

1

- Varför har vi deklarationskort?
 - För att det står i bridgelagarna!
 - **Lag 40 – ÖVERENSKOMMELSER MELLAN PARTNER**
 - *Alla par är skyldiga att göra **sina överenskommelser** tillgängliga för motståndarna. Den ansvariga organisationen bestämmer hur detta ska gå till.*
 - Varför är det nödvändigt att motståndarna känner till vilka överenskommelser vi har?
 - En fundamental princip i bridge
 - Vi spelar inte poker eller bluffstopp
 - Öppning i 1NT
 - Vad ska MTV bjuda, om hen inte har en aning om vad budet 1NT betyder?
 - Utspel ♠8 på kontraktet 3 NT
 - Hur ska spelföraren lägga upp spelet
 - Överenskommelserna som ska deklarerars gäller alltså både bud och spel

2

- **Hur får motståndarna reda på vilka överenskommelser vi har?**

- Systemdeklarationer
- Alerteringar ✓
- Muntliga förklaringar ✓

3

- **Systemdeklarationer**

- [Övriga regler och blanketter | Svenska Bridgeförbundet \(svenskbridge.se\)](https://www.svenskbridge.se/sites/default/files/field_sb_upload/henrikmalmsen_klauslaassen.pdf)
- https://www.svenskbridge.se/sites/default/files/field_sb_upload/henrikmalmsen_klauslaassen.pdf

4

Prickar	Bud	Ant kort	Beskrivning	Svar
1	♣			
1	♦			
1	♥			
1	♠			
1NT				
2	♣			
2	♦			
2	♥			
2	♠			
2NT				
3	♣♦			
3	♥♠			
3NT				
4	♣♦			
4	♥♠			

Slamkonventioner

Övriga konventioner (se även andra sidan)

Försvarsbud

1NT

2NT

Enkelt överbud

Dubbelt överbud

Hoppinkliv

Mot 1NT

Mot stark 1♣

Mot multi 2♦

Mot svaga 2♦♥♠

Mot 3♣♦

Mot 3♥♠

Övriga försvarskonventioner

7



8

Prickar	Bud	Ant kort	Beskrivning	Svar
1	♣		8,5 %	
1	♦		6,2 %	
1	♥		6,1 %	
1	♠		6,6 %	
1	NT		4,9 %	
2	♣		0,4 %	
2	♦		2,2 %	
2	♥		2,2 %	
2	♠		2,2 %	
2	NT		0,5 %	
3	♣♦		0,5 %	
3	♥♠		0,5 %	
3	NT			
4	♣♦		0,1 %	
4	♥♠		0,1 %	

- Hur sannolika är olika öppningsbud i NS?
- Hur ofta passar vi om vi är giv
 - Allt för ofta!?
 - Vad är sannolikheten att min hand har under 12 hp? 65 %
 - Men vi kan spärröppna på 6(7)-11 hp? 8 %
 - Vi kommer att öppna med pass mer än hälften av gångerna (57 %)
 - Om det känns tungt, öppna på 11 hp? Då passar du "bara" i snitt 48 %
 - Öppna på 10 hp? 38 % pass
- Hur ofta öppnar vi t ex med 1 NT? 5 %
- Systemdeklarationen fokuserar på inledningen av budgivningen (och spelet), dvs öppningsbud, svarsbud vid ostörd budgivning och försvarsbud.

9

Utspel

Mot färg

Mot sang

Vändor

Genom spelaföraren

Genom träkarlen

I partners färg

Markeringar

Styrka

Längd

Övriga

Dubblingar

Övriga konventioner

Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder

www.bridgeforlaget.se

Systemdeklaration

Spelare N/Ö

Klubb

Mid Handikapp



Spelare S/V

Klubb

Mid Handikapp

Grundsystem **Nordisk standard**

Antal prickar

Betyder att man i **huvudsak** följer NS

I NS öppnar med 4-korts högfärg i ordningen ♣♦♥♠ om man har flera 4-kortsfärger

Öppnar man t ex i annan ordning med flera 4-kortsfärger så är det inte längre NS

10

Prickar	Bud	Ant kort	Beskrivning	Svar
	1♣	4+	12-21 hp	Enl NS
	1♦	4+	12-21 hp	Enl NS
	1♥	4+	12-21 hp	Enl NS, Stenbergs 2 NT
	1♠	4+	12-21 hp	Enl NS, Stenbergs 2 NT 2♥, 5+ 12+ hp
	1NT		15-17 hp balanserad	Stayman, överföringar
	2♣		22+ hp balanserad eller utgångskrav, obalanserad	2♥ 0-5 hp och inget ess annars 2♦
	2♦	6	6-11 hp	2 NT, 15+ hp, stöd alt balanserad
	2♥	6	6-11 hp	2 NT, 15+ hp, stöd alt balanserad
	2♠	6	6-11 hp	2 NT, 15+ hp, stöd alt balanserad
	2NT		20-21 hp balanserad	Stayman, överföringar
	3♣♦	7+	6-11 hp, spärr	
	3♥♠	7+	6-11 hp, spärr	
	3NT			
	4♣♦	8+	6-11 hp, spärr	
	4♥♠	8+	6-11 hp, spärr	

- Avser öppningsbud
- Beräkning av hp och fp enligt NS
- Speciellt viktigt att deklarerar alla onaturliga svaga öppningsbud
 - Har vi några svaga onaturliga öppningsbud i NS eller MS?
- **Betydelsen** av ett bud (eller spelsätt) får inte bero på vem i paret som använder det. Sen har alla spelare olika stil och gör olika bedömningar. Speciellt en bit in i budgivningen.
 - I NS lovar öppningsbudet 1NT15-17 hp, men om en part från tid till annan uppvärderar handen och öppnar på 14 hp, ska intervallet anges till 14-17 hp
 - Ange Nordisk Standard med 14-17 sang som grundsystem
 - Ange Nordisk Standard med öppning 11 hp om du tycker det är trist att passa så ofta
- Svar avser ostörd budgivning
deklarerar speciellt svarsbud som är ovanliga och kan förleda motståndarna
- Har man t ex lägre krav på öppning i fjärde hand eller i "pluszon" bör detta deklarerar

