

# SYSTEMBESKRIVNING

## Acol-♣

Joakim Nivre      Olle Nordström

20 augusti 2002

### Innehåll

<b>1</b>	<b>Öppningsbud</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Öppningsbudet 1♣</b>	<b>5</b>
2.1	Svarsbud . . . . .	5
2.1.1	Ostörd budgivning . . . . .	5
2.1.2	Efter mellankommande dubbling eller inkliv . . . . .	5
2.2	Fortsatt budgivning . . . . .	5
2.2.1	1♣ – 1♦ . . . . .	5
2.2.2	1♣ – 1hö . . . . .	6
2.2.3	1♣ – 1NT . . . . .	6
2.2.4	1♣ – 2lå . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Öppningsbuden 1♦, 1♥ och 1♠</b>	<b>7</b>
3.1	Svarsbud . . . . .	7
3.1.1	Svar på 1♦ i ostörd budgivning . . . . .	7
3.1.2	Svar på 1♥/♠ i ostörd budgivning . . . . .	7
3.1.3	Svarsbud i störd budgivning . . . . .	8
3.1.4	Svarsbud av passad hand . . . . .	8
3.2	Fortsatt budgivning . . . . .	9
3.2.1	Efter hoppande borttag . . . . .	9
3.2.2	1hö – 1NT . . . . .	9
3.2.3	1♥ – 1♠ . . . . .	9
3.2.4	1hö – 2sf . . . . .	10
3.2.5	1hö – 2NT . . . . .	10
3.2.6	Öppnarens återbud i störd budgivning . . . . .	10
3.3	Speciella budlägen . . . . .	11
3.3.1	1♥ – 1♠ – 1NT . . . . .	11
3.3.2	1♦ – 1♠ – 2NT . . . . .	11
3.3.3	2NT i störd budgivning efter öppningsbudet 1♦ . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Sangbudgivning</b>	<b>12</b>
4.1	Öppningsbud med balanserade händer . . . . .	12
4.2	1NT-budgivningen . . . . .	12
4.2.1	Svarsbud i ostörd budgivning . . . . .	12
4.2.2	Svarsbud efter inkliv (Lebensohl) . . . . .	12

4.2.3	Svarsbud efter dubbling . . . . .	13
4.2.4	Stayman . . . . .	13
4.2.5	Högfärgsöverföring . . . . .	14
4.2.6	Lågfärgsöverföring . . . . .	14
4.3	2NT-budgivningen . . . . .	14
4.3.1	Svarsbud . . . . .	15
4.3.2	Stayman . . . . .	15
4.3.3	Högfärgsöverföring . . . . .	15
<b>5</b>	<b>2-öppningar i färg</b>	<b>16</b>
5.1	2♣ . . . . .	16
5.1.1	Svarsbud . . . . .	16
5.2	2♦ . . . . .	17
5.2.1	Svarsbud . . . . .	17
5.3	2♥/♠ . . . . .	18
5.3.1	Svar på 2♥ . . . . .	18
5.3.2	Svar på 2♠ . . . . .	18
<b>6</b>	<b>Högre öppningsbud</b>	<b>19</b>
6.1	2NT . . . . .	19
6.2	Spärrbud i färg . . . . .	19
6.3	Öppningsbudet 3NT . . . . .	19
<b>7</b>	<b>Defensivbudgivning</b>	<b>20</b>
7.1	Försvar mot 1 i färg . . . . .	20
7.1.1	Fortsättning efter tvåfärgsvisande inkliv . . . . .	20
7.2	Försvar mot övriga öppningsbud . . . . .	21
7.2.1	1NT (DONT) . . . . .	21
7.2.2	Svaga öppningsbud . . . . .	21
7.2.3	Starka öppningsbud . . . . .	22
7.2.4	Artificiella öppningsbud . . . . .	22
<b>8</b>	<b>Inkliv</b>	<b>23</b>
8.1	Inliv på lägsta nivå . . . . .	23
8.1.1	Fortsatt budgivning . . . . .	23
8.1.2	Störd budgivning . . . . .	24
8.2	Hoppinkliv . . . . .	24
<b>9</b>	<b>Upplysningsdubblingar</b>	<b>25</b>
9.1	UD i olika lägen . . . . .	25
9.1.1	I andra hand (efter ÖH) . . . . .	25
9.1.2	I fjärde hand (efter SH) . . . . .	25
9.1.3	Försenad UD . . . . .	26
9.2	Svar på UD . . . . .	26
9.3	Dubblarens återbud . . . . .	27

<b>10 Slambudgivning</b>	<b>28</b>
10.1 Kontrollbud . . . . .	28
10.2 RKC Blackwood 1430 . . . . .	28
10.3 Kvantitativt 4NT . . . . .	28
10.4 Fria 5 i högfärg . . . . .	29
10.5 Fria 5NT (Josephine) . . . . .	29
<b>11 Allmänna principer</b>	<b>30</b>
11.1 Konventionella kravbud . . . . .	30
11.2 Dubblingar . . . . .	32
11.2.1 Utspelsdubblingar . . . . .	32
11.2.2 Straffdubblingar . . . . .	32
11.2.3 Maxdubblingar . . . . .	34
11.2.4 Upplysningsdubblingar . . . . .	34
11.3 Redubblingar . . . . .	34
11.4 Merparten av styrkan . . . . .	35
11.5 Bud i balanseringsläget . . . . .	35
11.6 Hållvisning . . . . .	35
11.7 Dubbelt överbud . . . . .	36
11.8 Onaturliga sangbud . . . . .	36
11.8.1 2NT . . . . .	36
11.8.2 4NT . . . . .	36
<b>12 Motspel</b>	<b>38</b>
12.1 Utspel . . . . .	38
12.1.1 Teknik (11–12) . . . . .	38
12.1.2 Strategi . . . . .	38
12.2 Markeringar . . . . .	40
12.2.1 Styrkemarkering (Schneider) . . . . .	40
12.2.2 Längdmarkering (Malmö) . . . . .	41
12.2.3 Färgvalsmarkering (Lavinthal) . . . . .	41

# 1 Öppningsbud

1♣	=	16–21 hp, oavsett fördelning (ej styrka för 2-öppning).
1♦	=	(a) 10–12 hp, balans, ej 4-korts ♡/♠. (b) 5+ ♣/♦, obalans, 10–15 hp. (c) Marmic (4-4-4-1), 10–15 hp.
1♥/♠	=	10–15 hp, 4+ färg.
1NT	=	13–15 hp, balans, ej 5-korts ♡/♠.
2♣	=	(a) 22+ hp, balans. (b) 5+ ♣, max 14 missing points. (c) 5+ ♦, 4-korts sidohögfärg, max 14 missing points. (d) 22+ hp, 4441-fördelning.
2♦	=	(a) Bra 6-korts ♡/♠ utan sidofärg, 6–9 hp. (b) 5+ ♦, max 14 missing points.
2♥/♠	=	5+ ♡/♠, max 14 missing points.
3+♣/♦/♡/♠	=	Spärr (bra färg i zonen).
3NT	=	Gambling: 7-korts genomgående lågfärg, ingen sidostyrka.

**Märk:** Bra färg = 2 topphonnörer (AK, AQ el KQ).

## 2 Öppningsbudet 1♣

Öppningsbudet 1♣ används med alla händer som innehåller 16–21 hp (oavsett fördelning) och som inte uppfyller kraven för en stark 2-öppning enligt Acol.

### 2.1 Svartsbud

#### 2.1.1 Ostörd budgivning

1♣ –	
1♦	= 0–8 hp.
1♥/♠	= 5+ ♥/♠, 9+ hp, utgångskrav.
1NT	= 9+ hp, ingen 5+ färg, utgångskrav; 2♣ = Stayman.
2♣/♦	= 5+ ♣/♦, 9+ hp, utgångskrav.
2♥/♠	= 6+ ♥/♠, 5–8 hp.
3♣/♦	= 6-korts ♣/♦ med två topphonnörer, ingen sidostyrka.
3♥/♠	= 7+ ♥/♠, 0–4 hp.

#### 2.1.2 Efter mellankommande dubbling eller inkliv

1♣ – (D/Inkliv) –	
Pass	= 0–4 hp.
D/RD	= 5–8 hp.
Ny färg	= 5+ färg, 9+ hp, utgångskrav.
1NT	= 9+ hp, ingen 5+ färg, håll i inklivsfärg, utgångskrav; nat forts.
Överbud	= 9+ hp, ingen 5+ färg, ej håll i inklivsfärg, utgångskrav.

**Märk:** Efter D/RD av sh är öhs dubbling av ostödd färg förslag till straffdubbling men lovar inte tillägg.

### 2.2 Fortsatt budgivning

#### 2.2.1 1♣ – 1♦

1♣ – 1♦	
1hö	= 5+ hö.
2hö	= 3+ stöd, 3–6 hp.
3hö	= 3+ stöd, 7–8 hp.
1NT	= 16–18 hp, balans (ev 4-4-4-1); 1NT-systemet.
2lå	= 5+ lå.
2hö	= Självspelande färg.
2NT	= 19–21 hp, balans (ev 4-4-4-1); 2NT-systemet.
3lå	= Självspelande färg.

**Märk:** Ett andra bud av sh visar 5–8 hp (pass = 0–4 hp), förutom höjning av högfärg.

### 2.2.2 1♣ – 1h

1♣ – 1h

Ny färg	=	5+ färg, ej stöd.
1NT	=	Ingen 5+ färg, ej stöd.
2h	=	3+ stöd, 19–21 hp, ingen kortfärg.
2NT	=	11–12 hp, ingen kortfärg.
3NT	=	13+ hp, ingen kortfärg.
3h	=	13+ hp, singel (visas som kontroll).
4h	=	9–10 hp, ingen kortfärg.
Ny färg	=	9–12 hp, singel.
Hopp i ny	=	9–12 hp, renons.
3h	=	3+ stöd, 16–18 hp, kortfärg el svag dubbelton.
3NT	=	3+ stöd, 16–18 hp, håll i alla sidofärger.
Hopp i ny färg	=	3+ stöd, 19–21 hp, singel.
Dubbelhopp	=	3+ stöd, 19–21 hp, renons.

### 2.2.3 1♣ – 1NT

1♣ – 1NT

2♣	=	Högfärgsfråga.
Ny färg	=	5+ färg.
Utgångshöjning	=	3+ stöd, minimum.
Enkelhöjning	=	3+ stöd, tillägg.
Hopp i ny färg	=	3+ stöd, kontroll, slaminvit.
2NT	=	16–18 hp, balans, ej 4+ ♡/♠.
3NT	=	19–21 hp, balans, ej 4+ ♡/♠.

