

ALLMÄNT

Grundkursen **Den rätta vägen** är på 10 lektioner. Ibland finns det hänvisningar till kommande kursböcker i serien, **Den breda vägen**, **Den vidare vägen** och **Den vinnande vägen**. Där kan det vetgirige så småningom få mer information, men det är viktigt att kursledaren i den första grundkursen inte lär ut något mer än det som står i kursen.

Det gäller inte att lära ut så mycket som möjligt, utan det gäller att kursdeltagaren kan lära sig det som står i kursboken så bra som möjligt.

Det är med avsikt som vi väntar med hela utspelsregeln enligt 1-3-5 (= 10-12) för nybörjaren. Vi lär istället ut att man spelar en hacka om man drar i en färg och nöjer oss med att säga att man spelar ut den högsta av flera intilliggande honnörer.

Likaså har vi tagit bort budet 2 NT enligt Stenberg. Nybörjaren ska kunna bjuda 1 hjärter – 4 hjärter för att komma till utgång redan i lektion 3. Stenbergs 2 NT har vi flyttat till grundkurs 2, **Den breda vägen**.

I övrigt är det inte några stora skillnader jämfört med det budsystem som finns i **Trappan**. Nybörjare som har gått Trappan respektive Den rätta vägen kan alltså utan några som helst problem spela tillsammans.

Den rätta vägen innehåller inte lika mycket spelteori som Trappan, men givetvis får kursdeltagaren lära sig att slå en mask, att lägga lågt i andra hand, att sätta i högt i tredje hand och en del andra grundläggande speltips.

De flesta lektioner i Den rätta vägen innehåller övningsuppgifter och/eller övningsgivar. Syftet med detta är att aktivera eleverna samtidigt som det är en genomgång av viktiga bud- och spelexempel. Svaren finns i slutet av kursboken.

Till samtliga lektioner (även den sista) finns också ett antal hemuppgifter. Glöm inte att påminna om dessa i slutet av varje lektion och använd åtminstone en kvart av den kommande lektionen till en genomgång av dessa. Facit med kortfattade förklaringar till hemuppgifterna finns också i slutet av kursboken. Upplys eleverna om detta, men tala också om att de bara lurar sig själva om de tjuvtittar i förväg. Målet är ju att lära sig spela bridge, inte att ha rätt på hemläxan.

Till varje lektion finns en eller flera overhead-bilder. Istället för overhead går det givetvis lika bra att använda en tavla eller ett ritblock. Men glöm inte bort att kortleken och budlådan är de allra bästa hjälpmedlen!

Slutligen finns också i kursboken en ordlista för förklarar svåra bridgetermer samt också visar i vilket/vilka kapitel som orden förekommer. Tipsa eleverna om detta.

Uppmuntra eleverna till att ställa frågor och svara själv noggrant och utförligt på dem även om svaret verkar självklart. För en nybörjare i bridge är nämligen ingenting självklart.

Lycka till!

Vi som har gjort "Den rätta vägen" är medvetna om att det kan finnas fel och brister i boken. Därför tar vi tacksamt emot såväl uppgifter om minsta stavfel som synpunkter på innehåll och upplägg.

Göran Petersson
019-14 61 17
go8561@hotmail.com

.....

ATT UNDERVISA VUXNA

De här raderna vill ge dig en uppfattning om den vuxnes inlärningsituation, för att du lättare skall förstå deras studiesituation och anpassa kursuppläggningsen efter deras individuella behov.

Som handledare för en bridgekurs har du säkert märkt, eller kommer att märka, hur olika förutsättningar deltagarna i en kurs kan ha. En del har lätt för att hänga med, andra svårare. Vissa pratar gärna och ofta, medan andra sitter tysta och lyssnar. Du måste hela tiden anpassa dig efter deltagarnas behov och försöka hjälpa dem tillrätta på ett sätt som passar var och en.

Många gånger upplever deltagarna särskilt i början en förklarlig oro och spänning inför det nya de skall ge sig in på. De har kanske hört att bridge är svårt, näst intill omöjligt, att lära sig. De är kanske oroliga för att inte kunna komma ihåg och minnas allt som krävs. Som kursledare måste du vara medveten om att äldre deltagare oftare har sämre studievana än yngre. De har också svårare för att memorera detaljer. Det kan därför vara klokt av dig som handledare att i början av en kurs ägna några minuter åt de svårigheter och problem som kan hänga samman med vuxenstudier.

Inlärningsfasen

Det är bra om deltagarna känner till hur inläring sker. Då är de beredda på att det ibland kan kännas hopplöst, som om allt stod still. Det är en normal upplevelse, men får man inte reda på det tror man gärna att felet ligger hos en själv.

Inläring sker stegvis. Ofta går det lätt och snabbt i början. Men allt eftersom inläringen pågår tar det längre och längre tid innan man märker några framsteg. Till slut står man helt stilla och funderingar typ: "Nu lägger jag av", börjar cirkulera i huvudet.

Det är en helt normal reaktion att komma till ett sådant stadium. Inläringen går i vågor, oftast uppåt, men ibland når man något som kallas plåtår. Det är vid sådana plåtår känslan av stillastående infinner sig. Det betyder inte att man nått toppen, däremot behöver man tid för att smälta det redan inlärd och få det att fastna i minnet. Efter ett litet tag brukar det lossna och inläringen går framåt igen.

Du kan klargöra inläringen för deltagarna genom att likna den vid en bergsbestigning. Först bestiger man en topp, och när man nått krönet breder en plåtå ut sig och bakom den en högre topp. Du måste vila innan du ger dig i kast med den högre toppen. För varje topp du bestiger tar det längre och längre tid att nå nästa krön.

Glömskefasen

Inlärningsens fiende nummer ett är glömskan. Den sätter in så snart vi lärt in något. Vi är som mest sårbara omedelbart efter inläringen, sedan sjunker glömskeeffekten långsammare och långsammare varför vi glömmar mindre och mindre ju längre tid som förflyter från det att inläringen avslutats.

Repetition

Botemedlet för att förhindra glömska heter repetition. Men den måste sättas in snabbt, innan glömskeeffekterna hunnit bli för stora. Väntar man för länge måste stor del av inläringen göras om. Det är därför lämpligt att kursdeltagarna repeterar dagens lektion så snart de kommer hem. Genom repetition når vi på nytt den gamla inlärningsnivån, och nästa gång glömskan sättes in sker avtrubbningsen inte lika snabbt.

Du måste som kursledare tänka igenom kursens uppläggning och försöka hitta lämpliga ställen att lägga in repetitionslektioner på. Naturligtvis måste du vara lyhörd för gruppens förutsättningar och förmåga att följa med kursen och lägga in repetitionslektionerna efter deras behov. Man kan repetera på många sätt, men det är inte alla som ger resultat. Många har säkert kommit på sig själva med att sitta och läsa, för att plötsligt upptäcka att man inte har en aning om vad man nyss läst. Man kanske t o m läst om samma sak flera gånger och varje gång tänkt på något annat. En sådan passiv repetition ger inga kunskaper.

En repetition måste präglas av intresse och aktivitet för att vara effektiv. Med aktivitet menas att man själv arbetar med materialet. Istället för att låta författaren berätta vad som står i texten kan man själv försöka att återberätta innehållet, s k självförhör. En annan metod är att skriva små sammanfattningar av varje avsnitt.

Förståelse

Det är svårare att lära in osammanhängande eller meningslöst material än det meningsfulla. Men även material, som i sig självt är meningsfullt, kan av kursdeltagarna uppfattas som meningslöst om vederbörande inte förstår det. Du måste som kursledare alltid lägga dig vinn om att använda ett språk som deltagarna förstår.

Många personer som inte är vana vid studier kan i början ha svårt att förstå texten i kursboken. Man lär sig då texten utantill utan att ha förstått innebörden. Sådana utantilläxor faller ganska omgående bort ur minnet.

Försök lära dina elever att från början försöka förstå vad de läser. Ett knep som redan nämnts är självförhöret, d v s att återberätta texten med egna ord.

Tidsfaktorn

Vår förmåga att lyssna aktivt är begränsad. Undersökningar visar att vi kan lyssna aktivt under ca 7-10 minuters pass. Uppmärksamheten är naturligtvis störst i början av en lektion. Man räknar med att de första 20-25 minuterna är väl använd tid. Det som sägs därefter brukar ofta gå åhörarna förbi.

Som kursledare är det därför viktigt att du försöker klara dina teoripass på ca halvtimmen.

Deltagarnas förväntningar

Deltagarna i en bridgekurs har helt olika målsättning och förväntning på sitt deltagande. En del har kommit för att bli "bridgespelare". De vill hitta ett nytt område att utöva sin tävlingsinstinkt på. Andra har kommit för att de tycker det är skojigt att spela kort, men vill samtidigt träffa andra människor. De har en social ambition med sitt deltagande.

FÖRSTA LEKTIONEN

Första lektionen är ett viktigt och spännande tillfälle för både deltagare och kursledare. Deras inställning till ämnet grundläggs under den första sammankomsten. Det är därför viktigt att ni får tillfälle dels att ytligt lära känna varandra dels att komma igång med själva kursen.