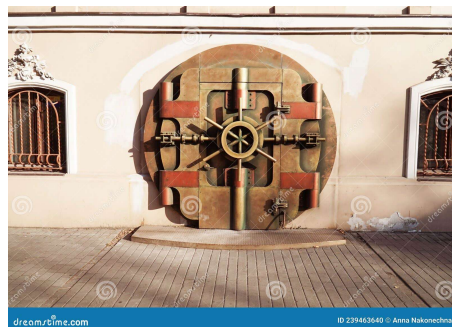
11

Slamkonventioner
4 NT vid trumfspel - Blackwood 5 ess
4NT utan trumf – kvantitativ invit
Övriga konventioner (se även andra sidan)
4:e färg, renonssplinter i hf, reverse, kortfärgsviisning i hf
Försvarsbud
1NT
2NT
Enkelt överbud
Dubbelt överbud
Hoppinkliv
Mot 1NT
Mot stark 1♣
Mot multi 2♦
Mot svaga 2♦♥♠
Mot 3♣♦
Mot 3♥♠
Övriga försvarskonventioner

- Konventioner- vad fasen är det?
 1. Bud som betyder något annat än att man vill spela den benämning (färg eller sang) som budkortet visar, t ex 4 NT
 2. Överenskommelser mellan motspelarna vad gäller ut- eller påspel, t ex 1-3-5
- Slamkonventioner
 - Ange inte bara Blackwood eller 4NT utan åtminstone Blackwood 4 ess, Blackwood 5 ess eller RKCB 1430 (system för att visa trumfdamen)
- Övriga konventioner

12

Annorlunda öppningar



13

- **Stark 1♣**

- Öppna alla händer 15+ hp (en del använder 16+ hp eller 17+ hp) med 1♣

- **Multi 2♦ (exempel)**

- Om du öppnar med 2♦ är handen någon av dessa:
 - 6-korts ♠ och 6-10 hp
 - 6-korts ♥ och 6-10 hp
 - 22-23 hp och en balanserad hand

Stark 1♣ och Multi 2♦ finns med i det blå deklaraionskortet under försvarsbud

- **Pass-Spader**

- Om du enligt NS skulle passa, bjud 1♠
- Om du enligt NS skulle bjuda 1♠, bjud PASS

- Knappast vad man kan kalla naturliga bud ("sjuka" bud ?)

14

- **Mässling, röda hund och vattkoppor?**
 - Sjukdomar som ger prickar

- **I bridge får man prickar i deklaraionskortet om man använder "sjuka" öppningsbud**
 - Fler prickar desto "sjukare bud"
 - Våra naturliga bud i t ex NS eller MS är "friska" bud och får inga prickar alls
 - Konventionen 2♣ - enda krav, inga prickar
 - Ett enskilt öppningsbud kan få max 7 prickar
 - Prickarna för varje öppningsbud i deklaraionskortet summeras
 - Beroende på tävling (guld- och silvernivå) finns en maxgräns på systemets pricksumma, dvs systemen får inte vara hur "sjuka" som helst
 - Har systemet runt 10 prickar totalt så är det ett riktigt "sjukt" system.

15

- **Stark 1♣ - 0 prickar**
 - Öppna alla händer 15+ hp (en del 16+ hp eller 17+ hp) med 1♣

- **Multi 2♦ - 3 prickar**
 - En betydelse om du öppnar med 2♦ kan vara att handen är endera av dessa:
 - 6-korts ♠ och 6-10 hp
 - 6-korts ♥ och 6-10 hp
 - 22-23 hp och en balanserad hand

- **Pass-Spader**
 - Om du enligt NS skulle passa, bjud 1♣ *7 prickar*
 - Om du enligt NS skulle bjuda 1♣, bjud PASS *0 prickar*

16

Kliv in med "inkliv"



Insteg eller inkliv, bergbestigningst.,
kallas den punkt, där man går in i en
klätterled. Pan.

17

Varför kliver man in i bridge?

1. Spela hem ett eget kontrakt
2. Störa motståndarnas budgivning genom att ta bort budutrymme
3. Visa ett utspel om motståndarna får slutbudet
4. Bädda för en lönsam offring

18

Prickar	Bud	Ant kort	Beskrivning	Svar
1♣				
1♦				
1♥				
1♠				
1NT				
2♣				
2♦				
2♥				
2♠				
2NT				
3♣♦				
3♥♠				
3NT				
4♣♦				
4♥♠				

Slamkonventioner

Övriga konventioner (se även andra sidan)

Försvarsbud

1NT

2NT

Enkelt överbud

Dubbelt överbud

Hoppinkliv

Mot 1NT

Mot stark 1♣

Mot multi 2♦

Mot svaga 2♦♥♠

Mot 3♣♦

Mot 3♥♠

Övriga försvarskonventioner

19

Försvarsbud	
1NT	15-17 hp, jämn hand och håll i bjuden färg
2NT	Böes, 5-5 i lägsta objudna, 10+hp
Enkelt överbud	5-5 i högsta objudna och en lägre, 10+hp
Dubbelt överbud	
Hoppinkliv	6-10 hp, 6+
Mot 1NT	
Mot stark 1♣	
Mot multi 2♦	
Mot svaga 2♦♥♠	
Mot 3♣♦	
Mot 3♥♠	
Övriga försvarskonventioner	
UD. 11+hp minst 3 i objudna, 18+hp stark UD	
Inkliv 11-17 hp, 5+	

