

Lektion 12

Svaga öppningsbud med 6 - 11 HP och bra 6-kortsfärg eller längre.

- a. ♠ K Q J 9 8 6 ♥ 8 7 ♦ 9 8 2 ♣ K 2 2 ♠ 9 HP 6 – 2 – 3 – 2
- b. ♠ 8 6 ♥ Q 8 ♦ A Q T 9 8 6 5 ♣ 9 2 3 ♦ 8 HP 2 – 2 – 7 – 2
- c. ♠ K Q J T 9 8 6 2 ♥ 8 ♦ 9 ♣ K T 2 4 ♠ 9 HP 8 – 1 – 1 – 3

Buden kallas för spärrbud, syftet är mer att försvåra budgivningen för motståndarna än att hitta ett hemspelbart kontrakt.

Ibland blir det svårt för medspelaren i stället.

Titta på zon-förhållande, var mer aggressiv i grön zon mot röd zon än tvärtom.

Spärröppna inte i lågfärg om du har en 4-kort högfärg vid sidan om.

Försvar mot spärrbud

Med 12 – 17 HP och en 5-kortsfärg går det bra att göra ett inkliv på tvånivån

Med 12 – 17 HP och en 6-kortsfärg går det bra att göra ett inkliv på trenivån

Med 15 – 17 HP, en jämn hand och håll i öppningsfärgen bjud NT på lägsta nivå.

Med 12 – 17 HP och minst tre kort i alla objudna färger upplysningsdubbla.

Med 18+ HP upplysningsdubbla

Budgivning:

V	N	Ö	S
	3 Hj	?	

- a. ♠ A K 5 4 ♥ 2 ♦ K Q T 5 ♣ K T 9 4
- b. ♠ K Q T 9 3 ♥ A 4 ♦ A J 5 2 ♣ 4 3
- c. ♠ A 3 ♥ K Q 2 ♦ A K J T 5 ♣ T 9 4

- D 15 HP och alla objudna färger
- 3 ♠ 14 HP och bra 5-kortsspader
- 3 NT 17 HP och jämn hand med håll

Nord

♠ Q J 8
 ♥ 4 3 2
 ♦ K Q T 9
 ♣ Q J 8

Budgivning:

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

Väst

♠ 5 4 3
 ♥ A K Q J
 ♦ 5 4 3
 ♣ 5 4 3

Öst

♠ A 9 6 2
 ♥ 7 6 5
 ♦ 8 7 6 2
 ♣ 6 2

Syd

♠ K T 7
 ♥ T 9 8
 ♦ A J
 ♣ A K T 9 7

Markeringar

Det finns flera sorters markeringar men den vanligaste är styrkemarkering.

Det går att markera när:

- Partnern spelar en honnör som du inte tar över.
- Partnern spelar ett lågt kort men du inte kan ta över spelförarens kort.
- När du sakar.

Med ett lågt kort markerar man positivt eller styrka, med ett högt kort negativt eller svaghet.

Markerar man med två kort i en färg och det andra kortet är lägre t.ex. trea tvåa är det en negativ markering. Markerar man åtta nia är det en positiv markering.

Nord

♠ Q J 8
 ♥ A K 4 3
 ♦ K Q T 9
 ♣ Q 8

Budgivning:

V	N	Ö	S
			pass
pass	1 NT	pass	2 Kl
pass	2 Hj	pass	4 Hj
pass	pass	pass	

Öst

♠ 6 2
 ♥ 7 6 5
 ♦ A 7 6 2
 ♣ J 7 6 2

Väst

♠ A K T 5 3
 ♥ J 2
 ♦ 5 4 3
 ♣ 5 4 3

Syd

♠ 9 7 4
 ♥ Q T 9 8
 ♦ J 8
 ♣ A K T 9

Markeringar

Vad är det som är positivt?

I färgkontrakt, dubbelton eller honnör dam eller högre. (Singelton går inte att markera)
I sang, långa färger

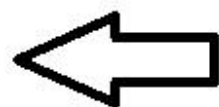
Ess

När du täcker bordets kort, du har knekt kung efter bordets tia dam.
Du sitter före bordet och har högre kort än bordets högsta.



Resultat: = Kontraktet gick precis hem
+ Antal övertrick
- Antal straffar

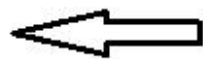
Godkännandeknapp, används av Öst



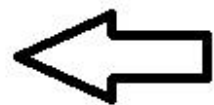
Kontrakt, siffra + färg eller NT

Utspel, färg + kort

kort: siffror 2 - 9, 0 = 10, J = knekt
, Q = dam, K = kung, A = ess



Dubblat / redubblat kontrakt



OK-knappen används som PÅ-knapp



Cancel, suddabacka-tangent

Spelförare, byter mellan N/S eller Ö/V

Tävlingsspel

Blir det något fel, tillkalla tävlingsledare.

Räkna dina kort innan du tittar på dem.

Bjud bara när det är din tur att bjuda.

När budgivningen är färdig, Nord registrerar kontrakt i Bridgемate.

Efter utspel, Nord registrerar utspelskort i Bridgемate.

Under spel, markera vunna och förlorade stick.

När spelet är färdigt, lägg inte ihop korten förrän ni är överens om resultatet.

Lägg tillbaka korten i rätt ficka.

Nord registrerar resultatet i Bridgемate.

Öst granskar och godkänner registreringen i Bridgемate.

Rör aldrig en annans spelares kort.

Vänta med diskussioner till efter tävlingen.

Var trevliga, vi är här för att tävla och ha trevligt.