

MODERN ACOL

Joakim Nivre Jan Sparud

1	Öppningsbud	3
2	Öppningsbudet 1♣/♦/♥/♠	3
2.1	Svarsbud	3
2.2	Öppnarens återbud	4
2.2.1	Efter 1NT	4
2.2.2	Efter 1-över-1	4
2.2.3	Efter 2-över-1	4
2.3	Konventioner och allmänna principer	5
2.3.1	Stenberg i lågfärg	5
2.3.2	Stenberg i högfärg	5
2.3.3	Försenad Stayman på 1NT	6
2.3.4	Fjärde färg	6
2.3.5	Kravtempo	6
2.3.6	Störd budgivning	7
3	Öppningsbudet 1NT	7
3.1	Svarsbud	7
3.2	Konventioner och allmänna principer	7
3.2.1	Stayman	7
3.2.2	Sundelins 2♦	8
3.2.3	Nilslands slinkningar	8
3.2.4	Störd sangbudgivning	9
4	Öppningsbudet 2♣	9
4.1	Svarsbud	9
4.2	Fortsättning och allmänna principer	9
4.2.1	Öppnarens återbud efter reläsvar (2♣-2♦)	9
4.2.2	Störd budgivning	10
5	Öppningsbudet 2♦ (Multi)	10
5.1	Svarsbud	10
5.2	Fortsättning och allmänna principer	10
5.2.1	Öppnarens återbud	10
5.2.2	Störd budgivning	11

6	Öppningsbudet 2♥/♠	11
6.1	Svarsbud	11
6.2	Fortsatt budgivning och allmänna principer	12
7	Öppningsbudet 2NT	12
7.1	Svarsbud	12
8	Högre öppningsbud	12
8.1	3/4 i färg	12
8.2	Öppningsbudet 3NT	12
9	Försvar mot 1♣/♦/♥/♠	13
9.1	Svar på upplysningsdubbling	13
9.2	Svar på inkliv	14
9.3	Svar på övriga defensivbud	14
10	Försvar mot 1NT	14
10.1	Mot stark sang (14+ hp): DONT	14
10.2	Mot svag sang: Cappelletti	15
11	Försvar mot svaga öppningsbud	15
12	Försvar mot starka öppningsbud	15
13	Försvar mot oäkta öppningsbud	16
14	Slambudgivning	16
14.1	Allmänna principer	16
14.2	Konventioner	17
14.2.1	RKC Blackwood 1430	17
14.2.2	Kvantitativ Blackwood	17
14.2.3	Fria 5 i högfärg	17
14.2.4	Fria 5 NT	17
15	Utspel och markeringar	18
15.1	Utspel: 10–12	18
15.2	Markeringar: S-M-L + Obvious shift	18
15.2.1	Styrkemarkering + Obvious shift	18

1 Öppningsbud

1♣/♦/♥/♠	=	4+ färg; 15–19 hp, balans el 11+ hp, obalans.
1NT	=	12–14 hp, balans.
2♣	=	20–21 (25+) hp, balans el Acol-2:a i ♣.
2♦	=	Multi: Svag ♥/♠ (6-korts, 7–10 hp) el Acol-2:a i ♦.
2♥/♠	=	Acol (5+ färg, 8 ss, –14 mp).
2NT	=	22–24 hp, balans.
3/4♣/♦/♥/♠	=	7+ färg, spelstick enl 1-2-4.
3NT	=	Genomgående ♣/♦ el färg med ett hål och sidoess.

Val av öppningsfärg: I första hand *längsta* färgen; annars *högsta*.
Med 4-4-4-1: Högsta lågfärg. Med 4-4 i ♥-♠: ♥.

2 Öppningsbudet 1♣/♦/♥/♠

2.1 Svartsbud

1-över-1	=	4+ färg, 6+ hp, ej hf-stöd.
1NT	=	6–9 hp, ej hf-stöd, ej bjudbar färg. (På 1♣: 4-stöd, 8–10 hp, ej bjudbar hf.)
2-över-1	=	4+ färg, 9+ hp; 1♠-2♥ = 5+ ♥, 10+ hp.
2öf	=	Trumfstöd, 6–9 hp. På 1♣/♦: 4-stöd. På 1♥/♠: 3-stöd el 4-stöd utan singel.
Hopp ny	=	Enfärgshand, ej 3-stöd i hf, utgångskrav. Forts: Lägsta sangbud visar dålig anpassning, ombud i hoppfärgen visar självspelande trumf.
2NT	=	Stenberg: 4-stöd, minst invitstyrka. På 1♣/♦: Utgångskrav, ej 4-korts hf. På 1♥/♠: Invitstyrka eller bättre.
3öf	=	4-stöd. På 1♣/♦: Invit (10–12 hp). På 1♥/♠: Spärr med singel (6–7 hp).
Dubbelhopp ny	=	Splinter: Renons, 4-stöd, utgångskrav.
3NT	=	13–15 hp, 3-stöd, ej 4+ hf.
4öf	=	5-stöd. På 1♣/♦: Spärr med singel (5–8 hp). På 1♥/♠: Slutbud, 7 förlorare, max 10 hp.

