 ♠	Partnern väljer färg Kan invitera på 3-läget	Pass	-
2 ♠	ca 8/9+ hp	Naturligt, 6+kort	-	-	-	-

Inkliv i andra hand med ca-poäng enligt ovan. Inkliv i tredje hand kan ske på lägre nivåer!

Försvar mot svaga 2-öppningar

Inklivshandens bud	HP/HTP	Krav
Naturliga inkliv	11 – 17 hp	Minst 5-kortsfärg
Dubbelt (UD)	17+/11-16 hp	Normal UD, min 4-korts AHÖ
2 NT	14 – 18 hp	Jämn hand, 1½-håll i öppningsfärg, 5-kortsfärg
Överbud	-	Hållfråga
4 LÅ mot 2 HÖ	11+ hp	Minst 5-5 i bjuden LÅ plus AHÖ
4 ♦ mot 2 ♦	11+ hp	Minst 5-5 i HÖ, fina färger

Försvar mot svaga 3-öppningar i lågfärg

Inklivshandens bud	HP/HTP	Krav
3 -tricksnivån	-	Naturligt inkliv med bra färg
3 NT	-	2-färgshand
Överbud	11+ hp	Minst 5-5 i HÖ
Dubbelt	11 – 17 hp	Normal UD eller överstark (18+ hp obalanserat)
Dubbelt + 3 NT	20 – 24 hp	Naturlig N, Överstark UD
Dubbelt + ny färg	18+ hp	Spelstark färg
4 ♣ på 3 ♦	-	Naturligt inkliv, långfärg
4 HÖ	-	Minst 6-kortsfärg; 8,5 – 10 spelstick; chans

Försvar mot svaga 3-öppningar i högfärg

Inklivshandens bud	HP/HTP	Krav
3 ♠ på 3 ♥	11 – 17 hp	5-kortsfärg
Dubbelt	11 – 17 hp	Normal UD, 5-korts AHÖ, ev överstark (18+ hp)
3 NT	14 – 19 hp	Öppningshand, ev sexkorts lågfärg o håll i öppningsfärg
4 LÅ	13+ hp	6-kortsfärg, spelstark
4 ♥ på 3 ♠	13+ hp	Minst 5-kortsfärg
4 ♠ på 3 ♥	-	Minst 6-kortsfärg, 8,5 – 10 spelstick
Överbud	11+ hp	Minst 5-5 i AHÖ plus en lågfärg



## Dubblingar

Dubblingar	
Mot spärrbudet 3 ♣/♦	UD = egen öppning och intresse för objudna färger
Mot spärrbudet 3 ♥/♠	UD = min fem kort i andra högfärgen samt defensivstyrka
Mot spärrbud fyra trick el högre	UD= starka kort, partnern kan passa =straffdubbling eller bjuda med obalanserad hand
Öppningshandens UD	Syftet att berätta om starka kort; partnern har passat
Balanseringsdubbling	Bud på för låg nivå; UD av part med 8-10+ hp och intresse för objudna färger
Negativ dubbling	Sputnikdubbling på motståndarnas inkliv lovar ca 8/9+ hp <u>och</u> fyra kort i objudna högfärger
Straffdubbling	Dubblaren tror med ledning av tidigare bud på straff i kontraktet; OBS!: inklusive "Utspelsdubbling" av konventionella bud
Redubbelt	Häktningsinvit, 10+ hp
Utspeldirigerande dubblingar	<b>Utspelshandens partner dubblar för</b>
<b>Läge:</b>	<b>Utspelet:</b>
Träkarlen har bjudit en eller flera färger. Ingen mothandsbudgivning.	Träkarlens först bjudna färg
3 NT; inga färger bjudna	Sämsta (kortaste) högfärg
3 NT; utspelshanden har bjudit en färg	Den bjudna färgen
3 NT; partnern till utspelshanden har bjudit en färg.	Den bjudna färgen
3 NT; båda motspelarna har bjudit	Utspelshandens färg
Trumfkontrakt på utgångsnivå, inga andra färger bjudna.	Trumf
Slamkontrakt	"Spela ut något ovanligt partner! Jag vill ha träkarlens först bjudna färg

## Motspelets svåra konst

Motspelets svåra konst:

1. Taktiken i motspelet grundläggs i och med utspelet!
2. Räkna honnörspoäng och räkna ut kortfördelningarna!
3. Utnyttja informationen som träkarlens kort ger!
4. Svvara partnern och ge honom stöldchans i färgkontrakt respektive godspela hans 5-kortsfärg i sang eller skifta färg för att godspela egen 5-kortsfärg?
5. Utspel och vända tillbaka enligt 1-3-5 – regeln!
6. Passivt eller offensivt motspel? Hindra att långfärg på bordet frispelas?
7. Trumfutspelet; spela på trumfmatt?
8. Täck honnör med honnör!

