

Utspelstips

- Spela ut från längsta färg i sang
- Spela ut högsta från sekvens
- Dra från färg med honnör genom att spela lågt kort enligt 1-3-5 (även kallad 10-12)
- Singel (ev dubbelton) i färgkontrakt och hoppas på stöld (P skall ha mesta styrkan)
- trumfuts spel

Utspelsregler

KDKn32

KDT54

DKnT32

EKKn2

DT52

KKn974

3:e från hålsekvens (mellansekvens)

KKnT53

DT963

Högsta från dubbelton

74

Kn2

Skapa en bild av hur det sitter

- Utnyttja tillgänglig information
 - Budgivning. Räkna poäng. Hur mycket har P?
 - Utspelet. Hur sitter det i utspelsfärgen?
Påspelade kort, markering, ...
 - Överblick över spelförarens resurser
Vad har han visat i budgivning? Hur spelar han?
Placera honnörer baserat på visade poäng.
 - Senare markeringar och utspel.

Taktik

- Utspelarens partner kommer in:
Skifta färg eller spela tillbaka utspelsfärgen?
Är det bråttom?
- Passivt försvar
 - Spela säkert. Ge inte bort stick. Ingen onödig favör.
=> tempoförlust men spelföraren får inget gratis
- Aktivt försvar
 - Vi drar för honnör för att snabbt skapa stick.
Spelar för stöld.

Trumfuts spel

Goda argument för trumfuts spel

- Styrka (och/eller längd) i deras sidofärger
- De har bjudit på bra fördelning och kan ta stölder (t ex 3:e färg blir trumf)
- Misstänker att det finns stölder på korta handen
- Finns ingen långfärg att saka förlorare på
- Vill spela passivt men har honnörer i övriga färger

Speltips

- Hålla upp höga kort för att bryta förbindelsen (bordet har långfärg utan ingångar)
- Trumfmatt
Spela ut från egen långfärg när trumfen sitter snett så att spelföraren måste stjäla och tappa kontrollen

Markeringar

Positiv markering

- En önskan om att få färgen spelad genom att lägga ett lågt (lägsta) kort
- Lågt kort följt av högre visar intresse

Negativ markering

- Vill inte få denna färg spelad eftersom vi inte har någon hjälp i färgen eller det finns bättre alternativ
- Hög hacka (ej honnör) följt av lägre förnekar intresse
- Var tydlig! Lagg 9 från 9863

När markerar vi

- På partners utspel om bordet vinner
- På honnörsutspel om vi har gränsande honnör, t ex E eller Kn (T) om P spelar ut K
- På utspelat E (lovar K) i trumfspel för att visa om stöld finns
- När vi sakar, speciellt första sak
- Ingen styrkemarkering i färger som spelföraren spelar

Alltid lyda markeringar?

Helheten i given är det viktiga och våra markeringar skall hjälpa partnern att skapa sig en bild av sitsen

- Positiv markering är en önskan om fortsättning, men kanske för att förhindra något som är sämre
- Negativ markering är ett förslag men utspelsfärgen kanske är stark nog utan hjälp

Påspel i tredje hand

- Högt i 3:e hand om P spelar ut en hacka och vi kan täcka bordets kort. Dock inte högre än nödvändigt och lägsta från sekvens!

	8 4	
5		D 9 2
<hr/>		
	D 7 5	
6		K Kn 3
<hr/>		
	9 7 5	
6		D Kn 3

Påspel i andra hand

- Normalt lågt om spelföraren spelar hacka (inte lägga onödiga mellankort)
- Täck honnör (T och högre) med honnör OM det kan skapa stick för vår sida
Var förberedd!

Sammanfattning

Regler för utspel och påspel i tredje hand

- Högsta kort i utspel från sammanhängande honnörer (sekvens) \underline{D} Kn T \underline{K} D 6 4 2 (trumfkontrakt)
- Lägsta kort vid påspel från sammanhängande honnörer D Kn \underline{T} D \underline{Kn} 7

Regler för påspel i andra hand

- Vi lägger lågt i andra hand såvida inte vi genom att täcka honnör med honnör kan godspela stick till vår sida. Vi väntar med att täcka sista kortet i sekvens.

Balanserade händer

Fördelningar: 4333, 4432, 5332

HP	ÖH1	SH1	ÖH2
12-14	1 i färg	1ö1 1 NT 2ö1	1 NT pass 2 NT
15-17	1 NT		
18-19	1 i färg	1ö1 1 NT 2ö1	2 NT 2 NT 3 NT
20-21	2 NT		
22-24	2 Kl	2 Ru	2 NT
25-27	2 Kl	2 Ru	3 NT

Sammanfattning av svar på 1 NT

- 2 ♣ frågar efter 4+hö (med egen 4-hö)
- 2 ♦ 5+♥ oavsett styrka
- 2 ♥ 5+♠ oavsett styrka
- 2 ♠ 0-7 hp, minst 5-5 i lå eller 6+lå eller 10+ och minst 5-4 i lå och singel hö
- 2 NT invit utan 4-hö
- 3 lå anpassningsinvit med 6-färg som partnern accepterar med en topph.

