|  |
| --- |
| **Fortsättningskurs Lektion 2** |

**Kontrollbud Cuebud**

När paret har kommit överens om trumffärgen är ett bud i ny färg,

oftast på fyranivån men minst 3♠, ett kontrollbud i den färgen:

Väst Öst

1♥ 1♠

3♠ 4♣

3♠ har fastställt spader som trumf och 4♣ är ett cuebud som berättar:

* Jag har äss eller kung i klöver, eller möjligen singel eller renons
* .... och jag tror att vi eventuellt kan ha slam.

Kontrollbud är de viktigaste hjälpmedel som vi har vid slambudgivning. De inbjuder partnern att samarbeta,

att också cuebjuda. Om partnern anser att hans hand är olämplig för slam kan han avböja genom att bjuda trumffärgen.

Man kontrollbjuder alltid sin billigaste (lägsta) kontroll.

Om Öst i ovannämnda exempel hade cuebjudit 4♦, skulle han ha förnekat klöverkontroll.

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

Väst Öst

♠ AJ92 ♠ KQ1063

♥ K2 ♥ AQ3

♦ AKJ74 ♦ Q103

♣ J2 ♣ 84

1♦ 1♠

3♠ 4♥ = cuebud som inviterar till spaderslam

4♠

Styrkan för slam finns, men det finns inte tillräckligt kontroller.

Om den ena inom paret förnekar kontroll i en färg och den andra trots det fortsätter med ett nytt cuebud,

lovar han också kontroll i den färg som partnern har förbigått:

1♠ 3♠

4♦ 4♥ .....

Öppningshandens 4♦ visar ruterhåll och slamintresse, men förnekar klöverkontroll. Svarshandens 4♥ lovar hjärterkontroll och samtidigt klöverkontroll eftersom det inte finns något skäl att berätta om hjärterkontroll

utan klöverkontroll. Det finns ju då ingen slam, eftersom motståndarna kan ta två klöverstick.

En korthet kan vara lika effektiv kontroll som äss eller kungar.

♠ A2 ♠ KJ82

♥ AKJ872 ♥ Q6

♦ A102 ♦ KJ9843

♣ J9 ♣ 2

1♥ 2♦

3♥ 4♥

4♠ 5♣

6♥

Öst visade kontroll i klöver och det var just vad Väst behövde veta för att chansa på slammen.

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

**Observera** att man inte kontrollbjuder korthet i sin partners huvudfärg,

utan man lovar äkta kontroll, äss eller kung.

1♠ 2♣

2♥ 4♠

5♣

Om Östs klöverfärg är något i stil med AQxxx, är en singel eller renons det sista han behöver,

medan en äkta kontroll stärker färgen.

Därför skall man kunna lita på att en kontroll i partnerns färg lovar en äkta kontroll, inte korthet.

**Cuebud ”på förhand”**

1♠ 2♦

2♠ 4♣

Eftersom 3♣ är krav, måste 4♣ vara ett kontrollbud som fastställer spader som trumf.

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

Det är lätt att se hur mycket bättre det ofta är att växla information via kontrollbud,

än att vid minsta misstanke om slam kasta sig över ässfrågan 4NT!

**4NT är alltid ässfråga efter cueserie**

**OBS!** Eftersom våra cuebud visar första- eller andrakontroll är 4NT i en cueserie alltid ässfråga.

På det sättet undviker man en slam med tillräckliga kontroller i alla färger, men med två äss borta.

|  |
| --- |
| Markeringar |

Spelföraren har en stor fördel av att kunna se den egna sidans gemensamma resurser.

Det är av största vikt att motspelarna genom markeringar hjälper varandra att avslöja

hur de dolda händerna ser ut.

♠QJ8 NS spelar 3NT efter budgivningen 1NT av

♥432 Syd och 3NT av Nord.

♦KQT9 Väst inleder glatt med att plocka fyra hjärter-

♣QJ8 stick. För att straffa kontraktet måste dock

♠543 ♠A962 ÖV få fem stick. Vilken färg skall Väst

♥AKQJ ♥765 försöka med efter fyra ronder hjärter?

♦543 ♦8762 Är det bara en gissning? Om ÖV i det här fallet

♣543 ♣62 inte hittar spadervändan och partnerns äss,

♠KT7 kommer kontraktet att gå hem.

♥T98 Lösningen för ÖV är att använda markeringar.

♦AJ Då Öst måste saka ett kort på den fjärde hjärtern

♣AKT97 skall han markera, berätta för sin partner var han har styrka. Han skall spela ♠2.

|  |
| --- |
| Styrkemarkering, Schneider |

|  |  |
| --- | --- |
| **Lågt kort = positiv markering, uppmuntrar****Högt kort = negativ markering, varnar** | Vi styrkemarkerar när  * **partnern spelar ut en honnör** * **partnern drar i en färg, men du kan inte sticka motspelarens kort** * **när vi sakar** |

En markering är inte fullständig förrän spelaren har hunnit lägga två kort i färgen.

En trea blir ett ”högt” kort om det efterföljs av en tvåa. En åtta blir ett ”lågt" kort om den efterföljs av en nia.

Nu är det inte alltid så lyckligt att man hinner med att markera med två kort. Tänk därför på att alltid försöka göra markeringen med det första kortet så tydlig som möjligt.

a) b)

♠754 ♥754

Utspel: ♠K ♠A82 Utspel: ♥K ♥J82

a) Väst spelar ut ♠K. Öst skall markera positivt med ♠2. Det är ett lågt kort vilket uppmanar

Väst att fortsätta i färgen.

b) Väst spelar ut ♥K. Kungen lovar damen så Öst skall markera positivt för att uppmana sin

partner att fortsätta i färgen.

c) ♦854

Utspel♦K ♦972

c) Väst spelar ut ♦K. Öst vill inte att Väst fortsätter med ruter och spelar därför sin högsta

hacka, ♦9. Öst gör inte misstaget att lägga ♦7 – vilket skulle göra det svårare för Väst att

läsa markeringen.

|  |
| --- |
| Markera alltid så tydligt som möjligt utan att det kostar ett stick! |

I trumfkontrakt skall man också markera för styrka om man ser att en fortsättning i färgen kan leda till en stöld:

♠ QJ8 Syd spelar 4♥. Väst spelar ut ♠A. Eftersom äss i utspel

♥ AK43 lovar kungen finns det en möjlighet till straff. Om Öst

♦ KQT9 kan få partnern att fortsätta med ♠K och en spader till

♣ Q8 som han kan stjäla. ♦A ger sedan straffen.

♠ AKT53 ♠ 62 För att Öst skall förmå Väst att fortsätta på den inslagna

♥ J2 ♥ 765 vägen skall han markera positivt med ♠2 i första stick.

♦ 543 ♦ A762 Väst följer sin partners råd och spelar ♠K och mer spader

♣ 543 ♣ J762 till stöld.

♠ 974

♥ QT98

♦ J8

♣ AKT9

**Saka och markera**

När du sakar får du också en möjlighet att attitydmarkera som du absolut bör utnyttja.

Precis som vanligt visar ett lågt kort intresse för färgen och uppmuntrar din partner att spela den färgen om han kommer in. Ett högt kort visar svaghet i färgen och varnar din partner för att spela den.

Du har

a) ♦ AQT63 b) ♠ 87642

a) Saka ♦3 som uppmuntrar din partner att spela ruter

b) Saka ♠8 som varnar din partner för att spela spader.