

NOTERINGAR FRÅN BRIDGE-KURS HÖSTEN 2011

Lektion 1 2011-10-04

Budgivning

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

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

Med 5-korts eller längre högfärg bjuder svarshanden ALLTID överföringsbud (ostörd budgivning)
2 ruter =, 5-korts hjärter och 2 hjärter = 5-korts spader

Har svarshanden ingen 5-korts högfärg och 0-(8) poäng passar man.

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

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

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

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

Om öppnaren har öppnat med högfärg och svarshanden kan stötta färgen gör han det på lämplig nivå beroende på poängstyrka dock minst (6) poäng.

Annars bjuder svarshanden ny färg på 1-läget med 6 poäng och uppåt längsta färgen först, med 2 5-korts färger högsta först och med 2 eller flera 4-korts färger lägsta färgen först. Om han inte kan bjuda ny färg på 1-läget skall han bjuda 1 NT med 6-(11) poäng.

För att svara med egen färg på 2-läget måste man ha minst 11 poäng och bjuder svarshanden 2 hjärter på öppningsbudet måste han ha minst 11 poäng och minst 5-korts hjärter. Detta innebär att svarshanden ibland måste bjuda 2 klöver med 3-korts klöver och minst 12 poäng om han t. ex. har fördelningen 3 spader 4 hjärter 3 ruter och 3 klöver.

20-21 hp och balanserad hand – öppna med 2NT. Överföringsbud och högfärgsfråga gäller även här.

22+ - öppna med 2kl. Svarshanden svarar alltid med 2ru. Öppningshanden visar sin hand och bjuder han ett färgbud har han minst 5 kort i den färgen och är krav TILL UTGÅNG.

Bridgens viktigaste bud är öppningshandens andra bud

Öppningshandens andra bud

Efter "1-över-1" eller "2-över-1"

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

Efter 1 NT som visar 6-(11).

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

3 st 10-or kan räknas upp med 1 hp.

Även om svarshanden har 0 hp och 5 spader och 4 hjärter kan den bjuda 2 klöver på partnerns 1NT – öppning. På svaret 2 ruter från NT-öppnaren bjuder svarshanden 2 spader och då måste NT-öppnaren passa.

1hj-p-p – om jag har 8 hp måste jag bjuda, för min partner kan ha ända upp till 16 poäng men kan inte bjuda. Han kan nämligen inte upplysningsdubbla om han inte har minst 3 kort i de objudna färgerna ELLER 17 plus.

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

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

Lektion 2 2011-10-11

Alerteringar över 3NT = FÖRBUDET

Svaga 2-inkliv behöver inte alerteras om det bara betyder den färgen.

Om ett bud kan betyda 2 färger skall det alerteras .

Uttryck:

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

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

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

LÅGT i 2:a hand !!!

Utspel mot trumfspel - DRA EJ FÖR ESS !!!

Ej högt utspel i medspelarens färg – om ej sekvens.

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

Marmic-händer = 4441 kam behandlas som NT-händer vid t.ex. följande budgivning 2 kl pass 2 ru pass 2NT eftersom öppnaren måste ha en 5-korts färg för att bjuda färg-bud.

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

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

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

Efter 1 hj pass 1 sp pass 2 kl/2ru måste svarshanden försöka bjuda om inte väldigt svag.

6 – 4 = Bjud ej om 6-kortsfärgen utan bjud 4-kortsfärgen. Även vid lågfärg. Visar på detta sätt minst 9 kort i 2 färger istället för 6 kort i 1 färg för sin partner.

Reverse :

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

Om ej 16p – bjud NT eller bjud om öppningsfärgen om du kan.

Svarshanden bestämmer vart vi skall.

Ny färg på 3-tricksnivå = krav till utgång.(oftast)

Sekvens – utspel uppifrån och svar nerifrån

.

.V: Exxx N:K10xx Ö: D Kn x

V spelar hacka mot damen. Har då chans på 3 stick. Ej Dam mot Ess – ger oftast bara 2 stick.

KROPPSSPRÅK FÅR EJ FÖREKOMMA.

Träkarl rör ej sina kort innan han blir tillsagd av spelföraren ÄVEN OM DET LIGGER SINGEL I
UTSPELAD FÄRG.