### 2.2.4 1♣ – 2lå

1♣ – 2lå

Ny färg	=	5+ färg.
Utgångshöjning	=	3+ stöd, minimum.
Enkelhöjning	=	3+ stöd, tillägg.
Hopp i ny färg	=	3+ stöd, kontroll, slaminvit.
2NT	=	Ingen 5+ färg, ej slamintresse i lå.
3lå	=	3+ stöd, slamintresse.

### 3 Öppningsbudet 1♦, 1♥ och 1♠

Öppningsbudet 1♦, 1♥ och 1♠ används med händer som innehåller 10–15 hp och som inte passar för öppningsbudet 1NT:

- 1♦ = (a) 10–12 hp, balans, ej 4+ ♥/♠.  
(b) 5+ ♣/♦, obalans, 10–15 hp.  
(c) Marmic (4-4-4-1), 10–15 hp.
- 1♥/♠ = (a) 10–12 hp, balans, 4+ ♥/♠ (1♥ med båda).  
(b) 5+ ♥/♠, 10–15 hp.

#### 3.1 Svartsbud

##### 3.1.1 Svar på 1♦ i ostörd budgivning

- 1♦ –
- 1hö = 4+ färg, 6+ hp.  
1♠ = 4+ ♠, 10–15 hp.  
1NT = 10–12 hp, balans el Marmic.  
2lå = 5+ lå, obalans.  
2hö = 10–12, 3+ trumfstöd.  
2NT = 13–15 hp, Marmic, ♠-singel (bara på 1♦–1♠).  
3hö = 13–15, 4+ trumfstöd.
- 1NT = 8–12 hp, ej 4+ hf.  
Pass = 10–12 hp, ej 6+ färg.  
2lå = 10–12 hp, 6+ lå.  
2♥ = 13–15 hp, 5+ ♣, 4+ ♦.  
2♠ = 13–15 hp, 5+ ♦, 4+ ♣.  
2NT = 13–15 hp, 5+ ♣/♦, 4+ ♥/♠.  
3♣/♦ = 13–15 hp, 6+ ♣/♦.
- 2lå = 4+ ♣/♦, 13+ hp, utgångskrav.  
2/3 alå = 6+ färg, ej 4+ hf, ej 4+ lå.  
2hö = 4+ hö, (kan ha 4+ lå).  
2NT = 10–12 hp, balans (ej 4+ hf).  
3lå = 4+ stöd, ej 4+ hf (kan ha 5+ alå).
- 2hö = 6+ ♥/♠, utgångskrav.

##### 3.1.2 Svar på 1♥/♠ i ostörd budgivning

- 1hö –
- Enkelhöjning = 3+ trumfstöd, 6–9 hp; pos invitbud.  
Dubbelhöjning = 4+ trumfstöd, 10–12 hp.  
2NT = Stenberg, 4+ trumfstöd, 13+ hp.  
1-över-1 = 4+ färg, 6+ hp, ej 4+ trumfstöd, rondkrav.  
2-över-1 = 4+ färg (5+ tangent), 13+ hp, rondkrav.  
Hopp till 2♠ = 6+ färg, utgångskrav.  
Hopp till 3ny = Mini-splinter, trumfstöd, singel, minst invitstyrka.  
Dubbelhopp i ny = Splinter: Renons med trumfstöd, utgångskrav.  
1NT = 8–12(13) hp, ej 4+ hf, ej trumfstöd.  
3NT = 15–17 hp, 3-stöd, ej 4+ hf.

### 3.1.3 Svartsbud i störd budgivning

1♠/♥/♣ – (D) –	
Pass	= (a) 0–5 hp. (b) 6–12 hp utan bud; senare D = 4-korts hö.
RD	= 10+ hp, ingen 5+ färg, ej hf-stöd.
1-över-1	= 5+ färg, 6+ hp.
1NT	= 10–12 hp, ej 4+ hf, ej äkta hf-stöd.
2-över-1	= 5+ färg, 13+ hp.
Hopp till 2hö	= 6+ färg, 6–9 hp.
Enkelhöjning (♥/♠)	= 3+ stöd, 6–9 hp.
Dubbelhöjning (♥/♠)	= 4+ stöd, 10–12 hp.
2NT (♥/♠)	= 4+ stöd, 13+ hp; forts som ostört.
2NT (♠)	= Invit till 3NT; öh kan gå ner i 3lå.

1♠/♥/♣ – (1hö) –	
Pass	= 0–5 hp.
D	= 6+ hp, objudna färger (4-4 el 5+); objuden hf på 1♠.
1-över-1	= 5+ färg, 6+ hp.
1NT	= 10–12 hp, håll i hö, ej 4+ hf, ej äkta hf-stöd.
2-över-1	= 5+ färg, 13+ hp.
Hopp till 2ahö	= 6+ färg, utgångskrav.
Enkelhöjning (♥/♠)	= 3+ stöd, 6–9 hp.
Dubbelhöjning (♥/♠)	= 4+ stöd, 10–12 hp.
2NT (♥/♠)	= 4+ stöd, 13+ hp; forts som ostört.
2NT (♠)	= Invit till 3NT; öh kan gå ner i 3lå.
Överbud i hö	= 10+ hp, 3+ stöd på 1♥/♠, ej hö-håll på 1♠.

**Högre färginkliv:** Dubbelt lovar 8+ hp på inkliv med 2♣/♦ och 10+ hp på högre inkliv. Annars samma principer.

**Sanginkliv:** Dubbelt är förslag till straffdubbling. Enda starka bud är Stenbergs 2NT på högfärgsöppning. Alla andra bud är okrav.

**Tvåfärgsinkliv:** Dubbelt är invit till straffdubbling. Bud i inklivarens färg är splinter med trumfstöd (mini-splinter på 3-läget, renonssplinter på 4-läget). 2NT är Stenberg efter 1♥/♠ och invit till 3NT efter 1♠. Annars naturligt.

### 3.1.4 Svartsbud av passad hand

Av passad hand är samtliga svartsbud naturliga med 6–9 hp. I störd budgivning lovar färgbud 5+ färg. Hoppande färgbud lovar alltid 6+ färg.

## 3.2 Fortsatt budgivning

### 3.2.1 Efter hoppande borttag

- 1♠/♥/♣ – 2hö –  
2NT = Negativt, minimum, max xx i hö, ej 6+ eller 5-5.  
2/3ny = 5-korts sidofärg (efter 1♥/♠, max xx i hö).  
3öf = Bra 6+ färg, max xx i hö (gäller även 3♣ efter 1♠).  
3hö = Halvpositivt med minst Qx i hö.  
3NT = Max xx i hö, ej 6+ eller 5-5 men tillägg (jfr 2NT).  
4ny = Kontrollbud med minst Qx i hö.  
4hö = Negativt, minimum med minst Qx i hö.

**Fortsättning:** Om sh bjuder om hoppfärgen utan att ha fått stöd fastställs den som trumf. Bud i ny färg av sh är kontrollbud med (tills vidare) senast bjudna färg som trumf.

### 3.2.2 1hö – 1NT

- 1hö – 1NT –  
Pass = 10–12 hp, balans.  
2ny lägre = 5-4(3), 10+ hp, semikrav.  
2hö = 6+ färg, 10–12 hp, okrav.  
2ny högre = 5-4, 13–15 hp, invit.  
2NT = 13–15 hp, balans, 5-korts hö.  
3ny lägre = 5-5, 13–15 hp, invit.  
3hö = 6+ färg, 13–15 hp, invit.

**Fortsättning:** Shs bud i ny färg lägre än hö samt hö-preferens är svagt och okrav. Höjning av öhs andra färg, hoppande hö-preferens och 2NT är inviterande.

### 3.2.3 1♥ – 1♠

- 1♥ – 1♠ –  
1NT = 10–15 hp, balans (ej 3-stöd i ♠ med 10–12); försenad Stayman.  
2ny lägre = 5–4, 10+ hp, semikrav.  
2♥ = 6+ ♥, 10–12 hp, okrav.  
2♠ = 3+ stöd, 10–12 hp; pos invitbud.  
2ny högre = 6-4, 13–15 hp, invit.  
3ny lägre = 5-5, 13–15 hp, invit.  
3öf = 6+ färg, 13–15 hp, invit.

**Fortsättning:** Shs ♥-preferens på lägsta nivå och ombud i ♠ på lägsta nivå är svagt och okrav. Höjning av öhs andra färg, hoppande ♥-preferens, hoppande ombud i ♠ och 2NT är inviterande. Hoppande eller stigande bud i ny färg samt fjärde färg är utgångskrav.

### 3.2.4 1hö – 2sf

1hö – 2sf –	
2ny lägre	= 5-4, 10+ hp, krav.
2hö	= 5+ (6+ tangent), 10–12 hp, okrav.
2ny högre	= 5-4, 13–15 hp, utgångskrav.
2NT	= 10–12 hp, balans, okrav.
3sf	= 4+ stöd; invit om sf = ♡, utgångskrav om sf = ♣/♦.
3ny lägre	= 5-5, 13–15 hp, utgångskrav.
3hö	= 6+ färg, 13–15 hp, utgångskrav.
3NT	= 13–15 hp, balans, 5-korts öf.
4sf	= 4+ stöd, 13–15 hp; obalans om sf = ♣/♦.

**Fortsättning:** Om öh ej visat tillägg är bud i redan bjudna färger på lägsta nivå inviderande och passbara. Bud i ny färg är utgångskrav, liksom 2NT som används om inget annat passar. Med slamintresse i lågfärg kan sh bjuda 4 trick i lågfärgen, men med trumfstöd och slamintresse i högfärg måste han gå vägen över fjärde färg eller 2NT om inte utgångskrav redan råder.

### 3.2.5 1hö – 2NT

1hö – 2NT –	
3hö	= 10–11 hp, okrav.
3ny	= Singel, 12–15 hp.
3NT	= 12–15 hp, 4- el 5-korts hö.
4ny	= Renons, 12–15 hp.
4hö	= 12–15 hp, 6+ hö.

**Märk:** Om motståndarna kliver in eller dubblar, passar öh med minimihanden (10–11 hp). Bud i ny färg visar singel eller renons, och 4hö är som i ostörd budgivning. 3NT visar också samma typ av hand som ostört men dessutom håll om motparten bjudit färg. Kan öh inte bjuda 3NT (därför att han saknar håll eller därför att inklivet var på 4-läget) får han dubbla i stället.

### 3.2.6 Öppnarens återbud i störd budgivning

När fjärde hand bjuder eller dubblar visar alla bud utom pass och direkta höjningar tillägg (13–15 hp). Sangbud lovar håll efter färginkliv. Färgbud lovar extra längd (6+ eller 5-5), och hoppande färgbud lovar extra spelstyrka (men sämre defensivvärden). Dubbling av färginkliv visar en maxhand utan egen bjudbar färg med max dubbelton i partnerns färg; dubbling av äkta sangbud är straffdubbling. Redubbelt på upplysningsdubbling visar samma typ av hand som dubbling av inkliv men kan i nödfall innehålla 3-stöd i partnerns färg; redubbelt på straffdubbling är SOS. Överbud i motpartens färg lovar 3-stöd i partnerns högfärg efter 1-över-1 och en stark sanghand utan håll annars (med den senare handtypen kan man dock alltid dubbla eller redubbla i stället).