Efter inkliv: Dubbelt är UD (negativ dubbling) med 4-4 i objudna färger och 6+ hp (8+ hp på 2-läget, 10+ hp på 3-läget) eller annan fördelning med kompensande styrka och inget naturligt bud; öhs ”preferens” av objuden färg är okrav. 1NT är naturligt (8–10 hp, balans) med håll i inklivsfärgen (överbud från öh frågar efter hållets kvalitet).

Efter UD: Redubbelt visar 10+ hp (invit till straffdubbling) och är enda starka bud förutom Stenberg och hoppande borttag. Ny färg är okrav med 5+

färg och 6+ hp. 1NT är naturligt (8-10 hp, balans).

Efter sanginkliv: Dubbelt visar 10+ hp och är enda starka bud förutom Stenberg och hoppande borttag. Ny färg är okrav med 6+ färg och 6+ hp.

2.2 Öppnarens återbud

2.2.1 Efter 1NT

$1\spadesuit/\heartsuit/\spadesuit - 1NT$	
2NT	= Inuit, ca 17 hp. Forts: $3\clubsuit/\diamondsuit =$ Avlägg, anpassning krävs för 3NT. $3\heartsuit/\spadesuit =$ Utgångskrav, extra hf-längd (3-stöd el 5-färg).
2öf	= 6+ färg; okrav.
3öf	= 6+ färg; inuit.
2/3ny	= 5-4; stigande 16+ hp, hoppande 18+ hp.

2.2.2 Efter 1-över-1

$1\clubsuit/\diamondsuit/\heartsuit - 1\text{-över-1}$	
1NT	= 15-17 hp, balans; försenad Stayman.
2NT	= 18-19 hp, balans; naturlig forts. Forts: Kontrollbud.
2öf	= 5+ färg; okrav.
3öf	= 6+ färg; inuit.
2sf	= 3-stöd, okrav.
3sf	= 4-stöd, inuit.
1/2ny (ej hopp)	= 5-4, rondkrav.
2ny högre	= Splinter: Singel, 4-stöd, minst inuit.
3ny lägre	= 5-5, 12-16 hp, inuit.
3ny högre	= Splinter: Renons, 4-stöd.
4ny lägre	= Splinter: Renons el singel, 4-stöd.

2.2.3 Efter 2-över-1

$1\spadesuit/\heartsuit/\spadesuit - 2\text{-över-1}$	
2NT	= 15-17 hp, balans; naturlig forts.
3NT	= 18-19 hp; balans, ej hf-stöd.
2öf	= 5+ färg; okrav.
3öf	= 6+ färg; utgångskrav.
3sf	= Trumfstöd; inuit med 4-stöd i lf; krav med 3-stöd i \heartsuit .
2/3ny	= 5-4, rondkrav; utgångskrav på 3-läget.
3/4ny (hopp)	= Splinter: Renons el singel, 4-stöd.

2.3 Konventioner och allmänna principer

2.3.1 Stenberg i lågfärg

- 1♣/♦ – 2NT
- 3öf = Minimum, tveksam till 3NT; hållvisning.
- 3ny = Positiv slaminvit; kontrollaccept.
- 3NT = Min, slutbudsförslag.
- 4öf = 6+ färg, slaminvit.

2.3.2 Stenberg i högfärg

- 1♥/♠ – 2NT
- 3♣ = Minimum; övriga bud (utom 3♠) lovar tillägg.
- 3♦ = 5+ öf med singel el 4-korts öf, 15–17 hp, balans.
- 3♥ = 5+ öf utan singel.
- 3♠ = Ngn renons, ej tillägg men minst normal öppningsstyrka.
- 3NT = 17–19 hp, balans, 4-korts öf; kontrollforts el kvantitativ RKC.
- 4ny = 5-5 med styrkan i huvudsak i bjudna färger.
- 4öf = 6+ öf med 2 topphonnörer, högst en andrakontroll i sidofärg.

- 1♥/♠ – 2NT – 3♣/♦/♥/♠
- 3♦ = Invit, dvs normal limithöjning.
- 3♥ = Singelfråga. 3♠ = singel ahf; 3NT = nej; 4♣/♦ = singel.
- 3♠ = Singel i andra hf.
- 3NT = På 3♦/♥: Mild slaminvit; kontrollforts med tillägg.
På 3♠: Renonsfråga. 4öf = ahö, min; 4ahö = ahö, max.
- 4♣/♦ = Singel.
- 4öf = Slutbud.

