LEKTION 14 GRUNDKURS

# Motbudgivning

Bara för att motspelarna har öppnat budgivningen är det inte säkert att de har det högsta kontraktet. Tillsammans kan du och din partner ha över 26 hp, dvs en gemensam styrka som räcker till att både bjuda och spela hem utgång eller så kan ni spela hem ett delkontrakt.

När du kliver in i budgivningen är din målsättning att

* i första hand **vinna kontraktet** och
* i andra hand ge partner **vägledning om ett bra utspel.**

## Inkliv

För att kliva in i budgivningen (t.ex 1♠ efter öppning 1♥) krävs en **bra femkorts färg** och **10-16 hp**.

En bra färg innehåller alltid minst två honnörer.

Vid inkliv på tvåtricksnivån är det önskvärt att man har **en sexkortsfärg och 12-16 hp**.

Exempel på bra inkliv när motspelaren till höger har öppnat med 1♥:

♠ A K J 8 3 ♠ 8

♥ 8 3 ♥ A 7

♦ A 6 2 ♦ A Q J 8 7 2

♣ 7 4 2 ♣ J T 9 7

**1**♠**.** En bra femkorts spader och 12 hp. **2**♦**.** En bra sexkorts ruter och 12 hp.

##

## Fortsatt budgivning efter inkliv

Efter färginkliv blir budgivningen lite annorlunda än om partnern hade öppnat budgivningen. Kom ihåg att ett inkliv har **begränsad poängstyrka, 10-16 hp** och att inklivshanden har visat minst **femkortsfärg**.

1. **Visa direkt trumfstöd i högfärg, tre kort räcker.**

enkelhöjning lovar 6-9 hfp,

dubbelhöjning lovar 10-13 (14) hfp

bjud utgång med 14+ hfp.

1. **Ny färg är krav och lovar minst femkortsfärg och minst 10 hp.**
2. **Sangbud är naturliga, men lovar dessutom håll i öppningsfärgen**

Efter inkliv på entricksnivån lovar

1 NT 8-11 hp samt håll i öppningsfärgen

2 NT 12-14 hp samt håll i öppningsfärgen

3 NT 15-17 hp samt håll i öppningsfärgen

**OBS!**

Eftersom inklivet är begränsat till max 16 hp **behöver du inte bjuda med händer som är svagare än 10 hp när du saknar trumfstöd.**

Motspelaren till vänster om dig har öppnat budgivningen med 1♦.

Din partner kliver in i budgivningen med 1♥.

Motspelaren till höger passar.

Vad bjuder du med följande kort?

♠ Q 9 7 5 ♠ K Q 9 7 4 ♠ Q T 5 ♠ Q 9 7 5

♥ A 9 7 ♥ 9 7 ♥ 9 7 ♥ A 9

♦ 5 ♦ 8 7 2 ♦ K J T 2 ♦ 7 5 2

♣ K J 9 6 4 ♣ A Q 7 ♣ A T 7 4 ♣ J 9 6 4

1. **3**♥**.** Du visar ditt trumfstöd och din styrka bäst genom att stöda partnern med ett hoppande bud.

 Budet är invit till utgång.

2. **1**♠**.** Du visar din spaderfärg och minst 10 hp. Samtidigt berättar du att du inte har tre korts hjärter.

 Budet är rondkrav.

3. **1 NT.** För detta bud krävs att du har ett bra håll i öppningsfärgen och 8-11 hp.

4. **Pass.** Din partners hjärter duger bra som trumf. Någon utgång lär inte finnas.

##

## Sanginkliv

Har du egen sangöppning, **balanserad hand** och **15-17 hp,** samt **håll i öppningsfärgen,**

kliver du in i budgivningen med 1 NT.

Med håll i öppningsfärgen menas att du har tillräckligt bra kort för att kunna ta minst ett stick i färgen när motspelarna spelar den.

**Din partner bjuder som om du hade öppnat med 1 NT.**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

#### SAMMANFATTNING

## Motbudgivning

**Inkliv** Minst en bra femkortsfärg, 10-16 hp

 På tvåtricksnivån12-16 hp, helst sex kort

**Sanginkliv** Håll i öppningsfärgen, 15 – 17 hp