

MODERN STANDARD (JN)

Systemöversikt V1.2

Joakim Nivre (red)

April 1997

1 Kortvärdering

1.1 Honnörspoäng med anpassningsjustering

Honnörspoäng beräknas enligt den vanliga skalan:

A	=	4 hp
K	=	3 hp
Q	=	2 hp
J	=	1 hp

För punktade honnörer och honnörskombinationer (K, Q, J, K-Q, K-J, Q-J) görs avdrag med 1 hp; för goda mellankort (3 tior eller 2 tior och 2 nior) görs tillägg med 1 hp.

Anpassningsjustering: I Modern Standard räknas inga fördelningspoäng. Däremot justeras honnörspoängsberäkningen kontinuerligt under budgivningen, varvid hänsyn tas till såväl trumfanpassning, sidofärgsanpassning som honnörsanpassning. Den sammanvägda anpassningen kan grovt värderas i poäng enligt följande skala:

Många negativa faktorer (missanpassning)	=	-1 hp
Några negativa faktorer (dålig anpassning)	=	0 hp
De positiva faktorerna väger över	=	+1 hp
Endast positiva faktorer	=	+2 hp
Många positiva faktorer	=	+3 hp

När det i den följande framställningen talas om honnörspoäng (hp) menas i princip alltid honnörspoäng *inklusive anpassningsjustering*. (I detta ligger också att man vid öppningsbud — och vid de flesta svarsbud — får nöja sig med att räkna rena hp, eftersom anpassningen ännu ej är känd.)

1.2 Förlorare

Beräkning av förlorare används som ett komplement till hp-värderingen när man funnit en trumffärg och det gäller att bedöma huruvida utgång skall spelas (se avdelning 3.1). Följande grundregel gäller:

- Antalet förlorare är lika med antalet saknade topphonnörer (A, K, Q) i förhållande till handens fördelning (en singletonfärg har max 1 förlorare, en dubbelton max 2 förlorare och längre färger max 3 förlorare).

Denna grundberäkning justeras genom att man drar av en halv förlorare för varje ess (A) och lägger till en halv förlorare för varje verksam dam (Q).

Märk: En öppningshand bör innehålla högst 7 förlorare om den är obalanserad, högst 8 om den är balanserad. Efter öppningsbudet 1 i färg är 8 förlorare en invithand och 9–10 förlorare är normalt för enkelhöjning eller minimalt 1-över-1. För utgång i högfärg bör man ha högst 14 förlorare tillsammans med partnern.

1.3 Missing points

Beräkningen av missing points (mp) är ett bra komplement till hp-värderingen på (starka) svitade händer. Enkelt uttryckt räknar man hur många hp man saknar för att klara storslam på egen hand (en singletonfärg innehåller max 4 mp (A), en dubbelton max 7 mp (A-K), en 3-kortsfärg max 9 mp (A-K-Q) och längre färger max 10 mp (A-K-Q-J)).

Märk: Med en renons (eller två singleton) lägger man till 2 mp (eftersom partnern gärna övervärderar honnörer i dessa färger).

1.4 Spelstick

Den sista värderingsmetoden är spelsticksberäkningen, som används på svitade händer t ex i samband med spärrbud. Antalet spelstick är lika med summan av antalet honnörstick (hs) och antalet längdstick enligt följande:

- Honnörstick (max 3 i varje färg):

3 hs	=	A-K-Q
2,5 hs	=	A-K-J
2 hs	=	A-K, A-Q-J, K-Q-J
1,5 hs	=	A-Q, K-Q-T, A-J-T
1 hs	=	A, K-Q, Q-J-T
0,5 hs	=	K, Q-J-x

- Längdstick: 1 för varje kort utöver 3 i längsta färgen; 0,5 för varje kort utöver 3 i ev sidofärger.

2 Öppningsbud

1♣/♦/♥/♠	4+ ♣/♦/♥/♠, 11/12+ hp
1NT	Bal hand, 15–17 hp
2♣*	Bal hand, 20–21 hp eller 28+ hp Obal hand, 5+ ♣, 8+ ss, –14 mp
2♦*	6♥/♠, 7–10 hp, ingen sidofärg Obal hand, 5+ ♦, 8+ ss, –14 mp
2♥/♠	Obal hand, 5+ ♥/♠, 8+ ss, –14 mp
2NT	Bal hand, 22–24 hp
3♣/♦	7+ ♣/♦, –10 hp, ss enl 1-2-3-regeln, ingen sidofärg; konstruktivt med 2 topphonnörer sjunde i 1:a och 2:a hand
3♥/♠	7+ ♥/♠, –10 hp, ss enl 1-2-3-regeln, ingen sidofärg
3NT	Bal hand, 25–27 hp
4♣/♦/♥/♠	7+ ♣/♦/♥/♠, –10 hp, ss enl 1-2-3-regeln, ingen sidofärg