Det första intrycket som deltagarna får har avgörande betydelse för hela kursen och du bör därför vara särskilt noggrann när du planerar den första sammankomsten.

Planering av första lektion

När du planerar första lektionen bör du tänka igenom hur du vill ha deltagarna sittande. Möbleringen bestäms ofta av den lokal du använder. Är du så lyckligt lottad att du har tillgång till separat teorirum bör du undvika möblering där deltagarna tittar varandra i ryggen. U-form är då en lämplig placeringsmodell.

- *Vilka hjälpmedel tänker du använda? Kontrollera att ev spritpennor, kriter, over-head film, over-head pennor, reservlampa till over-head etc finns.*
- *Hur tänker du lösa namnfrågan? Kanske behöver du tillverka namnskyltar. Skyltarna kan i så fall vara dubbelvikt kartong som placeras framför var och en, och där respektive deltagare skriver sitt namn.*
- *Hur betalas kursavgiften? Betalar deltagarna direkt till dig behöver du ett kvittensblock.*
- *Naturligtvis har du beställt och fått hem erforderligt antal kursböcker.*
- *Övningsbrickorna är lagda och klara. I denna kursen är de numrerade 1-8 i lektion 1-3-5 o s v och 9-16 i lektion 2-4-6 o s v. Delegera gärna arbetet med brickläggning. Säkert finns det klubbkamrater som ställer upp och hjälper till.*

Genomförande

När deltagarna kommer brukar de känna sig vilslna och osäkra. Du ska därför finnas på plats i god tid före utsatt tid för att ta emot dem när de kommer. Försök att aktivera dem direkt t ex genom att visa lokalen, be dem flytta något bord etc.

Du som kursledare måste balansera din undervisning mellan dessa inriktningar, en svår men viktig uppgift. Du måste ha överseende med att deltagarna, framför allt den sociala gruppen, inte har samma ambitionsnivå som du själv och "bli bridgespelare"gruppen.

Presentation

Var noga med att börja på utsatt tid. Inled med att hälsa välkommen och kortfattat presentera dig själv, din klubb, vilken spelkväll ni har och hur många ni brukar vara. Det är sedan dags att deltagarna lär känna varandra. Att presentera sig själv upplevs av många som genant. Det är alltid lättare att prata om någon annan. En fungerande presentationsmodell är denna:

Du skriver på tavlan: Namn, Bosättningsort-Stadsdel (Yrke)

Vad fick dig att anmäla dig till en bridgekurs? Låt sedan deltagarna bilda par och intervjua varandra utifrån frågorna på tavlan. De presenterar sin bänkanne för övriga församlingen.

Betona att det är värdefullt om deltagarna tar kontakt med dig och meddelar om de inte kan komma nästa gång. Du kan då vid udda antal skaffa medhjälpare från ordinarie klubbspelare.

För att underlätta ev samåkning och möjlighet att så småningom ringa ihop ett bord för spel, bör du låta deltagarna anteckna namn, adress och telefonnummer på en lista som du sedan mångfaldigar och delar ut.

Trivselfrågor

Efter presentationen bör praktiska problem, typ rökning, kaffe etc, diskuteras.

Kursen

Nu är det hög tid att presentera kursen, antal kurstillfällen och målsättning. Målsättningen bör vara:

Deltagarna ska efter avslutad kurs kunna spela tillsammans med andra till glädje för sig själv och sin omgivning. Målsättningen är inte att skapa färdiga bridgespelare.

Innan du går in på första lektionens teoriavsnitt kan det vara lämpligt att ta upp några av de inlärningsproblem som kan förekomma. I samband med det får du tillfälle betona att det kommer att ställas krav på deltagarna för att kursen skall kunna genomföras som planerat. De måste hemma repetera den lektion som varit, göra hemuppgifterna samt till nästa gång läsa igenom den kommande lektionen.

Bengt Nygren, Norrköping har vid ett flertal tillfällen utbildat nya bridgelärare. På nästa sida följer några av hans allmänmetodiska råd:

Personliga råd:

Var naturlig!

Låtsas inte kunna något du inte kan! Säg i stället att du skall ta reda på det till nästa gång. Glöm för all del inte att göra det!

Tyck om dina elever!

Bejaka och beröm mycket!

Undvik att använda ordet "lätt". För eleverna är bridge sällan lätt. "Lätt" kan t o m uppfattas som litet förolämpande...

Använd hjälpmedel!

Undvik att tala om att du inte alltid själv använder de metoder som läroboken gör. Det bara förvirrar.

Fråga mycket!

Du får klart för dig om de fattat.

De får lösa problemen — inte du.

Det är en oerhörd stimulans att lösa problem rätt (kanske är det därför vi överhuvudtaget spelar bridge).

Undervisningen blir aktivare och därmed roligare.

Sprid dina frågor!

Det får inte finnas en enda elev, som under en kväll inte fått en fråga eller en uppgift.

Allihopa skall ha haft personlig kontakt med dig när kvällen är slut.

Utmana eleverna!

Acceptera inte slapphet. Bridge är koncentration och jobb.

Underskatta inte eleverna.

Det innebär förstås inte att du skall vara hård (och under inga förhållanden ironisk).

Stimulera i stället. Beröm ordentligt utan att blir larvig. Det finns ingen som inte blir glad för beröm.

När du skall förklara något:

Börja alltid med exemplet!

Ta teorien efteråt! Börjar du med teorin, är det ingen som begriper. Börjar du med exemplet får du enklare att förklara (t ex täcka honnör med honnör, högt i tredje hand).

Jobba inte med reglerna!

Dina elever skall inte bli papegojor. De skall bli bridgespelare.

De skall lära sig att förstå varför man täcker honnör med honnör eller varför det är bra att lägga högt i tredje hand. Annars kan man aldrig bli vare sig kort- eller bridgespelare.

Snacka inte för länge!

Ingen orkar lyssna till en föreläsning på 45 minuter. Tänker du hålla på länge med ett ämne, se då till att det finns smärre avbrott: Titta i boken, tag upp korten från brickan och diskutera, etc.

Lagom kan annars vara 15 minuters snack och 45 minuters spel. Det blir kanske 4 brickor.

Då kan du ta 15 minuter igen.

Repetition är studiernas moder:

Tag upp grundläggande delar, när du börjar nästa gång. 5 minuters repetition är kanske lämpligt.

Repetitionen sker oftast på ett naturligt sätt, när de tacklar nästa giv.

Har du gett en läxa skall du gå igenom den. Eleverna skall inte jobba utan att få redovisa och bekräftat.

Renodla problemen!

Skall du lära dem att maska skall det inte finnas möjligheter att maska i alla färger — bara en. Är problemet att bjuda storslam, skall den gå hem! Att gå bet i sitt livs första storslam är ytterligt frustrerande.

Använd inte termer som eleverna inte förstår!

Bridgen vimlar av uttryck som är svåra.

1—över—1; 2—över—1; bet, bult, torsk, brax, dam tredje, fyra löss, mikroruter, etc.

Om du lär dem Schneider

skall du inte använda orden "högmarkering" eller "lågmarkering". Det blir totalt förbryllande om en 2:a står för "högmarkering och en 8:a för "lågmarkering". Använd ord som "positiv" markering, "negativ", STOPP eller BYT, KOM IGEN!, etc.

Använd dig av lärarhandledningen till de olika kurserna!

De har faktiskt skrivits av folk som tänkt mycket på hur kurserna skall bli bra.

Se till att det finns "jobb" för alla!

Se till att varje kursdeltagare blir spelförare åtminstone en gång per kväll.

Glöm inte att handleda försvar — varje försvarsspelare har något att räkna ut när han/hon spelar försvar.

Se till att du använder förberedda brickor!

Du kan använda fritt givna spel någon gång, men först när de nödtorftigt behärskar tekniken med inkliv och UD. Då kan det vara positivt för eleverna att slippa läsa i boken att de spelade fel eller bjöd galet.

Avbryt inte mitt i spelet!

Låt dem fullfölja galenskaperna och ta upp problemet efteråt. Gå bara in om poängen med hela brickan missas totalt genom ett gallet bud eller liknande.

Analysera inte hela brickan i detalj efter spelet!

Det blir för jobbigt för eleverna att gå igenom varenda tänkbart bud eller hacka efter en bricka.

Målet för bridgekurserna är att få eleverna att älska spelet

och att få dem att känna att de tillhör den stora världsomspännande "bridgefamiljen".

Målet för eleverna är mycket sällan att bli en vanlig partävlingshaj på en vanlig partävlingsklubb. Jobbar du med förståelsen för spelet så kommer resten av sig självt. De som kommer till klubbspelen kommer automatiskt därför att de gillar spelet och den utmaning som bridge innebär. Eller med andra ord:

Det hjälper inte att du tjatar på dem att komma till klubbkvällarna — de måste komma därför att de tycker om spelet. Gör gärna reklam för klubbspelen — det är däremot naturligtvis bara bra. Då blir detta alltså målet för din kurs och din lärargärning.