Störd budgivning: 2NT efter inkliv har oförändrad betydelse och lovar inte håll i inklivsfärgen. Efter inkliv över 2NT (på 3-läget) tillkommer följande: pass = minimum eller straffdubbling; dubbelt = 3♦ eller 3♥; 4ny över inkliv med 3♠ = renons; övriga bud behåller sin betydelse. Efter pass av öh kan sh straffdubbla (= stå med på dubblingen) och bjuder annars som om öh bjudit 3♣ ostört; efter dubbelt av öh frågar sh med reläbudet efter handtyp, varvid 3NT (om möjligt) visar 15–17 hp och 4-färg, färgbud visar singel och trumfen visar 5-färg utan singel (ev 4-färg om 3NT ej kan bjudas).

2.3.3 Försenad Stayman på 1NT

- 1♣/♦/♥ – 1♥/♠ – 1NT – 2♣
- 2♦ = Ej 3-stöd i sf, ej 5-korts sf.
- 2sf = 3-stöd i sf, ej 5-korts öf.
- 2/3öf = 5-korts sf, ej 3-stöd i sf.
- 2NT = 3-stöd i sf, 5-korts öf.

Märk: Försenad Stayman lovar minst invitstyrka. Direkta färgbud på 2-läget är passbud; 2NT är invit med 4-korts sf; 3 i färg är invitbud med ”garanterad trumfanpassning” (dvs 6+ sf, 5+ sidofärg eller 4-stöd i öf). Shs maxsvar på 2♣ fastställer utgångskrav. Efter 2♦ och min-bud är färgbud på 2-läget passbud; 2NT är invit; högre bud är utgångskrav.

2.3.4 Fjärde färg

Fjärde färg är krav till utgång och ber partnern beskriva sin hand. Sangbud visar håll i fjärde färg, färgbud visar extra längd (billigaste bud i egen färg lovar dock inget extra); hoppande bud visar tillägg; höjning av fjärde färg är äkta efter lf-öppning (upp till 3-läget) och visar i annat fall en stark hand som inte kan bjudas naturligt.

Märk: Om fjärde färg finns att tillgå är höjning av partnerns färg från 2- till 3-läget enbart inviterande; i annat fall är höjningen krav. Fjärde färg på 4-läget är slaminvit i partnerns senast bjudna hf (om annan möjlighet till slaminvit saknas).

2.3.5 Kravtempo

Ny färg är i princip alltid rondkrav. Detsamma gäller för trumfhöjningar och hoppande preferens till 3hf (utom direkt på 1-över-1) och 4lf om inte fjärde färg finns att tillgå (och om inte båda händerna begränsat sig, t ex 1♦-1♥-2♦-2♥-3♥ eller pass-1♣-1♠-2♣-4♣). Utgångskrav (vilket innebär att partnern till den som fastställt kravet inte får passa under utgång) föreligger efter följande bud:

Stenbergs 2NT + tilläggsvisande bud
Dubbelhoppssplinter
Hoppande borttag
Öhs starka återbud efter 2-över-1
Shs starka återbud i andra budronden
Fjärde färg

Efter naturligt 2NT (t ex 1♥-2♣-2NT eller 1♦-1♠-2NT) är bud i tidigare bjuden lågfärg (3♣ respektive 3♦) enda okravsbud; bud i tidigare bjuden högfärg lovar extralängd.

2.3.6 Störd budgivning

Överbud i motpartens färg är krav och begäran om mer upplysningar; partnern visar håll genom att bjuda sang eller extra längd genom färgbud; billigaste bud i egen färg lovar dock inget extra. Trumfhöjningar i störd budgivning är alltid konkurrerande; för invit används dubbling eller överbud. Dubbling av motståndarnas färgbud är UD i följande fall:

1. Dubbling av inkliv direkt på partnerns öppning (negativ dubbling).

2. Dubbling av öh när sh bara passat.
3. Dubbling av motpartens trumfhöjningar under utgång.
4. Dubbling i konkurrensbudgivning när naturliga invitbud saknas.
5. Dubbling i balanseringsläget när egna sidan inte bjudit sang, inte straffdubblat och inte styrkeredubblat.

Dubbling av konventionellt bud är primärt för utspel. Övriga dubblingar är SD.

3 Öppningsbudet 1NT

3.1 Svartsbud

2♣	=	Stayman.
2♦	=	Sundelin, krav till 2♥ (2♠ med max och 4+ ♥).
2♥/♠	=	5-färg, invit.
2NT	=	Invit.
3♣/♦/♥/♠	=	6+ färg, invit.
3NT	=	Slutbud.
4♣	=	Gerber (0/4-1-2-3).
4♦	=	Överföring till 4♠.
4♥/♠	=	Slutbud.
4NT	=	Kvantitativ Blackwood.