- Vad bjuder du när motståndarna har öppnat budgivningen?
Gäller när du kliver in direkt efter öppning eller efter öppning följt av 2 pass
- Upplysningsdubbling (UD)
 1. Alla händer 18+hp
 2. Minst 3 kort i alla objudna färger 11+hp
 Ska UD **alerteras**?
- Inkliv

11-17 bra 5+ högre färg	bjud 1 i färg
11-17 x-bra 5+ eller 6+ lägre färg	bjud 2 i färg
- Hoppinkliv

6-10 bra 6+ kort i högre färg	bjud 2+ i färg
6-10 bra 7+ kort i lägre färg	bjud 3+ i färg
- Böes 2NT
5-5 i de lägsta objudna färgerna, 10+hp (**Alert**)
- Enkelt överbud (Michaels)
5-5 i den högsta objudna färgen och en lägre, 10+hp (**Alert**)

20

Försvarsbud	
1NT	15-17 hp, jämn hand och håll i bjuden färg
2NT	Böes, 5+ i lägsta objudna, 10+hp
Enkelt överbud	5+ i högsta objudna och en lägre, 10+hp
Dubbelt överbud	
Hoppinkliv	6-10 hp, 6+
Mot 1NT	
Mot stark 1♣	
Mot multi 2♦	
Mot svaga 2♦♥♠	
Mot 3♣♦	
Mot 3♥♠	
Övriga försvarskonventioner	
UD	11+hp minst 3 i objudna, 18+hp stark UD
Inkliv	11-17 hp, 5+

Vad bjuder du mot öppningen 1NT?

21

List of defenses to 1NT

From Wikipedia, the free encyclopedia

This is a list of defensive conventions used in the game of contract bridge to compete in the bidding after the opponents have opened with a one notrump (1NT) bid.

- ANTI
- Aspro^{[1][2]}
- Aspro^{[1][2]} a hybrid of Astro and Aspro
- Astro^{[1][2]} Modified Astro, Pinpoint Astro, Grano-Astro, Roth-Stone Astro
- Astrolite^[1]
- Becker^{[1][2]}
- Bergen over 1NT^[2] (see DONT)
- Blue Club transfers^[2] (see Transfer overcalls)
- Broze^{[1][2]}
- Cansino^{[1][2]} Modified Cansino
- Canape transfers
- Cappelletti^{[1][2]} Modified Cappelletti, Revised Cappelletti
- CDH Buchanan
- CHASM
- Comfy Canapé^[2] or CoCa
- CRASH^[2] (aka CRO)
- Crowhurst convention
- DONT^{[1][2]} Revised DONT
- Exclusion bids^{[1][2]} (aka Super Convention)
- Featherston
- Feel Away Notrump (FAN)
- Feel Oriented Notrump Destroyer (FOND)
- Gates adjunc^[2]
- Grano-Astro^{[1][2]} (see Astro)
- Hamilton^{[1][2]}
- Hello^[2]
- Kelsey^[2]
- Landy^{[1][2]}
- Lionel^[2]
- Maestro Double
- Meckwell
- Meyerson
- Modified Astro^[2] (see Astro)
- Mohan
- MONK
- Mylläri
- Multi-Landy
- Nilsländ
- Pinpoint Astro^[2] (see Astro)
- Pottage^[2] Revised Pottage
- Power^[2]
- RCC^[2]
- Ripstra^{[1][2]}
- Roche convention
- Roth^[2]
- Roth-Stone Astro^[2] (see Astro)
- Sahara convention^[2]
- Scorchio^[2]
- Sharples convention^[2] Modified Sharples
- Soap convention^[2]
- Splash convention^[2]
- Suction^{[1][2]} Twerb Suction, Suction Redwood
- Supernatural
- Tizi convention^[2]
- Toss convention^[2]
- Transfer overcalls^[2]
- TRASH
- Uni-club^[2]
- Vroom convention^[2]
- Modified Wallis
- Westwood convention^[2] See also WIND convention and WINDA
- WIND convention^[2]
- WINDA^[2]
- WONT^[2]
- Wootsey^[3]

Elses söndagsskola 18 februari, klockan 14

22



Om du har en hand som är värd ett inkliv mot ett vanligt öppningsbud, så är den också värd ett inkliv mot en spärröppning!

23

1. MTH öppnar med 1♦
12-21 HP, 4+ ♦
i snitt har hen ungefär 14 HP

Du kliver in med 1♠ och 13 HP
5+ ♠

Det finns ungefär 13 HP kvar, dvs 6,5 HP var för MTV och din medspelare
Det slutar nog i ett delkontrakt

2. MTH öppnar med 3♦
6-11, 6+ ♦
i snitt har hen ungefär 8 HP

Du kliver in med 3♠ och 13 HP
5+ ♠

Det finns ungefär 19 HP kvar, dvs 9,5 HP var för MTV och din medspelare
Din medspelare har "en kung mer" efter spärrbudet!
Ni har 5 HP mer än motståndarna.

I snitt sämre att passa på en spärröppning om man har en inklivshand än att bjuda!

24

MTH öppnar med 3 ♣

Du har ♠ 6 5 3, ♥ E K J 8 2, ♦ K 7 6 5, ♣ 3 11HP

Vad bjuder du?

Perfekt för 3 ♥

MTH öppnar med 3 ♣

Du har ♠ J 6 5 3, ♥ E K 8 2, ♦ K 7 6 5, ♣ 3 11HP

Vad bjuder du?

Perfekt för UD

25

MTH öppnar med 1 ♥

Du har ♠ 8 5 3, ♥ E 7, ♦ K Q J, ♣ E K J 8 4 18HP

Vad bjuder du?

Perfekt för UD

MTH öppnar med 2 ♥

Du har ♠ 8 5 3, ♥ E 7, ♦ K Q J, ♣ E K J 8 4 18HP

Vad bjuder du?

Antag att du bjuder UD och budgivning går (2 ♥) - UD – (pass) - 3 ♦
(pass) - ?

