

Den praktiska vägen



Spärröppningar

Nord giv

Ingen i zonen

♠ 6 5

♥ 7 3

♦ D kn 10 9 5 4 3

♣ 8 4

♠ D kn 10 9 8

♥ 8 5

♦ E 2

♣ K D kn 10



♠ E K 4

♥ E D 4 2

♦ K 8

♣ E 9 3 2

♠ 7 3 2

♥ K kn 10 9 6

♦ 7 6

♣ 7 6 5

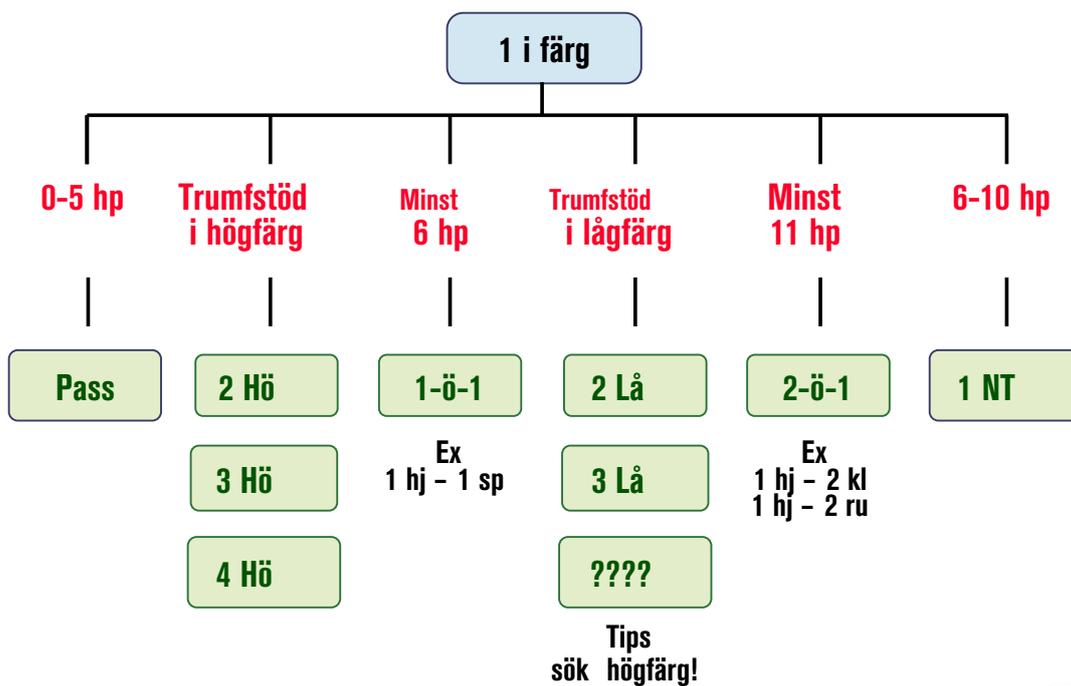
Spärröppningarna 3♣ och 3♦, i första och andra hand (när partnern alltså inte har hunnit passa), ska innehålla E-K, E-D eller K-D.

1) Kan spelföraren (Syd) klara 3 NT med ♠D i utspel?

2) Kan motspelarna straffa 3 NT? Hur?