3.2 Konventioner och allmänna principer

3.2.1 Stayman

1NT – 2♣	
2♦	= Ingen hf.
2♥	= 4+ ♥ (ev 4 ♠).
2♠	= 4+ ♠ (ej ♥).
1NT – 2♣ – 2♦/♥/♠	
2♥	= 4-4 i hf, svaga kort.
2♥	= 4 ♠, längre lågfärg, svaga kort.
2NT	= Invit.
3♣/♦	= Slaminvit med 4-färg (ej hf); Baron till 3NT.
3♥/♠	= Slaminvit om öhs färg, annars krav med 5-färg.

3.2.2 Sundelins 2♦

1NT - 2♦ - 2♥(♠)	
Pass/2♠	= Avlägg med 5+ färg.
2NT	= Krav till 3♣. Forts: 3♣/♦ = Avlägg med 6+ färg. 3♥ = 5-5 i hf, invit. 3♠ = 5-5 i hf, krav; 3NT = ♥-stöd, kontroll = ♠-stöd. 3NT = 5-5 i lf, slaminvit, krav till 4NT. 4♣ = 6-4 ♣-♦, krav. 4♦ = 6-4 ♦-♣, krav. 4♥/♠ = 5-5 i lf, renons i bjuden hf.
3♣/♦/♥/♠	= 6+ färg, slaminvit.
3NT	= 5-5 i lf, minst invit; 4♣/♦ av öh med minimum.

Märk: Efter 2♦-2♠ är 3♥ avlägg, medan slamhanden i ♥ visas med kontrollbud (4♣/♦/♠) eller RKC (4NT). Övriga sekvenser behåller sin betydelse.

3.2.3 Nilslands slinkningar

1NT - D	
Pass	= Krav till RD. Forts: Pass = Vill spela 1NT RD. 2♣ = ♣-♦ (minst 4-4), svaga kort. 2♦ = ♦-♥ (minst 4-4), svaga kort. 2♥ = ♥-♠ (minst 4-4), svaga kort. 2♠ = 5 ♣, 4 ♦, hyfsade kort. 2NT = 5 ♦, 4 ♣, hyfsade kort.
RD	= Krav till 2♣; nästa bud är passbud med 5+ färg.
2♣	= ♣ + hf (minst 4-4), svaga kort. Forts: 2♦ = 5 ♦, 3-3 i hf.
2♦	= ♦-♠ (minst 4-4), svaga kort.
2♥/♠	= 5+ färg; öh får kämpa om anpassning finns.
2NT	= Utgångskrav med obalanserad hand; Baron till 3NT.

Märk: Slinkningar används enbart efter SD. Efter UD (t ex långfärgsvisande) bjuds som i störd sangbudgivning (se nedan).

Efter dubbling i fjärde hand: D från öh visar dubbelton ♠ i 4-manna, max i partävling; färgbud visar 5-färg. Efter pass från öh redubblar sh med 5+ slinkfärg (som ovan) och bjuder annars sina färger nedifrån. Om motparten straffdubblar, visar RD dubbeltonstöd eller sämre och pass 3-stöd eller bättre.

3.2.4 Störd sangbudgivning

1NT – 2/3x	
D	= Stayman på naturligt 2♣, annars SD.
2y	= Passbud med 5+ färg.
2NT	= Krav till färgvisning och hållfråga; öh får ej passa under utgång. 2NT-3y-3NT = 5-korts hf och håll i inklivsfärgen.
3x	= 5-korts hf, ej håll i inklivsfärgen.
3y	= Invit med 5+ färg.
3NT	= Håll i inklivsfärgen, ej 5-korts hf.

4 Öppningsbudet 2♣

4.1 Svartsbud

2♦	= Relä.
2♥/♠	= Avlägg mot 20–21, balans.

4.2 Fortsättning och allmänna principer

4.2.1 Öppnarens återbud efter reläsvar (2♣-2♦)

2♥/♠	= 5+ ♣, 4-korts ♥/♠, rondkrav; sh slår av med 3♣.
2NT	= 20–21 hp, balans; 2NT-systemet.
3♣	= 6+ ♣, okrav.
3♦	= 5+ ♣, 4 ♦, utgångskrav.
3♥/♠	= 6+ ♣, 5+ ♥/♠, utgångskrav.
3NT	= 25–27 hp, balans. Naturlig forts.
4♣	= 6+ ♣, utgångskrav.
4NT	= 28–30 hp, balans. Naturlig forts.

