

# Motspel

---

- **INKLIV**
  - Förbereder motspel genom att ge partner upplysning
- **UTSPEL**
  - **Budgivningen**
  - **Vilken styrka har motståndarna**
    - **Vilken styrka har då partner**
- **SIGNALER**
  - **Attityd Hög-Låg (Schneider)**
  - **Längd (Malmö)**
  - **Lavinthal (Färgvalssignal)**
- **PÅSPEL OCH VÄNDOR**

# BRIDGENS OLIKA DELAR

---

## ➤ Budteknik

- Samarbete med partner

## ➤ Spelplanering

- Ta hjälp av budgivning
- Vilket utspel fick du
- Hur många stick har du

## ➤ Motspelesstrategier

- Nu är vi två igen

# Skicka signaler till partnern!

Det är mycket du kan berätta för partner med dina markeringar

- Försök med en annan färg (Schneider eller omvänd markering)
- Var snäll och spela spader (Lavinthal eller färgvalsmarkering)
- Jag har ett jämnt antal ruter (Malmö eller längdmarkering)
- Jag vill ha en stöld (Schneider)
- Jag gillar färgen du spelade ut (Schneider)

Men du sänder bara **ett** meddelande med varje kort!

Partnern behöver veta vad kortet betyder.

Ditt kort har olika betydelse i olika situationer

**Ditt kort är en markeringar om du inte  
bidrar att ta stick**

# Signaler

## ➤ Signaler

### ➤ Attityd (Omvända markeringar, Schneider)

➤ Lågt kort för JA, högt kort för NEJ

➤ Används

➤ När **partner** spelar färgen och du inte kan vinna sticket

➤ Vid **sakning**

### ➤ Längd

➤ Lågt kort = jämnt antal, högt kort = udda antal

➤ Används

➤ När **spelföraren** spelar färgen

### ➤ Färgvalssignal Lavinthal

➤ Lågt kort = lägsta färg, högt kort = högsta färg

➤ Används

➤ När du **ger partner en stöld** och du ber om den färg du vill ha tillbaka för ev ny. stöld

# Skicka signaler till partnern!

Schneidermarkering visar din attityd till färgen

Positiv Attityd..... Lågt kort = JA

Negativ Attityd... Högt kort = NEJ


Används vid partners utspel och du inte kan bidra till att vinna sticket vid sakning

## Markera tydligt

# Hög eller lågmarkera på Ess-utspel

Beror på budgivning och kort på bordet

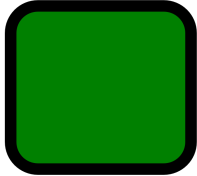
Kontrakt:  
4 Sp

♣ kn108  
♣ kn1085  
♣ E  ♣ D94  
♣ 94

Säg JA med "tredje kontroll"

Vi förutsätter EK från 4-korts färg

# Ett exempel

♠ EK42	♠ D1085	♠ 93
♥ 6	♥ 10842	♥ Dkn9
♦ 9652	♦ EKn3	♦ K1084
♣ 7542	♣ KD	♣ 10863
		
	♠ Kn76	
	♥ EK753	
	♦ D7	
	♣ Ekn9	

Syd spelar 4Hj

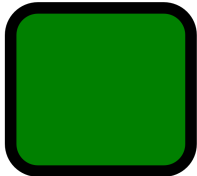
Väst spelar ut spader ess

Öst markerar med spader 9

Öst vill inte ha stöld med  
ett säkert trumfstick

Partner vänder i ruter

# Honnörsmarkering

♠ 93	♠ EK8	♠ 65
♥ 72	♥ EKkn84	♥ 1065
♦ EK852	♦ 106	♦ Dkn74
♣ ED63	♣ kn84	♣ 10752
		
	♠ Dkn10742	
	♥ D93	
	♦ 93	
	♣ K9	

Syd spelar 4Sp

Vad spelar Du ut? ♦ E

Öst markerar med ♦ D

Vad spelar Du för kort? ♦ 2

Partner vinner och  
vänder med ♣ 5

En så kallad honnörsmarkering  
som antingen är singel eller lovar  
kortet närmast under

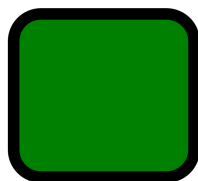


# Hög eller lågmarkera på honnörssutspel

Positiv markering med angränsande honnör

♣ 752

♣ K



♣ E94

♣ kn94

♣ 1094

Vid utspel av damen markera positivt  
även för tian