Högfärgsfrågan 2 ♣

- Mål att hitta 4-4 i hö efter öppning 1 NT
- Med egen 4-färg i hö och minst invit bjuds 2 ♣
- Fortsättning med invitbud i sang eller ÖHs hö
- Ny färg på 3-nivå av SH efter svar är ukrav med 5+färg

Överföring med 2 ♦ och 2 ♥

- För bättre beskrivning av handen med 5+hö och låta sangöppnaren bli spelförare
- Handtyper efter start med 2 ♦/♥ (5+hö)
 - Svag hand med 5+hö (pass)
 - Invit med exakt 5 hö (2 NT). Ber P att välja NT/hö
 - Utgång med exakt 5 hö (3 NT). Ber P att välja
 - Invit med 6+hö (3 hö)
 - Utgång med 6+hö (4 hö)
 - Sidofärg i lå och ukrav (3 lå)

1 NT – 2 ♠

Med 2 ♦ och 2 ♥ som överföring blir 2 ♠ ledigt och bjuds på följande händer:

- 0-7 hp med 6+lå
- 0-7 hp med minst 5-5 i lå
- 10+ hp med minst 5-4 i lå

Svar på 2 ♠

Sangöppnaren har bara två svar på 2 ♠:

- 2 NT lika längd i ♦ och ♣ eller längre ♦
- 3 ♣ längre ♣ än ♦

SH har 0-7

- Med 0-7 och 6+lå bjuds 3 lå (eller pass på 3 ♣)
- Med 0-7 och minst 5-5 i lå väljer vi den färgen som ÖH indikerar (♦ om 2 NT, ♣ om 3 ♣)

1 NT 2 ♠

2 NT 3 lå slutbud

1 NT 2 ♠

3 ♣ pass/3 ♦ slutbud

SH har minst 5-4 i lå och 10+

SH visar nu singel i hö och har då möjlighet att undvika 3 NT

1 NT 2 ♠

2 NT 3 hö

3 NT

singel hö

ÖH har bra håll

1 NT 2 ♠

3 ♣ 3 hö

4 ♣

singel hö

3 NT är hopplöst

Inkliv när MTH öppnar

Tre sorters inkliv:

- Hoppinkliv 6-10 och 6+färg (3-nivå 7-färg)
- 1 NT med 15-17 hp och håll i öppningsfärgen
- Enkla inkliv (färg på lägsta nivå), 11-17 hp, 5+färg

Tre skäl för inkliv:

- Kämpa om kontraktet
- Rekommendera ett utspel (bra färg)
- Försvåra för motståndarna (ta bort budutrymme)

Krav på enkla inkliv

- På 1-tricksnivån: 11-17 hp och 5+färg
- På 2-tricknivån: 11-17 hp och 6+färg (helst)

Med stark 5-färg typ kan vi kliva in på 1-nivå
med 9-10 hp, t ex KDKnxx, EKxxx, EDTxx

På 2-nivå kan vi ha en bra 5-färg med lite extra
hp och inget bättre alternativ

Svar på inkliv

- enkelhöjning 6-9 htp, 3+stöd
 - Dubbelhöjning (hö) 6-9 htp, 4+stöd, någon singel
 - överbud (ÖH-färg) 10+htp, 3+stöd
 - 1 i färg 8+ hp, 5+färg, rondkrav
 - 2 i färg 10+hp, 5+färg, rondkrav
 - 1 NT 8-10 (11)* hp, håll i öppningsfärgen
 - 2 NT (11)* 12-13 hp, bra håll i öppningsfärgen
 - 3 NT 14+ hp, bra håll i öppningsfärgen
- * med 11 hp ser vi på anpassning till inklivsfärgen

Upplysningsdubbling (UD)

Dubbelt är UD när:

- Det finns 2 eller 3 objudna färger
- Dubbling avges under 4 ♥
- Partnern inte har bjudit annat än pass

Svar på UD

Pass bara om bra långfärg i öppningsfärgen!

Annars:

- 1 NT 6-10 hp och håll
- 2 NT 11-12 hp och bra håll
- 3 NT 13+hp och bra håll
- Färgbud på lägsta nivå 0-8(9) hp/http, 4+färg
- Hopp till 2 i färg 9-12 htp, 5+färg
- Hopp till 3 i färg (om 2 ej hopp) 10-12 htp, 5+färg
- Hopp till 4 hö 13+htp, 5+färg
- Överbud i öppningsfärgen 10+htp, ber dubblaren om lägsta 4-hö

UD i offensiven

Väst Nord Öst Syd
1 ♥ 3 ♦ pass pass
?