### 3.3 Speciella budlägen

#### 3.3.1 1♥ – 1♠ – 1NT

1♥ – 1♠ – 1NT

- Pass = 6–9 hp, ej 3-korts ♥, ej 5-korts ♠.  
2♣ = 10+ hp (3-korts ♥ el 5-korts ♠ med 10–12).  
2♦ = 10–12 hp, ej 3-korts ♠.  
2♥ = 10–12 hp, 3-korts ♠, 5-korts ♥.  
2♠ = 10–12 hp, 3-korts ♠, ej 5-korts ♥.  
2NT = 13–15 hp, 2-5-3-3 (dubbelton ♠); 3♣ = ny fråga.  
3♣ = 13–15 hp, 3-5-2-3, honnör tredje i ♣.  
3♦ = 13–15 hp, 3-5-3-2, honnör tredje i ♦.  
3♥ = 13–15 hp, 3-5-3-2, honnör andra i ♣.  
3♠ = 13–15 hp, 3-5-2-3, honnör andra i ♦.  
3NT = 13–15 hp, 3-5-2-3 el 3-5-3-2, honnör i både ♣ och ♦.  
2♦ = 6–9 hp, 5+ ♠, 4+ ♦; öh prefererar.  
2♥ = 6–9 hp, 3-korts ♥.  
2♠ = 6–9 hp, 5-korts ♠, ej 3-korts ♥.  
2NT = 10–12 hp, balans, ej 5-korts ♠, ej 3-korts ♥.  
3lå = 5+ ♠, 5+ lå, invit.  
3♠ = 6+ ♠, invit.  
3NT = Slutbud (ej 5-korts ♠, ej 3-korts ♥).  
4♠ = 6+ ♠, slutbud.

1♥ – 1♠ – 1NT – 2♣ – 2NT – 3♣ –

- 3♦ = Ingen lå-honnör.  
3♥ = Honnör i ♣.  
3♠ = Honnör i ♦.  
3NT = Honnör i både ♣ och ♦.

**Fortsättning:** Efter svar på 2♣ är bud under 2NT avlägg (med a-handen), medan bud från och med 2NT är utgångskrav (med b-handen om öh visat minimum). Bud i färg fastställer trumfärgen och sangbud förnekar gemensam 8-korts (hög)färg. (3♣ på 2NT är upprepad fråga enligt ovan.)

#### 3.3.2 1♦ – 1♠ – 2NT

När öppningshanden visat en Marmic-hand med 13–15 hp och singelspader med ett hopp till 2NT, är nästa bud av sh slutbud. Enda undantagen från denna regel är 4lå, som är slaminvit i lå, och 4NT, som är kvantitativt.

#### 3.3.3 2NT i störd budgivning efter öppningsbudet 1♦

I störd budgivning efter öppningsbudet 1♦ är 2NT invit till 3NT om det bjuds som direkt svarsbud efter inkliv eller dubbling, eller om det bjuds i ett senare skede när öh hunnit visa sin längsta lågfärg. I annat fall är 2NT bara konkurrerande och uppmanar öh att bjuda sin (längsta) lågfärg på 3-läget.

## 4 Sangbudgivning

### 4.1 Öppningsbud med balanserade händer

Följande öppningsbud gäller för balanserade händer (4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2):

10–12 hp	=	1♠/♥/♣
13–15 hp	=	(a) 1NT utan 5-korts ♥/♠ (b) 1♥/♠ med 5-korts ♥/♠
16–21 hp	=	1♣
22+ hp	=	2♣

**Märk:** Efter öppning med 1♣ bjuds även Marmic-händer (4-4-4-1) som balanserade.

### 4.2 1NT-budgivningen

1NT-budgivningen används efter öppningsbudet 1NT, efter inkliv med 1NT samt efter sekvensen 1♣–1♠–1NT. Nilslands slinkningar dock endast efter öppningsbudet 1NT.

#### 4.2.1 Svartsbud i ostörd budgivning

2♣	=	Stayman (se nedan).
2♠/♥	=	Högfärgsöverföring (se nedan).
2♠	=	Lågfärgsöverföring (se nedan).
2NT	=	Invit utan 4-korts högfärg.
3♣/♠	=	6+ färg, invit till 3NT, söker anpassning i ♣/♠.
3♥/♠	=	6+ färg, invit till 4♥/♠.
3NT/4♥/4♠	=	Slutbud.
4NT	=	Kvantitativ slaminvit.

#### 4.2.2 Svartsbud efter inkliv (Lebensohl)

1NT – (2x) –	
D	= SD.
2ny	= Avlägg med 5+ färg.
2NT	= Krav till 3♣.
3ny	= Utgångskrav med 5+ färg.
Överbud	= Stayman, ej håll.
3NT	= Utgångskrav, ej håll, ej 4-korts hf.

1NT – (2x) – 2NT – (pass) – 3♣ – (pass) –	
Pass/3ny lägre	= Avlägg med 5+ färg.
Överbud i x	= Stayman, håll i inklivsfärgen.
3ny högre	= Invit med 5+ färg.
3NT	= Håll i inklivsfärgen, ej 4-korts hf.

### 4.2.3 Svartsbud efter dubbling

Om 1NT visar 15/16–18 hp eller dubblingen ej visar en stark balanserad hand, är redubbelt styrkevisande och inviterar till att straffdubbla motståndarna; färgbud på 2-läget (även 2♣) är naturliga och svaga. Om 1NT visar 13–15 hp och dubblingen visar en stark hand används Nilslands slinkningar:

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

1NT – (D) – (pass) – (pass) — RD – (pass) –	
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.

**Märk:** Efter dubbling i balanseringsläget bjuder öh eventuell 5-kortsfärg och passar annars. Sh redubblar med 5+ slinkfärg och bjuder annars 4-kortsfärger nedifrån.

### 4.2.4 Stayman

1NT – 2♣ –	
2♦	= Ingen 4-korts hf.
2♥	= 4-korts ♥ (ev 4-korts ♠).
2♠	= 4-korts ♠ (ej 4-korts ♥).

1NT – 2♣ – 2♦/♥/♠ –	
2♥	= Svag hand, 4-4 i hf. Öh prefererar på 2-läget.
2♠ (på 2♥)	= Slaminvit med 4-korts ♠; 3♠ av öh = 4-stöd.
2NT	= Invithand med objuden 4-korts högfärg.
3♣/♦	= Slaminvit med 5+ färg (lovar ej 4-korts hf).
3hö (på 2hö)	= Slaminvit med 4-stöd. Kontrollforts.
3NT	= Förslag till slutbud med objuden 4-korts högfärg.
4hö (på 2hö)	= Slutbud med 4-stöd.
4NT	= Kvantitativ slaminvit.

**Störd budgivning:** Efter dubbling av 2♣ bjuder vi som i ostörd budgivning (men passar i stället för att bjuda 2♦ utan ♣-håll). Efter inkliv visar öh om möjligt 4-korts högfärg på 2-läget. Dubblingar visar styrka och intresse för att straffa motståndarna. Överbud i motpartens färg kan användas som förnyad högfärgsfråga av sh om öh passar på inklivet.

#### 4.2.5 Högfärgsöverföring

1NT – 2♦/♥ –

2♥/♠ = Ej 4-stöd och max.

3♥/♠ = 4-stöd och max.

1NT – 2♦/♥ – 2♥/♠ –

Pass = Avlägg med 5+ färg.

2NT = Invit med 5-kortsfärg. Öh väljer slutbud.

Ny färg = 5-4, utgångskrav (även 2♠ på 2♥).

3♥/♠ = 6+ färg, slaminvit. Kontrollbudgivning.

3NT = Utgångskrav med 5-kortsfärg. Öh väljer slutbud.

4♥/♠ = Slutbud, 6+ färg.

4NT = Kvantitativt, 5-korts ♥/♠; shs svarar på RKCB med trumfstöd.

**Störd budgivning:** Om 2♦/♥ dubblas bjuder vi som i ostörd budgivning förutom att öh med dubbeltonstöd i shs högfärg redubblar med håll i den dubblade färgen och passar utan håll. Efter inkliv passar öh normalt, eftersom sh kan ha en svag hand; den fortsatta budgivningen är naturlig.

#### 4.2.6 Lågfärgsöverföring

1NT – 2♠ –

2NT = Längre ♦ än ♣.

3♣ = Ej längre ♦ än ♣.

1NT – 2♠ – 2NT/3♣ –

Pass/3♣/3♦ = Avlägg med svag hand.

3♥/♠ = 5-5 i ♣-♦ och singel i ♥/♠.

3NT = Slaminvit, 5 kort i den lågfärg som öh inte prefererat.

Pass = Minimum, ej trumfstöd.

4lå = Trumfstöd.

6NT = Maximum, ej trumfstöd.

4♣/♦ = Slaminvit med gemensam 8+ trumf (5-3 el 6-2).

4ny = Kontrollbud.

4NT = Avslag, slutbudsförslag.

5lå = Avslag, slutbudsförslag.

4♥/♠ = 5-5 i ♣/♦, renons i ♥/♠.

**Störd budgivning:** Efter dubbling bjuder vi som i ostörd budgivning. Efter inkliv passar öh normalt, eftersom sh kan ha en svag hand; den fortsatta budgivningen är naturlig.

#### 4.3 2NT-budgivningen

2NT-budgivningen används efter naturligt inkliv med 2NT samt efter sekvenserna 1♣–1♦–2NT och 2♣–2♦–2NT. I de två senare fallen (och efter förhandspass) är svarshanden begränsad.

### 4.3.1 Svartsbud

- 3♣ = Stayman (se nedan).
- 3♦/♥ = Överföring till ♥/♠ (se nedan).
- 3♠ = 5♠, 4♥; 4lå = kontrollbud med ♠-stöd.
- 3NT = Slutbud.
- 4♣/♦ = Slaminvit med 6+ färg; avslag med 4NT.
- 4♥/♠ = Slutbud med 6+ färg.
- 4NT = Kvantitativ slaminvit.

**Störd budgivning:** Stayman och överföring bortfaller. Dubbelt på inkliv är SD; bud från sh fastställer utgångskrav.

### 4.3.2 Stayman

- 2NT – 3♣
- 3♦ = Ingen 4-korts högfärg.
  - 3♥ = 4-4 ♥/♠, avlägg.
  - 3NT = Slutbud.
  - 4♣/♦ = Slaminvit med 5+ färg.
- 3♥ = 4-korts ♥. 4ny av sh är kontrollbud.
- 3♠ = 4-korts ♠. 4ny av sh är kontrollbud.

