



BRIDGE Modern standard(enkel)



Poäng

I varje färg finns det 10 hp och i hela leken 40 hp.

I denna PM skiljer vi på hp och htp vid kortvärderingen. Kortfördelning, svit och valörer ger extra plus och minus.

Honnörspoäng	hp	Trumfpoäng	htp
Ess	4	Renons	3
Kung	3	Singelton	2
Dam	2	Dubbelton	1
Knekt	1		

Slutbud	hp	htp	trumf	Bonus
	gem	gem	gem	
			antal	
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

Öppningsbud

- 1 i färg 12 – 19 hp
- Längsta färgen
 - Med två femkortsfärger – den högsta
 - Med två eller tre fyrekortsfärger – enligt ramsan (Hjärter, spader, bästa lågfärg)
- 1 NT (prioritet 1) 15 - 17 hp (ej krav på honnörer i alla färger)
- Balanserad hand (4-3-3-3; 4-4-3-2; 5-3-3-2)
- 2 NT 20 – 21 hp
- Balanserad hand
- 2 ♣ minst 22 hp (el minst nio säkra spel) **Utgångskrav**

Du kan öppna med 1 trick i färg med 10-11 hp med svitad hand - mycket restriktivt.

Öppningsbud vid svaga händer (spärrbud)

- 6 – 11 hp med
- | | |
|-------------|--------|
| 6-kortsfärg | 2 ♠♥♦ |
| 7-kortsfärg | 3 ♠♥♦♣ |
| 8-kortsfärg | 4 ♠♥♦♣ |

Alla med minst två "gubbar" i färgen (= E, K, D eller Kn).

Svarshandens första bud

Svarshandens budgivning efter 1 i färg:

A - Trumfstöd:

Trumfstöd i högfärg (minst 4 kort)	Trumfstöd i lågfärg (minst 4 kort) *
1 ♥/♠ – Pass	1 ♣/♦ – pass
1 ♥/♠ – 2 ♥♥/♠♠	1 ♣/♦ – 2 ♣♣/♦♦
1 ♥/♠ – 3 ♥♥♥/♠♠♠	1 ♣/♦ – 3 ♣♣♣/♦♦♦
1 ♥/♠ – 4 ♥♥♥♥/♠♠♠♠	1 ♣/♦ – 4 ♣♣♣♣/♦♦♦♦
1 ♥/♠ – 2 NT/Stenberg	1 ♣/♦ – 2 NT/Stenberg
1 ♥ – 3 ♠/4♣/4♦	1 ♣ – 3 ♦/♥/♠
1 ♠ – 4 ♣/♦/♥	1 ♦ – 3 ♥/♠/4♣

*) sök gärna först om ni har någon gemensam högfärg; och om inte överväg 1 NT respektive 3 NT

A – Trumfstöd; Invit – special, högfärg

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

B - ej trumfstöd:

Högfärg och lågfärg	
Pass	0 – 5 hp
1 över 1 (egen färg)	6 hp – Krav **) minst 4 kort i färgen
1 NT	6 – 10 hp Okrav måste bjuda med 6 hp; färgbud 2-tricksnivå kräver minst 11 hp
2 över 1 (egen färg) *)	11 + hp Krav **) minst 4 kort i färgen
Hopp i färg	- 7 hp Okrav minst 6 kort i färgen

C - Vid störd budgivning:

Högfärg och lågfärg	
Pass	0 – 5 hp
Trumfstöd	6 htp - se ovan A – (kontroll på inklivsfärgen extra värdefullt)
1 eller 2 över 1	- 8/9 hp Okrav ej trumfstöd, minst 5 kort i färgen(4 på 1-tricksnivå), ska tåla utspel
Dubbelt	8/9 hp - Krav **) ej trumfstöd

Honnörer i partners färg(er) är särskilt värdefulla. Färgbuden uppmanar till: "Berätta mer om hur din hand ser ut!". **Svarshanden är "kapten"**.

OBS *): Svaret 2 ♥♥ efter öppningsbudet 1♠ visar alltid minst 5 kort.

