LEKTION 15 GRUNDKURS

## Upplysningsdubbling

**Normal UD**

Motspelaren till höger om dig har öppnat med 1♥. Vad bjuder du?

♠ A K 3 2

♥ 7

♦ K J 8 5

♣ K 9 8 5

Du har en öppningshand med 14 hp och singelton i motspelarnas öppningsfärg. Du vill gärna vara

med och konkurrera om slutkontraktet. Eftersom du saknar en bra femkorts färg kan du inte bjuda ett mellankommande bud (inkliv). Ditt bud blir istället **dubbelt** (D eller X), som visar att du har **minst fyra kort i objuden högfärg** och **minst tre kort i objuden lågfärg.** Din kortaste färg är öppningshandens bjudna färg. Du lovar **minst 12 hp.** Detta bud kallas upplysningsdubbling (UD).

En dubbling räknas som upplysningsdubbling när:

1. Motspelaren har öppnat budgivningen
2. Din partner har antingen inte bjudit alls eller passat.
3. Du avger budet vid första tillfälle.

**Stark UD**

Upplysningsdubbling använder du dessutom när du har en **stark färghand** (minst 17 hp) eller en **överstark sanghand** (minst 18 hp). När du har den starka handen visar du detta genom att efter partnerns svar återkomma med ett bud på lägsta nivå i din långa färg.

Väst Nord Öst Syd

1 ♦ D pass 1♥

pass 1♠

**1♠ visar här minst femkortsfärg och minst 17 hp.**

|  |
| --- |
| 1. **Normal UD**
* (11) 12-16 hp
* Minst fyra kort i objuden högfärg och minst tre i objuden lågfärg.
1. **Stark UD** (styrkan visas i den fortsatta budgivningen)
* 17+hp
* Överstark sanghand med håll i öppningsfärgen, minst 18 hp
 |

Exempel på bra UD-händer efter öppning 1♦ är:

♠ Q J 9 4 ♠ A K J 8 6 4 ♠ K 8 6

♥ A 9 6 2 ♥ A 9 ♥ A Q 8

♦ 8 7 ♦ K Q 9 ♦ K J 9 6

♣ A Q 8 ♣ 9 5 ♣ A Q 7

1. Du har den “normala” handen för en upplysningsdubbling.
2. Du har en stark UD-hand med egen bra färg. Börja med UD och bjud din spader på lägsta nivå nästa gång det blir din tur. Du visar då att du har minst en bra femkortsfärg och minst 17 hp.
3. Du har en överstark sanghand med håll i öppningsfärgen. Börja med UD och bjud sang på lägsta nivå nästa gång det blir din tur att bjuda.

### **Fortsatt budgivning efter upplysningsdubbling**

Efter sin dubbling förväntar sig din partner **att du bjuder någonting om motspelaren till höger** **om dig passar, även när du har en usel hand.** Om du passar får ju motståndarna spela ett dubblat kontrakt, som troligen går hem, kanske med övertrick, och ger dem många poäng.

**När du bjuder ska du förutsätta att din partner har den ”normala” UD-handen .**

**Svarshandens bud efter partnerns UD på entricksnivån:**

|  |  |
| --- | --- |
| Färgbud på lägsta nivå | 0-8 hfp |
| Färgbud med hopp till 2-nivån. | 9-10 hfp (Detta bud finns inte i all lägen. 9-10 poängs händerna måste då sorteras i svagare eller starkare variant) |
| Färgbud med hopp till 3-nivån. | 11-12 hfp |
| Färgutgång | 13+ hfp, minst bra femkorts färg |
| Överbud i motståndarnas färg | Kravbud, bra kort utan lämpligt bud |
| 1 NT | 6-9 hp, håll i öppningsfärgen |
| 2 NT | 10-12 hp, bra håll i öppningsfärgen |
| 3 NT | 13+ hp, bra håll i öppningsfärgen |

Väst Nord Öst Syd

 1 ♥ D pass ?