3NT är antagligen förbi och ♣ blir på fyraläget

Bättre att bjuda 3 ♣

eller ev naturliga 2 NT som medspelaren kan bjuda pass, 3 ♣, 3 ♦, 3 ♥ eller 3 NT på

26

N	E	S	W
3 ♦	pass	pass	3 ♥
4 ♦ ?			

Vad betyder öppningsbudet 3 ♦ ?

En lång och stark ruter, 6-11 HP

Vad betyder 4 ♦ i andra budrundan från N?

Nords andra bud ger inte någon mer information till S

Berätta för partnern vad du har, **men bara en gång**

Det är S som eventuellt höjer till 4 ♦ eller kanske dubblar 3 ♥

27

North Deals				♠ J 5 3	
E-W Vul				♥ 9	
				♦ A K J 10 9 7 6	
				♣ 8 3	
♠ K 10				♠ Q 9 7 4	
♥ A Q J 7 6 5 3				♥ 4	
♦ 5 3				♦ Q 8 4	
♣ K 4				♣ Q 7 6 5 2	
				♠ A 8 6 2	
				♥ K 10 8 2	
				♦ 2	
				♣ A J 10 9	
				NT ♠ ♥ ♦ ♣ Par	
				N/S 6/7 7 6 9 6 +110	
				E/W 6 6 7 4 7	
N	E	S	W		
3 ♦	pass	pass	3 ♥		
4 ♦	pass	pass	pass		-50 E/W
N	E	S	W		
3 ♦	pass	pass	3 ♥		
pass	pass	pass			200 N/S

28

Försvarsbud	
1NT	15-17 hp, jämn hand och håll i bjuden färg
2NT	Böes, 5+ i lägsta objudna, 10+hp
Enkelt överbud	5+ i högsta objudna och en lägre, 10+hp
Dubbelt överbud	
Hoppinkliv	6-10 hp, 6+
Mot 1NT	Cappelletti
Mot stark 1♣	
Mot multi 2♦	
Mot svaga 2♦♥♠	Naturligt
Mot 3♣♦	Naturligt
Mot 3♥♠	Naturligt
Övriga försvarskonventioner	
UD	11+hp minst 3 i objudna, 18+hp stark UD
Inkliv	11-17 hp, 5+

} ?

29



30

Vanliga markeringar vid försvarsspel

1. Styrka, dvs markera färg som man är stark eller svag i - *Schneider*
2. Längd, dvs markera "hur många" kort man har i en färg - *Malmö*
3. Övrigt, t ex "färgpekare" - *Lavinthal*

31

Varför markera?

Hjälpa partnern att spela rätt kort

Spelföraren ser också eventuella markeringar och kan utnyttja informationen

Överenskomna markeringar måste deklarerars

Får spelföraren under spelet fråga om betydelsen av ett spelat kort?

Ja, men bara i samband med spel från handen eller träkarlen

Det är partnern till den som spelat kortet som ska ge förklaringen

Resultatet kan korrigeras om förklaringen är felaktig

32



The winning Austria open team at the 1937 world championships: Karl Schneider, Hans Jellinek, Edouard Frischauer, Paul Stern (captain), Josephine Culbertson (US), Walter Herbert, Helen Sobel (US), and Karl von Blöhdorn. Missing: Udo von Meissl

33

Styrkemarkering – Schneider

När?

Då partnern spelar ut

När du sakar (oavsett om partnern eller spelföraren spelar ut)

Varför inte då spelföraren spelar ut en färg som du kan följa?

Onödigt att ge info till spelföraren

Spara den typen till längdmarkering

Ett **lågt kort** markerar intresse, styrka i färgen

Ett **högt kort** markerar ointresse, svaghet i färgen

Ibland vet du inte med säkerhet om det är ett lågt eller högt kort som spelats av din partner, t ex om partnern har 7 och 6 i en färg.

En andra runda i färgen visar om det var ett lågt eller högt kort som spelades

34

N spelar ut ♥ E

Vad svarar S?
♥ 10, visar svaghet i färgen
Vet S något om N:s hand?
N har ♥ K, om man har den överenskommelsen

Vad spelar N nu?
♦ 3, enl. 1-3-5 (drar för ♦ D och S vet att V har ♥ D)

S spelar någon av sina ♦ och spelföraren tar med ♦ E
Spelföraren fortsätter med trumfen i två vändor

Vad gör spelföraren nu?
Drar kanske två eller flera trumf till för att få motspelarna att saka bort sig?
Syd sakar ♣ 2 så fort det går (visar styrka)

När S kommer in på ♣ E spelar han ♥ över handen till N som då tar 2 st ♥, dvs 1 back för Ö/V