OBS**): 1 över 1, 2 över 1 och Dubbelt är obegränsade bud. Minimigränsen är 6 hp, 11 hp resp 8/9 hp, men svarshanden kan vara precis hur stark som helst. Dessa bud är **rondkrav**.

Svarshandens budgivning efter öppningsbudet 1 NT:

I ostörd budgivning – **ÖVERFÖRINGSBUD**- Spelföring på den starka handen!
Alltid vid minst **5-korts** högfärg – börja med överföring så att den starka handen blir spelförare oavsett om ni har 0 eller många poäng.

ÖH	SH	ÖH:s andra bud
1 NT	2♦ eller 2♥; (= överföringen)	2♥ resp 2♠
	2♣ (Staymans högfärgsfråga, lovar minst 9 hp)	2♦ – ingen 4-kortsfärg; 2♥/♠ - fyra el 5 kort i färgen 2NT – fyra kort i både ♠ och ♥ (överföring!)
	Ny färg från svarshanden efter Staymans 2♣ är utgångskrav	
	3 ♣, ♦ - invit till 3 NT med minst 6 kort i färgen och 2 av 3 honnörerna E, K o D	

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

ÖH	SH	ÖH:s andra bud
2 NT	3 ♦/♥ Överföringsbud (min 5-kort)	3 ♥ resp 3 ♠
	3 ♣ Staymans högfärgsfråga	3 ♦ - ingen högfärg, 3 ♥/♠ 4/5 kort i färgen 3 NT – fyra kort i både ♠ och ♥ (överföring!)

Svarshandens budgivning efter öppningsbudet 2 ♣♣

2 ♦ Varje gång och betyder: "jaså, - berätta mer! Säger inget om poäng/färg!"

Öppningshandens andra bud – viktigaste budet!

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

1. Trumfstöd Höj partners färg. Hopp visar ca 17/18 htp
2. Två färger Bud i ny färg visar minst 5-4. Hopp visar 5-5 o min 17/18 htp
Med stigande budgivning (reverse), stark hand- minst 16 htp
(dvs när preferering måste ske på 3-tricksnivån.)
3. Egen långfärg Bjud om sexkortsfärg. Hopp visar bra färg o minst 17/18 htp
4. Jämn hand Bjud NT. Hopp visar 18-19 hp

Efter svaret "1 NT" – kan öppningshanden ha tre handtyper:

1. Två färger Bud i ny färg visar minst 5-4. Hopp visar 5-5, minst 18 htp
Med stigande budgivning (reverse), stark hand, minst 16 htp
2. Egen långfärg Bjud om sexkortsfärg. Hopp visar bra färg och ca 18 htp
3. Jämn hand Passa med 12-14 hp. 2 NT visar 18-19 hp.

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

Öppningshandens andra bud:		Svarshandens andra bud:	
2 HÖ	Minst 5-korts färg, utgångskrav	2 NT	0 – 5 hp ej trumfstöd
		4 HÖ	0 – 5 hp, trumfstöd
		3 HÖ	6+ hp, trumfstöd
		Ny färg	6+ hp, naturligt men ej stark färg
		3 NT	6+ hp, ej trumfstöd, spridd styrka
2 NT	22 – 24 hp, jämn hand		
3 LÅ	Minst 5-korts färg, utgångskrav	Närmaste bud	0 – 5 hp, avrådan!
		5 LÅ	0 – 5 hp, trumfstöd, stöldvärde
		4 LÅ	6+ hp, trumfstöd
		3 HÖ	6+ hp, naturligt eller håll
		3 NT	6+ hp, spridd styrka
3 NT	25 – 27 hp, jämn hand		
4 NT	28 hp - jämn hand		
2 kl - 2 ru – 3/4 sp = har exakt 9/10 spel på min hand med spader som trumf			
2 kl – 2 ru – 3/4 hj = har exakt 9/10 spel på min hand med hjärter som trumf			

Öppningshandens svar på Stenbergs 2 NT.