Val av öppningsfärg:

- Med olika långa färger öppnar man med den *längsta*.
- Med två 5- eller 6-kortsfärger öppnar man med den *högsta*.
- Med *två* 4-kortsfärger öppnar man i första hand med ♥. Utan ♥ öppnar man normalt med den högsta färgen, men man kan också låta återbudsmöjligheter och färgernas kvalitet avgöra (i sht på minimihänder). Särskilt med 4-4 i ♣-♠ kan det på svaga händer vara bra att öppna med 1♣ för att kunna återbjuda 1♠ över SH:s 1♦/♥.
- Med *tre* 4-kortsfärger (4-4-4-1) öppnar man normalt med sin starkaste lågfärg, som i den fortsatta budgivningen behandlas som en 5-kortsfärg. Med singel-♠ kan det dock ibland vara mera taktiskt att öppna med 1♥ och bjuda handen som jämn (i synnerhet om man saknar styrka för ett stigande återbud, t ex 2♥ över SH:s 1♠).

Observera:

- Med balanserad hand avses en hand med någon av fördelningarna 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2. Alla andra händer är obalanserade.
- Bud markerade med asterisk skall alerteras om alerteringstvång råder (normalt i silvertävling och högre). Observera att bud över 3NT aldrig skall alerteras.

3 Öppningsbudet 1 trick i färg

Öppningsbudet 1 trick i färg visar minst 11 hp och minst 4 kort i öppningsfärgen (samt en hand som inte passar för något annat öppningsbud). ÖH har antingen en balanserad hand med 11–14 eller 18–19 hp eller en obalanserad hand som är för svag för en stark 2-öppning enligt ACOL (se avdelning 5).

Märk: Med 12 hp bör man alltid öppna. Med 11 hp låter man faktorer som handens fördelning, öppningsfärgens kvalitet och återbudsmöjligheter avgöra. Med 10 hp öppnar man normalt inte med 1 trick i färg.

3.1 Svartsbud i ostörd budgivning

Följande svartsbud förekommer efter öppningsbudet 1 i färg i ostörd budgivning:

- Trumfstödsvisande bud
 1. Enkel höjning: 5–10 hp, 9–10 förlorare, 3+ trumfstöd. (I ostörd budgivning bör man normalt ha 4-kortsstöd, men med något stöldvärde (singel eller renons) kan enkelhöjning med honnör tredje i högfärg vara ett bra alternativ till 1NT. I konkurrensbudgivning är höjning på 3-kortsstöd mera normal, även i lågfärg.)
 2. Dubbel höjning: 10–12 hp, ca 8 förlorare, 4+ trumfstöd; dubbel höjning i lågfärg förnekar egen 4-korts högfärg.
 3. Utgångshöjning i högfärg: –10 hp, –7 förlorare, 5+ trumfstöd.
 4. 2NT*: Stenbergs 2NT; utgångskrav med 4+ trumfstöd, 11+ hp och –7 förlorare; i lågfärg förnekas egen 4-korts högfärg.
 5. Dubbelt hopp i ny färg*: Splinter; 10+ hp; 4+ trumfstöd och renons i hoppfärgen; utgångskrav (normalt med slamintresse).
- Egen färg
 1. 1-över-1: 6+ hp, 4+ färg, krav för en rond; styrkan är begränsad om handen ej passar för ett direkt, starkare svar; på 1♥ förnekar 1♠ fyrkortsstöd i ♥.
 2. 2-över-1: 11+ hp med 4-kortsfärg, (10+ hp med 5-korts, 9+ hp med 6-korts, 8+ hp med 7-korts osv), krav för en rond; förnekar trumfstöd i högfärg; 2♥ på 1♠ lovar 5+ ♥.
 3. Hopp i ny färg: Utgångskrav med enfärgshand (12+ hp med bra 6-kortsfärg, 15+ hp med bra 5-kortsfärg); förnekar såväl trumfstöd som egen sidofärg; för hopp till 3-läget krävs 15+ hp och mycket bra färg (3 topphonnörer sjätte eller 2 topphonnörer sjunde).