9. Lågt i andra hand och högt i tredje.
10. Utspel mot 3 NT – Träkarlens andra bjudna färg.

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. Med 5 kort är det ofta mer rätt att spela tredje kortet.

Detta gör att man direkt kan räkna ut hur många kort i just den färgen som spelföraren har på handen (12- aktuellt korts valör = antal högre kort på övriga händer).

Har ni en sekvens (även oäkta) – spela ut det högsta kortet !

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

Vid ett påspel (partners utspel) tar man det lägsta kortet i en äkta sekvens.

## 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 i färgkontrakt (Schneider)

- När?:*
1. När Partnern spelar ut högt kort (E, K el D)
  2. Partnern drar, men du kan inte sticka motspelarens kort
  3. Du får chans att saka.
- Hur?:* Lågt kort visar styrka/kom igen!  
Och högt kort visar svaghet/ej intresserad av stöld!

### Längdmarkering (Malmö)

- När?:* När spelföraren spelar en färg och du bekänner med valfri hacka.
- Hur?:* Lågt kort = jämt antal kort i färg;  
Högt kort = udda antal kort i färg

Färgvalssignal (Lavinthal): Anger i vilken färg ingång finns på din hand (ej trumf) och vill ge partnern möjlighet till ytterligare stöld.

- När?:* Partnern spelar ut ett högt kort och färgen är meningslös att fortsätta med (ex singel hos träkarlen)
- Hur?:* Ett högt kort visar intresse för den högre färgen av två  
Ett lågt kort visar intresse för den lägre färgen av två

Glöm ej att titta efter Partners respektive Motspelares markeringar!

## Vanliga fel

1. Du måste i de flesta fallen börja med dra ut motståndarnas alla trumfkort – vänta inte! Men kolla först om du vid fördelning 5-3 måste stölda med trumf på den korta handen.
2. Budgivningen får inte stanna under utgång efter kravöppning.
3. Svarshanden får inte passa vid ostörd budgivning med 6 hp/htp eller mer.
4. Svarshanden får inte heller bjuda på 2-tricksnivån med mindre än 11/12htp!
5. Du följer inte reglerna:
  - Ex 1: Du tycker att det är bättre att öppna med 1 ♣ när du har EKxx än med 1 ♥ när du samtidigt har xxxx.
  - Ex 2: Du öppnar inte i 1 NT därför att du har 2/3 hackor i någon färg.

## Tips av kursledningen HB/MW

Försök hitta 8-korts högfärg (spader eller hjärter) och bjud och spela den på lämplig nivå (utgång ca 26 htp tillsammans).

Öppna alltid med 1 NT med balanserad hand och 15 – 17 hp. Svarshanden bjuder då alltid överföringsbud om han har en femkorts eller längre högfärg. Har han inte 5-korts högfärg passar han med 0 – (7) hp. Med 8 hp och uppåt och minst en 4-korts högfärg bjuder han 2 klöver vilket betyder: Har du någon 4-korts högfärg partner?

Många gånger i ostörd budgivning, händer det att svarshanden vet att man skall till utgång efter det att budgivningen varit exempelvis: 1hj - 1sp - 2kl som visar minst 5hj och minst 4kl och högst 16 hp hos öppningshanden. Svarshanden vill till utgång och vill veta mer om öppningshanden? **Vad Göra?** Jo, då kan man tillgripa **fjärde färg**, i detta fall blir det ruter. Ofta bjuder man fjärde färg när man söker efter att spela NT men inte själv kan bjuda detta! Har öppningshanden håll i ruter bjuder denne som regel NT och så fick svarshanden reda på det. **Alltså HÅLL, inga längder.**

Ett närliggande problem är när motståndarna bjudit någon färg och man önskar spela NT. Oftast tre NT. Genom att bjuda motståndarnas färg frågar man sin partner: **Har du håll i denna färgen?** Finns det åtta spel om man kommer in behövs det ju bara ett

till så har man ju nio. Ibland när man är mer osäker och har ett håll själv kan man också fråga partnern.

Jag vill påminna om budskapet:

Det är viktigare att beskriva hur handen "ser ut" än att partnern får reda på exakt hur många poäng ni har. "Utseende går före poäng." Poängberäkningen är bara ett hjälpmedel. Observerat problem vid budgivning med obalans mellan händerna. Ex.: Partnern öppnar med 2 rt/hj/sp och man själv har 10-12/13 p men bara ett eller inget kort i öppningsfärgen!?

Vanligast är att passa och hoppas på att det skall bli bra. Motståndarna får då tillfälle att ge sig in i leken och kan få straff. Det är inget alternativ att bjuda NT eftersom man då ofta får spela med sin egen hand medan partners öppningshand blir värdelös. En viktig regel är att korten blir mer värda om de passar ihop med partners, Om inte - var försiktig.