Hög-/ Lågfärg		
3 NT	12 – 14 hp	Utan singelton
3 i öppningsfärgen	15 hp +	Utan singelton
3 i annan färg	12 hp +	Singelton i färgen
4 i annan färg	12 hp +	Renons i färgen

På väg mot slam

Blackwood (4 ess)		RKC Blackwood (5 ess-trumfkungen)	
Essfråga 4 NT	Kungfråga 5 NT	Essfråga 4 NT	Kungfråga 5 NT
5 ♣ 0 eller 4 ess	6 ♣ 0 eller 4 kungar	5 ♣ 0 eller 3 ess	6 i den färg som innehåller oredovisad kung – vid flera lägsta färg
5 ♦ 1 ess	6 ♦ 1 kung	5 ♦ 1 eller 4 ess	
5 ♥ 2 ess	6 ♥ 2 kungar	5 ♥ 2 ess utan trumfdam	
5 ♠ 3 ess	6 ♠ 3 kungar	5 ♠ 2 ess plus trumfdam	
		5 NT 3 ess+ renons	
		6 i färg 2 ess+ renons	

Kontrollbud:

När en färg uppenbarligen ska vara trumf är ett annat färgbud på lägst 4-tricksnivån ett kontrollbud – ett omotiverat hopp (= 1 hj – 2 hj – 3 sp/4 kl/ru). Kontrollbudserie!

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

Inkliv

Varför:

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

Risker:

1. Motståndarna straffdubblar
2. Motståndarna drar nytta av ditt bud
3. Ni kan få straff i stället för motsatsen

Bjud därför inte utan ett gott skäl!

Inkliven	Beskrivning av inklivshanden
Enkelt färginkliv	12 – 17 hp, bra minst 5 kortsfärg; bör tåla partners utspel
Hoppande färginkliv	6 – 11 hp; bra minst 6-kortsfärg (se Öppningsbud vid svag hand-spärbud)
Inkliv med 1 NT	i 2:a hand 15-18 hp + 1½-håll i öppningsfärg i 4:e hand 12-15 hp +½-håll (balanseringspositionen)
Inkliv med 2 NT (Böes)	12 + hp, tvåfärgshand min 5-5, spelstark – har de två lägsta objudna färgerna
Överbud (Bud i öppningsfärg)	12 + hp; tvåfärgshand min 5-5, spelstark- den högsta objudna färgen o en till Partnern bjuder då 2 NT (=Vilken är den andra färgen?)
Dubbelt (UD)	Minst 17 hp - ; eller 11 – 16 hp, intresse för objudna färger- minst 3 kort i objudna färger
Pass	I alla övriga fall oavsett poäng OBS! tänk på att partnern kan ha upp till 16 p och tvingats säga pass.

Svar på inkliv i färg	Beskrivning av partnern till inklivshanden
Enkelhöjning	6 – 10 hp, 3 + korts trumfstöd
Dubbelhöjning	11 – 12 hp; 3 + korts trumfstöd, stöldvärden
Spärrhöjning	- 7 hp; 5 – korts trumfstöd, svitad hand eller tror på utgång
Överbud	12 + hp; krav; frågar efter håll i öppningsfärg och/eller kort till utgång
Ny färg 1- läget	8 + hp; naturligt – minst 5 kortsfärg
2- läget	10 + hp; naturligt – minst 5 kortsfärg
1 NT; 2 NT; 3 NT	8 -10 hp; 11-13 hp; 14 + hp; jämn hand; håll/bra håll i öppningsfärgen
Vid inkliv med 1 NT agerar partnern till inklivshanden som om denne öppnat med 1 NT!	

Svar på UD	Beskrivning av partnern till UD-handen
Färgbud 1-nivån	0 – 7 hp/htp, minst 4-korts färg; om det inte finns närmaste trekortsfärg
Färgbud 2-nivån	8 – 9 hp/htp; minst 5 – korts färg
Färgbud 3-nivån (hopp)	10 - 12 htp; minst 5 – korts färg
Överbud	12 + hp; krav (bud i öppningshandens färg)
1 NT	6 - 9 hp; håll i öppningsfärg
2 NT	10 - 12 hp; bra håll i öppningsfärgen
3 NT	13 + hp; bra håll i öppningsfärgen