- Sangbud
 1. 1NT: 6–11 hp, inget trumfstöd och ingen egen bjudbar färg; efter 1♣: bal hand, 8–10 hp. (Normalt är den övre gränsen för 1NT 10 hp, men med 4-3-3-3, spridda honnörer och dålig 4-kortsfärg kan man bjuda 1NT — i stället för 2-över-1 — även med 11 hp.)
 2. 2NT: Stenberg (se ovan).
 3. 3NT: Bal hand, 13–15 hp, exakt 3-kortsstöd i öppningsfärgen, ingen 4-korts högfärg.

Vid val mellan olika svarsbud gäller följande:

- Man bör alltid visa trumfstöd i högfärg framför att bjuda egen färg.
- Man bör normalt bjuda egen högfärg framför att visa trumfstöd i lågfärg (i sht i partävling). Undantag kan göras när man är svag och bara räknar med att kunna bjuda en gång och/eller när motparten hittat en gemensam färg. Dubbelhöjning i lågfärg förnekar dock alltid egen bjudbar högfärg.
- Med flera (egna) bjudbara färger väljer man i första hand den längsta om styrkan är tillräcklig. Med två 5-kortsfärger väljer man den högsta. Med två 4-kortsfärger bjuder man högfärg (♥ före ♠) om denna kan visas på 1-läget, medan man på 2-läget bjuder färgerna nedifrån.

3.2 Svarsbud efter motbud i andra hand

3.2.1 Efter färginkliv

Efter färginkliv bjuder man i stort som om mellanhanden passat. Den stora skillnaden är att man inte behöver hålla öppet med svaga händer. Detta innebär bl a följande:

- Om inklivet hindrar färgbud på 1-läget och styrka för 2-över-1 saknas måste man passa i första budronden.
- Svarsbudet 1NT har i detta läge sin naturliga betydelse: 8–10 hp och jämn hand (jfr 1♣–1NT); dessutom visar det håll i inklivsfärgen.
- Efter hoppande inkliv visar enkel höjning av öppningsfärgen till 3-läget 8–11 p och 4+ trumfstöd.
- Dessutom tillkommer möjligheten till dubbling, vilket på inkliv under utgångsnivå är upplysningsdubbling (s k negativ dubbling) som visar 8+ hp (10+ hp på 2-läget och högre), anpassning i objudna färger (normalt 4-4) och helst tolerans (2–3 kort) i öppningsfärgen – ju starkare hand desto mindre krav på fördelning.
- Överbud i motpartens färg är ett konventionellt kravbud som används med händer som inte kan bjudas naturligt; framför allt används budet för att visa en sanghand utan håll i motpartens färg.

- Hoppande överbud i motpartens färg är splinter med trumfstöd i öppningsfärgen och renons i motpartens färg; utgångskrav.

3.2.2 Efter sanginkliv

Efter sanginkliv gäller följande:

- Bud i ny färg är svagt (okrav) och visar en bra 6-kortsfärg (det är alltså inte lika med 2-över-1).
- Enda starka bud i detta läge (förutom trumfstödsvisande bud) är Dubbelt, som visar 8+ hp, förnekar trumfstöd och är förslag till straffdubbling.

3.2.3 Efter upplysningsdubbling

Efter upplysningsdubbling gäller följande:

- Alla direkta trumfhöjningar är svaga och spärrande.
- 2NT visar trumfstöd och minst invitstyrka.
- Egen färg på lägsta nivå är okrav och visar 6+ hp (även på 2-läget) och 5+ färg.
- 1NT är konstruktivt och visar en bal hand med 8–10 hp.
- Enda garanterat starka bud (förutom 2NT) är Redubbelt, som visar 10+ hp, någorlunda jämn hand, samt dålig anpassning (typ dubbelton) i öppningsfärgen. Budet inviterar till att straffdubbla motståndarna.

3.3 När svarshanden har passat i förhand

När svarshanden passat i förhand förändras svarsbuden på följande sätt:

- Trumfstödsvisande bud: Stenbergs 2NT visar näst intill öppning (god invithand); dubbelhöjning visar 9–10 hp och enkelhöjning 5–8 hp.
- Hopp i ny färg är splinter* och visar trumfstöd, invitstyrka och singleton (eller renons) i hoppfärgen.
- Bud i ny färg (1-över-1 och 2-över-1) är bara semikrav.