Shs andra bud efter att öh visat Acol-2:a i ♣: Enda negativa bud under utgång är preferens till 3♣ (eller pass på öhs 3♣). Högre bud fastställer utgångskrav. Ny färg på 3-läget är positivt med egen bra färg (XXxxx). Bud i öhs lf på 4-läget är positivt med trumfstöd; ny färg på 4-läget är kontrollbud med trumfstöd i öhs hf. 3NT och utgång i öhs färg är förslag till slutbud.

4.2.2 Störd budgivning

2♣-2x	
Pass	= Svagt el straffdubbling. Forts:
Dubbelt	= 20–21 hp, balans; 2NT av sh är svagt och inviterar till färgvisning.
2NT	= 25–27 hp, balans; 2NT-systemet.
3y	= ♣-handen, naturlig forts.
Dubbelt	= Negativt.
2NT	= 20–21 hp, balans, håll i x; 2NT-systemet.
3x	= 20–21 hp, balans, ej håll i x.
3y	= ♣-handen, naturlig forts.
3NT	= 25–27 hp, balans; forts som ovan.
2y	= Naturligt, okrav.
3y	= Naturligt, krav.
3x	= 5+ hf, ej håll i x.
3NT	= 5+ hf, håll i x.

Märk: Efter störning i 3:e hand passar eller straffdubblar öh med 20–21, bjuder sang med 25–27 och bjuder färg med ♣-handen.

5 Öppningsbudet 2♦ (Multi)

5.1 Svartsbud

2♥	= Relä (vill spela 2♥/♠).
2♠	= Invit i ♥.
2NT	= Krav.
3♣/♦	= Avlägg med egen långfärg.
3♥	= Spärr i öhs hf.
3♠	= Egen färg (6+), invit.
4♥/♠	= Egen färg.

5.2 Fortsättning och allmänna principer

5.2.1 Öppnarens återbud

2♦-2♥	
Pass/2♠	= Svag hf-öppning.
2NT	= Acol-2:a i ♦ med 4-korts sidofärg. Forts: 3♣ frågar; 3♦ visar ♣, 3NT 6-4 ♦-♣.
3♣/♥/♠	= Acol-2:a i ♦ med 5-korts sidofärg.
3♦	= Acol-2:a i ♦, okrav.
3NT	= Slutbudsförslag (9 stick på egen hand).
4♦	= Acol-2:a i ♦, utgångskrav.

Efter 2♦-2♠: Pass = ♠. 3/4♥ = ♥, min/max. Övriga bud visar ♦-handen och har samma betydelse som efter 2♦-2♥ (förutom att 6-5 i ♦-♥ visas med kontrollbud på 4-läget eller 4NT RKC).

Efter 2♦-2NT: 3♣/♦ visar ♥/♠-öppning med tillägg (3♦ = fråga efter högfärgen). 3♥/♠ visar minimal ♥/♠-öppning. Acol-2:a i ♦ visas med 3♦, följt av naturlig budgivning.

5.2.2 Störd budgivning

2♦-2/3x
 Pass = 2♥.
 Dubbelt = På 2♥ = Invit i ♠; öh passar med ♥.
 På 2♠ = Invit i ♥; öh passar med ♠.
 På högre inkliv = 2NT.
 Övriga bud = Som i ostörd budgivning.

2♦-D
 Pass = 2♥.
 2♥ = Invit i ♠.
 Övriga bud = Som i ostörd budgivning.

Märk: Efter störning i 3:e hand, då sh bjudit 2♥, får öh med den svaga hf-handen endast bjuda färgen på 2-läget eller straffdubbla (om motståndarna bjudit färgen); alla andra bud visar ♦-handen. Om sh bjudit 2♠, kan öh dessutom bjuda 3/4♥ med svag ♥-öppning.

6 Öppningsbudet 2♥/♠

6.1 Svartsbud

2♠ = Relä, förnekar positiv hand med trumfstöd eller egen bra färg (3-stöd kan finnas).
 Forts: 2NT av öh visar 5-4 i ♥-♠.
 2NT = På 2♥: Positivt med ♠.
 På 2♠: Relä.
 3ny lägre = Positivt, egen bra färg.
 3öf = Positivt, 3-stöd.
 3NT = 10-13 hp, 4-4-4-1 med singel i öf.
 4ny = Splinter, singel el renons, 4-stöd.
 4♥/♠ = Negativt, 4-stöd.

6.2 Fortsatt budgivning och allmänna principer

Efter shs positiva återbud föreligger utgångskrav. Efter reläbud är 3öf okrav, likaså shs preferens till 3öf, medan bud över 3öf fastställer utgångskrav. Sh kan

visa en positiv hand (efter reläsvar) på tre sätt: (1) 4ny på 3öf = kontrollbud med 2-stöd, (2) 4NT på 3ny = kvantitativ slaminvit med 4-4-3-2, (3) 4lf på 3 lf = slaminvit med 4-stöd.