Lektion 1:

Inled kursen med att presentera dig själv. Låt därefter alla kursdeltagare dels tala om vad de heter, dels berätta om de har några tidigare erfarenheter av bridge eller andra kortspel. Då får du själv en uppfattning om vilken nivå du bör lägga din undervisning på, både för gruppen som helhet och med tanke på kommande individuella instruktioner.

Det överlägset bästa sättet att förklara hur själva spelet går till är att ta en av givarna i den första lektionen (giv 1 eller 2 är lämpligast). Om du har hunnit med har du gjort ett antal kopior av given, så att alla kan spela samtidigt. Alternativet är att låta ett bord spela och de andra samlas runtomkring för att titta på.

Du säger åt spelarna att ta upp sina kort, men att de ska räkna dem först.

Be dem sortera korten i färger. Gå gärna runt och se så att spelarna håller korten på rätt sätt.

Tala om att bridge består av både budgivning och spel. Budgivningen bestämmer vem som ska vara spelförare, men tills vidare bestämmer vi att given är spelförare. I den första lektionen spelar vi endast sang, utan trumf.

Gå sedan igenom spelet. Vem är utspelare? Vilket kort ska spelas ut? Vad händer efter utspelet? Jo, tråkarlen lägger upp sina kort. Nu ska spelföraren sköta båda händerna. Hur ska spelföraren resonera. Räkna säkra stick. Godspela stick.

Vad bör partnern till utspelaren tänka på. Högsta nödvändiga kort. Vända tillbaka i utspelsfärgen. Ge gärna ett exempel på uttrycket högsta nödvändiga kort (tråkarlen har KKn3, spelföraren begär trean och den som sitter bakom har ED10).

Och så gäller det att spelarna lär sig att markera vunna och förlorade stick. Förklara att man därmed kan kontrollera spelet i efterhand, så att man är överens om resultatet. Förklara också vitsen med att inte blanda ihop korten. Nu kan given gå till nästa bord för att spelas, och till nästa, och nästa ... Till slut har man fått ett antal resultat att jämföra. Och parets resultat jämförs endast med andra par som har haft exakt samma kort. Även med dåliga kort kan man alltså få ett bra resultat. Det finns ingen tur med korten i tävlingsbridge.

Låt eleverna föra protokoll redan från början.

Tala om att det finns facit med förklaringar till alla givar. Där kan eleverna själva läsa **efter** spelet, speciellt om det är en stor kurs där läraren inte hinner med att övervaka alla bord. Men, som sagt, det är bara dumt att tjuvkika i förväg.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

Kortleken

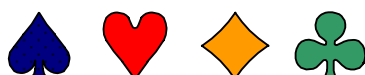
Honnörer

E K D kn

Hackor

10 9 8 7 6 5 4 3 2

Färgernas rangordning



**Träkarl
(bordet)**

Utspelare

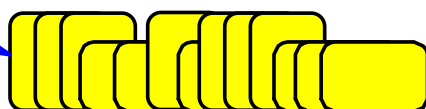
**Partner till
utspelaren**



**Spelförare
(handen)**

**Stick: Fyra kort -
ett från varje spelare.**

**Vunna
stick**



**Förlorade
stick**



Regler – Utspel - Tips

Du måste bekänna färg om du kan

**Om du inte kan bekänna färg,
får du lägga vilket kort som helst**

Sekvensutspel

**Spela ut K från
KDkn32**

Drag

**Spela ut en
hacka från
K5432**

**Utspelarens
partner**

**Sätt i högsta
nödvändiga kort
Ofta rätt att
vända tillbaka i
utspelsfärgen**

Spelförare tänk så här:

- 1. Hur många säkra
stick har jag?**
- 2. I vilken färg eller
vilka färger kan jag
godspela fler stick**



Lektion 2:

Gå först igenom hemuppgifterna från lektion 1.

På några av frågorna (7,9,10,11,12) kan du förutom rätt svar också begära att få en motivering.

Det blir både en kontroll på att eleven inte bara har skrivit av facit samt en liten extra repetition.

Vid genomgången av budgivningen ska man naturligtvis låta eleverna bekanta sig med budlådan. Visa hur den är uppbyggd, hur budlapparna läggs på bordet (från vänster till höger) och hur lätt det är att lägga ihop budlapparna igen.

Poängtera att de inte behöver lära sig all poängräkning på en gång. Visa att det finns poängtabeller, till exempel bak på budlapparna. Men tala om att de bör veta hur poängsystemet är uppbyggt, så de vet var poängen kommer ifrån.

Spelproblemet är dels en repetition av grunderna och dels ett sätt att förklara hur trumfen får en fördel i spelet.

Låt eleverna komma med förslag på antal stick som spelföraren ska ta, utspelshand, utspel, fortsättning, hur många säkra stick som spelföraren har och så vidare.

Men låt sedan spelet inledas med ess och kung i hjärter, som spelföraren stjälar hos träkarlen. Tala om att detta är finessen med trumf.

Nu har ni kommit överens om att spelföraren har 7 säkra stick. Stölden i andra stick gav ett extrastick. Kan ni få något mer extrastick genom stöld? Ja, ett till. Därmed är ni uppe i 9 stick. Tala i sammanhanget om att det oftast är bäst att ta bort motståndarnas trumf så fort som möjligt, så att de inte får någon chans att stjåla.

Förklara också att stölder endast ger extrastick om båda händernas trumf är lika många, eller om man stjälar på den korta trumfhanden. Stölder på den långa trumfhanden ger inga extrastick, och kan till och med ge ett negativt resultat.

Hur ska ni få det 10:e sticket? Hur ska ruterfärgen spelas? Förklara masken och att det är 50 procents chans att den lyckas. Om den misslyckas har man i alla fall försökt.

Ett par av givarna i lektionen har extra lärorika poängar.

På giv 11 tar försvaret straffen genom två stölder. Om försvaret lyckas kan du fråga spelföraren vad han/hon gjorde för fel?! Sedan talar du om att spelföraren var chanslös, eftersom motspelarna spelade så fint försvar. Detta gör båda sidor nöjda, samtidigt som du förklarar att man visst kan få en dålig poäng i bridge utan att göra något fel. Har man otur spelar motståndarna bra eller också så sitter korten illa. Men förklara också att tur och otur jämnar ut sig i det långa loppet, precis som fallet är i andra sporter. Det finns ju stolpe-ut och stolpe-in, även i bridge.

Giv 13, med korsstölden, är en bra och rolig giv att visa på tavlan efter spelet. Den visar klart trumfen och fördelningens betydelse, samtidigt som den ger en bild av bridgens outtömliga möjligheter. Här gör Öst/Väst storslam, trots att Nord/Syd har bättre kort!

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

Delkontrakt – utgång - slam

NT

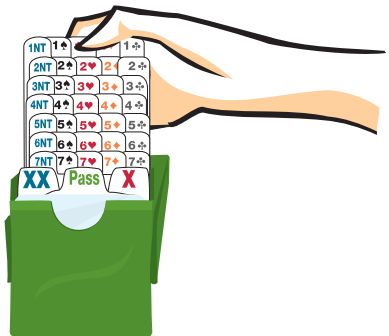


SANG är högre än färg

Spader och hjärter
kallas **HÖGFÄRGER**



Ruter och klöver
kallas **LÅGFÄRGER**



3 NT	=	+1	+2	+3	+4
PASS	400	430	460	490	520
X	550	650	750	850	950
XX	800	1000	1200	1400	1600

PASS	600	630	660	690	720
X	750	950	1150	1350	1550
XX	1000	1400	1800	2200	2600

15

BRIDGE
PARTNER
2002

© 2001 Danish Bridge Federation
Tel. +45 4847 52 13 - E-mail: dbrf@bridge.dk



Delkontrakt	bud under utgång
Utgång	3 Nt, 4 hö, 5 lå
Lillslam	6 trick
Storslam	7 trick
Straff	vann för få stick

Den rätta vägen. Kap. 2:1

© 2003 Förbundet Svensk Bridge

Trickpoäng - Bonuspoäng

TRICK	STICK	NT			
1	7	40	30	20	
2	8	30	30	20	
3	9	30	30	20	Bjudet och hemspelat kontrakt som ger minst 100 trickpoäng = utgångsbonus
4	10	30	30	20	
5	11	30	30	20	
6	12	30	30	20	Lillslam
7	13	30	30	20	Storslam



Den rätta vägen. Kap. 2:2

© 2003 Förbundet Svensk Bridge

Regler - Tips – Utspel

Om du inte kan bekänna färg,
kan du vinna stick med trumf.

Om fler än en stjälvinner
högsta trumf.

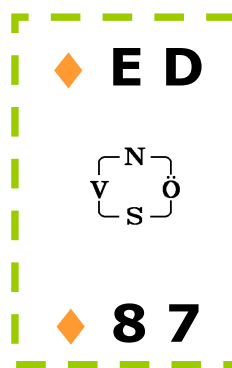
Du måste
inte trumfa.

Stölder på "korta" handen ger extrastick.