3.4 Fortsatt budgivning efter 1 i färg och svar

3.4.1 Svarshanden har visat trumfstöd

Efter enkel höjning: Förutom pass och direkta utgångsbud har ÖH följande återbudsmöjligheter:

- Ny färg: Utgångsinvit; äkta sidofärg (s k positivt invitbud). SH väger in anpassningen och bjuder trumfen på lämplig nivå eller återinviterar med ett bud i äkta sidofärg; med 3-kortsstöd (och i lågfärg) kan han också föreslå ett sangkontrakt eller t o m visa 4-kortsstöd i ÖH:s sidofärg (det senare bara med tilläggsvärden).
- 2NT: Utgångsinvit; bal hand, 18–19 hp. SH bjuder trumfen på lämplig nivå, alternativt passar eller bjuder 3NT (3-kortsstöd/lågfärg).
- Höjning av trumffärgen till 3-läget: Spärrinvit; bra trumf, dåliga kort; SH förväntas passa men kan någon gång chansa på utgång med maximum.

Märk: Om naturliga invitbud omöjliggörs p g a konkurrensbudgivning (t ex 1♠-2♥-2♠-3♥) används Dubbelt som invitbud (s k invitdubbling), medan en enkel höjning av trumffärgen är konkurrerande (jfr spärrinvit).

Efter dubbel höjning:

- Efter dubbel höjning i *högfärg* har ÖH följande alternativ (förutom pass och utgång):
 1. Ny färg: Slaminvit med äkta sidofärg; SH accepterar med kontrollbud och slår av med utgång.
 2. 3NT: Slaminvit; bal hand, 18–19 hp; budet är i princip passbart (i sht i partävling) men det normala är att SH accepterar inviten med kontrollbud eller slår av med utgång i högfärgen.
- Efter dubbel höjning i *lågfärg* blir bilden något annorlunda:
 1. 3NT (ev 5 i lågfärgen): Slutbud.
 2. Ny färg på 3-läget: Hållvisande och krav till minst 3NT. Utan håll i de objudna färgerna får SH bjuda trumfen på lägsta nivå eller bolla tillbaka genom att visa håll i den tredje färgen.
 3. Ny färg på 4-läget: Slaminvit med äkta sidofärg.
 4. 4 i lågfärgen: Slaminvit utan sidofärg.

Efter Stenbergs 2NT:

- Efter Stenbergs 2NT i *högfärg* bjuder ÖH enligt följande:
 1. 4 i högfärgen: Negativt; 6+ trumf och minimum.

2. 3 i högfärgen: Neutralt; minimum eller något bättre.
3. Med tilläggsvärden (slaminvit):
 - (a) Ny färg på 3-läget: Sidofärg (5-4).
 - (b) Ny färg på 4-läget: Splinter; renons eller singleton.
 - (c) 3NT: Bal hand, 18–19 hp.

SH har sedan följande alternativ:

1. Ny färg: Kontrollbud; slaminvit (eller accept på slaminvit).
2. Med minimum: 3 i högfärgen om möjligt; annars 4 i högfärgen.
3. 3NT: Vilande efter positivt återbud från ÖH; förslag till slutbud efter neutrala 3 i högfärgen (som ofta visar en balanserad minimiöppning).

Märk: Efter pass i förhand visar Stenbergs 2NT trumfstöd och invitstyrka. ÖH:s bud i ny färg lägre än 3 i högfärgen är i detta läge utgångsinvit (ej slaminvit). Övriga bud behåller sin betydelse.

- Efter Stenbergs 2NT i *låg*färg gäller i stort sett samma principer som i högfärg med undantag för följande:
 1. En minimal öppningshand visas med 3NT (bal hand, 11–14 hp) eller 3 i lågfärgen (5- eller 6-kortsfärg, tveksam till 3NT).
 2. 4 i lågfärgen: Slaminvit; 6-kortsfärg; ingen sidofärg eller singleton.
 3. 4 NT: Slaminvit; bal hand, 18–19 hp; SH accepterar genom att re-dovisa ess enligt Blackwood RKC (och passar annars).

Märk: ÖH:s bud i ny färg på 3-läget är slaminvit efter Stenbergs 2NT men hållvisande (med sikte på 3NT) efter dubbel höjning i lågfärg. (I högfärg är det slaminvit i båda fallen.)

Efter splinter:

- Ny färg: Kontrollbud; slaminvit.
- 3NT: Förslag till slutbud efter lågfärgsöppning; styrkevisande efter högfärgsöppning (bal hand, 18–19 hp).
- Övriga utgångsbud: Förslag till slutbud.