**Störd budgivning:** Om 3♣ dubblas, bjuder vi som i ostörd budgivning förutom att öh passar i stället för att bjuda 3♦ om han saknar ♣-håll. Efter inkliv visar öh sina 4+ högfärger nedifrån och passar (eller straffdubblar) utan högfärg.

### 4.3.3 Högfärgsöverföring

- 2NT – 3♦
- 3♥ = 3-stöd i ♥. Ny färg av sh är kontrollbud.
- 3♠ = 4+ ♠, dubbelton ♥.
- 3NT = Dubbelton ♥, ej 4+ ♠. Forts:
  - 4ny = 4+ färg, slamintresse.
  - 4♥ = 6+ färg, slamintresse, krav till 5♥; 4NT = RKCB.
- 4ny = 4-stöd i ♥, kontrollbud.
  
- 2NT – 3♥
- 3♠ = 3-stöd i ♠. Ny färg av sh är kontrollbud.
- 3NT = Dubbelton ♠. Forts som ovan.
- 4ny = 4-stöd i ♠, kontrollbud.

**Märk:** Om svarshanden är begränsad används inte svaren 3♠ (på 3♦), 3NT och 4ny på överföringen (eftersom svarshanden kan vilja spela 3♥/♠).

**Störd budgivning:** Om 3♦/♥ dubblas bjuder vi som i ostörd budgivning förutom att öh med dubbeltonstöd i shs högfärg redubblar med håll i den dubblade färgen och passar utan håll. Efter inkliv bjuder öh kontroll (eller 4♥/♠ med minst 3-stöd); med 2-stöd passar han eller straffdubblar, varefter alla dubblingar är straffdubblingar.

## 5 2-öppningar i färg

### 5.1 2♣

Öppningsbudet 2♣ används med fyra handtyper (alla starka):

- (a) 22+ hp, balans.
- (b) 22+ hp, Marmic (4-4-4-1).
- (c) 5+ ♣, 8 ss, max 14 mp.
- (d) 5+ ♦, 4-korts ♡/♠, 8 ss, max 14 mp.

#### 5.1.1 Svartsbud

- 2♣ –
- 2♦ = Reläbud (förnekar annat möjligt bud).
- 2♥/♠ = Bra 5+ färg, 1,5+ hs.
- 2NT = 8–10 hp, balans, inga ess.
- 3♣/♦ = Bra 6+ färg, 1,5+ hs.
- 3♥/♠ = 6+ färg med 1,5–2 förlorare, ingen sidostyrka.
- 3NT = 11–12 hp, balans, inga ess.

- 2♣ - 2♦
- 2hö = 4-korts färg.
  - 3hö = 4+ stöd, ngn kontroll.
  - 4hö = 4+ stöd, ingen kontroll.
  - Ny färg = 5+ färg.
  - 2NT = Krav (inget annat bud).

- 2NT = 22–24 hp, balans. 2NT-systemet.
- 3♣ = 6+ ♣, ingen sidofärg, okrav.
- 3♦ = 5+ ♣, 4+ ♦, utgångskrav.
- 3hö = 6+ ♣, 5-korts hö, utgångskrav.
- 3NT = 25–27 hp, balans, ej 4-korts ♡/♠.
- 4♣ = 6+ ♣, ingen sidofärg, utgångskrav.

- 2♣ – 2♦ – 2hö – 2NT/Ny färg –
- 2/3NT = 25+ hp, balans.
- 3/4lå = 5+ färg, 8 ss, max 14 mp.
- 3hö = 22+ hp, Marmic (4-4-4-1), singel ahö.
- 3ahö = 22+ hp, Marmic (4-4-4-1), singel ♣ om hö = ♡, singel ♦ om hö = ♠.

**Störd budgivning:** Efter mellankommande dubbling används samma svartsbud som i ostörd budgivning. Efter inkliv är dubbelt förslag till straffdubbling, pass visar en svag hand (som skulle bjudit 2♦) och färgbud är naturliga och starka med 5+ färg. Om inklivet passas runt till öh (eller fjärde hand bjuder), visar öh en svag a- eller b-hand (22–24 hp) med dubbelt (eller pass) och en stark a- eller b-hand (25+ hp) med sangbud (hållvisande) eller överbud. Bud i ♣ visar c-handen och förnekar 4+ högfärg, bud i ♦ visar d-handen (och lovar 4-korts högfärg), medan bud i högfärg lovar 4+ färg samt längre ♣.

## 5.2 2♦

Öppningsbudet 2♦ används med två handtyper:

- (a) Bra 6-korts ♡/♠ utan 4+ sidofärg, 6–9 hp.
- (b) 5+ ♦ utan 4+ hf, 8 ss, max 14 mp.

### 5.2.1 Svartsbud

2♦ –	
2♡	= Avlägg el ♠-preferens.
Pass/2♠	= 6+ ♡/♠ (a-handen); 3♠ av öh = invit.
2NT	= 5+ ♦ (b-handen), utgångskrav.
3♣	= 5+ ♦, 4♣ (b-handen), rondkrav.
3♦	= 6+ ♦ (b-handen), okrav.
3♡/♠	= 6+ ♦, 5+ ♡/♠ (b-handen), utgångskrav.
3NT	= 5+ ♦ (b-handen), 9 troliga stick i sang.
2♠	= ♡-preferens.
Pass	= 6+ ♠ (a-handen).
2NT	= 5+ ♦ (b-handen), utgångskrav.
3♣	= 5+ ♦, 4♣ (b-handen), rondkrav.
3♦	= 6+ ♦ (b-handen), okrav.
3♡	= 6+ ♡ (a-handen), minimum, avlägg.
3♠	= 6+ ♦, 5+ ♠ (b-handen), utgångskrav.
3NT	= 5+ ♦ (b-handen), 9 troliga stick i sang.
4♡	= 6+ ♡ (a-handen), maximum, slutbud.
2NT	= ♡- och ♠-stöd (minst 3-3 och invitstyrka).
3♣	= 5+ ♦, 4♣ (b-handen), utgångskrav.
3♦	= 5+ ♦ (b-handen), utgångskrav.
3♡/♠	= 6+ ♡/♠ (a-handen), minimum, okrav.
3NT	= 5+ ♦ (b-handen), 9 troliga stick i sang.
4♣/♦	= 6+ ♡/♠ (a-handen), maximum och slamvänlig hand.
4♡/♠	= 6+ ♡/♠ (a-handen), maximum.
3♣/♦	= 4+ färg, utgångskrav.
3♡/♠	= 5+ färg, utgångskrav.
3NT	= Överföring till öhs (förmodade) högfärg.

**Märk:** Efter shs kravbud på 3-läget, visar lägsta ♦-bud b-handen, medan alla andra bud visar a-handen enligt naturliga principer.

**Störd budgivning:** Efter mellankommande dubbling används samma svartsbud som i ostörd budgivning förutom att 2♡ är entydig ♠-preferens (annars pass). Efter inkliv är dubbelt förslag till straffdubbling, pass visar en svag hand (som skulle bjudit 2♡) och färgbud är naturliga och starka med 5+ färg. Bud i högfärg av öh visar a-handen, medan lägsta bud i ♣, ♦ och sang visar b-handen.

### 5.3 2♥/♠

Öppningsbudet 2♥/♠ visar en hand med 5+ ♥/♠, 8 spelstick och max 14 missing points.

#### 5.3.1 Svar på 2♥

2♠	=	Reläbud (förnekar annat möjligt bud).
2NT	=	Trumfstöd, 1,5+ hs, ingen singel.
3♣/♦	=	Bra 5+ färg, 1,5+ hs.
3♥	=	Trumfstöd, 6–9 hp, ej 1,5 hs.
3NT	=	4144, 10–13 hp.
Hopp i ny färg	=	Trumfstöd, 1,5+ hs, singel.
4♥	=	Trumfstöd, ej helt blank.

2♥ - 2♠	
2NT	= 6+ ♥. Shs preferens till 3♥ är okrav.
3♣/♦	= 4+ ♣/♦, rondkrav. Shs preferens till 3♥ är okrav.
3♥	= 5 ♥, 4 ♠, minimum, okrav.
3♠	= 5+ ♥, 4+ ♠, utgångskrav.
3NT	= Slutbud.
4♣/♦	= 6+ ♥, 5+ ♣/♦, utgångskrav.
4♥	= Slutbud.

**Fortsatt budgivning:** Efter svarsbudet 2♠ och återbud kan sh visa en positiv hand med 3♠ (bra 5+ färg), höjning av sidolågfärg till 4-läget, ny färg på 4-läget efter återbud 2NT (kontrollbud med dubbeltonstöd), hopp till 4NT efter återbud i sidofärg (naturligt med minst 4-4 i de objudna färgerna).

#### 5.3.2 Svar på 2♠

2NT	=	Reläbud (förnekar annat möjligt bud).
3♣	=	Trumfstöd, 1,5+ hs, ingen singel.
3♦/♥	=	Bra 5+ färg, 1,5+ hs.
3♠	=	Trumfstöd, 6–9 hp, ej 1,5 hs.
3NT	=	4144, 10–13 hp.
Hopp i ny färg	=	Trumfstöd, 1,5+ hs, singel.
4♠	=	Trumfstöd, ej helt blank.

2♠ - 2NT	
3♣/♦/♥	= 4+ ♣/♦/♥, rondkrav. Shs preferens till 3♠ är okrav.
3♠	= 6+ ♠, utgångskrav.
3NT	= Slutbud.
4♣/♦/♥	= 6+ ♠, 5+ ♣/♦/♥, utgångskrav.
4♠	= Slutbudsförslag.

**Fortsatt budgivning:** Efter svarsbudet 2NT och återbud kan sh visa en positiv hand med 4♣ (bra 5+ färg), höjning av sidolågfärg till 4-läget, ny färg på 4-läget efter återbud 3♠ (kontrollbud med dubbeltonstöd), hopp till 4NT efter återbud i sidofärg (naturligt med minst 4-4 i de objudna färgerna).

## 6 Högre öppningsbud

### 6.1 2NT

2NT visar en ospecificerad tvåfärgshand med minst 5-5 och 0-9 hp. Med en svag hand prefererar sh 3+ färger nedifrån på 3-läget. 4♣ är krav till utgång i en av öhs färger, som visas nedifrån. Övriga bud är naturliga förslag till slutbud.

### 6.2 Spärrbud i färg

Öppningsbud i färg på 3-läget och högre är spärrbud som lovar 6+ färg med ringa sidostyrka. I zonen lovar man dessutom en bra färg (och normalt minst 7-korts). Normalt antas öppningshanden ha bjudit ut sin hand och överlåter åt partnern att agera fritt i fortsättningen. Svartsbud i ny färg på spärröppning är ovillkorligt krav och lovar 5+ färg.