Sangstegen

SANG-STEGEN				
Öppningshandens hp bud		Svarshandens bud hp		Öppningshandens återbud
12 - 14	1 i färg	1 över 1	6 -	1 NT
		1 NT	6 - 10	PASS
		2-över-1	11 -	2 NT
15 - 17	1 NT			
18 - 19	1 i färg	1-över-1	6 -	2 NT
		1 NT	6 - 10	2 NT
		2-över-1	11 -	3 NT
20 - 21	2 NT			
22 - 24	2 klöver	2 ruter	?	2 NT
25 - 27	2 klöver	2 ruter	?	3 NT

Jämna händer är: **4-3-3-3**

4-4-3-2

47 % av alla händer är balanserade!

5-3-3-2

Sannolikheter, Färgbehandling, Kortvärdering

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

Färgbehandling		
Nord	Syd	Kortbehandling
E-D-10-x-x	K-9-x-x	Spela honnör på nord, avslöjar ev 4-0-sits, maska ut Kn
E-D-9-x-x	K-x-x-x	Enda 4-0-sits som klaras: kn-10-x-x hos Väst, börja med Kungen
E-D-kn-x-x-x	x-x-x-x-x	Toppa med 11 kort
E-D-kn-x-x	x-x-x-x-x	Maska ut Kungen (50%-chans)
E-kn-x-x-x	K-10-x-x	Med 9 kort störst chans att toppa ut damen. Börja med E för att sedan ev maska D-9-x-x hos Öst
E-kn-9-x	K-10-8-x	Med 8 kort försök maska ut Damen, valfri runda
E-K-kn-x	x-x-x	Maska med knekten
K-D-x-x	x-x-x	Om tillgång medger spela upp mot K-D
E-K-kn-10-x	x-x-x-x	Toppa med E, sedan maska (Damen ev singel)
E-K-D-10	x-x-x	Toppa med E-K spela sedan Damen el om Öst sakat – maska
E-x-x	D-kn-x-x	Toppa med E, spela sedan upp mot D-kn-x
D-x-x-x	Kn-x-x-x	Spela upp mot respektive honnör
E-kn-9-x-x	K-8-x	Ta för K maska sedan mot kn; alt: "Safety: ta för E maska med åttan om Öst bekänner lågt
E-10-9-x-x	K-x	K och E, 3-3 ger 4 stick
D-10-9-x-x	E-x	Toppa E spela sedan mot D
E-kn-10-x	D-x-x	Maska ut K, spela mot kn-10.
E-kn-x-x	10-x-x-x	Spela mot 10, maska sedan mot E-kn.
E-kn-8-7	10-9-6-5	Dubbelmaska med 10:an
E-D-10	x-x-x	Dubbelmaska med tian
E-K-D-x-x	x-x	Träkarlen har inga andra ingångar. Först skänk motspelarna ett stick.
E-K-9-8-x-x	D-7	? sits 3-2 är vanligast dvs spela D-E-K

Kortvärdering

- +**
 - Sammanhängande honnörer*
 - Honnör(er) i partnerns färg(er)*
 - Honnörer bakom i motspelarens färg*
 - Goda mellankort (body) – Tior, nior och åttor (3 tior= 1 htp)*
 - Många trumf – 9 st eller flera tillsammans*
 - God fördelning – långa sidofärger, stöldvärden*
 - Flera ess eller renons – ger bättre kontroll av spelet*
- - Ensamma honnörer*
 - Punktade och ogarderade honnörer*
 - Avsaknad av honnör(er) i partnerns färg(er)*
 - Honnörer framför i motspelarens färg*
 - Dålig fördelning – balanserade händer (särskilt 4-3-3-3)*
 - Esslös hand*

Motspelets svåra konst

Motspelets svåra konst:

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

Regeln 1-3-5 står för att man spelar ut högsta kortet från två, tredje kortet från toppen när man har tre eller fyra kort och femte kortet uppifrån när man har fem eller fler kort. ex: **X**, **Xx**, **xxX**, **xxXx**, **xxxXx**, **xxxXxX**.

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

Detta gör att man ofta direkt kan räkna ut hur många kort i just den färgen som spelföraren har på handen.