Om motståndarna bjudit tre färger och därefter hamnar i ett NT.kontrakt, kan det vara bra att spela ut träkarlens andra bjudna färg om man inte tror att objuden färg är bättre.

Lektion 3 2011-10-18.

D som svar efter motståndarnas inkliv på partnerns öppningsbud visar 6+ på 1-tricks-nivån om man inte kan bjuda egen färg eller 1 NT. På 2 eller 3-tricks nivån bör man ha minst 8+.

Egen färg som svar efter motståndarnas inkliv på 2-tricks nivå betyder cirka 5 till 9-10 poäng och minst 5-korts färg. KALLAS OKRAV OCH SKALL ALERTERAS.

Det är ej reverse efter D enligt ovan T ex V öppnar med 1 ru, N 1 sp, Ö Dubbelt (6+ p), Syd ,Pass V2 hj (ej reverse).

Efter budgivn. T.ex. V öppnar med 1 ru. N 1sp Ö Dubbelt (6+) S 2sp. Här måste naturligtvis ha minst 15-16 poäng för att bjuda 3 hj.

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

Frågebud

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

Svar:

3hj / 3sp = 5 kort i respektive färg

3rt = 1 eller 2 st 4-korts högfärger.

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

3NT = Ingen 4korts högfärg

Överföring

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

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

1NT – 2 kl – 2ru/2hj/2sp/2NT – 3 kl = UPPREPAD HÖGFÄRGSFRÅGA som fråga refter 1 kort mer i högfärg än lovat.

Ex efter 1NT – 2kl – 2 hj – 3 kl :

3 ru = Inget extra

3 hj = 5 hj + 2 sp (1 extra i hjärter)

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

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

Lavinthal-markering = Markering om vilken färg som önskas i fortsatt spel.

Ex 1

V: E, Kn, 10, , 4 i hjärter

N: Dxx

Ö: Kxx

V spelar E och får detta spel. Om Ö högmarkerar spelar V därefter Kn och får detta spel. Nu vet V att K sitter hos Ö . V spelar då 10 (högt) om han vill ha spel tillbaka med den högre färgen av de två resterande färgerna (trumfen räknas bort) och 4 (lågt) om han vill ha den lägre färgen.

Ex 2

S: Spelföraren V: Ess (utspel) N: Singel i färgen

Ö svarar med lågt kort = Vill ha nästa spel i den lägre av de två övriga färgerna (trumfen räknas bort)

Ö svarar med högt kort = Vill ha nästa spel i den högre av de två övriga färgerna

Ö neutralt = Ingen speciell önskan

Kontrollbud

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

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

Intressant när man söker slam.

4:e FÄRG.= KRAV (SKALL ALERTERAS)

Om man bjudit 3 färger så kan man använda den objudna färgen som ett KRAVBUD (ofta krav till minst utgång) och det betyder INTE att man har den färgen och SKALL ALERTERAS. Den som svarar på 4:e färg budet kan bjuda NT om man har håll i den färgen.

BUD I MOTSTÅNDARNAS FÄRG= KRAV(SKALL ALERTERAS)

Om partnern har håll i färgen kan han bjuda NT.

Utspel i motståndarnas första färg = singel i färgen.

Lektion 4 2011-10-25

Kontrollbud

Oftast i trumfspel och vid intresse av slam.

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

Berättar att man har kontroll i färgen. Därefter fortsätter beskriva kontroller, men går ej gärna förbi 4 hj. Visa kontroller nerifrån färgmässigt.

Kontroll = Ess, Kung, Singelton, Renons

4:e färg

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

2ru skall alerteras och är ett kravbud Svar med NT betyder ” jag har håll i ruter”.

Om du kan räkna många spel på din hand, men inte har poängstyrka nog, kan du ändå bjuda 2 kl :
2kl – 2ru – 3sp (omotiverat hopp och passbart) = har EXAKT 9 spel på min hand med sp som trumf
2kl – 2ru – 4 hj (omotiverat hopp och passbart) = har EXAKT 10 spel på min hand med hj som trumf
Svarshanden kan lägga till sina spel och se vart man skall.