### 6.3 Öppningsbudet 3NT

Öppningsbudet 3NT visar en 7-korts genomgående lågfärg utan sidostyrka. Sh har följande alternativ:

- Pass = Tror på 3NT.
- 4♣ = Avlägg i öhs lågfärg.
- 4♦ = Slamintresse, singelfråga (4NT förnekar singel).
- 4♥/♠ = Slutbud.

**Märk:** Så länge öhs lågfärg är okänd visar shs bud i ♣ att han vill spela kontraktet i öhs lågfärg på samma nivå. Öh passar eller korrigerar till ♦ beroende på vilken färg han har.

## 7 Defensivbudgivning

### 7.1 Försvar mot 1 i färg

Inkliv	=	Bra 5+ färg (helst 6+ på 2-läget), 11–16 hp (se 8).
Dubbelt	=	Upplysningsdubbling (se 9).
1NT	=	15–18 hp, balans, håll i motpartens färg. 1NT-systemet.
Hoppinkliv	=	Spelsticksbaserat (jfr svag 2-öppning resp spärröppning).
Överbud	=	5-5 i högsta objudna och en lägre, bra färger (se nedan).
2NT	=	5-5 i lägsta objudna, bra färger (se nedan).
Dubbelt överbud	=	Hållfråga (partnern bjuder 3NT med håll).

**I balanseringsläget:** I fjärde hand efter två pass gäller följande:

- Alla konstruktiva bud utom överbudet är ca 3 hp svagare:
  1. Inkliv: 8–13 hp
  2. Dubbelt: 8–13 el 14+ hp
  3. 1NT: 12–14 hp
- 2NT är i detta läge ett naturligt sanginkliv med 19–21 hp; fortsatt budgivning enligt 2NT-systemet. (Med 15–18 hp dubblar man först och återkommer med sang på lägsta nivå.)
- Hoppande färgbud visar öppningshand och bra 6+ färg.

I gengäld måste svarshandens bud vara ca 3 hp starkare än normalt.

#### 7.1.1 Fortsättning efter tvåfärgsvisande inkliv

Efter tvåfärgsvisande 2NT är budgivningen naturlig enligt följande:

- Alla bud i inklivarens färger är naturliga och okrav.
- Bud i den objudna högfärgen är naturligt med 5+ färg och krav.
- Överbud i öppningsfärgen är ett konventionellt kravbud och begär mer information från inklivaren. Detta bud kan t.ex. användas för att göra en slaminvit i en av inklivarens färger eller för att komma till ett sangkontrakt om inklivaren har håll i öppningsfärgen.

Efter tvåfärgsvisande överbud gäller följande (hö = högsta objudna färgen):

(1öf) – 2öf – (p)	
2ny	= Preferens med 3+ stöd, inklivaren passar med färgen.
2hö	= Avlägg med 3+ stöd i hö.
2NT	= Konventionellt krav.
3ny	= Avlägg med egen långfärg (6+).
3hö	= Invit om hoppande, annars avlägg.
3öf	= Slaminvit med 3+ stöd i hö.
3NT	= Förslag till slutbud.
4hö	= Förslag till slutbud.

Efter kravbudet 2NT har inklivaren följande alternativ:

(1öf) – 2öf – (p) – 2NT – (p)  
 3ny = Sidofärg, inget tillägg.  
 3öf = 5-5, tillägg.  
 3hö = 6-5, tillägg.  
 4ny = 5-6, tillägg.

Om inklivarens partner efter kravbudet 2NT återkommer med egen färg eller ankarfärgen (hö) har han gjort en utgångsinvit. I annat fall gäller utgångskrav.

**Störd budgivning:** Om öhs partner bjuder, kan inklivarens partner passa med de flesta svaga händer. Om man inte kan bjuda 2NT efter överbud används förnyat överbud som ett allmänt kravbud (och lovar alltså inte längre stöd i ankarfärgen). I övrigt är budgivningen naturlig.

## 7.2 Försvar mot övriga öppningsbud

### 7.2.1 1NT (DONT)

(1NT)  
 D = Enfärgshand, krav till 2♣. Nästa bud passbud.  
 2♣/♦/♥ = Tvåfärgshand (minst 5-4) med den bjudna färgen och en högre.  
 2♠ = 6+ ♠, svagare än D följt av 2♠.

**Fortsatt budgivning:** Efter 2♣/♦/♥ används reläbudet för att få inklivaren att bjuda sin andra färg (och passa med reläfärgen). Ny färg (förutom reläfärgen) är passbud med egen långfärg. Alla höjningar är naturliga och okrav. 2NT är enda starka bud men används mycket sällan.

**Störd budgivning:** Om sh dubblar, bjuder vi som i ostörd budgivning. Om sh bjuder något annat, kan man dubbla för att få inklivaren att visa sin andra färg. Om inklivaren bjuder sin andra färg efter att partnern passat, visar han minst 5-5.

### 7.2.2 Svaga öppningsbud

Som *svaga* öppningsbud räknas alla öppningar i färg på 2-läget eller högre som visar minst 5 kort i den bjudna färgen och högst 11 hp. Mot svaga öppningsbud spelar vi i princip samma försvar som mot 1 i färg, med följande modifikationer:

- För dubbling och inkliv i andra hand krävs något bättre kort än mot 1 i färg, normalt 14+ hp på 2-läget och någon poäng bättre för varje ytterligare nivå. I balanseringsläget kan man som vanligt vara ca 3 hp svagare.
- Dubbelt är i princip UD upp till 4♠, men ju högre öppningsbud desto större sannolikhet att partnern passar med en balanserad hand. Efter dubbling av svag 2-öppning (2♦/♥/♠) spelar vi en variant av Lebensohl (se nedan).
- 2NT är ett naturligt sanginkliv med 15–18 hp och håll i motpartens färg om det bjuds vid första möjliga tillfälle och den fortsatta budgivningen följer 2NT-systemet. Detta gäller även i balanseringsläget (alltså fortfarande 15–18 hp). Efter tidigare pass visar 2NT som vanligt 5-5 i de två lägsta objudna färgerna.

- 3NT (efter öppningar på 3-läget) är naturligt med 15–18 hp och håll i öppningsfärgen.
- 4NT visar en tvåfärgshand (minst 5-5) och ber partnern bjuda 3+ färger nedifrån.
- Överbud i motpartens färg är hållfråga under 3NT och visar en tvåfärgshand (minst 5-5) med den högsta objudna färgen på högre nivåer.

**Lebensohl mot svaga 2-öppningar:** Efter UD på svagt 2♦/♥/♠ (i andra eller fjärde hand) och pass av nästa hand bjuder vi enligt följande:

(2öf) – D	
(2öf) – p – (p) – D	
2ny	= 4+ färg, 0–8 hp.
2NT	= Krav till 3♣. Forts:
	3ny lägre = 4+ färg, 0–8 hp.
	Överbud = 4+ hf, 12+ hp, håll.
	3ny högre = 4+ färg, 8–11 hp.
	3NT = 12+ hp, håll, slamintresse.
3ny lägre	= 4+ färg, 8–11 hp.
Överbud	= 4+ hf, 12+ hp, ej håll.
3ny högre	= 5+ färg, 12+ hp.
3NT	= 12+ hp, håll, ej 4+ hf.

Om motståndarna bjuder efter dubblingen passar dubblarens partner med de flesta svaga händer och den fortsatta budgivningen är naturlig.

### 7.2.3 Starka öppningsbud

Som *starka* öppningsbud räknas alla öppningar i färg som entydigt visar minst 16 hp. Vi använder följande försvar mot starka öppningsbud:

- Mot entydigt starka bud (1♣, 2♣/♦/♥/♠) använder vi Dubbelt för att visa en tvåfärgshand med den högsta objudna färgen (jfr överbud mot 1 i färg) och lägsta sangbud för att visa en tvåfärgshand med de båda lägsta objudna färgerna. Övriga bud är naturliga.

### 7.2.4 Artificiella öppningsbud

Som *artificiella* öppningsbud räknas alla öppningsbud i färg som inte visar den bjudna färgen och alla öppningsbud i sang som inte visar (semi)balanserad fördelning. Som naturliga öppningsbud räknas dock följande bud som ofta är naturliga:

- 1♣ som beredskapsklöver (1+ färg), bästa lågfärg (3+ färg) eller Polsk klöver (naturligt, 11–13-sang eller 17+).
- 1♦ som bästa lågfärg (3+ färg) eller i starka klöversystem (0+ färg).

**Försvar mot 2♦ multi:** 2♦ multi behandlas som en svag 2-öppning i högfärg med ett undantag. Dubbelt visar på första varvet 17+ hp, på andra varvet en normal UD med 12–16 hp.

**Försvar mot övriga artificiella öppningsbud:** Övriga artificiella öppningsbud behandlas tills vidare som naturliga.

## 8 Inkliv

### 8.1 Inliv på lägsta nivå

För samtliga färginkliva mot naturliga öppningsbud i färg gäller att man visar en 5+ färg och max 16 hp. Minimikraven varierar beroende på nivå:

- 1-över-1: 11+ hp, hyfsad 5+ färg (ev 9+ i ozon med bra färg).
- 2-över-1: 11+ hp, 6+ el bra 5+ färg.
- 2-över-2: 14+ hp, 6+ el bra 5+ färg
- 3-över-2: 14+ hp, 6+ färg.
- Högre nivåer: 15+ hp, 6+ el bra 5+ färg.

#### 8.1.1 Fortsatt budgivning

Om mellanhanden passar har inklivarens partner följande alternativ:

- Pass visar 0–8 hp och förnekar normalt äkta trumfstöd (åtminstone i högfärg).
- Alla direkta trumfhöjningar är naturliga och okrav (med trumfstöd och invitstyrka används överbud; se nedan).
- Sangbud är naturliga och förnekar trumfstöd men lovar håll i öppningsfärgen (1NT = 8–11 hp, 2NT med hopp = 12–13 hp, 2NT utan hopp = 9–11 hp).
- Ny färg på lägsta nivå visar 5+ färg och 8+ hp på 1-läget (10+ hp på 2-läget och högre). På 1-lägesinkliva är styrkan begränsad till högst 12 hp och budet är ej absolut krav. På högre inkliva är ny färg krav.
- Hopp i ny färg är utgångskrav med bra 6+ färg.
- Överbud är utgångskrav med en hand som inte kan bjudas naturligt. Tre handtyper är aktuella:
  1. Trumfstöd och minst invitstyrka.
  2. Balanserad hand utan håll.
  3. Stark hand med egen 5-kortsfärg (på 1-lägesinkliva).