Viktigt att tänka till i "balanseringspositionen" (dvs i fjärde hand när motståndarna öppnat med en i färg åtföljt av två pass), Partnern kan ju ha ända upp till 16 p utan att kunna bjuda p.g.a. de inklivsregler vi har. Huvudregel: Bjud som i andra hand men minska alla bud med tre poäng. När det gäller NT behövs bara halv-håll ex. Dx, Knxx. Vid 8/9 p utan 5-kortsfärg, bjud D oavsett fördelning.

## **Bridgeetik**

Budgivning och spel skall alltid ske utan speciellt eftertryck, tonfall eller åtbörder och utan överdriven brådska eller tvekan.

När en spelare erhåller ovidkommande upplysningar genom sin partners anmärkning, fråga, förklaring, åtbörd eller beteende, nyansering eller betoning, brådska eller tvekan måste han noga undvika att utnyttja dessa på ett sätt som kan ge hans sida någon fördel.

Bud lägre än 4 kl som visar färre än 4 kort i bjuden färg utom vid preferens samt bud som har bibetydelse ska alerteras av partnern. Använd helst budkortet. Det är den alerterandes skyldighet att förvissa sig om att alerteringen uppfattas av motståndarna.

Det är inte fult att kalla på Tävlingsledaren.

## Sangstegen

SANG-STEGEN				
Öppningshandens hp bud		Svarshandens bud hp		Öppningshandens återbud
12 - 14	1 i färg	1 över 1	6 -	1 NT
		1 NT	6 - 10	PASS
		2-över-1	11 -	2 NT
15 - 17	1 NT			
18 - 19	1 i färg	1-över-1	6 -	2 NT
		1 NT	6 - 10	2 NT
		2-över-1	11 -	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**

**4-4-3-2**

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

## Poängräkning

Vid kontraktets hemgång får den spelförande sidan:

TRICK	STICK	NT	♥/♠	♣/♦	Poäng för bjudna trick och hemspelade kontrakt
1	7	40	30	20	Delkontrakt 50 eller 100 poäng (ofarlig zon eller riskzon)
2	8	30	30	20	
3	9	30	30	20	
4	10	30	30	20	
5	11	30	30	20	Utgångsbonus 300 eller 500 poäng
6	12	30	30	20	Lillslam/utgångsbonus 500 eller 750 poäng
7	13	30	30	20	Storslam/utgångsbonus 1000 eller 1500 poäng

Motståndarens poäng för det antal stick som spelföraren tar färre än kontraktet:

Straff	För den första straffen		För varje ytterligare straff		Bonus för den fjärde straffen och varje ytterligare straff	
	Ofarlig zon	Riskzonen	Ofarlig zon	Riskzonen	Ofarlig zon	Riskzonen
Odubblad	50	100	50	100	0	0
Dubblad	100	200	200	300	100	0
Redubblad	200	400	400	600	200	0

## Sannolikheter, Färgbehandling, Kortvärdering

Fördelningstoppen		Så sitter motspelarnas kort		
Fördelning	Procent	Antal kort	Fördelning	Procent
4-4-3-2	21,6	2	2 – 0; 0 - 2	52
5-3-3-2	15,5		1 – 1	48
5-4-3-1	12,9	3	2 – 1; 1 - 2	78
5-4-2-2	10,6		3 – 0; 0 - 3	22
4-3-3-3	10,5	4	3 – 1; 1 - 3	50
6-3-2-2	5,6		2 – 2	40
6-4-2-1	4,7	5	4 – 0; 0 - 4	10
6-3-3-1	3,5		3 – 2; 2 - 3	68
5-5-2-1	3,2		4 – 1; 1 - 4	28
4-4-4-1	3,0	6	5 – 0; 0 - 5	4
7-3-2-1	1,9		4 – 2, 2 - 4	48
6-4-3-0	1,3	6	3 – 3	36
5-4-4-0	1,2		5 – 1; 1 - 5	14
Övriga	4,4	6 – 0; 0 - 6	2	