♠ K 9 3 2 ♠ K Q 9 7 4 ♠ 6 4 ♠ K 8 6

♥ 9 7 3 ♥ 9 7 5 ♥ 9 7 5 ♥ K Q 9 5

♦ A 8 6 4 ♦ A 7 ♦ 9 8 6 4 3 ♦ A 7 5

♣ 9 7 ♣ K T 4 ♣ 9 7 4 ♣ Q 9 7

1. **1**♠**.** Du visar spaderfärg och din minimala styrka(max 8 hfp).
2. **4**♠**.** Du har en bra trumffärg och den gemensamma styrkan är på minst 26 hfp.

Därför bjuder du utgång direkt.

1. **2**♦**.** Du måste bjuda trots att din hand saknar poäng. Ditt bästa val är att bjuda din längsta färg.
2. **3 NT.** Du har14 hp och ett fint håll i öppningsfärgen. Ditt bud blir utgång i sang.

|  |
| --- |
| **OBS!**Om din partner har upplysningsdubblat måste du bjuda om MTH (motståndaren till höger) passar,enda undantaget är när du är väldigt stark och lång i motståndarnas öppningsfärg (t.ex QJT987). Då kan du genom att passa förvandla din partners upplysningsdubbling till en straffdubbling. |

|  |
| --- |
| **OBS!**Du behöver inte bjuda om MTH bjuder något annat än pass. Nu passar du med alla händer med 6 hfp eller mindre. Ett **frivilligt bud** i färg på lägsta nivå lovar 7-10hfp. |

## Spelföringsteknik – håll kontroll på intressanta kort

I bridge är det viktigt att hålla reda på vilka kort som har spelats – för att kunna dra slutsatser och kunna genomföra spelföring och motspel på bästa sätt.

Att hålla reda på alla kort som har gått klarar inte många. Däremot klarar de flesta av att bedöma vilka kort som är intressanta och hålla kontroll på dessa.

Du är spelförare i 3 NT. Väst spelar ut ♠3.

 ♠ J T 7

 ♥ A 7 5 3

 ♦ J 9 4

 ♣ K Q 8

♠ 3

 ♠ A 8 5

 ♥ K 8

 ♦ A T 8 7 2

 ♣ A 7 4

Du har sju säkra stick och behöver ytterligare två för att klara hemgången.

Dessa kan du få i ruter genom att maska två gånger (dubbelmask) från bordet mot handen.

Vilka kort (honnörer) är intressanta att hålla kontroll på i denna giv?

Eftersom motståndarnas **angrepp kom i spader, är dessa honnörer viktiga** att hålla reda på.

Väst spelade ut ♠3 och därför är det troligt att han har minst en honnör och fyra eller fem kort i färgen.

Du spelar ♠T från bordet, Öst ♠K och du vinner sticket med ♠A. Mycket talar nu för att ♠J

blir ett säkert stick, när motståndarna spelar färgen nästa gång.

Viktigt är också att hålla kontroll på **honnörerna i ruterfärgen**.

Honnörerna i hjärter och klöver är mindre intressanta på denna giv.

## Håll kontroll på antalet kort i en färg

I trumfkontrakt är det mycket viktigt att **hålla kontroll på antalet trumf** som har spelats.

Ett vanligt misstag är att spelföraren glömmer att räkna de trumf som motståndarna har stulit med.

Direkt efter utspelet ska du som spelförare räkna ut hur många trumf motspelarna har.

Efter hand som motspelarna spelar sina trumf ska du sedan hålla räkning på dem.

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

#### SAMMANFATTNING

## Upplysningsdubbling

1. **Normal UD**

Minst fyra kort i objuden högfärg och minst tre i objuden lågfärg.

1. **Stark UD** (styrkan visas i den fortsatta budgivningen)
* Enfärgshand, minst fem kort, minst 17 hp
* Tvåfärgshand, 5-4-fördelning eller bättre, minst 17 hp
* Överstark sanghand med håll i öppningsfärgen, minst 18 hp

## Svar på upplysningsdubbling

0-8 hfp Lämplig färg på lägsta nivån

9-10 hfp Längsta färg med hopp

11-12 hfp Längsta färg med dubbelhopp

13+ hfp Utgång i gemensam färg

Med håll i öppningsfärgen och balanserad hand:

6-9 hp 1 NT

10-12 hp 2 NT

13+ hp 3 NT

I sangspel kan du välja en färg, t.ex. utspelsfärgen och hålla räkning på den, både som spelförare och motspelare. Övning ger färdighet!