Inklivaren beskriver sin hand enligt normala principer (sangbud lovar håll, färgbud lovar längd, billigaste bud i egen färg lovar inget extra). I nästa rond visar partnern sin hand genom att bjuda inklivsfärgen (trumfstöd), egen färg (5-kortsfärg) sang eller överbud (balanserad hand). Utgångskrav råder i alla fall utom då inklivarens partner visar trumfstöd.

### 8.1.2 Störd budgivning

Om mellanhanden bjuder ändras alternativen på följande sätt:

- Mellanhanden straffdubblar: Redubbelt är SOS med 5-5 i de objudna färgerna. Ny färg är slinkförsök med egen långfärg. Pass lovar varken styrka eller trumfstöd, men förnekar slinkmöjlighet.
- Mellanhanden dubblar negativt: Redubbelt lovar 10+ hp med bra defensivstyrka (ej trumfstöd), invit till straffdubbling.
- Mellanhanden höjer öf: Dubbelt är UD med 4-4 i de objudna färgerna.
- Mellanhanden bjuder 1NT: Dubbelt är SD (dubbling av naturligt sangbud).
- Mellanhanden bjuder egen färg (1-över-1, 2-över-1): Dubbelt är UD med längd i fjärde färgen och tolerans i partnerns färg.

Generellt gäller att överbud i öppningsfärgen entydigt visar en hand med trumfstöd och minst invitstyrka om mellanhanden bjuder. (Med de övriga två handtyperna får man dubbla eller redubbla respektive bjuda sin 5-färg naturligt.) För den fortsatta budgivningen gäller allmänna principer (se 11). Således är dubblingar UD om partnern bara passat, MD om partnern bjudit och SD om egna sidan har merparten av styrkan.

## 8.2 Hoppinkliv

Efter hoppinkliv är budgivningen naturlig med inklivarens partner som kapten. Bud i ny färg är krav, liksom överbud i motpartens färg. Trumfhöjningar är naturliga och okrav.

## 9 Upplysningsdubblingar

### 9.1 UD i olika lägen

#### 9.1.1 I andra hand (efter ÖH)

En upplysningsdubbling (UD) mot 1 i färg visar normalt 12–16 hp och minst 3 kort i alla objudna färger eller 17+ hp och en hand som inte passar för ett sanginkliv. Dessutom gäller följande:

- Med perfekt fördelning (4-4-4-1) kan dubblingen vara något svagare än normalt (ner mot 10 hp).
- En UD med normal styrka (12–16 hp) kan i nödfall göras med dubbelton i objuden lågfärg, aldrig med dubbelton i objuden högfärg.
- En UD med normal styrka (12–16 hp) kan innehålla 5-korts lågfärg men inte 5-korts högfärg med ett undantag:
  1. På öppningsbudet 1♠ kan man dubbla med 5-korts ♡ och 3+ i båda lågfärgerna om ♡-färgen är för dålig för ett inkliv på 2-läget.
- För att dubbla och sedan bjuda egen färg krävs 17+ hp och en 5+ färg. Två undantag:
  1. Om partnern svarar 1NT är bud i ny färg bara försök att hitta ett bättre kontrakt.
  2. Om partnern svarar positivt är bud i ny färg utgångskrav men lovar inte nödvändigtvis 17+ hp.

Med en ännu starkare hand kan man hoppa i ny färg (6+ färg) eller bjuda överbud i motpartens färg följt av bud i ny färg (5-kortsfärg).

- För att dubbla och sedan bjuda sang krävs en hand som är för stark för ett naturligt sanginkliv (19–21 på lägsta nivå, 22–24 med hopp). Med en ännu starkare hand bjuder man först överbud och därefter sang.

Mot högre (svaga) öppningsbud i färg gäller i princip samma regler men man ställer högre krav på dubblarens styrka allt eftersom tricknivån blir högre (ca 14 hp på 2-läget).

#### 9.1.2 I fjärde hand (efter SH)

Motståndarna öppnar, partnern passar och svarshanden bjuder:

- Pass: UD kan vara ca 3 hp svagare (balanseringsdubbling).
- 1-över-1: UD med normal styrka visar minst 4-4 i de objudna färgerna.
- 1NT: Samma som efter öppningshanden.
- Enkel höjning: UD kan vara något svagare än normalt (gäller även efter svag 2-öppning och höjning).
- 2-över-1: UD med normal styrka visar minst 5-5 i de objudna färgerna (och kan i gengäld vara något svagare i hp).

### 9.1.3 Försevad UD

Om man passar på öppningsbudet och sedan dubblar öppnarens återbud (när partnern passat) har det följande innebörd:

- Om öppningshanden bjuder om sin färg, är dubbelt SD. Ett undantag:
  1. 1lå – 1NT – 2lå: UD med 4-4-4-1 och otillräcklig styrka för en direkt dubbling (förtidsbalansering).
- Om öppningshanden höjer svarshandens färg är dubbelt UD med 4-4 i de båda objudna färgerna.
- Om öppningshanden återbjuder 1NT är dubbelt UD med 4-4 i de båda objudna färgerna.
- Om öppningshanden bjuder ny färg fallande är dubbelt UD av den sist bjudna färgen (mkt ovanligt).
- Om öppningshanden bjuder ett starkt bud i ny färg (hopp eller stigande) är dubbelt SD (mkt ovanligt).

Om man passar inledningsvis och senare dubblar i balanseringsläget är detta UD mot färgbud upp till 2♠, SD mot högre färgbud och alla sangbud.

## 9.2 Svar på UD

Om mellanhanden passar har dubblarens partner följande alternativ:

- Pass visar längd och styrka i öppningsfärgen (minst en tät 5-kortsfärg).
- Ny färg på lägsta nivå visar ca 0–7 hp och 4+ färg. Med flera 4-kortsfärger bjuder man den högsta som kan bjudas på lägsta nivå. Utan 4-kortsfärg bjuder man sin lägsta 3-kortsfärg (om man inte kan straffpassa).
- Ny färg med hopp visar 8–11 hp och 4+ färg.
- 1NT visar 8–11 hp och håll i öppningsfärgen.
- 2NT visar 12–13 hp och håll i öppningsfärgen.
- 3NT visar 14–15 hp och håll i öppningsfärgen.
- Överbud i öppningsfärgen visar en hand med 4-4 i högfärgerna och minst invitstyrka eller en hand som är tillräckligt stark för utgång men inte har något naturligt bud. Dubblaren bjuder sina 4-korts högfärger nedifrån; om partnern höjer högfärgen visar han invitstyrka; annars råder utgångskrav.

Om mellanhanden bjuder förändras svarsbuden på följande sätt:

- Färgbud på lägsta nivå visar ca 5–7 hp (med mindre passar man) och 4+ färg utom efter redubbling (se nedan).
- Dubbelt är responsiv dubbling på svarsbud i ny färg och höjning av öppningsfärgen (upp till 4♦) men SD på 1NT. Den responsiva dubblingen visar 8+ hp och två 4+ färger enligt följande:

1. Efter svarsbud i ny färg visar man de två objudna färgerna.
2. Efter höjning av lågfärg visar man båda högfärgerna.
3. Efter höjning av högfärg visar man den andra högfärgen och en lågfärg.

Efter höjning i högfärg kan man dessutom visa båda lågfärgerna med 2NT.

- Efter redubbel från svarshanden är vårt enda mål att komma undan billigt, vilket innebär följande:
  1. Pass är inte straffpass utan visar bara att man inte vet vilket kontrakt som är bäst (ofta 3-korts högfärg och 4-korts lågfärg).
  2. 1NT är krav till färgvisning nedifrån (aldrig förslag till slutbud).
  3. Hoppande bud är spärrande med lågfärg.
  4. En eventuell senare redubbling är alltid SOS.

### 9.3 Dubblarens återbud

- Bud i ny färg visar 5+ färg och 17+ hp utom i två fall:
  1. På svaret 1NT är bud i ny färg bara ett försök att hitta ett bättre kontrakt.
  2. På positivt svar (hopp eller överbud) är bud i ny färg utgångskrav men lovar inte alltid 17+ hp.
- Bud i sang visar en överstark sanghand (se ovan).
- Höjning av partnerns färg visar alltid 4+ stöd och är okrav. För att enkelhöja partners framtvingade färgbud krävs ca 15–17 hp.
- Överbud i motpartens färg är allmänt krav och används i första hand med starka balanserade händer utan håll samt starka händer med 3-stöd i partnerns färg. Om mellanhanden bjuder visar överbudet alltid 3-stöd (efter responsiv dubbling ber det partnern att bjuda sin bästa färg).
- Dubbelt är UD med 17+ hp och längd i objudna färger om partnern passat efter mellankommande bud (SD om partnern straffpassat), MD om partnern bjudit frivilligt och SD om vi har merparten av styrkan.

## 10 Slambudgivning

### 10.1 Kontrollbud

Kontrollbud visar första- eller andrakontroll i den bjudna färgen. Förutom i de speciella situationer som definierats ovan förekommer kontrollbud i följande lägen:

1. Med gemensam 8-kortsfärg är bud i annan färg över 3NT kontrollbud med färgen som trumf.
2. Hopp i ny färg till minst 4-läget på ett naturligt färgbud från partnern är kontrollbud med den senast bjudna färgen 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.

### 10.2 RKC Blackwood 1430

... – 4NT (RKCB)

- 5♣ = 1 eller 4 ess.
- 5♦ = 0 eller 3 ess.
- 5♥ = 2 ess utan trumfdam.
- 5♠ = 2 ess med trumfdam.

... – 4NT – 5x

- Reläbud (under 5trumf) = Fråga efter trumfdam. Forts:
  - 5trumf = Ej trumfdam
  - 5NT = Trumfdam, ingen oredovisad kontroll
  - 6ny = Trumfdam + oredovisad kontroll i färgen.
- 5trumf = Avlägg.
- 5♠ (över 5trumf) = Överföring till 5NT (avlägg).
- 5NT = Storslamsinuit; återinuit = visa kungar nedifrån.
- 6ny (under 6trumf) = Storslamsinuit och fråga efter extrakontroll i y.

### Störd budgivning (DOPI-DOPE)

... – 4NT – (5x)

- D = 0 eller 3 ess.
- Pass = 1 eller 4 ess.
- Ett steg = 2 ess.

... – 4NT – (6x)

- D = Udda antal ess (1, 3, 5).
- Pass = Jämnt antal ess (0, 2, 4).

### 10.3 Kvantitativt 4NT

... – 4NT (kvantitativt)

- Pass = Avlägg.
- 5♣/♦/♥/♠ = 5+ färg (4+ i partnerns färg), trumfförslag.
- 6NT = Slutbud.

## 10.4 Fria 5 i högfärg

Höjning till 5 i högfärg i ostörd budgivning utan föregående essfråga frågar efter topphonnörer i trumf. Svar:

... - 5hö  
Pass = 1 topphonnör i trumf.  
6hö = 2 topphonnörer i trumf.  
7hö = 3 topphonnörer i trumf.