N

♠ 87
♥ EKJ8
♦ Q10543
♣ 105

V

♠ KQ1065
♥ Q54
♦ EK
♣ 864

Ö

♠ EJ43
♥ 976
♦ J98
♣ KQJ

♥ E

♥ 4 ♥ 6

♥ 10

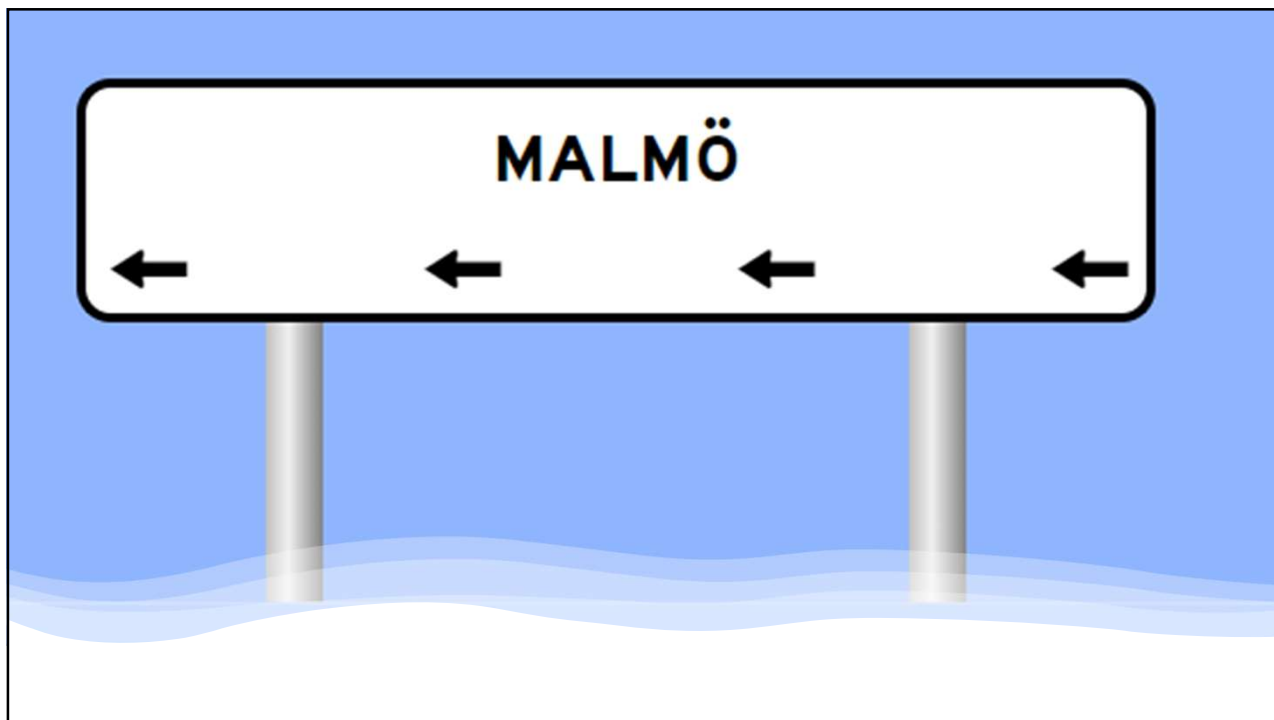
S

S

♠ 92
♥ 1032
♦ 762
♣ E9732

N	Ö	S	V
-	-	-	1♣
pass	3♠	pass	4♣
pass	pass	pass	

35



36

♠ 85
♥ J43
♦ 963
♣ KQJ109
♦ 3 ♠ K ♣ D

♠ Q104
♥ Q106
♦ QJ105
♣ A76


♣ 6
♦ Q

N
V Ö
S
♠ 8
♣ 4
♦ 8

♠ A ♣ 2 ♣ 3

Ska jag ta för ♠ A?
Hur många ♣ har S?
Det har gått 7, jag har 2 på handen och det ligger 3 på bordet.
Vem kan ha det sista klöverkortet?

N Ö S V
3NT Pass 1NT pass
 Pass Pass pass



37

Längdmarkering - Malmö

När?

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

Ett **lågt kort följt av högt kort** markerar jämt antal i färgen

Ett **högt kort följt av lågt** markerar udda antal i färgen

Typfallet: att hjälpa medspelaren att bestämma när hens eventuella håll i färgen ska spelas och förhoppningsvis därmed kunna "döda" bordet

NB: En markering är för styrka om det inte uppenbart är för längd

38

♠ 85
♥ J43
♦ 963
♣ ~~Q~~109

♠ Q104
♥ Q106
♦ ~~Q~~J105
♣ A76

♠ K763
♥ AK9
♦ AK4
♣ 532

♠ AJ92
♥ 8752
♦ 872
♣ 84

N
V
Ö
S

♠ 3NT
♥ Pass
♦ 1NT
♣ Pass


V
pass
pass

När spelföraren begärde ♣ D från bordet och Inger la på ♣ 8, blev Agneta klar på att Inger hade jämt antal ♣, eftersom man använder Malmö för längdmarkering!

Agneta sparade därför ♣ E

Bordet blev "dödat" och kontraktet gick 2 back, 100 % på bricken till Ö/V.

Hade Agneta lagt på ♣ E i andra rundan ♣ hade N/S fått totalt 4 stick i ♣.
Längdmarkeringen från Inger var helt avgörande.



39

Längdmarkeringen kan användas vid andra tillfällen än då spelföraren går på en färg

I tidningen Bridge nr 2 2017 behandlas detta
Alla nummer av tidningen ligger på SBF:s hemsida

Tidningen Bridge

HEM INFO NYHETER ÅR FÖR ÅR FÖRBUNDETS HISTORIA

ÅR FÖR ÅR 2023 2022 2021 2020 2019 2018 2017 2016 2015 2014 2013
2012 2011 2010 2009 2008

År för år

Tidningen Bridge kan läsas från 2008 och framåt. Klicka på respektive årtal i menyn ovan.

Äldre nummer än 2008 finns inte på internet.

f t e



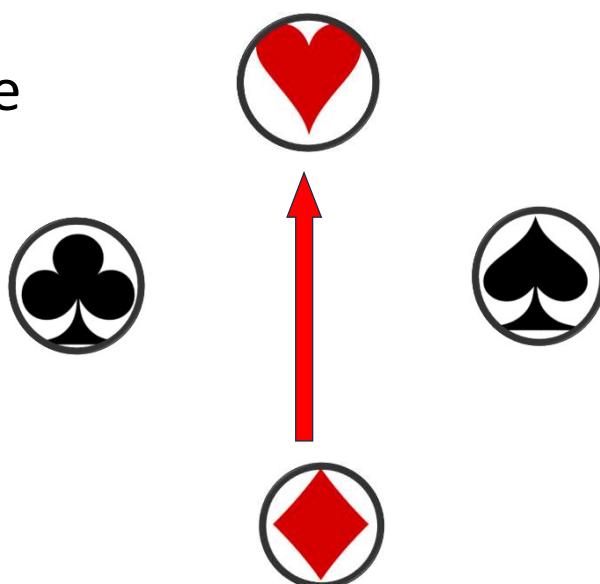
40

Tumregel för markeringar av styrka eller längd

1. Använd Schneider när medspelaren spelar ut en färg eller då du sakar
2. Använd Malmö då spelföraren spelar en färg

41

Färgpekare



42



Hy Lavinthal 1894-1972

Lavinthal är en färgpekare (preferensmarkering)