7 Öppningsbudet 2NT

7.1 Svartsbud

- 3♣ = Stayman (♥ med båda).
- 3♦/♥ = Överföring till ♥/♠; öh kontrollbjuder med 4-stöd och max.
Efter 2NT-3♦/♥-3♥/♠ är 4♥/♠ slaminvit med 6+.
- 3♠ = 5♠, 4♥. Öh väljer utgång.
- 4♣/♦ = Slaminvit med 5+ färg; kontrollaccept, avslag med 4NT.
- 4♥/♠ = Slutbud med 6+ färg.
- 4NT = Kvantitativ Blackwood.

Märk: 2NT-systemet används också efter 2♣-2♦-2NT (20–21 hp, balans). I störd budgivning bortfaller Stayman och överföring. Dubbelt på inkliv är SD; övriga bud från sh fastställer utgångskrav.

8 Högre öppningsbud

8.1 3/4 i färg

Öppningsbud i färg på 3- och 4-läget är spärrande med minst 7-kortsfärg och spelstick enligt 1-2-4-regeln. Max en kung vid sidan av öppningsfärgen och ingen 4-korts sido(hög)färg. Shs trumfhöjningar är ärliga eller spärrande. Utgångsbud är passbud. Ny färg på 3-läget är krav, varvid ombud i öf är negativt. Med slamintresse i öf kan sh kontrollbjuda 4♣/♦, essfråga eller höja en hf till 5-läget.

8.2 Öppningsbudet 3NT

Öppningsbudet 3NT visar 7 lågfärgsstick (gående färg eller färg med ett hål samt ett sidoess). Sh passar om han tror på kontraktet och stiger annars av med 4♣ (som öh ev korrigerar till 4♦).

9 Försvar mot 1♣/♦/♥/♠

1x –	
D	= 11-16 hp, 3+ kort i objudna färger eller 17+ hp.
1ny	= 5+ färg, 9+ hp (11+ i zonen).
1NT	= 15–18 hp, balans, x-håll. 1NT-systemet.
2ny ₁ x	= 6+ färg, 11+ hp.
2x	= 5-5 i högsta och en till, (minst) ss enl 1-2-3.
2ny ₂ x	= 6+ färg, –10 hp, ss enl 1-2-4.
2NT	= 5-5 i två lägsta, (minst) ss enl 1-2-3.
3/4/5ny	= 7+ färg, ss enl 1-2-4.
3x	= Bjud 3NT med x-håll.
3NT	= 7+ genomgående ♣/♦, x-håll.

I fjärde hand efter två färgbud (1x-pass-1/2y): Dubbelt visar 4-4 i de objudna (eller 17+ hp). Överbud och 2NT har samma betydelse (bjud det mest ekonomiska).

I fjärde hand efter två pass: 1NT visar 11-14 hp (15-17 hp visas med D + sang). 2NT visar 19–21 hp, balans (2NT-systemet). För övrigt kan alla bud (utom överbud) vara en kung svagare, vilket partnern bör väga in när han bjuder vidare.

9.1 Svar på upplysningsdubbling

1x – D – pass	
Ny färg utan hopp	= 0–7 hp, y = längsta (objudna) färg (3+). Efter mellankommande bud: 4+ färg, 5–7 hp.
1NT	= 8–11 hp, balans, bra x-håll.
2NT	= 12–13 hp, balans, bra x-håll.
Ny färg med hopp	= 8–11 hp, 4+ färg (helst 5-korts på 3-läget).
2x	= 12+ hp, utgångskrav (ofta sanghand utan håll).
4hf	= 12+ hp, 6+ färg.

1x – D – pass – 1/2y – pass	
Enkelhöjning av y	= Trumfstöd, 14–16 hp.
Dubbelhöjning av y	= Trumfstöd, 17–19 hp.
Lägsta sangbud	= 19–21 hp, balans, håll (15–17 efter balansering).
Hopp i sang	= 22–24 hp, balans, x-håll.
Ny färg utan hopp	= 5+ färg 17–19 hp.
Ny färg med hopp	= 6+ färg, 20+ hp.
Överbud	= Konventionellt krav, förnekar naturligt bud.

9.2 Svar på inkliv

Enkelhöjning	=	3-stöd.
Dubbelhöjning	=	4-stöd, spärr.
1NT	=	Naturligt, 8–11 hp.
2NT	=	Naturligt, 12–13 hp.
Ny färg	=	5+ färg, semikrav (max 11 hp).
Ny färg med hopp	=	Enfärgshand, utgångskrav.
Överbud	=	Krav, inget naturligt bud. (Stark sanghand utan håll, invithand med trumfstöd, ev egen 5-färg.)