Stölder på "långa" handen ger
INGA extrastick.

Mot trumfkontrakt kan du spela ut en
singleton och hoppas att din partner
kommer in och kan ge dig en stöld.

Slå en mask!



Lektion 3:

Gå först igenom hemuppgifterna från lektion 2.

Kräv motivering till svaret på fråga 11.

Visa gärna spelproblemet på tavla eller overhead och gå igenom momenten. Låt spelarna komma med förslag. Låt dem motivera sina svar. Felaktiga svar? Resonera, vad händer om man gör så eller så. Låt kreativiteten flöda!

Inledningen till kapitel 3 är ett försök att förklara varför vi räknar honnörspoäng. Be eleverna räkna ihop de 15 honnörspoängen på exempelhanden. Fråga hur många poäng det finns i varje färg, hur många det finns i hela kortleken. Då kommer ni fram till att 15 hp är klart över genomsnittet, alltså en ganska hyfsad hand.

Går även igenom stödpoäng, som får räknas först när man hittat en gemensam trumffärg. Minst 8 trumf ska det vara. Ju fler trumf, desto bättre.

Jämna händer är vanliga. Nästan hälften av alla händer har en balanserad (jämn) fördelning.

Ta god tid på er vid genomgången av reglerna för öppningsbud. Använd gärna budlapparna när du går igenom de olika öppningsbuden. Förklara varför det är viktigare att hitta en gemensam högfärg än en gemensam lågfärg. Detta kommer igen vid genomgången av trappan i tabellform.

Övningsuppgifterna

Vad öppnar du med? (Eleverna ska räkna poäng och välja öppningsbud)

- a) 1 spader (15 hp, högsta av två femkortsfärger).
- b) 1 spader (13 hp, vid två fyrkorts, regeln hjärter, spader, bästa lågfärg).
- c) 1 NT (15-17 hp och jämn hand, 1 NT har då högsta prioritet).
- d) 1 hjärter (16 hp, men handen är inte balanserad).

Din partner öppnar med 1 NT. Vad svarar du?

- a) 3 NT (13 hp till partnerns 15-17 ger drygt 26).
- b) Pass (7 hp till 15-17 räcker inte till utgång).
- c) 7 NT (22 hp till 15-17 blir minst 37 = storslam!).
- d) 4 hjärter (13 hsp till 15-17 räcker till utgång, partner har minst två kort i hjärter).
- e) 2 hjärter (det är bättre att spela 2 hjärter än 1 NT).
- f) 6 hjärter (18 hsp till 15-17 räcker till utgång, partnern har minst två kort i hjärter).

Speltipsen kan visas på tavla eller overhead. Men det bästa är att varje bord själva får lägga ut korten med en extra kortlek.

Eleverna har fått möjlighet till en enkel budgivning, som passar till de 8 övningsgivarna i lektion 3. Det är budgivning som 1 NT – 3 NT, 1 högfärg – 4 högfärg, 1 NT – pass runt.

Se till att eleverna bjuder enligt facit i detta skede.

Spelförarens blockering av motspelarnas långfärg genom att hålla upp ett ess (giv 1) är ett bra speltips att visa på tavlan efter spelet av övningsgivarna.

Giv 2 visar stölder på den korta trumfhanden.

Giv 4 innehåller ett exempel där spelföraren ska lägga lågt från bordet för att säkra ett stick i den känsliga utspelsfärgen.

På giv 7 måste spelföraren fråga regeln om lågt i andra hand och satsa allt på ett kort, kungen (K 2 till 4 3).

Flera givar innehåller exempel på maskar (alla går bra!).

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

Honnörspoäng - Öppningsbud

Honnörspoäng (hp):

- Ess 4
- Kung 3
- Dam 2
- Knekt 1

Hur många hp?

♠ E D 6
♥ E 8 6 2
♦ K D 8 7
♣ 4 3

12+ hp = öppningshand

Val av öppningsbud:

Jämn hand 15-17 hp = 1 NT
annars med 12-19 hp

- a. Längsta färg
- b. Med 5-5 – högsta färg
- c. Med 4-4(-4) väljer vi
 1. Hj
 2. Sp
 3. Bästa lå

Stödpoäng (stp)

- Renons 3
- Singelton 2
- Dubbelton 1

Fördelningarna

4-3-3-3
4-4-3-2
5-3-3-2

kallas för
balanserade



Hur högt ska vi bjuda?

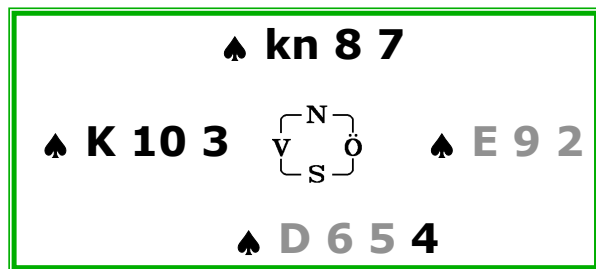
SLUTBUD	HP	HSP	TRUMF	BONUS
3 NT	26			utgång
4 ♠ 4 ♥		26	minst 8	utgång
5 ♦ 5 ♣		29	minst 8	utgång
6 NT	33			lillslam*
6 i färg		33	minst 8	lillslam*
7 NT	37			storslam*
7 i färg		37	minst 8	storslam*
hp = honnörspoäng hsp = hp+stödpoäng				* +utgång

Slå en mask!

♠ E D
 $\left\{ \begin{matrix} N \\ V \end{matrix} \right\} \left\{ \begin{matrix} Ö \\ S \end{matrix} \right\}$
 ♠ 8 7



Lågt i 2:a hand – Högt i 3:e hand



Spelföraren (Syd) spelar
spader fyra från egen hand.
Du är Väst – vilket kort spelar
du? Kung, tia eller trea?



Din partner spelar ut spader två.
Lågt kort från träkarlen.
Vilket kort spelar du?
Dam, nia eller femma?



Lektion 4:

Gå igenom hemuppgifterna från lektion 3.

Kräv motiveringar till val av öppningsbud på fråga 10.

- a) "Jag har 13 honnörspoäng och 12 krävs för att öppna. Med flera fyrkortsfärger gäller regeln hjärter, spader, bästa lågfärg. Öppningsbudet blir alltså 1 hjärter."
- b) "Jag har 17 honnörspoäng och därmed en öppningshand. Poängen stämmer för öppningsbudet 1 NT, men jag har ingen jämn fördelning. Därför öppnar jag med min längsta färg. 1 hjärter."
- c) "Jag har 16 honnörspoäng. Dessutom har jag en jämn hand. Öppningsbudet 1 NT visar 15-17 honnörspoäng och en jämn hand. Budet har dessutom högsta prioritet. Alltså öppnar jag med 1 NT."

Om eleverna svarar så har de lärt sig sin hemläxa!

Till lektion 4 finns ett diagram i boken (också som overhead) över 1 NT-budgivning. Gå igenom detta med hjälp av de förklaringar som finns i text i boken. Hur man ska lägga ihop poäng för att komma fram till om det är aktuellt med stoppbud, invitbud eller utgångsbud.

Det inledande exemplet visar på behovet av högfärgsfrågan 2 klöver Stayman. Det är dock svårt att lära ut att budet 2 klöver inte betyder klöver! Förklara att det är viktigare att hitta en gemensam högfärg än att kunna bjuda en klöverfärg. Vid genomgång av svaren på högfärgsfrågan är det utmärkt att ta en budlåda till hjälp.

Det finns en hel del övningsexempel till lektionen. Låt eleverna ta gott om tid på sig att lösa uppgifterna. De ska ju både försöka räkna poäng och använda den nyligen genomgångna NT-budgivningen.

Här är svaren på övningsuppgifterna:

1. a) 3 ruter. Färgen ska innehålla två av de tre topphonnörerna EKD. Handen kan ge många spel trots att den bara innehåller 8 hp. Man kan säga att den är värd en eller två stödpoäng, trots att man är på väg till NT. 3 NT hänger ju i första hand på om partnern har ruteress.
b) Pass.
c) 7 NT. $22+15=37$.
d) 2 klöver. Mot utgång. Har partnern någon högfärg?
e) 2 NT. En invit till 3 NT
f) 4 spader. Bara 9 hp, men 3 stödpoäng också.
g) 3 NT. 12 hp = minst 27 tillsammans.
h) 2 spader. Stoppbud. 2 spader är bättre än 1 NT.
i) 6 NT. $19+15=34$.
j) 3 hjärter. Bara 8 hp, med 2 stödpoäng också. Utgångsinvit.
k) 2 klöver. På väg mot 2 NT, 3 NT, 3 hjärter eller 4 hjärter.
l) 6 ruter. $19\text{ hsp}+15=34$. Lillslam måste ha en god chans.

Använd gärna budlådan vid genomgång av de följande fyra exemplen i slutet av lektionen.