## 10.5 Fria 5NT (Josephine)

5NT utan föregående essfråga är storslamsinvt och fråga efter topphonnörer i trumf. Om ingen trumfärg tidigare bestämts gäller den senast bjudna färgen som trumf. Svar:

... - 5NT  
6♣ = A el K i trumf.  
6◇ = Q i trumf.  
Lillslam = Ingen trumfhonnör i trumf.  
Storslam = Två topphonnörer (AK, AQ el KQ) i trumf.

**Märk:** Med högst en topphonnör får man inte gå förbi lillslam, varför man inte kan utnyttja hela svarsskalan med lågfärgstrumf.

## 11 Allmänna principer

De principer som beskrivs i detta avsnitt gäller i första hand när vi öppnat budgivningen med 1 i färg, klivit in eller upplysningsdubblat och eventuellt avgivit flera bud utan att finna en gemensam färg. I den mån principerna är tillämpliga kan de dock användas även i andra (odiskuterade) budsituationer.

### 11.1 Konventionella kravbud

Följande två bud används generellt som konventionella kravbud:

1. Överbud i motpartens färg
2. Bud i fjärde färg på 2-läget eller högre då motståndarna inte deltagit i budgivningen

Konventionella kravbud används med händer som inte kan bjudas naturligt, dvs. händer som har styrka för minst utgång (undantagsvis invitstyrka), men där man inte vet vilket slutbud som är det rätta. De vanligaste handtyperna är följande:

1. Utgångsstyrka utan håll i kritisk färg (motpartens färg eller fjärde färgen)
2. Utgångsstyrka med anpassning i partnerns färg (3-stöd till 4+ färg, 2-stöd till 5+ färg) eller egen färg som partnern kan ha stöd till
3. Slamintresse (eventuellt med äkta trumfstöd och/eller sanghåll)

Med tanke på dessa handtyper skall partnern beskriva sin hand enligt följande principer:

1. Utan vare sig håll i den kritiska färgen eller extra färglängd bjuder man *billigaste bud i egen färg*.
2. Med håll i den kritiska färgen bjuder man sang.
3. Med extra färglängd bjuder man färgen (med hopp om lägsta bud sammanfaller med billigaste bud i egen färg).
4. Med både håll och extra färglängd visar man sina värden nerifrån.
5. Om inget annat passar, höjer man den fjärde färgen, vilket visar en hand med plusvärden och inget naturligt bud.

För den fortsatta budgivningen gäller följande principer:

1. Om kravhandens partner har bjudit sang, är en höjning till 3NT (eller pass på 3NT) slutbud; alla andra bud visar slamintresse.
2. Om kravhandens partner har visat extra längd i en färg, är en höjning till utgång i färgen (eller pass på utgångsbud) slutbud; alla andra bud visar slamintresse.
3. Om kravhandens partner bjudit billigaste bud i egen färg, gäller följande:
  - (a) Lägsta sangbud är slaminvit med håll i den kritiska färgen, även om det är ett utgångsbud (3NT).
  - (b) Lägsta bud i partnerns *högfärg* är slaminvit med äkta trumfstöd, även om det är ett utgångsbud.

- (c) Lägsta bud i partnern *lågfärg* visar en normal utgångshand utan sanghåll, medan hopp till 4 i partnerns *lågfärg* visar en hand med äkta trumfstöd och slamintresse.
- (d) Lägsta bud i egen färg är slaminvit med 6+ färg (ovanligt).
- (e) Direkta utgångsbud är (utöver vad som sagts ovan) förslag till slutbud.
4. Oavsett vad partnern bjudit visar ett förnyat kravbud (överbud, fjärde färg) en hand med slamintresse som inte kan visas på annat sätt.

Exempel:

ÖH		SH	
1♥	p	1♠	p
2♣	p	2♦	p
2♥			= Negativt (5-4 ♥-♣, max 2 ♠, ej ♦-håll)
2♠			= 3-stöd i ♠ (ev ♦-håll och extra längd)
2NT			= ♦-håll (ej 3-stöd i ♠, ev extra längd)
3♣			= 5+ ♣ (ej 3-stöd i ♠, ej ♦-håll)
3♦			= Krav (t.ex. 16+ hp, 2-5-2-4 utan ♦-håll)
3♥			= 6+ ♥ (ej 3-stöd i ♠, ej ♦-håll)

ÖH		SH	
1♥	p	1♠	p
2♣	p	2♦	p
2♥	p	2♠	= Slaminvit med 6+ ♠
		2NT	= Slaminvit i sang (med ♦-håll)
		3♣	= Utgångsstyrka, trumfstöd i ♣ (ej ♦-håll)
		3♦	= Krav (t.ex. 16+ hp, 5-2-3-3 utan ♦-håll)
		3♥	= Slaminvit med äkta trumfstöd i ♥
		3NT	= Slutbud
		4♣	= Slaminvit med äkta trumfstöd i ♣
		4♥	= Slutbud
		4♠	= Slutbud
		5♣	= Slutbud

**Överbud när mellanhanden bjuder:** Om handen närmast före bjuder något annat än pass visar överbudet entydigt anpassning i partnerns färg (3- eller 4-stöd beroende på vilka andra bud som finns till förfogande). Med starka balanserade händer får man i stället dubbla eller redubbla.

**Kravbudet 2NT efter 2-över-1:** Efter svarsbudet 2-över-1 kan svarshanden använda 2NT som ett konventionellt kravbud. Den fortsatta budgivningen följer då i stort samma principer som ovan, förutom att man inte behöver ha håll för att bjuda sang då endast två färger är bjudna.

## 11.2 Dubblingar

I systemet ingår fyra typer av dubblingar:

1. Utspelsdubblingar
2. Straffdubblingar
3. Maxdubblingar
4. Upplysningsdubblingar

### 11.2.1 Utspelsdubblingar

Två typer av utspelsdubblingar förekommer:

- Dubbling av artificiellt färgbud, t.ex. följande:

1. Frågebud (1NT–2♣)
2. Överföringsbud (1NT–2♦/♥)
3. Kontrollbud
4. Svar på frågebud som inte säger något om den bjudna färgen

Denna typ av utspelsdubbling begär utspel i den dubblade färgen. Om partnern bjudit färgen naturligt, lovar dubblingen en honnör i färgen.

- Dubbling av utgångs- eller slambud när egna sidan inte varit med och konkurrerat (och motståndarna inte spärrat):

1. 3NT:
  - (a) Om vi bjudit en färg, begärs utspel i denna färg (utspelarens färg om vi bjudit var sin).
  - (b) Om vi inte bjudit någon färg men motståndarna gjort det, begärs utspel i tråkarlens först bjudna (eller indirekt visade) färg.
  - (c) Om ingen sida bjudit någon färg, bör man spela ut sin kortaste högfärg (för att hitta partnerns högfärg).
2. Utgång i färg:
  - (a) I första hand begärs utspel i tråkarlens först bjudna färg.
  - (b) Om tråkarlen inte bjudit någon färg, skall man hitta partnerns renos (och spela ut enligt Lavinthal).
3. Slammar: Samma regler som utgång i färg.

### 11.2.2 Straffdubblingar

En straffdubbling (SD) är ett förslag att låta motståndarna spela sitt kontrakt dubblat. Partnern har i de flesta fall möjlighet att ta bort dubblingen om han har minimum för sin tidigare budgivning och/eller en fördelning som gör att handen är betydligt mera värd i ett eget kontrakt. Straffdubblingar förekommer i följande fall:

- Dubbling av naturligt sangbud är nästan alltid SD. Undantag:



### 11.2.3 Maxdubblingar

En MD visar följande:

1. Maximal styrka (eller betydande tillägg) för den tidigare budgivningen.
2. Inget trumfstöd i partners färg.
3. Ingen extrem fördelning (ingen egen 6+ färg eller 5+ sidofärg).

En MD förvandlas ofta till straffdubbling men partnern har rätt att kliva av med minimum och obalanserad fördelning på samma sätt som efter en SD.

**Märk:** Ett specialfall av MD är *invitdubblingen* som används då man funnit en gemensam färg och annan möjlighet till invitbud saknas, t.ex. i följande läge:

ÖH		SH		
1♠	2♥	2♠	3♥	
D				= Utgångsinvit i ♠
3♠				= Konkurrerande

### 11.2.4 Upplysningsdubblingar

En UD visar anpassning i objudna färger och ett intresse för att hitta ett eget kontrakt. Med normal styrka lovar dubblaren längd i alla objudna färger enligt följande:

1. Dubblaren har inte bjudit någon färg naturligt och motståndarna har bjudit
  - (a) 1 färg: 3+ i de 3 objudna
  - (b) 2 färger: 4+ i de 2 objudna
2. Dubblaren har själv bjudit en färg (öppning eller inkliv) och motståndarna har bjudit
  - (a) 1 färg: 5 i egen färg, 3+ i 2 objudna
  - (b) 2 färger: 5 i egen färg, 4+ i 1 objuden

För vissa specialfall (t.ex. negativ och responsiv dubbling) gäller mer specifika regler som beskrivits ovan.

## 11.3 Redubblingar

För våra egna redubblingar gäller följande regler:

- Redubbelt på straffdubbling är SOS och ber partnern välja mellan två objudna färger.
- Redubbelt på UD är styrkevisande, förnekar trumfstöd och inviterar till att straffdubbla motståndarna.

När vi själva bli redubblade gäller följande:

- Pass är straffpass (och visar att man skulle ha passat på partners dubbling även utan mellankommande redubbling) utom på 1-läget när man sitter före den som bjöd färgen från början. Exempel:

ÖH		SH		
1♥	D	RD	p	= Ej straffpass

ÖH		SH		
1♥	p	2♥	D	
RD	p			= Straffpass

## 11.4 Merparten av styrkan

Den egna sidan har visat merparten av styrkan i följande fall:

- Öppningsbudet 1 i färg följt av 2-över-1, kravhöjning eller hoppande borttag.
- Öppningsbudet 1NT följt av bud som visar minst invitstyrka.
- Öppningsbudet 2♣.
- Öppningsbudet 2♦/♥/♠ följt av kravbud (förutom 2♠ på 2♦).
- Inkliv eller dubbling följt av kravbud.

## 11.5 Bud i balanseringsläget

Generellt gäller att bud i balanseringsläget kan vara svagare än motsvarande bud direkt över motståndarnas bud. Exempel:

ÖH		SH		
1♠	p	p	2♥	
D				= 16+ hp, 5-2-3-3.
2♠				= 14+ hp, 6+ ♠

ÖH		SH		
1♠	2♥	p	p	
D				= 12+ hp, kort ♥
2♠				= 12+ hp 6+ ♠

I det senare läget är balanseringsdubblingen närmast obligatorisk så snart man är kort i inklivsfärgen (för att partnern skall kunna straffpassa).