Färgbehandling		
Nord	Syd	Kortbehandling
E-D-10-x-x	K-9-x-x	Spela honnör på nord, avslöjar ev 4–0–sits, maska ut Kn
E-D-9-x-x	K-x-x-x	Enda 4-0-sits som klaras: kn-10-x-x hos Väst, börja med Kungen
E-D-kn-x-x-x	x-x-x-x-x	Toppa med 11 kort
E-D-kn-x-x	x-x-x-x-x	Maska ut Kungen (50%-chans)
E-kn-x-x-x	K-10-x-x	Med 9 kort störst chans att toppa ut damen. Börja med E för att sedan ev maska D-9-x-x hos Öst
E-kn-9-x	K-10-8-x	Med 8 kort försök maska ut Damen, valfri runda
E-K-kn-x	x-x-x	Maska med knekten
K-D-x-x	x-x-x	Om tillgång medger spela upp mot K-D
E-K-kn-10-x	x-x-x-x	Toppa med E, sedan maska (Damen ev singel)
E-K-D-10	x-x-x	Toppa med E-K spela sedan Damen el om Öst sakat – maska
E-x-x	D-kn-x-x	Toppa med E, spela sedan upp mot D-kn-x
D-x-x-x	Kn-x-x-x	Spela upp mot respektive honnör
E-kn-9-x-x	K-8-x	Ta för K maska sedan mot kn; alt: "Safety: ta för E maska med åttan om Öst bekänner lågt
E-10-9-x-x	K-x	K och E, 3-3 ger 4 stick
D-10-9-x-x	E-x	Toppa E spela sedan mot D
E-kn-10-x	D-x-x	Maska ut K, spela mot kn-10.
E-kn-x-x	10-x-x-x	Spela mot 10, maska sedan mot E-kn.
E-kn-8-7	10-9-6-5	Dubbelmaska med 10:an
E-D-10	x-x-x	Dubbelmaska med tian

E-K-D-x-x	x-x	Träkarlen har inga andra ingångar. Skänk motspelarna f stick.
-----------	-----	---

E-K-9-8-x-x	D-7	? sits 3-2 är vanligast dvs spela D-E-K
-------------	-----	---

### Kortvärdering

+	<p>Sammanhängande honnörer</p> <p>Honnör(er) i partners färg(er)</p> <p>Honnörer bakom i motspelarens färg</p> <p>Goda mellankort (body) – Tior, nior och åttor (3 tior= 1 htp)</p> <p>Många trumf – 9 st eller flera tillsammans</p> <p>God fördelning – långa sidofärger, stöldvärden</p> <p>Flera ess eller renons – ger bättre kontroll av spelet</p>
-	<p>Ensamma honnörer</p> <p>Punktade och ogarderade honnörer</p> <p>Avsaknad av honnör(er) i partners färg(er)</p> <p>Honnörer framför i motspelarens färg</p> <p>Dålig fördelning – balanserade händer (särskilt 4-3-3-3)</p> <p>Esslös hand</p>
<b>Tips</b>	<p>Med fler plus- än minusfaktorer ska du värdera upp handen.</p> <p>Med fler minus- än plusfaktorer ska du värdera ner handen.</p>

Alternativ kortvärdering/ Poängberäkning, hp		
<i>Ess</i>		4 hp
<i>Kung</i>		3 hp
<i>Dam</i>		2 hp
<i>Knekt</i>		1 hp
<u>Värderingen av honnörer, hp</u>		
Kung, dam eller knekt singel		Minus 1 poäng
Kung-dam, kung- knekt eller dam-knekt ensam		Minus 1 poäng
Tre tior		Plus 1 poäng
Två tior, två nior		Plus 1 poäng
<u>Värdering av anpassningen</u>		
Många negativa faktorer finns		Minus 1 poäng
Några negativa faktorer finns		Behåll handens värde
De positiva faktorerna väger över		Plus 1 poäng
Endast positiva faktorer finns		Plus 2 poäng
Många positiva faktorer finns		Plus 3 poäng
<u>Poängnivå för respektive kontrakt</u>		
		Hp +/- anpassn.poäng varav hp
Delkontrakt		max 24 - 24
3 sang		25 – 26 23 – 26
4 i högfärg		25 – 26 20 – 26
4 sang		27 – 28 25 – 28
5 i lågfärg		28 – 29 23 – 29
6 i färg		32 – 33 27 – 33
6 sang		32 – 34 30 – 34
7 i färg		36 – 37 34 – 37
7 sang		36 – 37 34 - 37
Poängnivån motsvarar:		
3 sang	26 hp	Med helt jämn hand, eller anpassning i partnerns färg på minst fem kort saknas
	25 hp	Med en femkortsfärg på ena handen;
	24 hp	Eller mindre när en längre färg finns, antingen en stark färg eller med bra anpassning på den andra handen;
4 i högfärg	25 hp	Med åtta trumf gemensamt och relativt jämna händer;
	24 hp	Med nio trumf gemensamt och relativt jämna händer, eller åtta trumf och något ojämnare händer;
	23 hp	Med åtta trumf, ojämnare händer och bra anpassning eller med nio trumf och ojämnare händer;
	22 hp	Med åtta trumf och verkligt god anpassning eller med nio trumf och ojämnare händer med god anpassning;
	21 hp	Eller mindre när alla anpassningstyperna är bra dvs man har många trumf gemensamt samt både god sidofärgs- och honnörsanpassning