♠K D T 9 ♥E Kn T 9 8 ♦2 ♣E Kn 4

D som UD då partner kan ha:

♠E 8 6 5 4 3 ♥2 ♦9 6 5 ♣K 8 2

Dubbelt är UD när:

- Det finns minst en objuden färg (normalt fler)
- Dubbling avges under 4 ♥
- Partnern inte har bjudit annat än pass

Efter inkliv med 1 NT

Väst Nord Öst Syd

1 ♥ 1 NT ?

Efter inkliv med 1 NT:

- Dubbelt är enda starka budet, 10+
- Färgbud är begränsade till högst 9 hp

Efter deras UD

Väst	Nord	Öst	Syd
1 ♥	D	?	

Efter deras UD:

- Bud på 1-läget som ostörd, 4+färg och 6+hp
- Bud på 2-läget som ostörd, 4+färg och 11+hp
- Trumfhöjningar som ostörd inkl. 2 NT Stenberg
- RD, 10+hp och intresse för dubblade straffar (ideal fördelning, 4 1 4 4)

Efter deras inkliv

Väst	Nord	Öst	Syd
1 ♦	1 ♥	?	

Efter deras inkliv:

- Bud på 1-läget som ostörd, 4+färg och 6+hp
- Bud på 2-läget som ostörd, 4+färg och 10+hp
- Sangbud naturliga med håll
- Trumfhöjningar som ostörd (ej 2 NT Stenberg)
- Överbud, ukrav med 4+stöd

Fjärde hand bjuder

Väst Nord Öst Syd

1 ♦ pass 1 ♥ 1 ♠

?

Efter bud från fjärde hand:

- Vi bjuder naturligt om vi kan
- Inte längre tvingade att bjuda
- Sangbud naturliga med håll
- Trumfhöjningar som ostörd (ofta 3-stöd)

Sammanfattning

- Dubbelt är UD, om P inte bjudit annat än pass
- Vi stödjer P med stöd
- Vi bjuder naturligt om vi kan
- Vi är inte tvungna att bjuda efter inkliv i fjärde hand
- Efter motståndarnas inkliv garanterar sangbud håll i deras färg(er)
- Efter inkliv med 1 NT visar färgbud högst 9 hp med bra långfärg medan RD visar intresse för straff med 10+hp

Negativ dubbling efter inkliv

Väst	Nord	Öst	Syd	
1 ♣	inkliv	D		Inkliv med färgbud upp till 4 ♥

Dubbelt visar objudna högfärger (minst 4-korts)

Styrka för D av bud på 1-nivå är minst 6 hp, 2-nivå minst 8 hp, 3-nivå minst 10 hp

Väst	Nord	Öst	Syd	
1 ♣	1 ♠	D		Visar 4+ ♥.

Väst	Nord	Öst	Syd	
1 ♣	1 ♦	D		Visar minst 4-4 i hö

Fortsatt budgivning

Väst	Nord	Öst	Syd
1 ♣	1 ♠	D	pass

?

Fortsättning som om P har bjudit 1 ♥.

Sangbud lovar dock håll i ♠.

ÖH balanserar?

Väst	Nord	Öst	Syd
1 X	1 Y	pass	pass

?

- Dubbelt i sista hand med korthet i motståndarfärgen och stöd i objudna färger
- Passa med längd i motståndarfärgen och minimum
- Strid om kontraktet med längd i motståndarfärgen om du har tillägg eller extra fördelning

Inkliv mot 1 NT

Väst Nord Öst Syd

1 NT 2 ♦ ?

- Dubbelt är UD med 3+ i objudna färger, minst 5 hp
- Ny färg utan hopp visar 5+färg och är konkurrerande
- Ny färg med hopp är ukrav med 5+färg.
ÖH väljer färg eller sang
- 2 NT och 3 NT är naturligt utan objuden hö
- Överbud söker håll

Spärrinkliv mot 1 NT

Väst Nord Öst Syd

1 NT 3 ♦ ?

- Dubbelt är UD med 3+ i objudna färger, minst 5 hp
Åtminstone en 4-hö. ÖH visar 4-hö/håll nerifrån
Om ingen träff så 3 NT eller 5 lå
- Ny färg är ukra med 5+färg. ÖH väljer färg eller sang
- 3 NT är naturligt utan objuden 4-hö

Straffdubbelt mot 1 NT

Väst	Nord	Öst	Syd
1 NT	D	?	

- Med jämn hand säger vi pass
- Med dåliga kort och 5+färg så bjuds den naturligt!
Ingen hö-fråga eller överföring
- RD med 8+hp. Sedan straffdubbelt med bra 3+ i deras färg eller eget kontrakt
- Har vi dåliga kort och en långfärg kan vi hoppa som spärr