9.3 Svar på övriga defensivbud

Efter sanginkliv och hoppinkliv bjuds som efter egen sangöppning respektive spärröppning. Efter 2NT är alla svar naturliga, och efter överbud gäller följande:

- Med stöd i ankarfärgen (högsta objudna) bjuder sh ankarfärgen på lämplig nivå (2 = avlägg, 3 = invit). Om preferens inte kan ske under 3-läget går sh vägen över 2NT (se nedan) för att invitera. Överbud = slaminvit i ankarfärgen.
- Utan stöd i ankarfärgen kan sh preferera inklivarens sidofärg på 2-läget (inklivaren passar om han har färgen) samt visa egen långfärg och dåliga kort på 3-läget. Enda kravbud är 2NT, som ber om mer information; utan tillägg bjuder inklivaren sin sidofärg på lägsta nivå; med tillägg bjuder han något annat. Om sh efter 2NT återkommer med ankarfärgen eller egen färg (6+) har han gjort en utgångsinvit. Övriga bud fastställer utgångskrav (inkl förnyat överbud).

10 Försvar mot 1NT

10.1 Mot stark sang (14+ hp): DONT

D	=	Enfärgshand, krav till (2♣); nästa bud = färgen. 2x av sh = egen långfärg; 2NT = utgångsinvit.
2♣/♦/♥	=	2-färgshand med den bjudna färgen och en högre färg. Relä = preferens av högre färgen; färg = egen långfärg. 2NT = krav till 3 i högre färgen, utgångsinvit.
2♠	=	6+ ♠, spärr (svagare än D-2♣-2♠).
3♣/♦/♥/♠	=	7+ ♣/♦/♥/♠; spärr.

Fortsättning: Alla naturliga trumfhöjningar är spärrande/konkurrerande. Inviter går alltid via 2NT (av sh).

10.2 Mot svag sang: Cappelletti

D	=	Egen sangöppning (samma styrka); förslag till SD.
2♣	=	6+ färg, krav till 2♦; nästa bud = färgen.
2♦	=	5-4 i högfärgerna.
2♥	=	5-4 i ♥ och en lf; 2NT frågar efter lf.
2♠	=	5-4 i ♠ och en lf; 2NT frågar efter lf.
2NT	=	5-4 i lågfärgerna.

11 Försvar mot svaga öppningsbud

Mot svaga 2-öppningar och spärröppningar spelas i princip samma försvar som mot 1 i färg. Observera dock att lägsta sanginkliv alltid är naturligt vid första tillfälle, vilket medför att tvåfärgsvisande 2NT endast kan bjudas om man först passat i inklivsläge. Efter UD på svag 2-öppning gäller följande ("Good-Bad 2NT"):

- Med svaga händer (0–7 hp) bjuds om möjligt ny 4-färg på 2-läget; annars bjuds 2NT (krav till färgvisning) och därefter 4-färg på 3-läget eller pass på dubblarens färgbud (t ex 2♥-D-pass-2NT-pass-3♣-pass-3♦).
- Med invithänder (8–11 hp) bjuds om möjligt ny 4-färg på 3-läget *utan hopp*; annars bjuds 2NT (krav) och därefter 4-färg på 3-läget (t ex 2♥-D-pass-2NT-3kl-pass-3♠).
- Med kravhänder (12+ hp) bjuds om möjligt utgång i högfärg (5+), 3NT (håll, ej 4-korts hf) eller överbud (4-korts hf, ej håll); annars bjuds 2NT (krav) och därefter överbud (ej håll, ej 4-korts hf) eller 3NT (håll och 4-korts hf).

Försvar mot 2♦ Multi: Dubbelt visar UD mot 2♥ (svagt) på första varvet och UD mot 2♠ (svagt) på andra varvet. 2NT är naturligt (15–18) på första varvet och tvåfärgsvisande på andra varvet. Överbud dvs (3♦) är naturligt på första varvet och tvåfärgsvisande på andra varvet.

12 Försvar mot starka öppningsbud

Mot starka 2-öppningar samt stark 1♣ visar D en 2-färgshand med hf-intresse och 2NT (som vanligt) en 2-färgshand med de lägsta objudna. Alla färginkliv är naturliga och i första hand destruktiva.

13 Försvar mot oäkta öppningsbud

Om öppningsbudet lovar minst 3 kort i färgen behandlas det som äkta. I annat fall är inkliv i öf naturligt, och UD garanterar bara 3 kort i objuden *högfärg*.

Dessutom kan inte fördelningsvisande överbud bjudas förrän motparten bjudit en färg naturligt.

14 Slambudgivning

14.1 Allmänna principer

Kravläge: Om utgångskrav föreligger, visar en längre budväg alltid bättre kort än en kortare (och ett direkt utgångsbud är alltid det svagaste budet).