Överföring till lågfärg

1NT – 2sp - 3kl (längst i klöver). Budet 3 ruter från lågfärgsfrågaren MÅSTE passa ner.

1NT – 2sp – 2NT (längst i ruter eller lika långa) . Budet 3 klöver över eller 3 ruter från lågfärgsfrågaren måste passas ner.

1NT – 2sp – 3kl – 5kl = slutbud

1NT – 2sp – 3kl - 4kl (=på väg till slam) – NT-öppnaren visar kontroller

Om NT-öppnaren har visat att han har ruterfärgen gäller samma princip.

1NT-3kl/3ru visar minst 6-korts färg och innehåller minst 2 av 3 topphonnörer(E,K eller D)

Om NT-öppnaren har anpassning i bjuden färg kan han bjuda 3 NT annars pass.

LÅFÄRGSFRÅGAN 4 klöver. Kan användas vid 1-NT svarshanden bjuder först 2 klöver =högfärgsfråga efter svar från NT-öppnaren fortsätter han med upprepad högfärgsfråga 3 klöver och efter svar bjuder han lågfärgsfrågan 4 klöver varvid NT-öppnaren bjuder enl.nedan.

1NT – 2kl – Svar – 3kl – Svar – 4kl (lågfärgsfråga)

Svar: 4ru (har längre klöver än ruter)

4hj (har längre ruter än klöver)

4sp (lika långa 3+3 eller 4-4)

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

1sp – 4kl/4ru/4hj = 4-kortsstöd i spader men renons i färgen

1hj – 3sp/4kl/4ru =4-kortsstöd i hjärter med renons i färgen

Färgbud som kan betyda mindre än 4 kort skall alerteras, ex 1 hj – 1sp – 2kl (3korts för att visa 5 hj).

1hj – 1sp – 1NT (kan i vissa fall vara singel Marmic-hand 4441 med singel spader)

2kl-2ru-2NT(kan även här vara Marmic-hand)

Stopp-lapp = används när man avger ett hopp-bud Nästa person måste vänta lite innan bud avges.

1sp – D (inkliv) – RD (=10p)

Tänk på poäng:

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

N bör inte avge något andra bud om han inte vill spärra motståndarna i den bjudna färgen eller

bjuder egen färg = 17+

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

Lektion 5 2011-11-01

I motståndsspel – spela ej ut singeltrumf, eftersom partnern mycket väl kan ha Dxx eller liknande.

Om man har EKxx och spelat ut E, på bordet dyker Dxx upp, fortsätt då inte med K om inte partnern högmarkerat.

Olika markeringar : Lavinthal, högt/lågt, längd

N spelar ut kl 7 (i motståndarnas färg = singel), sp är trumf

Ö har Dxxx, EDx, x, EDKnxx (de fyra färgerna i turordning)

S har xx, xxx, Exxx, Kxxx

V ointressant

Syd får på klöverkung och vänder i klöver för stöld och tar då ett lågt kort om han vill ha ru från N och högt om han vill ha hj från N = Lavinthal-markering.

3NT spelas

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

S har EDx, EDx, xx, E109xx

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

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

N har Ess i en färg

Ö har Dxx i samma färg

S har 10 8 6 2 i samma färg.

N spelar ut sitt Ess och S svarar då högt med 8 eller ännu tydligare med 10, om lämpligt, för att avstyra vidare spel i den färgen.

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

Utspel 10/12(kallas också 1,3,5)

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

Bud i motståndarnas färg är krav Betyder inte att jag har håll i motståndarnas färg. Har partnern däremot håll kan han bjuda NT.

Straffar:

Grön mot röd Tål 3 dubblade straffar = 500 Utgång för motståndarna = minst 600

Samma zon Tål 2 " straffar = 300 el 500 " " " = minst 400 eller 600

Röd mot grön Tål 1 " straff = 200 " " " = minst 400

Ovanstående gäller naturligt vis om motståndarna har bjudit och gör utgång.

Har de bjudit och gör lillslam i högfärg eller NT

Tål man 6 straffar i ozon mot Zon = 1400 mot minst 1430 (ÄR SLAMMEN I lågfärg tål man 5 straffar = 1100 eftersom lillslammen ger högst 1390.)

