

## Defensiv konvention: Crash (SCUM)

### Ursprung:

Okänt.

### Skapad:

1990-talet.

### Syfte:

Crash utvecklades för att användas mot starka klöveröppningar men fungerar också som destruktivt sangförsvar.

### Beskrivning:

Crash står för Color, RAnk, SHape (färg, valör, form). 2-buden i högfärg är naturliga, medan dubblingen och lågfärgsbuden visar "mörka" tvåfärgs-kombinationer:

- D antingen röda eller svarta färger (C)
- 2♣ antingen högfärger eller lågfärger (RA)
- 2♦ antingen runda eller spetsiga färger (SH)

Partnern prefererar nedifrån med båda kombinationerna i åtanke.

Exempel: på dubbelt, preferera röd färg utan klöveranpassning.

### Variant

SCUM (Shape, Color, Majors = form, färg, högfärger) är en lätt justering av Crash. Det betyder att ordningen är denna:

- D antingen runda eller spetsiga färger (S)
- 2♣ antingen röda eller svarta färger (C)
- 2♦ högfärgerna (M)

Därtill kommer 2NT för lågfärgerna. Övriga bud är naturliga.

### Kommentar

När det gäller tvåfärgshänder mot stark sang finns knappast någonting vassare än Crash. Dubbeltydigheten ställer öppningssidan inför svåra problem och möjliggör ofta aggressiva spärrar av motsidan. Att det inte finns något bud för enfärgade lågfärgshänder spelar inte så stor roll. Däremot gör frånvaron av stark dubbling metoden mindre lämplig mot svag sang.

SCUMs entydiga 2♦ kan vara en fördel gentemot Crash men gör det också lättare för öppningssidan.

Version & datum: 1 - 2002-01-16

Beskrivet av: Bertil G Johnson