Kontrollbud: Kontrollbud visar första- eller andrakontroll i bjuden färg och förekommer i följande situationer:

1. Med gemensam 8-kortsfärg är bud i annan färg över 3NT (samt 3♠ med ♡ som trumf) kontrollbud med färgen som trumf.
2. Hopp i ny färg till 4-läget (samt 3♠ på 2♡) är kontrollbud med senast bjudna färg som trumf om den nya färgen utan hopp varit krav.

Kontrollbud används för att *göra* eller *acceptera* slaminvit. Kontroller bjudes nedifrån (varvid kontroll förnekas i överhoppad färg). Den som accepterar slaminvit med kontrollbud under utgångsnivå lovar tills vidare inget tillägg.

4NT: 4NT används med fyra betydelser:

1. 4NT är slutbud (avlägg) som respons på slaminvit i lågfärg på 4-läget, om den som bjuder 4NT tidigare bjudit ett naturligt sangbud.
2. 4NT är kvantitativ invit till 6NT som respons på naturligt sangbud (eller konventionellt färgbud, t ex 1NT-2♣-2◇-4NT).
3. 4NT är essfråga med trumffärg (RKC Blackwood 1430) när det finns en överenskommen trumffärg eller budet avges direkt på ett naturligt färgbud varvid den sist bjudna färgen fastställs som trumf.
4. 4NT är en begäran till partnern att preferera en färg på 5-läget när de andra betydelserna är uteslutna (t ex därför att partnern bara passat).

14.2 Konventioner

14.2.1 RKC Blackwood 1430

... - 4NT (RKCB 1430)

5♣ = 1 eller 4 ess.

5♦ = 0 eller 3 ess.

5♥ = 2 ess utan trumfdam.

5♠ = 2 ess med trumfdam.

... - 4NT - 5x

5y<trumf = Fråga efter trumfdam. Forts: 5trumf = ej dam,
5NT = dam, 6z = dam + oredovisat värde i z.

5trumf = Avlägg.

5♠ = Överföring till 5NT (avlägg).

5NT = Storslamsinvit; återinvit = visa kungar (0-1-2-3).

6y<trumf = Storslamsinvit och fråga efter extrakontroll i y.

14.2.2 Kvantitativ Blackwood

... - 4NT (Kvantitativt)

Pass = Avlägg.

5♣ = Återinvit, 0 eller 4 ess.

5♦ = Återinvit, 1 ess.

5♥ = Återinvit, 2 ess.

5♠ = Återinvit, 3 ess.

... - 4NT - 5x

5NT = Avlägg.

6x = Trumfärgsförslag.

6NT = Slutbud.

14.2.3 Fria 5 i högfärg

... - 5hf

Pass = 1 topphonnör i trumf (hf).

6hf = 2 topphonnörer i trumf (hf).

7hf = 3 topphonnörer i trumf (hf).

14.2.4 Fria 5 NT

5NT utan föregående 4NT är storslamsinvit och fråga efter trumfens kvalitet. Med två topphonnörer bjuder man storslam, med noll topphonnörer bjuder man lillslam. Med en topphonnör bjuder man om möjligt 6♣ med A eller K och 6♦ med Q; annars lillslam.

15 Utspel och markeringar

15.1 Utspel: 10–12

- Högsta = Sekvens (äkta, bruten, ev kort); dubbelton.
- Tredje = Mellansekvens; honnör tredje eller fjärde; 3+ hackor.
- Femte = 5+ färg med honnör.

15.2 Markeringar: S-M-L + Obvious shift

- Utspel = Styrkemarkering (Schneider) + Obvious shift.
- Partners färg = Styrkemarkering (Schneider).
- Egen färg = Laventhal; ev 10–12.
- Spelförarens färg = Laventhal; ev längdmarkering (Malmö).
- Sak = Styrkemarkering (Schneider).

15.2.1 Styrkemarkering + Obvious shift

- Lågt kort = Skifta (helst) inte till den givna färgen.
- Högt kort = Skifta gärna till den givna färgen.
- Honnör = Skifta, men inte till den givna färgen.

Den givna färgen är (med fallande prioritet)

- inte utspelsfärgen,
- inte trumf,
- inte en färg med AKQ eller fyra av fem honnörer,
- inte singel eller renons i trumfkontrakt,
- inte en färg naturligt bjuden av spelföraren,
- utspelshandens bjudna färg,
- påspelshandens bjudna färg (om inte utspelshanden bjudit någon färg).
- en 3-kortsfärg med 1 honnör i trumfkontrakt,
- den kortaste färgen (men inte singel eller renons i trumfkontrakt),
- färgen med minst antal honnörer (av två lika långa),
- lägsta färgen (av två lika långa med samma antal honnörer).