Svarsbud på öppning 1 i färg



Maskar

1. E kn 10



4 3 2

2. E D kn



4 3 2

5. E 10 9



D 3 2

6. E kn 10



K 3 2

3. E K kn



4 3 2

4. E D 10



4 3 2

7. K kn 10



4 3 2

8. D 10 9

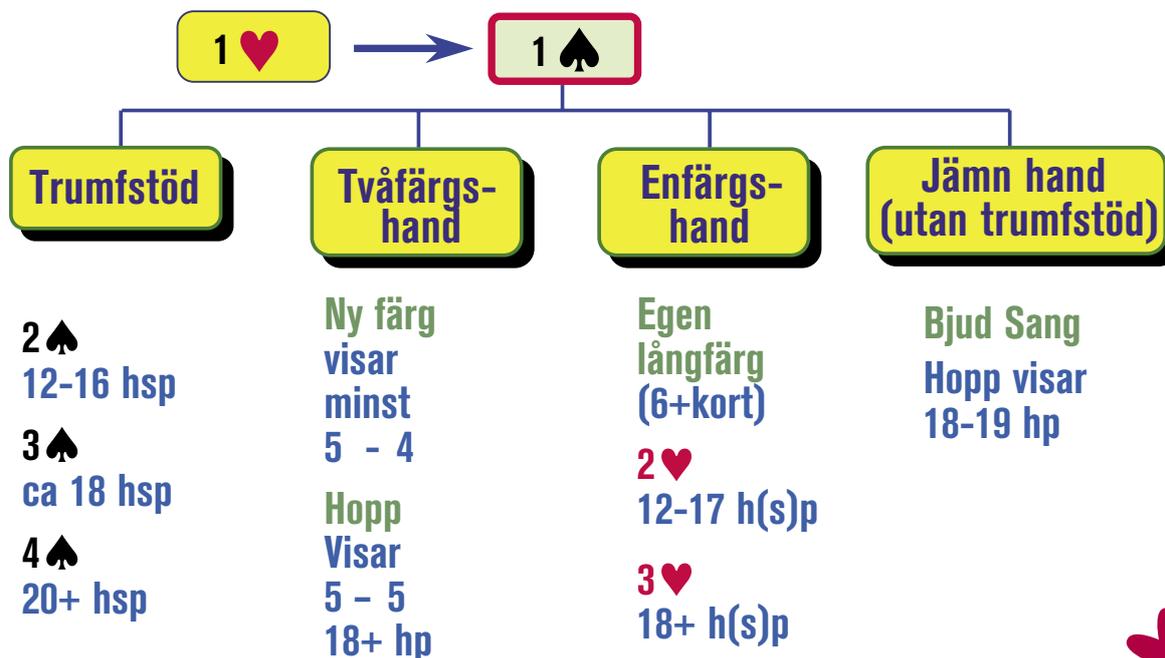


4 3 2

Hur många stick kan du maximalt få med följande kortkombinationer?



ÖHs andra bud efter 1-över-1



Svarshandens (SH) andra bud

SH kan stanna i delkontrakt.

NORD	SYD
1♥	1♠
2♥	Pass

SH kan invitera till utgång.

NORD	SYD
1♥	1♠
2♣	3♠

SH kan bjuda utgång.

NORD	SYD
1♥	1♠
2♣	4♥

SH kan bjuda slam.

NORD	SYD
1♥	1♠
2♥	6♥

SH kan bjuda kravbud.

NORD	SYD
1♥	1♠
2♥	3♣



Enkelt Inkliv

Nord öppnar med 1 Hj.
Du är Öst och har:

♠ EK1085
♥ 5
♦ E1092
♣ Dkn10

Vad bjuder du?

Även om motspelarna
öppnat budgivningen kan
vi ha högsta kontraktet.

Mål med ett enkelt inkliv:

- × Ta hand om kontraktet
- × Vägleda partnern om ett bra utspel

Krav för ett inkliv:

- × en bra femkorts färg (minst två honnörer)
- × 12 - 17 hp



Sanginkliv – Hoppinkliv

Nord öppnar med 1 Hj.
Du är Öst och har:

♠ K86
♥ ED10
♦ KDkn54
♣ D5

Vad bjuder du?

Inkliv med 1 NT visar
jämn hand, 15-17 hp
och håll (stopp) i
öppningsfärgen

Nord öppnar med 1 Hj.
Du är Öst och har:

♠ KDkn987
♥ 73
♦ 65
♣ D102

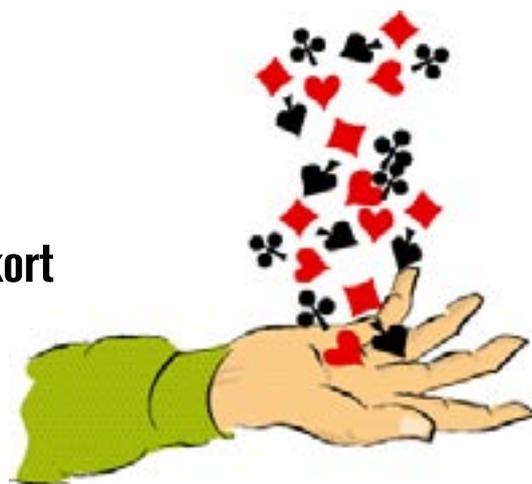
Vad bjuder du?

Hoppinkliv = 6-11 hp
och bra 6-kortsfärg (minst)



Huvudprinciper för utspel

1. Spela ut din längsta färg mot sangkontrakt.
2. Spela ut det högsta kortet med flera kort intill varandra i toppen av färgen.
3. Dra för honnör, genom att spela ut en hacka.
4. I trumfspel kan man spela ut en singel (i annan färg än trumf), för att försöka få en stöld.