De 8 övnings spelen är relativt enkla spelmässigt. Men det finns en del maskar att slå, att dra ut motståndarnas trumf (men inte mer), att godspela stick och repetition av att ta enda chansen med kung-hacka. Det finns också (giv 16) ett exempel där det gäller att spela upp mot E kn 10 på bordet för att få två stick. Tyngdpunkten i övningsgivarna ligger dock på budgivningarna, så låt det ta lite extra tid där.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

Svarsbud efter öppning 1 NT

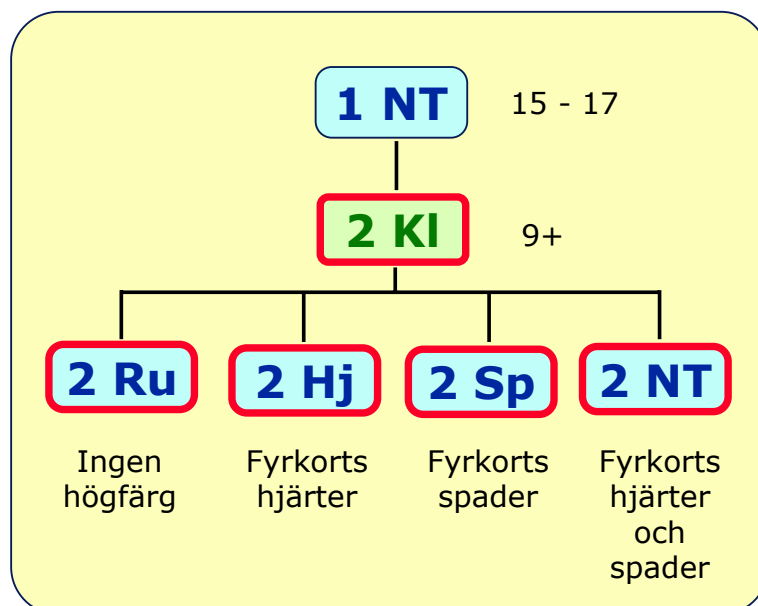
0 – 8 POÄNG STOPPBUD	9 – 10 POÄNG INVITBUD	11+ POÄNG UTGÅNG	18+ POÄNG LILLSLAM	22+ POÄNG STORSLAM
Pass	2 NT	3 NT	6 NT	7 NT
2 ruter	3 klöver	4 hjärter	6 klöver	7 klöver
2 hjärter	3 ruter	4 spader	6 ruter	7 ruter
2 spader	3 hjärter	(5 klöver)	6 hjärter	7 hjärter
	3 spader	(5 ruter)	6 spader	7 spader
	2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



Lektion 5:

Gå igenom hemuppgifterna från lektion 4.

Hemuppgifterna var inte så många, men i gengäld ganska svåra.

Värst var uppgift 2.

Inviten 3 klöver på öppningsbudet 1 NT visar i första hand en sexkortsfärg med två topphonnörer. Den behöver inte innehålla 9-10 hp som en sanginvit normalt gör. Motivet är att vi i detta fall ganska lätt kan räkna stick istället för honnörspoäng. Och om vi kan räkna in 9 stick i ett sangkontrakt behöver vi inte bry oss om hur många honnörspoäng vi har. Honnörspoängen är bara ett medel, inget mål. Men 13 spader på handen kan vi ta 13 stick i ett spaderkontrakt, trots att vi bara har 10 honnörspoäng ...

I lektion 5 lär vi ut hur man svarar på öppningsbudet 1 trick i färg.

Trumfstöd i högfärg har högsta prioritet.

Ny färg är alltid krav.

Se där, två bra regler efter öppningsbudet 1 trick i färg.

Vi återkommer till strävan att bjuda utgång för att få utgångsbonus. Vilken utgång man ska välja? Med 8 trumf tillsammans i en högfärg är det oftast rätt att välja 4 i högfärg framför 3 NT. Men med 8 trumf tillsammans i en lågfärg är det oftast rätt att välja 3 NT framför 5 i lågfärg. Försök att förklara skillnaderna, men var medveten om att detta är ganska svårt att förstå för en nybörjare i bridge.

De första övningsuppgifterna, som gäller efter trumfhöjningar i högfärg, är inte så svåra. De är mest till för att ge exempel på de olika lägena och ge eleverna lite träning. Här är det dock lätt att glömma bort de så viktiga stödpoängen. Här följer svaren till övningsuppgifterna:

Din partner öppnar med 1 hjärter. Vad svarar du?

- a) 3 hjärter. Du har 12 hsp och fyrkorts trumfstöd.
- b) 4 hjärter. Du har 15 hsp och fyrkorts trumfstöd. Utgång ska bjudas.
- c) Pass. Alldeles för dåligt för att bjuda något.
- d) 2 hjärter. Du har 9 hsp och fyrkorts trumfstöd.

Du har öppnat med 1 hjärter. Din partner har höjt till 2 hjärter. Vad bjuder du?

- a) Pass. Med 15 hsp till parternas 6-9 hsp kan ni inte ha någon utgång.
- b) 4 hjärter. Du har 21 hsp och ni har utgångsstyrka tillsammans.
- c) 3 hjärter. Med 19 hsp gör du en utgångsinvit och frågar partnern till råds.

Du har öppnat med 1 spader. Din partner höjer till 3 spader. Vad bjuder du?

- a) 4 spader. 16 hsp till parternas 10-12 räcker till utgång.
- b) 6 spader. Med 22 hsp och toppstick till parternas 10-12 bjuder du lillslam.
- c) Pass. Med en absolut minimihand får du ge upp utgångschansen.

Lektionen avslutas med hur man svarar på 1 trick i färg utan trumfstöd (eller varför man ska bjuda ett högfärgsbud över en lågfärgsöppning). Genom att ny färg är rondkrav behöver inte svarshanden hoppa i första budronden för att visa bra kort. Om man har trumfstöd i högfärg kan man hoppa till lämplig nivå, men om man inte vet vilken färg man ska spela bör man skynda långsamt, även med starka kort.

De avslutade övningsuppgifterna är exempel på 1 i färg – 1 NT, 1-över-1, 2-över-1 samt 1 i färg – pass. Här är svaren på dessa övningsuppgifter:

Din partner har öppnat med 1 hjärter. Vad svarar du?

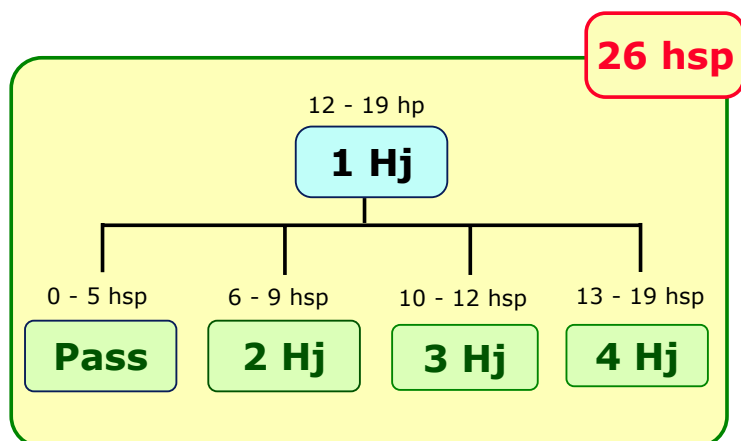
- a) 2 klöver. 2-över-1 som är rondkrav med minst 11 hp.
- b) 1 spader. 1-över-1 som är rondkrav med minst 6 hp.
- c) 1 NT. Ett nödbud på 6-10 hp som förnekar trumfstöd och egen bjudbar färg på 1-läget.
- d) 1 spader. Skynda långsamt trots de starka korten. Kräv till utgång i nästa budrond. Och sikta sedan mot slam!
- e) Pass. Du måste ha minst 6 poäng för att bjuda något.

För övningsgivarna i denna lektion är det återigen budgivningen som är det viktiga, och den får därför gärna ta lite extra tid. Spelen är ganska enkla, men som vanligt är det en och annan mask som ska slås.

Giv 6 innehåller en safetybehandling av en färg. Den kommer dock att återkomma mer utförligt i lektion 9 så det är ingenting som kräver en genomgång i detta skede.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

Trumfhöjning i högfärg



Så här svarar du när din partner öppnat med en i högfärg och du har trumfstöd = 4 kort i färgen.
Tillsammans har ni minst 8 kort.



Trumfhöjning i lågfärg

1 kl – Pass	0 – 5 hsp
1 kl – 2 kl	6 – 9 hsp
1 kl – 3 kl	10 – 12 hsp
1 kl – ?	13 – 19 hsp

När din partner öppnat med 1 kl eller 1 ru och du har egen öppningsstyrka – se då till att ni bjuder utgång. Dock, inte nödvändigtvis i lågfärgen.



Svarshanden saknar trumfstöd

Viktiga begrepp!