Tål man 3 straffar i zon mot ozon = 800 mot minst 980

Tål man 4 straffar i ozon mot ozon = 800 mot minst 980

Tål man 5 straffar i zon mot zon = 1400 mot minst 1430

Har de bjudit storslam tål man 6 straffas i ozon mot ozon och

7 straffar i Zon mot Zon

8 straffar i ozon mot Zon

Lektion 6 2011-11-15

Limit respektive negativ eller positiv invit.

1sp – 3sp (10-11,5 p ojämn hand) Här bjuder öppnaren utgång om han tror på det annars passar han.
OBS NY FÄRG = kontrollvisning.

1sp – 2sp (6-10,5p jämn hand) Här passar öppnaren med minimal hand annars bjuder han en positiv eller en negativ invit beroende på överenskommelse

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

Negativ invit: Bjud den färg där man har singelton / renons. (SKALL ALERTERAS)

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

Inviten kan accepteras om SH tror på utgång.

Budgivningen 1 hj pass 2 hj pass 3 hj är alltså sämre kort och är ett strategiskt bud för att hindra motståndarna att komma in i budgivningen.

Budgivn. 1 hj ,1sp,2hj,2sp. Bjuder öppnaren D är det en invit till utgång . Bjuder öppnaren i stället 3 hj så är det ett konkurrens-bud och talar om för partnern att han vill vara med o och slåss om kontraktet.

Stenbergs 2 NT

1 högfärg– 2NT (alerteras) betyder KRAV TILL UTGÅNG I HÖGFÄRGEN MED MINST 4-KORTS HJÄRTER
.Alternativ på ÖH:s nästa bud som nedan (glöm inte alertera) :

3 kl – inga tillägg, minimihand

3 ru – har tillägg, ingen singelton eller renons

3 hj – har tillägg, singel i kl

3 sp – har tillägg, singel i ru

3 NT – har tillägg, singel i andra högfärgen

4 kl – har tillägg, renons i kl

4 ru – har tillägg, renons i ru

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

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

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

1hj – 4hj eller 1sp – 4sp

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

Renons-Splinter

1 hj – 4kl/4ru/3sp

Omotiverat hopp betyder MINST 4-KORTS stöd i hjärter och renons i den bjudna färgen. Skall minst till utgång i hjärter.

1hj pass 2sp/3kl/3ru (omotiverat hopp = högst 6p men minst 6 spader respektive 7 kl/ru.

1ru D 2hj2sp/3kl (omotiverat hopp = högst 6p men minst 6 hjärter/spader resp. 7 klöver

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

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

Spel

N har D9xx och S har EK10x Var finns Kn
Då spelar S Ess först mot liten. Nästa gång spelar S liten mot Dam.
Störst chans att få så många spel som möjligt i färgen-

N har EKKnxx och S har xxx Var finns D
S spelar först liten mot Ess. Nästa gång spelar S liten mot Kn.
Störst chans att få så många spel som möjligt i färgen.

N har Exx och S har DKnxx Var finns K
N spelar Ess först mot hacka. Sedan liten mot DKnx.

N har Exx och S har Dxx
N spelar först liten mot D och kan på så sätt ev få två spel.

N har Exx och S har Kn10x
Spela om möjligt ej färgen själv.

N spelar ut en D (har alltså sekvens) S har Exx
Här tar S med sitt Ess och spelar liten tillbaka mot Kn10...

N har ED10x (saknar KKn) S har xxx
Här spelar S liten mot 10:an om inte högre kort kommer ifrån V.

N har EKn9x S har xxx
Här spelar S liten mot 9:an om inget högre kort kommer ifrån V.

N har EDxxx S har xxx
Här spelar S liten mot Ess först och nästa gång spelar S liten mot D.
Vid första spelet mot Ess får man försöka hitta var K sitter.

Lektion 7 2011-11-22

NT-öppningar

En NT-hand innehåller **INTE** renons, singel eller 2 st dubbelton. Allt annat är en sanghand. Detta medför att en sanghand aldrig kan innehålla en 6-kortsfärg eller 5+4 i färg.
Undantag kan vara fördelningen 4441, men endast som andra bud med singel i svarshandens färg.
Man öppnar alltså **NORMALT** inte budgivningen med 4441 fördelning. **OM MAN KOMMOT ÖVERENS MED PARTNERN ATT EN SÅDAN FÖRDELNING ÄR OK MÅSTE DET DEKLARERA OCH ALERTAS.**

Sang-konventet även kallas NT-stegen.