Svarshandens möjligheter på UD

1 NT	= 6-9 hp, håll i öppningsfärgen
2 NT	= 10-12 hp, bra håll i öppningsfärgen
3 NT	= 13+ hp, bra håll i öppningsfärgen
FÄRGBUD PÅ LÄGSTA NIVÅ	= 0-7 hp/htp, oftast minst fyrkortsfärg
HOPP I FÄRG PÅ 2-LÄGET	= 8-9 hp/htp, helst minst femkortsfärg (detta bud finns inte i alla lägen och 8-9-händerna måste då sorteras i svagare eller starkare variant)
HOPP I FÄRG PÅ 3-LÄGET	= 10-12 hsp, helst minst femkortsfärg
UTGÅNGSBUD I FÄRG	= 13+ hsp, minst bra femkortsfärg
ÖVERBUD	= Kravbud med bra kort utan lämpligt naturligt bud



Upplysningsdubbling

Nord öppnar med 1 Hj.
Du är Öst och har:

- ♠ ED85
- ♥ 3
- ♦ Kkn104
- ♣ EK54

Vad bjuder du?

UD visar styrka för
egen öppning och
kort i **objudna färger**



Mer om inkliv och UD

SAMMANFATTNING AV MOTBUD:

Enkelt färginkliv	12 - 17 hp minst bra femkortsfärg
Hoppande färginkliv	6 - 11 hp minst bra sexkortsfärg
Inkliv med 1 NT	15-17 hp, jämn hand håll i öppningsfärgen
Dubbelt (UD)	a. 12-17 hp, intresse för objudna färger b. Minst 18 hp

En UpplysningsDubbling visar
TRE FÄRGER PÅ EN GÅNG

Som svarshand
måste du bjuda
efter UD om inte:

- × du har stark långfärg i motspelarnas öppningsfärg
- × Motspelaren före dig avger ett bud



Svarsbud efter öppning 1 NT

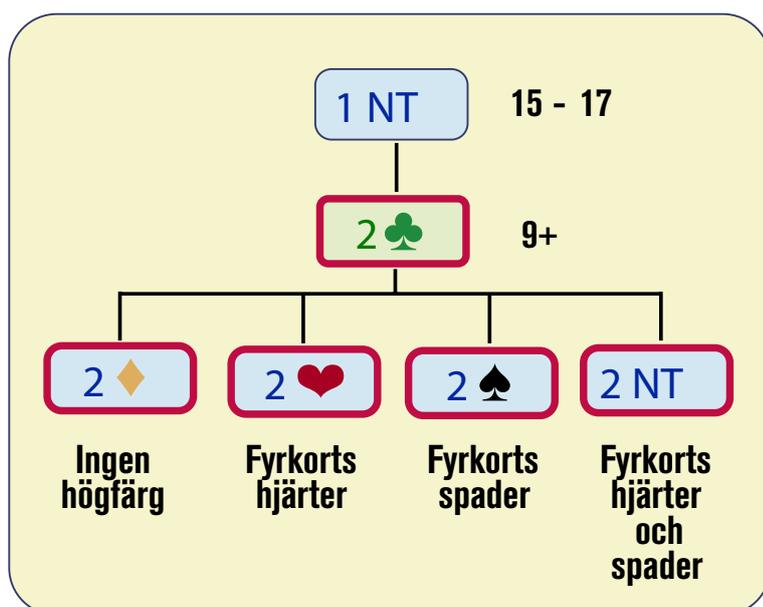
0 - 8 POÄNG STOPPBUD	9 - 10 POÄNG INVITBUD	11+ POÄNG UTGÅNG	18+ POÄNG LILLSLAM	22+ POÄNG STORSLAM
Pass	2 NT	3 NT	6 NT	7 NT
2 ruter	3 klöver	4 hjärter	6 klöver	7 klöver
2 hjärter	3 ruter	4 spader	6 ruter	7 ruter
2 spader	3 hjärter	(5 klöver)	6 hjärter	7 hjärter
	3 spader	(5 ruter)	6 spader	7 spader
	2 klöver*	2 klöver*	2 klöver*	2 klöver*

* 2 klöver är Staymans högfärgsfråga, lovar minst 9 hp

- Med 26 poäng tillsammans bjuder vi utgång
- Med 33 poäng tillsammans bjuder vi lillslam
- Med 37 poäng tillsammans bjuder vi storslam



Staymans högfärgsfråga 2 klöver



Krav för högfärgsfråga

- ✓ minst en fyrkorts högfärg
- ✓ minst 9 hp



Styrkemarkeringar (Schneider)

Syd giv
Alla i zonen

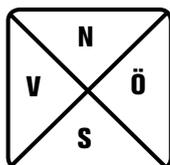
♠ Dkn8
♥ 432
♦ KD109
♣ Dkn8

Syd spelar
3 NT

Styrkemarkering
När?

- × På partners utspel
- × När du kan saka

♠ 543
♥ EKDkn
♦ 543
♣ 543



♠ E962
♥ 765
♦ 8762
♣ 62

Hur?

- × Lågt kort visar styrka
- × Högt kort visar svaghet

Väst tar
4 stick
i hjärter

♠ K107
♥ 1098
♦ Ekn
♣ EK1097

Hur ska Öst
få partnern
att spela
spader?