1-över-1

ex. 1 Hj – 1 Sp 6+hp , minst fyra kort, **RONDkrav**

2-över-1

ex. 1 Hj – 2 kl 11+hp , minst fyra kort, **RONDkrav**

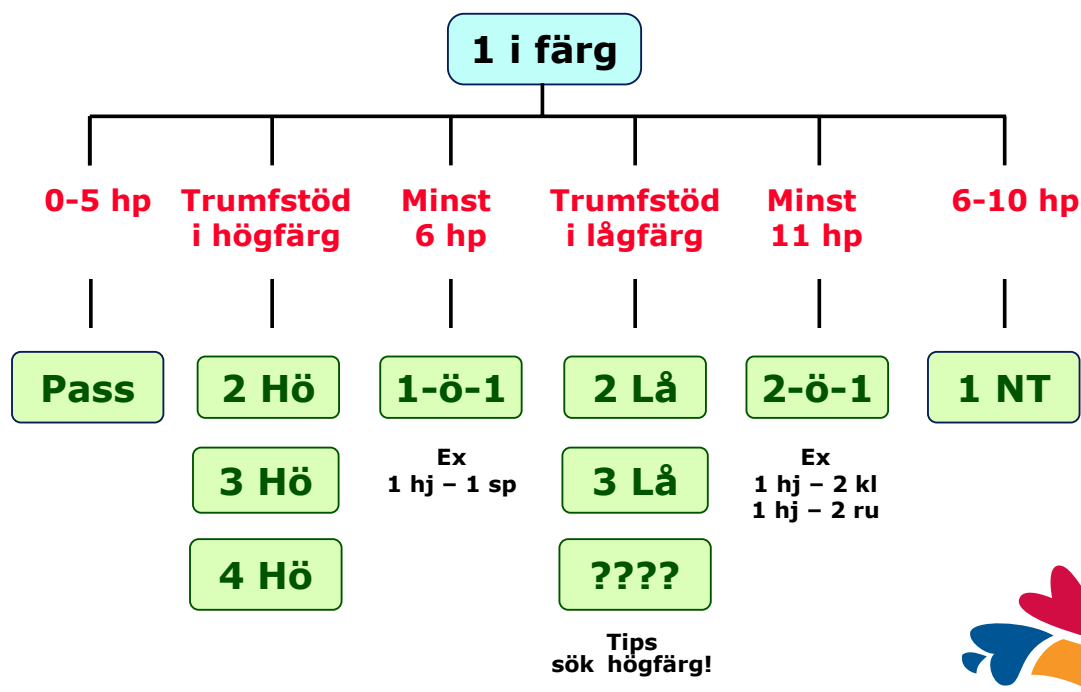
1 NT-över-1

ex. 1 Hj – 1 NT 6-10 hp , högst 3 kort i spader

*Rondkrav innebär att öppningshanden
inte får passa på svarshandens bud*



Svarsbud på öppning 1 i färg



Lektion 6:

Gå igenom hemuppgifterna från lektion 5.

Det blir en bra repetition av den föregående lektionen.

Öppningshandens andra bud rymmer många varianter och vi har valt att förenkla det så mycket som möjligt i detta skede. Därför gäller även här regeln att bud i ny färg är rondkrav, även om vi är fullt medvetna om att pass är rätt bud efter budgivningen 1 hj – 1 sp, 2 kl om svarshanden har minimum och till exempel 1-3 i partnerns färger. Men några sådana givar tänker vi inte plåga eleverna med, i varje fall inte i detta skede. Många av de enkla och klara regler som vi lär ut i början kommer att mjukas upp i kommande kursböcker.

De två tabellerna över öppningshandens andra bud är också så enkla som möjligt. För att visa styrka genom hopp krävs minst (cirka) 18 poäng. För NT gäller hp, medan det för färgbuden är hsp. Det står visserligen 18 hp för hopp i ny färg, men det kunde lika gärna ha stått 18 hsp där också. Hp är rätt när vi saknar anpassning, medan hsp är rätt när vi hittar anpassning och det vet vi ju inte i förväg. Försök dock inte förklara detta med mindre än att det ställs en fråga på detta.

Huvudregeln för hopp från öppningshanden i den andra budronden är att handen ska innehålla 18 poäng.

Så allt eleverna behöver komma ihåg är handtyperna **trumfstöd, två färger, egen långfärg, jämn hand** och **18 poäng** för att hoppa.

1 i färg – 1 NT, 2 NT är dock inget hopp men det räcker ju med att höja när 12-14-handen visas med pass.

Övningsuppgifterna är som en genomgång i sig, men ser samtidigt till att eleverna är aktiva. Låt eleverna fundera och komma med förslag på bud. Det här får gärna ta lite tid.

1 hj – 1 sp, ?

a) 2 hjärter. Egen långfärg och 15 hsp.

b) 2 NT. Jämn hand och 18 hp. Hoppet i NT visar 18-19 hp.

c) 2 klöver. Två färger (5-4) och 15 hsp.

d) 1 NT. Jämn hand och 13 hp. NT-budet på lägsta nivå visar 12-14 hp.

e) 3 hjärter. Egen långfärg och 18 hsp. Hopp för att visa tilläggsstyrka.

f) 2 spader. Trumfstöd och 15 hsp. På lägsta nivå.

1 sp – 2 kl, ?

a) 3 NT. Jämn hand och 19 hp. Hoppet i NT visar 18-19 hp.

b) 2 NT. Jämn hand och 14 hp. Bättre att visa handtypen är trumfstöd i lågfärg. NT-budet på lägsta nivå visar 12-14 hp.

c) 2 hjärter. Två färger (5-4) och 20 hsp. Ny färg är krav så det klokast att skynda långsamt. Se i nästa budrond till att ni når utgång.

1 hj – 1 NT, ?

a) Pass. Partnern är begränsad så man får passa med en jämn minimihand.

b) 3 ruter. Två färger. Med 18 hp och 5-5 hoppar man för att visa denna fina hand.

c) 2 NT. Eftersom man fick passa på svaret 1 NT med 12-14 hp visar höjningen 18-19 hp.

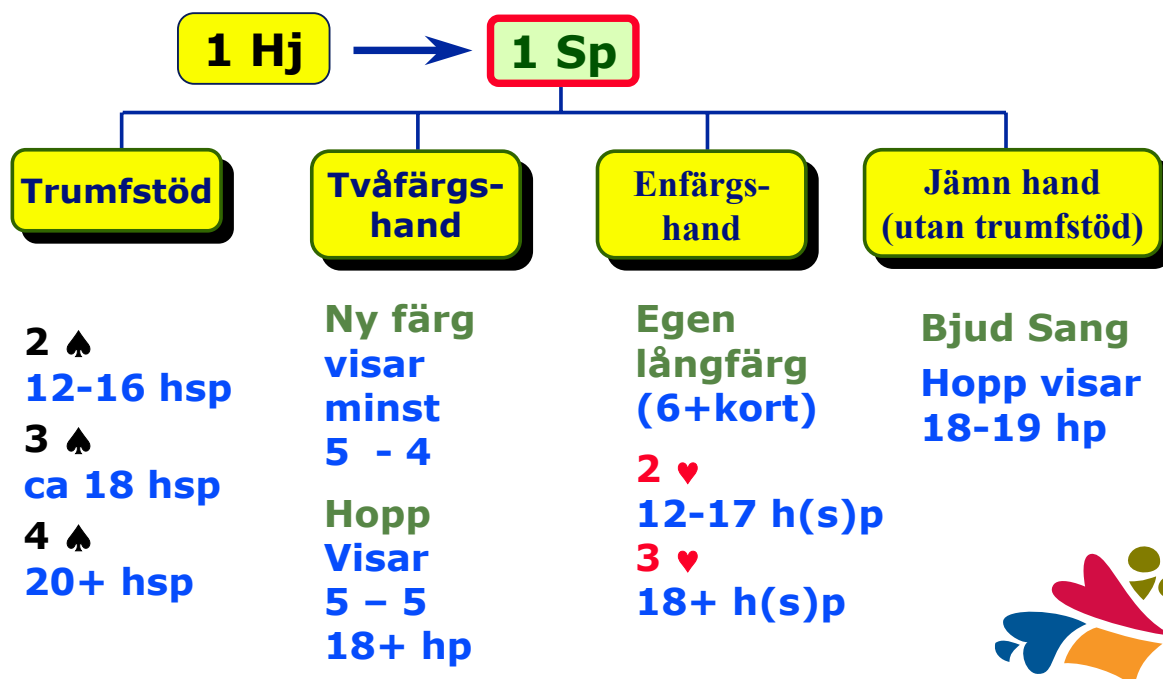
Exemplen för fjärde färg krav och tredje färg krav är både grundläggande och en liten försmak av den högre skolan. Gå inte utanför ramarna för det som finns med i exemplen. Det här är ett svårt avsnitt för eleverna. Ställ gärna den retoriska frågan: "Varför har man dåligt i fjärde färg?" Svar: "Om man har bra i fjärde färg har man tillsammans bra i alla färger och då är det troligen sang som ska spelas. Därför bjuder man NT med bra i fjärde färg."

I övningsgivarna har vi kommit fram till kompletta budgivningar i minst två budronder. Det finns också två exempel i tre budronder, ett med fjärde färg och ett med tredje färg. Här är det önskvärt att eleverna bjuder enligt facit, men naturligtvis inte genom att titta i facit. Försök att resonera er fram till rätt bud med eleven, om någon kör fast eller är osäker. Nu är det bra om kursledaren får lite hjälp av en eller ett par andra rutinerade spelare för det är omöjligt att vara närvarande vid alla bort samtidigt.