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

GLÖM INTE BORT att bra utspel är mot NT: D Kn 10 x, K D Kn x

mot trumf: D Kn 10, K D x

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

Markeringar

Grundprincipen är att höga kort följt av ett lägre är lågmarkering "pass upp" och låga kort följt av högre är högmarkering "kom igen" (Schneider).

Markeringarna använder man också ofta när man inte kan bekänna färg. Alltså ett lågt kort följt av ett högre - högmarkering. Har du tre kort- saka först det näst lägsta och därefter det lägsta – lågmarkering.

Kom ihåg att du genom att kraftigt lågmarkera en färg kan dirigera in din partner till att spela den färg du har!

Längdmarkering (Malmö)

första sakning högt kort = udda antal kort i färg

första sakning lågt kort = jämnt antal kort i färg

Färgvalssignal (Lavinthal)

-

Glöm ej att titta efter Partnerns eller respektive Motspeleares markeringar!

Styrkemarkering i färgkontrakt

(Schneider)

När: ?

1. När Partnern spelar ut högt kort (E, K eller D)
2. När du får chans att saka

Hur: ?

Lågt kort följt av högre = styrka/kom igen!

högt kort följt av lägre = svaghet/ej intresserad av stöld!

Vanliga fel

1. Du måste i de flesta fallen börja med dra ut motståndarnas alla trumfkort – vänta inte! Men kolla först om vid fördelning 5-3 måste stölda med trumf på den korta handen.
2. Budgivningen får inte stanna under utgång efter kravöppning.
3. Svarshanden får inte passa vid ostörd budgivning med 6 hp/htp eller mer.
4. Svarshanden får inte heller bjuda på 2-tricksnivån med mindre än 11/12htp!
5. Du följer inte reglerna:

Ex 1: Du tycker att det är bättre att öppna med 1 ♣ när du har EKxx än med 1 ♥ när du samtidigt har xxxx.

Ex 2: Du öppnar inte i 1 NT därför att du har 2/3 hackor i någon färg.

Tips av kursledningen HB/MW

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

Öppna alltid med 1 NT med balanserad hand och 15 – 17 hp. Svarshanden bjuder då alltid överföringsbud om han har en femkorts eller längre högfärg. Har han inte 5-korts högfärg passar han med 0 – (8) hp. Med 9 hp och uppåt och minst en 4-korts högfärg bjuder han 2 klöver vilket betyder: Har du någon 4-korts högfärg partner?

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

Ett närliggande problem är när motståndarna bjudit någon färg och man önskar spela NT. Oftast tre NT. Genom att bjuda motståndarnas färg frågar man sin partner: **Har du håll i denna färgen?** Finns det åtta spel om man kommer in behövs det ju bara ett till så har man ju nio. Ibland när man är mer osäker och har ett håll själv kan man också fråga partnern.

Jag vill påminna om budskapet - KOM IHÅG:

Det är viktigare att beskriva hur handen "ser ut" än att partnern får reda på exakt hur många poäng ni har. Poängberäkningen är bara ett hjälpmedel.

Observerat problem vid budgivning med obalans mellan händerna. Ex.: Partnern öppnar med 2 rt/hj/sp och man själv har 10-12/13 p men bara ett eller inget kort i öppningsfärgen!? Vanligast är att passa och hoppas på att det skall bli bra, Motståndarna får ju då också tillfälle att ge sig in i leken och kan få straff. Det är inget alternativ att bjuda NT eftersom man då ofta får spela med sin egen hand medan partnerns öppningshand blir värdelös. En viktig regel är att korten blir mer värda om de passar ihop med partnerns, Om inte - var försiktig.

Viktigt att tänka till i "balanseringspositionen" (= 4-de hand när motståndarna öppnat med en i färg åtföljt av två pass), Partnern kan ju ha ända upp till 16 p utan att kunna bjuda p.g.a. de inklivsregler vi har.

Huvudregel: Bjud som i andra hand men minska alla bud med tre poäng. När det gäller NT behövs bara halv-håll ex. Dx, Knxx. Vid 8/9 p utan 5-kortsfärg, bjud D oavsett fördelning.