Längdmarkeringar (Malmö)

Syd giv
Alla i zonen

♠ 543
♥ 543
♦ KDkn109
♣ 32

Syd spelar
3 NT

Längdmarkering
När?

- × Spelföraren spelar en färg och du kan bekänna med valfri hacka

♠ 87
♥ Dkn87
♦ 832
♣ Dkn109



♠ Dkn1092
♥ 109
♦ E54
♣ 874

Hur?

- × Lågt kort = jämnt antal
- × Högt kort = udda antal

Väst spelar ut
kl D. Syd tar
och spelar
ru 7 till kung

♠ EK8
♥ EK62
♦ 76
♣ EK65

Ska Öst
vinna
med esset?



Starka öppningshänder

♠ EKD9
♥ EKDkn109
♦ D
♣ E9

Hur många
stick har
Nord på
egen hand?

2♣ enda krav =
Jag har stark hand

Svaret 2♦ = Jaså

♠ 52
♥ 863
♦ kn4
♣ 765432

Om Nord
öppnar med
1 Hj - vad
bjuder Syd?

Svarshandens 2:a bud:

Negativa bud

- NT på lägsta nivå
- Hopp till utgång i trumf

Positiva bud

- Hopp i NT
- Höjning i trumf
- Ny färg

Använd 3♣ som högfärgsfråga,
då partnern bjudit starka 2 NT
(20-21 el 22-24 hp)!



Blackwood 4 NT

När vi vet att vi har styrka för att spela slam,
kan vi **kontrollera** att vi har tillräckligt antal ess.

4 NT

0/4 Ess

5 ♣

1 Ess

5 ♦

2 Ess

5 ♥

3 Ess

5 ♠

Efter essfråga kan vi fråga efter kungar, om

- ✓ vi har storslamsintresse
- ✓ vi har alla essen

5 NT



Partävling

Två spelare i ett par spelar tillsammans. Under en tävling byter man motspelare varje rond (oftast två eller tre givar). Vissa ronder sitter man Öst/Väst och i andra Nord/Syd.

Öst/Väst-paren jämförs med alla andra som sitter Öst/Väst, på den aktuella given.

Nord/Syd-paren jämförs med alla andra som sitter Nord/Syd.

Parprotokoll										
BRICKA NR:		DATUM:								
1		040930								
PARNUMMER		Slutbud	Spelf.	D RD	Resultat	POÄNG		Bricke-score	RONDRESULTAT	
NS	ÖV					NS+	ÖV+		NS	ÖV
5	1	1 NT	N		+1	120		7	7	1
8	2	2 SP	Ö	X	-1	100		4	4	4
7	3	1 NT	N		+1	120		7	7	1
4	6	PASS						2	2	6
10	9	3 NT	S		-1		100	0	0	8



Lagtävling (fyrman)

4 br		6 br		8 br		VP		INTERNATIONELLA MATCHPOÄNG (IMP)																	
0-1	0-1	0-1	4-4	20-40	1	750-890	13	20-40	1	750-890	13	50-80	2	900-1090	14	90-120	3	1100-1290	15	130-160	4	1300-1490	16		
2-4	2-5	2-6	5-3	170-210	5	1500-1740	17	320-360	8	2250-2490	20	5-8	6-9	7-11	6-2	220-260	6	1750-1990	18	270-310	7	2000-2240	19		
9-11	10-13	12-16	7-1	370-420	9	2500-2990	21	430-490	10	3000-3490	22	12-	14-	17-	8-0	500-590	11	3500-3990	23	600-740	12	4000-	24		
ROND:		BORD:		N-S LAG NR:		Ö-V LAG NR:		N-S PAR NR:		Ö-V PAR NR:															
Bricka	Slutbud	Spelf.	D RD	Resultat	VÅRA RESULTAT		ANDRA BORD		DIFFERENS		IMP														
					NS+	ÖV+	NS+	ÖV+	+	-	+	-													
1	3 NT	N		+1	430		400		30		1														
2	5 HJ	V		-1	50		420		470		10														
3	1 SP	S		=	80		90		10		---														
4	4 SP	Ö		=		620	100		720		12														
												Summa IMP		11	12										
VINNANDE LAG NR:		N-S VP		Ö-V VP																					
		4		4																					

I lagtävling (fyrman) spelas en match vid två bord. Vid bordet i det öppna rummet sitter hemmalaget Nord/Syd och bortalaget Öst/Väst. Vid bordet i det slutna rummet sitter lagen tvärtom.

Efter halva matchen byter bortalagets par plats med varandra, för att man ska få nya motspelare. Resultatdifferensen räknas i imp. Lagresultatet räknas i matchpoäng, där ena laget maximalt kan få 25!