## 11.6 Hållvisning

Med lågfärgsanpassning används ofta hållvisning för att undersöka om 3NT är spelbart. Då tillämpas följande principer:

1. Så länge minst två färger inte är undersökta *visar* man håll (genom att bjuda färgen).
2. När bara en färg återstår, *frågar* man efter håll (genom att bjuda färgen).
3. Håll visas nedifrån och håll förnekas i färg som man hoppar över.
4. Fortsatt hållvisning/hållfråga lovar håll i färg som partnern hoppat över.

Exempel:

ÖH		SH		
1♣	p	2NT	p	
3♥	p	3♠		= fråga efter ♠-håll (lovar ♠-håll)
		3NT		= ♠- och ♠-håll
		4♣		= inget ♠-håll

## 11.7 Dubbelt överbud

Dubbelt överbud i motpartens färg används för att visa slamintresse i senast bjudna högfärg och renons i motpartens färg. (Dock är dubbelt överbud som direkt inkliv på 1 i färg hållfråga och uppmaning till partnern att bjuda 3NT med håll.)

## 11.8 Onaturliga sangbud

### 11.8.1 2NT

Budet 2NT är onaturligt i följande fall:

- Stenbergs 2NT: 1♥/♠ – 2NT.
- Lebensohl:
  1. 1NT – (2x) – 2NT
  2. (2♦/♥/♠ svagt) – D – pass – 2NT
- Tvåfärgsvisande inkliv:
  1. (1x) – 2NT

### 11.8.2 4NT

Budet 4NT används på följande sätt:

- Om det finns en överenskommen trumfärg är 4NT essfråga enligt RKCB 1430 (även i störd budgivning). Exempel:

ÖH		SH		
1♥	p	1♠	p	
3♠	p	4NT		= RKCB 1430 (trumpf = ♠)

ÖH		SH		
1♥	p	2NT	4♠	
4NT				= RKCB 1430 (trumpf = ♥)

- Om man hoppar till 4NT på ett naturligt sangbud är 4NT essfråga enligt RKCB 1430 med den senast bjudna färgen som trumpf (även i störd budgivning). Exempel:

ÖH		SH		
1♠	2♥	p	4NT	= RKCB 1430 (trumpf = ♥)

ÖH		SH		
1♠	2♥	3♠	4NT	= RKCB 1430 (trumpf = ♥)

- Om 4NT inte är essfråga enligt ovan, så gäller följande:

1. I ostörd budgivning är 4NT kvantitativ slaminvit i sang om det avges direkt efter ett naturligt sangbud eller ett konventionellt färgbud och naturligt förslag till slutbud om det avges på ett naturligt färgbud (normalt slaminvit i lågfärg). Exempel:

ÖH		SH		
1NT	p	2♣	p	
2♦	p	4NT		= Kvantitativt

ÖH		SH		
1NT	p	2♣	p	
2♥	p	4NT		= RKCB 1430 (trumpf = ♥)

ÖH		SH		
1NT	p	2♣	p	
2♥	p	3♣	p	
3NT	p	4♣	p	
4NT				= Slutbud

2. I störd budgivning visar 4NT en tvåfärgshand (minst 5-5). Partnern bjuder 3+ färger nedifrån. Exempel:

ÖH		SH		
1♠	2♥	4♠	4NT	= 5-5 i ♣-♥

ÖH		SH		
4♠	4NT			= 5-5 i ♣-♦, ♣-♥ el ♦-♥

## 12 Motspel

### 12.1 Utspel

#### 12.1.1 Teknik (11–12)

Grundregler:

- Högsta kortet från följande kombinationer:
  1. Dubbelton
  2. Äkta och bruten sekvens (AKQ, AKJ, KQJ, KQT, QJT, QJ9, JT9, JT8, T98)
  3. Kort sekvens mot trumfkontrakt
  4. Tre hackor i färg där man stött partnern
- Tredje kortet från följande kombinationer:
  1. Mellansekvens (AQJ, AJT, AT9, KJT, KT9, QT9)
  2. Trekortsfärg utan sekvens
- Fjärde kortet från 4+ färg utan sekvens (eller med kort sekvens mot sangkontrakt)

Undantag:

- Mot trumfkontrakt spelar man K från AK punkt.
- Mot sangkontrakt spelar man K från AK om man vill att partnern skall avblockera Q eller högmärka för J.
- Mot sangkontrakt spelar man lågt (11-regeln) från äkta sekvens om en av motståndarna lovat 4 kort i färgen.
- Vid trumfutspelet spelas alltid lägsta kortet.

**Märk:** Vi spelar i princip 11-12 även inne i spelet men gör undantag när det behövs.

#### 12.1.2 Strategi

Generella principer:

- Spela ut aktivt om motståndarna bjudit starkt eller kan ha en långfärg och om det finns chans att partnern har något att hjälpa till med.
- Spela ut passivt om motståndarna inte visat styrka eller om partnern är blank.

Mot trumfkontrakt väljer vi utspel i följande ordning:

1. Trumfutspelet i följande fall:
  - (a) Partnern har straffpassat på 1-läget (alltid).
  - (b) Partnern straffdubblar ett delkontrakt när motståndarna funnit en gemensam färg.
  - (c) Träkarlen har stöldvärden (preferens av andra färgen, äkta preferens av första färgen, preferens efter tvåfärgsbud).

Men inte i följande fall:

- (a) Med 1 eller 4 trumf.
  - (b) Med honnör i trumf (även Jx(x) och Tx(x)).
  - (c) När motståndarna verkar ha gott om stick (stark budgivning, sidofärgsanspassning, stark sidofärg).
  - (d) När träkarlen inte stött färgen (t.ex. efter spärröppning).
2. Sekvensutspel (minst QJxx i färg på högst 5 kort, helst objuden). Från kort sekvens bara om budgivningen tyder på att färgen i övrigt är lämplig för utspel.
  3. Utspel i partnerns färg (i sht efter inkliv).
  4. Singelutspel i följande fall:
    - (a) I partnerns färg.
    - (b) I träkarlens färg.
    - (c) I objuden färg utan bättre alternativ.
    - (d) Med trumfingång.

Men inte i följande fall:

- (a) Med 4 trumf.
  - (b) I spelförarens färg.
  - (c) När partnern ej kan ha en ingång.
5. Utspel från brutna honnörer är okej om budgivningen tyder på att färgen bör spelas och bättre ju fler honnörer och mellankort man har, mindre bra om spelföraren öppnat starkt (1NT, 2NT). **Märk:** Spela aldrig ut färg med ess i toppen.
  6. Utspel från hackor är okej i partnerns färg men bör annars undvikas (i synnerhet i motpartens färg). Utspel från dubbelton i objuden färg är okej som passivt utspel när bättre alternativ saknas.
  7. Spela inte ut från honnör andra utom i partnerns färg (eller när dubbeltonutspel är enda alternativet). Ju högre honnör desto bättre.
  8. Spela aldrig ut en färg bjuden av spelföraren. Spela i nödfall ut en färg bjuden av träkarlen men (helst) bara från hackor.

Mot sangkontrakt väljer vi utspel i följande ordning:

1. Utspel i partnerns färg eller objuden färg med längd och styrka (bra färg eller ingångar). Spela hellre högfärg än lågfärg.
2. Utspel i träkarlens färg när spelföraren bjudit två färger (5-4) och lovat håll i den fjärde. **Märk:** Spela aldrig ut från brutna honnörer i träkarlens färg när spelföraren visat en balanserad hand.
3. Utspel i spelförarens färg med 4+ färg och bra mellankort om spelföraren bara har 4-kortsfärg och ej har en stark hand.

4. Utspel från hackor i objuden färg, hellre högfärg än lågfärg, hellre från sekvens (98x) än små hackor (xxx). Spela aldrig ut singel.

Speciella utspelslägen:

- Mot storslam bör man spela ut passivt (t.ex. trumf).
- Mot lillslam kan man spela ut A utan K i följande lägen:
  1. I partners färg.
  2. Från egen 5+ färg (med stöldchans hos partnern).
  3. När motståndarna bjudit starkt.

Men inte i följande fall:

1. Mot 6NT.
2. I motpartens färg.
3. Med gaffel (AQ, AJ, AT).
4. Med 2–3 kort i färgen.

Annars är det ofta bäst att dra för K el Q i partners färg eller objuden färg.

- Mot spärrbud och offringar bör man spela ut aktivt (singelutspel, brutna honnörer, A utan K på 4- och 5-läget). Spela aldrig ut trumf om träkarlen inte stött färgen.
- Efter kompetitiv budgivning bör man spela ut aktivt i egna färger. Om man kan förmoda korsstöld bör man dock spela ut trumf.

## 12.2 Markeringar

### 12.2.1 Styrkemarkering (Schneider)

- Teknik:
  1. Lågt-högt = Positivt
  2. Högt-lågt = Negativt
- Användning:
  1. Vi styrkemarkerar alltid första gången partnern spelar en färg om det inte är uppenbart att man saknar styrka i färgen (t.ex. när man inte kan sticka bordets kort). Dock styrkemarkerar vi aldrig i trumf. Vi markerar positivt i följande fall:
    - (a) Honnör högre än partners utspelade honnör.
    - (b) Honnör två steg under partners utspelade honnör (med honnör ett steg under avblockerar vi).
    - (c) Honnör högre än träkarlens honnör(er).
    - (d) Honnör ett steg under träkarlens spelade honnör.
    - (e) Dubbelton mot trumfkontrakt (stöldmarkering).
  2. Vi styrkemarkerar alltid första gången vi sakar en färg. En positiv markering lovar minst en topphonnör i färgen.

### 12.2.2 Längdmarkering (Malmö)

- Teknik:
  1. Lågt-högt = Jämnt antal kort
  2. Högt-lågt = Udda antal kort
- Användning:
  1. Vi längdmarkerar när spelföraren spelar en färg om vi tror att partnern har större nytta av markeringen än spelföraren. Dock längdmarkerar vi aldrig i trumf.
  2. Vi längdmarkerar när vi fullbordar en styrkemarkering. (Från 642 lägger man 6-4; från 6432 lägger man 6-2.)
  3. Vi längdmarkerar när partnern spelar en färg eller vid sak om styrkan redan är känd.

### 12.2.3 Färgvalsmarkering (Lavinthal)

- Teknik:
  1. Lågt-högt = Högre färg
  2. Högt-lågt = Lägre färg
- Användning:
  1. Vi färgvalsmarkerar för att visa var vi har vår ingång när vi ger partnern en stöld och när vi slår bort spelförarens sista håll i sang.
  2. Vi färgvalsmarkerar när spelföraren spelar trumf.
  3. Vi färgvalsmarkerar när partnern eller spelföraren spelar en färg eller vid sak om styrkan och längden redan är kända.