Används för att din partner ska veta vilken färg hen ska vända i om hen kommer in

Används bara vid "uppenbara" tillfällen

Normalt kan du "bortse" från två färger när du använder Lavinthal

Ett **lågt** kort signalerar att du vill att partnern ska vända i den **lägre** färgen

Ett **högt** kort signalerar att du vill att partnern ska vända i den **högre** färgen

43

♠ E109
♥ kn75
♦ KDkn1092
♣ kn75

♦ 2

	N	
V		Ö

♠ kn862
♥ 10742
♦ 853
♣ EKD10

♦ 3

♠
♥
♦
♣

♠
♥
♦
♣

N	Ö	S	V
3NT	Pass	1NT Pass	pass pass

Vad vill Ö att V ska spela i nästa vända?

♣

Hur kan Ö markera detta?

Genom att saka en låg ♦, dvs vänligen spela en lägre färg

En låg ♦ från Ö, kan med de aktuella korten på bordet och ett NT-kontrakt inte vara en styrkemarkering

V spelar en ♣ och Ö tar 4 stick i ♣

Lavinthal är ibland trickigt att förstå. Vid minsta tveksamhet hos partnern, är det Schneider som gäller.

44

♠ K52
♥ D43
♦ 9863
♣ KD8

♥ 3 ♥ 4 ♥ D ♦ 3 ♠ K

♠ kn74
♥ 106
♦ kn105
♣ kn10953

♠ kn
♦ kn
♠ 4
♥ 6
♥ 10

N
V
S
Ö

♥ 7 ♠ D10
♦ E ♥ EK975
♥ 9 ♦ E72
♥ K ♣ 764
♥ E

♥ 2 ♥ 8 ♥ kn ♦ 4 ♠ 9

♠ E9863
♥ kn82
♦ KD4
♣ E2

N Ö S V
3♠ 1♥ Pass 1♠ Pass pass pass

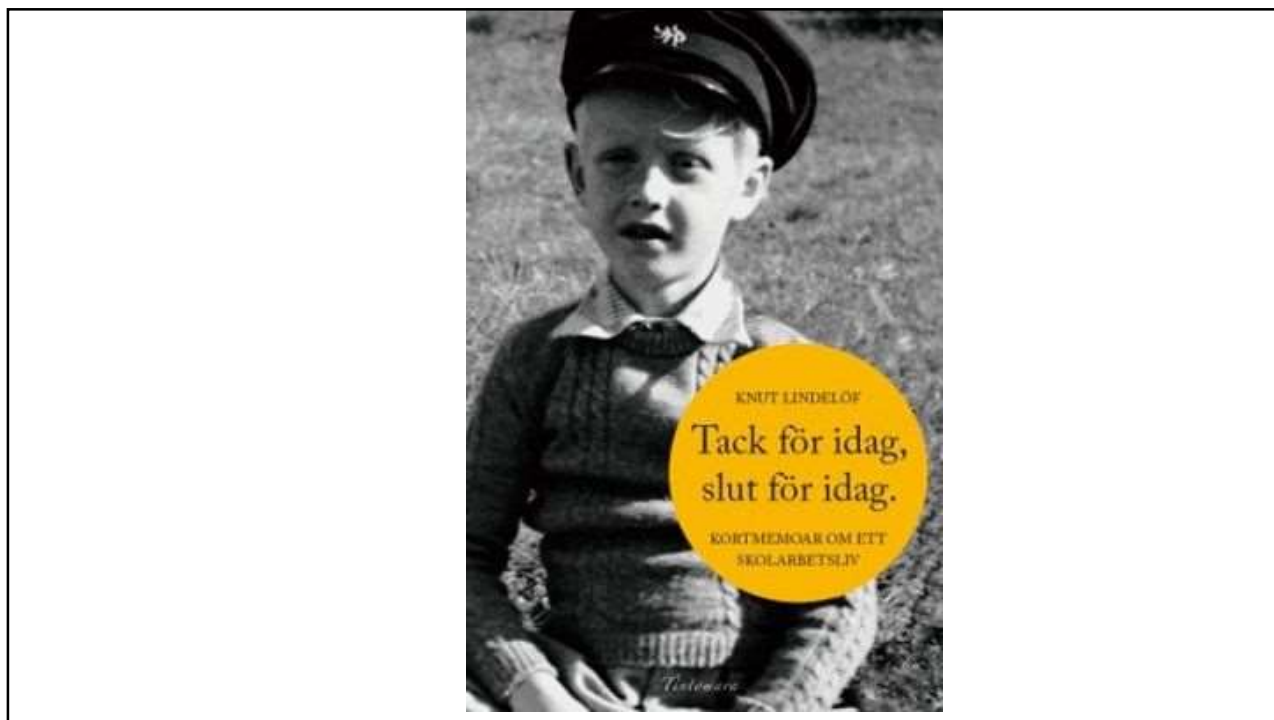
Vilken färg spelar V ut?
♥
♥ 10 eller ♥ 6?
♥ 10

Vad spelar Ö nu?
Hur många ♥ kan V ha kvar?
0 eller 1
Läge för stöld i 3:e vändan!

Vilken ♥ ska Ö spela nu?
Vilken färg vill Ö att V returnerar efter en stöld i ♥?
♦
Hur kan Ö markera detta?
Spela ♥ 9, dvs ett högt kort som betyder spela den högre "kvarvarande" färgen, som är ♦

Ö får för ♠ D och Ö/V tar därmed totalt 5 stick, dvs -50

45



46



47

Hur svårt kan det vara att välja det första kortet man ska spela ut?