Poäng	ÖH:s bud	Används överföring ?
12-14	1 i färg, NT utan hopp efter egen färg från svarshanden.	Nej och ingen hö.fråga
15-17	1NT	Ja och högfärgsfråga
18-19	1 i färg, NT med hopp efter egen färg från svarshanden	Nej och ingen hö.fråga
20-21	2NT	Ja och hö,frå. OBS svaren
22-24	2kl, (SH 2ru),2NT	Ja och hö,fr OBS svaren
25-27	2kl, (SH 2ru), 3NT	Ja

28-30 2kl, (SH 2ru), 4NT HÄRFINNS INGEN ÖVERFÖRING ELLER HÖGFÄRGSFRÅGA UTAN SVARSHANDEN PASSAR BJUDER UTGÅNG BJUDER SLAM DIREKT .

ATT man bjuder NT ENL OVAN innebär inte att man har håll i alla färger !

FÖRSVAR mot NT-öppning

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

1) Inkliv med D efter 1NT = 6-kortsfärg (ej spader – bjud då 2sp)
Partnern bjuder NÄSTAN alltid 2kl (även med 0 kort i färgen) för att få reda på vilken långfärg det gäller OM HAN INTE HAR EGEN LÅNGFÄRG PÅ MINST 6 KORT.

2) Inkliv med 2kl/2ru/2hj = 2 st 5-kortsfärger där bjuden färg är den lägsta.(SKALL ALLTID ALERTERAS.

Partnern passar om man har 3 kort i färgen eller bjuder färgen över inklivsfärgen (även med 0 kort i färgen) för att få reda på vilken den andra 5-kortsfärgen är. Detta svar skall alerteras, eftersom det inte är äkta (kan ju ha 0 kort i färgen). Om svarshanden inte accepterar inklivsfärgen eller har minst 2 kort i färgen eller färgerna över kan han bjuda en egen 6.kortsfärg.

Zonen betyder mycket när det gäller vilken styrka man behöver ha, men man kan gå in med relativt svaga händer på detta sätt. Var dock försiktig i andra hand om du är i Zonen och motståndarna inte.

Ex. 1NT – 2kl – pass ?

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

Regel: Får ej ha färre kort i objudna färgerna.

Om din partner och svarshanden till NT öppnaren har passat kan du bjuda D.O.N.T fjärde hand med betydligt svagare hand, man kan till och med bjuda på 5-4 eller till och med 4-4 ibland spec. i ozon mot zon.

Om partnern till NT-öppnaren har bjudit så försvinner D.O.N.T.

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

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

4NT = Essfråga gällande sist bjudna eller överenskommen färg.

Svar: 5kl = 0 eller 3 ess av 5

5ru = 1 eller 4 ess av 5

5hj = 2 ess av 5

5sp = 2 ess av 5 + trumfdam

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

Man kan också fråga efter trumfdamen.

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

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

5NT är en storslamsinviit.

Svar med kungarna i "rätt" färg nerifrån.

6kl = klöverkungen

6ru= ruterkungen

6hj= hjärterkung

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

Responsiv dubbling

1hj – D – 2hj - ? (med 8+p MÅSTE MAN BJUDA)

Partners dubbling i andra hand kan kan vara stark (17+p). Annars är det 12-16p och minst 3 kort i alla objudna färger.

Om "dubblarens" partner ej har 5 kort i någon objuden färg och därför inte vet om de har 8 kort i en gemensam färg, så blir svaret D. Alltså 1hj – D – 2hj – D.

1hj – D – pass – 1 eller 2 i färg (även vid 4-kortfärger om man inte har 8+).

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

1hj – D – 2hj – D – pass – **3hj** Att bjuda motståndarnas färg innebär att man är stark nog till utgång med partners minst 8p och man begär ett nytt bud ifrån sin partner som då kan bjuda t.ex 4 spader med 4-korts eller bjuda NT om han har håll i hjärter.