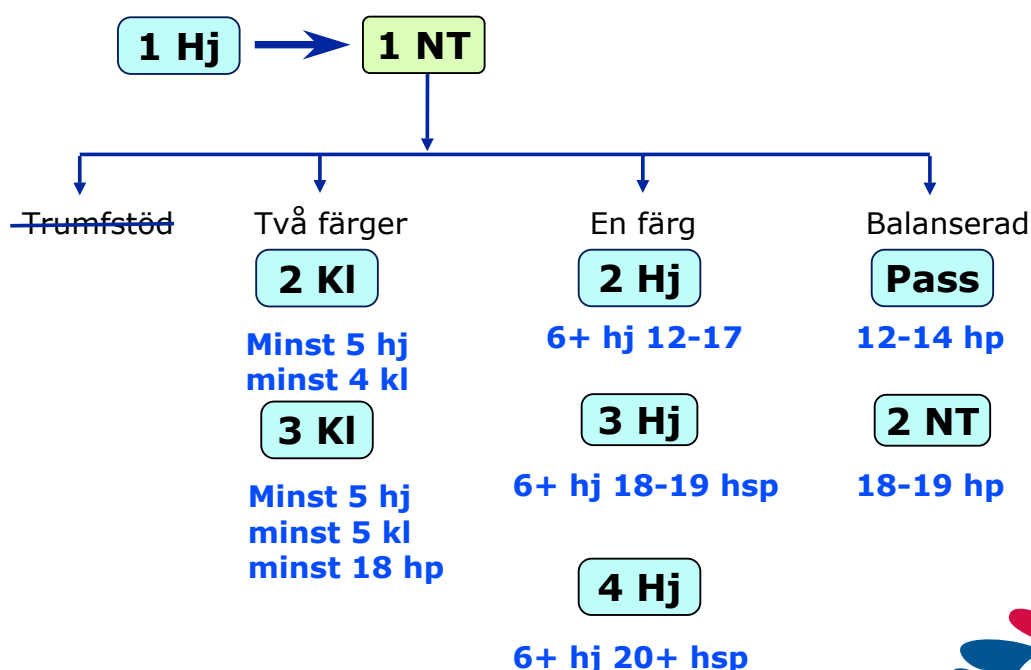
Spelen är relativt enkla, men det förekommer svårigheter i form av att maska, trumfa ut och stjäla på den korta trumfhanden. Förhoppningsvis kommer spelförarna att gå hem i de flesta kontrakten, vilket blir ett kvitto på att de också lyckats i sina budgivningar.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

ÖHs andra bud efter 1-över-1



ÖHs andra bud efter 1 NT-över-1



Fjärde färg krav

♠ EKkn1052
♥ 43
♦ Kkn43
♣ 6

♠ D3
♥ 765
♦ D75
♣ EKD43

Öst överblickar styrka för utgång!

Men vilken?

3 NT, 4 Sp, 5 Kl, 5 Ru?

Väst

1 Sp

2 Ru

2 Sp

Öst

2 Kl

2 Hj

4 Sp

Fjärde färg visar ofta svaghet i färgen.



Tredje färg krav

♠ EKD1052
♥ Dkn3
♦ 743
♣ 6

♠ 3
♥ 765
♦ Dkn5
♣ EKDkn43

Öst överblickar styrka för utgång!

Men vilken?

3 NT, 4 Sp, 5 Kl?

Väst

1 Sp

2 Sp

3 NT

Öst

2 Kl

3 Ru

Tredje färg visar styrka i färgen.



Lektion 7:

Gå igenom hemuppgifterna från lektion 6.

Fråga 4 visar exempel på starka öppningshänder efter 1-över-1. Här gäller det bland annat att komma ihåg att 26 hp räcker för att bjuda utgång.

Fråga 5 ger lite mera kött på benen i fråga om fjärde färg krav.

Kapitlet om försvarsbudgivning inleds med ett exempel där motståndarna öppnar budgivningen, men det är vi som har det högsta kontraktet och kan till och med göra utgång.

Frågan som ställs är hur vi ska kunna komma in i budgivningen. Låt gärna eleverna komma med förslag till lösning på problemet och gå sedan igenom vad som krävs för att göra inkliv och hoppande inkliv.

Övningsuppgifterna för inkliv är inte så svåra, men se till att eleverna också motiverar sina svar så blir det en bra repetition.

Du sitter Öst. Nord öppnar med 1 hjärter. Vad bjuder du?

- a) 2 ruter. 15 hp och en stark sexkortsfärg är mer än tillräckligt för ett inkliv.
- b) Pass. Både poängen och spadern är för svaga för ett inkliv.
- c) 1 spader. 12 hp och en bra femkortsfärg. Ett självklart inkliv.
- d) 1 NT. 17 hp och bra hjärterhåll. NT-inklivet visar 15-17 hp och håll i öppningsfärgen.
- e) 3 klöver. Ett bra exempel på ett hoppande inkliv på 3-tricksnivån.
- f) 2 spader. Samma sak för hoppande inkliv på 2-tricksnivån, där det räcker med sexkortsfärg.
- g) 1 spader. Med 15 hp är handen för stark för ett hoppande inkliv. Vi går in med 1 spader och bjuder eventuellt (beroende på tricknivå och partnerns bud) spadern en gång till på nästa varv.

Upplysningsdubblingen är naturligtvis svårare att förklara, men även här inleds det med ett exempel som kräver sin lösning. När handen inte passar för vare sig ett 1 NT-inkliv eller ett färginkliv är det ju praktiskt att det råkar finnas ett bud som visar tre färger på en gång!

Även gränsen för en överstark UD har satts till minst 18 hp (jämför med öppningshandens andra bud).

Poängtera att UD i praktiken är ett kravbud. Det är bara om mellanhanden bjuder, eller om man är väldigt stark i öppningsfärgen, som man får passa. Och eftersom ett framtvingat bud kan avges med 0 poäng ska man försöka hoppa om man har minst 8 hp som en svarshand till den som upplysningsdubblar.

Övningsuppgifter. Du sitter Väst. Nord öppnar med 1 hjärter. Din partner Öst bjuder dubbelt (UD). Syd passar. Vad bjuder du?

- a) 1 spader. Allt för att slippa se motståndarna spela hem 1 hjärter-dubbelt med övertrick.
- b) 3 spader. 11 hsp och gemensam trumf. Lagom för en stark utgångsinvit.
- c) 1 spader. Lite bättre än i a) men inte tillräckligt för att hoppa. Välj högfärg före lågfärg med lika längd.
- d) 4 spader. 15 hsp och gemensam trumf. Vi bjuder utgången direkt.
- e) 2 ruter. Åter en ganska klen hand men vi bjuder vår bästa färg.
- f) 3 NT. Med bra hjärterhåll och 14 hp bjuder vi utgången i sang.
- g) 2 spader. 9 hsp och bra fyrkortsfärg. Vi hoppar ett steg för att skilja den från händerna a) och c). Partnern har troligen fyrkortsstöd, men i värsta fall får vi spela på 4-3.
- h) 1 NT. 9 hp och bra hjärterhåll. Vi väljer NT-budet som är lite positivt.
- i) 3 ruter. 10 hp och en bra sexkorts lågfärg. 3 ruter är en utgångsinvit med minst femkortsfärg som siktar både mot 3 NT och 5 ruter.

Även när det gäller dessa övningsgivar är det bra om kursledaren kan hjälpa eleverna att hålla sig till facit. Spelen är återigen ganska enkla och här kan eleverna sköta sig ganska fritt. Det finns dock svårigheter som att maska, räkna poäng hos en inklivshand, stjäla på korta trumfhanden, saka förlorare och trumfa ut. Kontrakten ska förhoppningsvis gå ganska lätt att spela hem. Och återigen får eleverna kvitto på att budgivningen, i det här fallet försvarsbudgivningen, fungerar. Och så påminner vi om att protokoll ska skrivas, för övningens skull.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

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 minst
6-kortsfärg



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

En dubbling är UD:

- × när motspelarna har öppnat budgivningen
- × när din partner har passat eller inte har bjudit alls
- × när du avger budet vid första tillfället



Mer om inkliv och UD

SAMMANFATTNING AV MOTBUD:

Enkelt färginkliv	12 – 17 hp bra minst femkortsfärg
Hoppande färginkliv	6 – 11 hp bra minst 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

Som svarshand
måste du bjuda
efter UD om inte:

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

En UpplysningsDubbling visar
TRE FÄRGER PÅ EN GÅNG



Lektion 8:

Gå igenom hemuppgifterna från lektion 7.

Denna lektion handlar om markeringar och det är något som det tar lång tid att lära sig. Först lär man sig att markera, men det dröjer betydligt längre innan man tittar på parternas markeringar!

Lektionen inleds med ett problem som visar behovet av styrkemarkering.