Vilket är det bästa utspelstipset?

- Spela aldrig ut! (Jan Wholin)

Det första ("blinda") utspelet är nog ansett som något av det svåraste inom bridgen

Skaffa dig en uppfattning om partners och motspelarnas händer genom att följa **hela** budgivningen!

48

Utspellet ska orsaka spelföraren så mycket huvudbry som möjligt, samtidigt som det ska ge partnern så mycket information som möjligt om din egen hand?

Du måste först bestämma vilken färg du ska spela ut sen kan du använda överenskomna regler för att välja vilket kort i den valda färgen du ska spela ut

49

NT- och färg-kontrakt

Hur har budgivningen gått?

- Spela inte ut spelförarens färger, såvida du inte har en mycket bra sekvens
- Har partnern bjudit? Då är det ofta bra att spela ut den färgen
- Om du måste välja någon av flera färger bjudna av motståndarna, välj färger bjudna av träkarlen

50

NT- och färg-kontrakt (forts)

- Undvik att ge "favörer"

En *gaffel* är två kort där mellanliggande kort saknas, t.ex. E-D, K-J eller D-10

Har du en gaffel så har ofta spelföraren också en gaffel

Om du har KJxx i en färg och du spelar ut den färgen, riskerar du att ge spelföraren 2 stick i färgen om han har damen på handen och esset på bordet

Du kan undvika att ge en favör genom att t ex passivt spela ut från tre hackor

51

NT- och färg-kontrakt (forts)

- Om budgivningen gått lite "tvekande", t ex 1NT-2NT-3NT så är det nog lite "knapert" poängmässigt. Om du då ska välja mellan två färger så välj den som känns säkrast för att inte ge favörer, dvs **defensivt** utspel (låg risk att ge favör), ♥975
- Har däremot budgivning varit snabb och det verkar finnas poäng i "överflöd", t ex vid invitation till slam men kontraktet stannat i utgång, så gäller det ofta att direkt gå på **attack** och försöka godspela stick eller att ta en stöld (hög risk att du ger en favör), ♥Kkn6

52

NT-kontrakt

Här gäller det ofta att snabbast möjligt godspela en färg

- Spela ut långa **starka** färger (gärna 5 kort eller mer)
- Utan egen långfärg, spela ut från färger med sekvenser
- Utan långfärg eller sekvens, prova objuden högfärg hellre än lågfärg

53

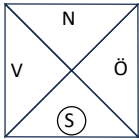
Färgkontrakt

Här går det oftast ut på att snabbt ta stick med honnörer och/eller försöka få stölder

- Spela ut singleton eller kanske dubbelton för stöld
- Spela hellre kortare färger med 2-kortssekvens i toppen (DJx, KDx) än att dra för ensamma honnörer i en lång färg
Varför?
Sekvenser ger sällan favörer i utspelet

54

♥ D6

♥ K9854  ♥ kn103

♥ E72

V drar i ♥ med ♥4

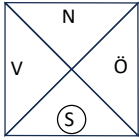
Spelföraren tar med D och spelar sedan ♥6 till E och får sedan en stöld på ♥2

Genom utspelet i ♥ gav V en favör

N	Ö	S	V
4♣	Pass	1♣ Pass	pass pass

55

♥ D6

♥ kn103  ♥ K9854

♥ E72

V spelar ut ♥kn

Vilket kort begär spelföraren från bordet?
Kan V ha ♥K?
Troligen inte

Spelföraren begär ♥6 från bordet

Vad spelar Ö nu?
Öst spelar ♥4

Genom utspelet i ♥-sekvensen gav V inte någon favör

N	Ö	S	V
4♣	Pass	1♣ Pass	pass pass

56

Färgkontrakt (forts)

- Spela inte ut färger med ess i toppen utan att du har kungen
- Kan vara ok att spela ut esset utan kungen vid attack
- Spela **aldrig** ut ett lågt kort om du har esset, men inte kungen
- Utspel från mellansekvenser ger ofta favörer i färgkontrakt
- Om du tror att spelföraren måste ta flera stölder för att få ihop kontraktet kan det vara idé att spela ut trumf (gäller t ex om du och partnern har majoriteten av HP)

57

1 3 5

58

Några utspelskonventioner

- 1-3-5 (kallas ibland 10-12 regeln)
- 1-4 (kallas ibland 11 regeln)
- Rusinow (öppna med den lägre av två intilliggande honnörer)
- MUD (Middle, Up, Down) (regel för att spela från tre låga kort)
- TON (Top Of Nothing) (regel för att spela från tre eller fler låga kort)
- Deklarerar man 1-3-5 men använder t ex TON ska detta också deklarerars

59

Några begrepp när det gäller utspel

- *Sekvens*
Två eller flera sammanhängande honnörer, inklusive 10, 9 och 8
EK Dkn109
- **Äkta** *sekvens*
Minst tre honnörer, inklusive 10, 9 och 8, i följd
EKDkn 109865

60

Några begrepp när det gäller utspel (forts)

- **Oäkta sekvens**
Två honnörer, inklusive 10, 9 och 8, i följd och kortet två steg därunder
EKkn65 Dkn9 109754
- **Mellansekvens (intern sekvens)**
Två eller fler sammanhängande honnörer, inklusive 10, 9 och 8, och en högre honnör
kn9832, K1096, Ekn105, EDkn1097

61

1-3-5 regeln

- Spela ut det tredje eller femte kortet räknat uppifrån, beroende på hur lång färgen är, när du **drar för honnör**
Kkn72 D10853
- Vid äkta sekvenser spelas det högsta kortet ut
DKn1063
Varför?
Damen visar hur toppen sitter i färgen och vi ger ingen favör
- Vid oäkta sekvenser spelas det högsta kortet ut
EKkn4 Dkn943

62

1-3-5 regeln (forts)

- Vid utspel från mellansekvens spelas det 3:e högsta kortet ut
kn9832, K1096, Ekn105, EDkn1097
- Vid utspel från färg med 2 kort, väljs det högsta kortet
D6 76
- Vid utspel från 3 hackor spelas det lägsta kortet ut
752

63

1-3-5 regeln exempel

Ostörd budgivning 1♥ -2♦ -2NT-3NT

Partnern spelar ut ♠2

Bordet kommer upp med: ♠86 ♥KD10 ♦E8732 ♣Dkn8

Du har ♠Dkn6 ♥873 ♦K9 ♣1076328: Vad spelar du på?
♠kn (viktigt)

Vad vänder du med om spelföraren inte sticker?

D från ♠D6 (**1-3-5 gäller vid vändor också**)

64

1-3-5 regeln exempel (forts)

Ostörd budgivning 1♥-1♠-1NT-3NT

Du har ♠987 ♥Dkn97 ♦E763 ♣D4: Vad spelar du ut?

♦6 förslagsvis

Ostörd budgivning 1♠-3♠-4♠

Du har ♠65 ♥E5432 ♦kn109 ♣Kkn3: Vad spelar du ut?

♦kn förslagsvis

Ostörd budgivning 1♠-2♦-2NT-3NT

Du har ♠EK85 ♥kn653 ♦65 ♣Dkn8: Vad spelar du ut?

♥5 eller ♣D förslagsvis

65

Varför kallas 1-3-5 för 10-12 regeln ibland?

- Det är utspelet enligt 3-5 som egentligen kallas 10-12 regeln

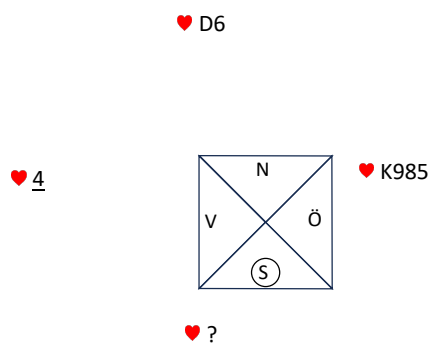
E	K	D	Kn	10	9	8	7	6	5	4	3	2
14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2

- Det finns 3 högre kort än kn i en färg, det finns 8 högre kort än 6:an i en färg, det finns 12 högre kort än 2:an i en färg (14-x, där x är numeriska valören av ett visst kort)
- Om man spelar ut det 5:e högsta kortet från en färg så har man 4 kort själv som är högre än det utspelade kortet.
- Återstår då $14-x-4=10-x$ kort hos övriga spelare som är högre än x

66

- Om t ex 6:an spelas ut och det är det 5:e högsta kortet på handen, så har övriga 4 kort tillsammans som är högre än 6:an
 $10-6=4$
- Om 6:an spelas ut och det är det 3:e högsta kortet så har övriga $12-6=6$ kort som är högre än 6:an
- Vad kan man använda den här informationen till?

67



V spelar ut ♥4

Antag att det är ett drag i ♥ och det 5:e högsta kortet

Det finns då 6 högre kort på övriga händer

Ö kan därför dra slutsatsen att spelföraren inte har några ♥ som är högre än 4

Är utspelet det 3:e högsta kortet har spelföraren 2 ♥ som är högre än 4

68



69

♠K1043			
♥D109			
♦43			
♣EKkn3			
♠Ekn75			
♥8754			
♦Kkn			
♣965			
♠			
♥632			
♦D987652			
♣742			
S	V	N	Ö
2♣	pass	2♦	pass
pass	?		

♠D9862
♥EKkn
♦E10
♣D108

Varför passar S efter reläbudet 2♦?
Misstag eller "bluff"?

Ska V passa?
9hp och i minuszon

Budgivningen kanske skulle ha gått
pass-pass-1♣-1NT
pass-2NT-pass-3♣
pass-4♣-pass-pass

Hur många ♠ kan Ö spela?
4, dvs -620 p

Hur många ♦ kan N spela?
1, dvs -50 p

Efter att bricken spelats granskar Ö S:s deklaraionskort och konstaterar att öppningsbudet 2♣ innebär enda krav

Ö kallar på TL

70

- TL: Vad kan jag hjälpa till med?
- Ö: Syd bluffar och bjuder inte enligt sitt deklarationskort. Han bjöd 2♣ på 2 honnörspoäng fast deklarationskortet anger enda krav!
- TL: Det är faktiskt tillåtet för syd att i princip bjuda vad som helst och detta oavsett vad som står i deklarationskortet. Det kallas ibland "psykning".

71

- "Psyk" är ett bud som avsiktligt ger en påtagligt felaktig bild av honnörsstyrka och/eller fördelning.
- Skilj på "psyk" och spelstyrka

Med en spelstark hand är det ok att bjuda även om honnörsstyrkan och/eller fördelningen inte stämmer med vad motspelarna har anledning att förvänta sig

♠Ekn1092 ♥Akn1092 ♦32 ♣2 10hp

Öppnas med 1♠ i NS

72

- En viktig förutsättning är att medspelaren till den som "psykar" ska vara lika omedveten om "psykningen" som motspelarna.
- Upprepade avvikelser från deklarerade överenskommelser (grundsystemet) leder till underförstådda överenskommelser, som blir en del av parets metoder och därför måste deklarerars
- I NS öppnar vi på 4-kort och medspelaren stöttar med minst 4-kortsstöd och minst 6 htp.

Om medspelaren från tid till annan stöttar med 3-kortsstöd, utan spelstyrka (t ex någon kort/svag färg) och/eller med 4 htp blir det underförstådda överenskommelser, som ska deklarerars.

- Sensmoral
Bridge är inget undantag, var alltid ärlig i smått