Observera att de gamla definitionerna med hög- och lågmarkering INTE ska användas, trots att termen "en lågmarkering" utan kursboks författarens förskyllan har hamnat inom en parentes på sidan 75.

Hög- och lågmarkering var begrepp som användes när ett högt kort var positivt, men nu spelar vi alltså med omvända styrkemarkeringar enligt Schneider.

Längdmarkeringen enligt Malmö är en svårare markering än styrkemarkeringen och hör egentligen inte hemma i en nybörjarbok. Anledningen till att den ändå finns där är för att skilja de två markeringslägena åt. Styrkemarkering används när partnern spelar ut eller vid sak, medan längdmarkering görs när spelaren spelar en färg. Därför kräver vi inte att kursdeltagarna absolut ska lära sig att längdmarkera. Längdmarkeringen återkommer vi till i senare kursböcker.

I övningsgivarna är det återigen bra om eleverna bjuder enligt facit. Låt dem fundera och bjuda, men rätta till så att budgivningen blir som det var tänkt. Därmed uppstår också de lägen som gör det möjligt att hitta bra markeringar. I fem av givarna kan motspelarna därmed ta straff i kontrakten, men i de övriga tre ska det förhoppningsvis bli hemgång i alla fall. På giv 9 kan spelaren göra en Bath Coup i första stick genom att ducka, men om försvaret sköter sig blir det straff i alla fall. I 7 av de 8 givarna förekommer markeringslägen.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång.

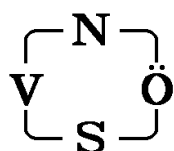
Styrkemarkeringar (Schneider)

Syd giv
Alla i zonen

♠ **Dkn8**
♥ **432**
♦ **KD109**
♣ **Dkn8**

Syd spelar
3 NT

♠ **543**
♥ **EKDkn**
♦ **543**
♣ **543**



♠ **E962**
♥ **765**
♦ **8762**
♣ **62**

Väst tar
4 stick
i hjärter

♠ **K107**
♥ **1098**
♦ **Ekn**
♣ **EK1097**

Hur ska Öst
få partnern
att spela
Spader?

Styrkemarkering När?

- × På partnerns utspel
- × När du kan saka

Hur?

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



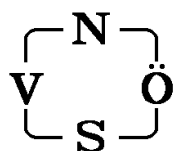
Längdmarkeringar (Malmö)

Syd giv
Alla i zonen

♠ **543**
♥ **543**
♦ **KDkn109**
♣ **32**

Syd spelar
3 NT

♠ **87**
♥ **Dkn87**
♦ **832**
♣ **Dkn109**



♠ **Dkn1092**
♥ **109**
♦ **E54**
♣ **874**

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

♠ **EK8**
♥ **EK62**
♦ **76**
♣ **EK65**

Ska Öst
vinna
med esset?

Längdmarkering När?

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

Hur?

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



Lektion 9:

Gå igenom hemuppgifterna från lektion 8.

En viktig detalj när det gäller markeringar är att ett högt kort inte blir högt förrän det följs av ett lägre. Och att ett lågt kort inte blir lågt förrän det följs av ett högre.

En annan grundregel är att göra markeringarna så tydliga som möjligt, men utan att lägga något kort som kan kosta stick.

Lektion 9 inleds med ett problem där budgivningen 1 trick i färg inte är tillräcklig. Med så starka kort att vi klarar utgång på egen hand behöver vi ett öppningsbud som partnern inte passar på. Lösningen är 2 klöver enda krav, som inte säger något om klöverfärgen. För att göra det så enkelt som möjligt är det alltid utgångskrav om öppningshanden återkommer med ett färgbud. Återbudet 2 NT och 3 NT visar 22-24 respektive 25-27 hp och efter återbudet 2 NT kan man alltså stanna under utgång.

En lite svårare variant har vi valt efter färgbud från 2 klöver-öppnaren. Den bygger på att färgbuden är utgångskrav och att svarshanden med en minimal hand ser till att bjuda utgång direkt. Højningen till 3 i högfärg eller 4 i lågfärg blir därmed stark. Se det som en utmaning att förklara det så att eleverna förstår!

Övningsuppgifter. Du öppnar som Nord med 2 klöver. Syd svarar lydigt "jaså" med 2 ruter. Vad bjuder du?

- a) 3 ruter. Längsta färgen. Budet fastställer utgångskrav.
- b) 2 spader. Längsta färger. Budet fastställer utgångskrav.
- c) 3 NT. Vi har en jämn hand med 25 hp. Budet 3 NT visar 25-27 hp.
- d) 2 NT. Vi har en jämn hand med 22 hp. Budet 2 NT visar 22-24 hp.
- e) 2 hjärter. Den högsta av två femkortsfärger. Budet fastställer utgångskrav.
- f) 2 hjärter. Skynda långsamt. På nästa varv plockar vi fram slamredskapen.

Blackwoods ess- och kungfråga dyker upp här och bör inte bereda några större svårigheter. Förklarar att det sällan är aktuellt att spela 4 NT, eftersom 3 NT räcker för utgång och 6 NT krävs för slam.

Färgbehandlingarna på sidan 88 kan tas när det passar bäst tidsmässigt. Men ge eleverna tid att fundera över hur de ska göra. Lämpligen kan de ta 13 kort i en färg och lägga ut korten själva för att se hur de saknade korten kan fördela sig.

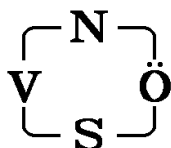
I övningsgivarna är det en hel del kluriga budgivningar. Men här får eleverna chans att både bjuda och spela hem lill- och storslammar. Tala gärna om att slammar oftast är lättare att spela än andra kontrakt. Det finns inte så stor variation i slamkontrakt. Bland givarna finns en Bath Coup i en 3-sangare. Andra tekniker är att avstå en mask, att stöldresa en sidofärg samt säkerhetsbehandling av en färg där knekt fjärde saknas.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa gång. **OBS! Lägg till en rutertvåa i uppgift 3c.**

Starka öppningshänder

♠ EKD9
♥ EKDkn109
♦ D
♣ E9

*Hur många
stick har
Nord på
egen hand?*



♠ 52
♥ 863
♦ kn4
♣ 765432

*Om Nord
öppnar med
1 Hj vad
bjuder Syd?*

**2 Kl enda krav =
jag har stark hand**

Svaret 2 Ru = ja så

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



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 Kl

1 Ess

5 Ru

2 Ess

5 Hj

3 Ess

5 Sp

Efter essfråga kan vi fråga efter kungar, om
✓ vi har storslamsintresse
✓ vi har alla essen

5 NT



Lektion 10:

Gå igenom hemuppgifterna från lektion 9.

Ett kort fattades i uppgift 3c. Läger vi till en rutertvåa så blir det OK.

Lektionen handlar om svaga öppningsbud (spärrbud). Tala om att bridge inte bara handlar om att hitta det egna bästa kontraktet, utan också att göra det så svårt som möjligt för motståndarna. Det är här spärrbuden kommer in i bilden. Vi ger partnern en bra bild av vad vi har samtidigt som vi tar bort budutrymme för motståndarna.

Det finns också några korta råd om hur man ska försvara sig mot spärröppningar. Det handlar egentligen om att agera precis som efter en 1-öppning, men att samtidigt iaktta en viss försiktighet.

Går gärna igenom och förklara varför man ska ha deklarakationskort i tävlingsbridge. Gör nybörjarna redo för den första tävlingen och försök att avdramatisera tävlingsbridge. På den här nivån är ju egentligen alla tävlingar träningsspel.

I övningsgivarna finns en del svårigheter, förutom budgivningarna. Det finns en säkerhetsbehandling för att klara knekt fjärde på giv 16, det finns ett svårt men instruktivt försvarsspel på giv 9 och det gäller att avstå en mask för att istället stöldresa en färg på giv 14.

Glöm inte bort att tala om att det finns hemuppgifter att lösa till nästa **kurs**.

Svaga öppningsbud (spärrbud)

♠ KDkn986
♥ 87
♦ 982
♣ K2

2 Sp

Exempel på "svag tvåöppning"
Visar *sexkortsfärg* och **6-11 hp**

♠ 86
♥ D8
♦ ED109865
♣ 92

3 Ru

Exempel på "3-öppning"
Visar *sjukortsfärg* och **6-11 hp**

♠ KDkn109862
♥ 8
♦ 9
♣ K102

4 Sp

Exempel på "4-öppning"
Visar *åttakortsfärg* och **6-11 hp**

Pluszon
friska tag

Likazon
normala tag

Minuszon
försiktigt



Spärrbud

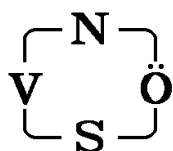
Nord giv
ÖV i zonen

♠ EKDkn10976
♥ 2
♦ 1082
♣ 8

Nord öppnar med
4 Sp

Öst får problem
Väst får problem

♠ 4
♥ E1074
♦ KD43
♣ K432



♠ 53
♥ KD983
♦ E65
♣ E65



♠ 82
♥ kn65
♦ kn97
♣ Dkn1097