3.4.2 Svarshanden har bjudit hoppande borttag

- Med trekortsstöd (eller bättre) i SH:s färg fastställer ÖH färgen som trumf:
 1. Utgång: Slutbud (negativt).
 2. Enkel höjning: Neutralt; eventuellt slamintresse.
 3. Ny färg på 4-läget (med eller utan hopp): Kontrollbud; slaminvit.
- Utan trumfstöd i SH:s färg har ÖH följande alternativ:
 1. Ny färg på 3-läget: 5+ sidofärg (SH har ju förnekat 4-korts sidofärg).
 2. Ombud i öppningsfärgen: 6+ färg.
 3. Sang på lägsta nivå*: Vilande med dålig anpassning i SH:s färg (max dubbelton).
 4. Hopp till 3NT*: Mervärden men alltså dålig anpassning i SH:s färg.

Fortsatt budgivning: Efter att ÖH visat trumfstöd gäller det normalt bara att avgöra om slam skall spelas. Efter andra återbud har SH följande alternativ:

- Ombud av svarsfärgen talar om att färgen duger som trumf utan stöd; direkt utgångsbud är svagare än ombud på lägsta nivå som visar fortsatt slamintresse.
- Med sämre färg kan SH stödja någon av ÖH:s färger (preferens lovar inte mer än dubbelton) eller kräva med fjärde färg*. Bud i ny färg är aldrig äkta (eftersom det hoppande borttaget förnekat sidofärg) och används (på 4-läget) för att visa slamintresse (vanligtvis med kontroll i färgen) i ÖH:s senast bjudna färg (eller i egen färg efter sangbud från ÖH).

3.4.3 Svarshanden har bjudit 3NT

Förutom pass och utgång i öppningsfärgen har ÖH följande möjligheter:

- Efter lågfärgsöppning är 4 i öppningsfärgen slaminvit med 5+.
- Efter högfärgsöppning är 4 i ny färg slaminvit; budet är primärt äkta men kan också vara kontrollbud med öppningsfärgen som trumf.
- 4NT är kvantitativ invit till 6NT.

3.4.4 Svarshanden har bjudit 1NT

ÖH fortsätter att beskriva sin hand:

- Balanserad hand:
 1. Pass: 11–14 hp.

2. 2NT: 18–19 hp; stark utgångsinvit (SH passar endast med absolut minimum); förutom pass och utgång har SH följande alternativ:
 - (a) 3 i högfärg: Krav med oredovisad högfärgslängd (5+ i objuden färg, 3 kort i öppningsfärgen); ÖH ombeds välja mellan 3NT och utgång i högfärg.
 - (b) 3 i ÖH:s lågfärg: Avlägg.
 - (c) 3 i objuden lågfärg: 6+ färg som inte kunde visas direkt p g a otillräcklig styrka; anpassning i färgen krävs för 3NT.
3. 3NT: Samma poängstyrka som 2NT men större spelstyrka (ofta med lågfärg); handen behöver inte vara helt balanserad.

Märk: Efter 1♣-1NT är 2NT en normal invit, som SH accepterar med maximum och slår av med minimum; 3NT visar bal hand, 18–19 hp.

- Obalanserad hand utan sidofärg:
 1. Enkelt ombud av öppningsfärgen: 6+ färg; minimum (ca 11–15 hp); SH passar normalt men kan invitera till utgång med enkelhöjning eller 2NT (det senare med 11 hp och två hackor i öppningsfärgen).
 2. Hoppande ombud av öppningsfärgen: 6+ färg; tillägg (ca 16+ hp); utgångsinvit.
 3. Hopp till utgång i högfärg: Spelstark hand; självspelande färg och många toppstick.
- Obalanserad hand med sidofärg: bud i ny färg visar sidofärg (4+) samt 5+ i öppningsfärgen. Dessutom gäller följande:
 - Ny färg fallande lovar ingen tilläggsstyrka (men kan vara starkt eftersom hoppande återbud helst bör visa 5-5).
 - Ny färg stigande lovar tillägg (ca 16+ hp); utgångsinvit (okrav*).
 - Ny färg fallande med hopp bör lova 5-5 och tillägg (ca 16+ hp); med endast 5-4 krävs extra styrka (ca 19+ hp); utgångsinvit (okrav*).

Märk: Ett färgåterbud utan hopp är fallande om det tillåter SH att preferera öppningsfärgen på 2-läget; det är stigande om det tvingar SH att preferera på 3-läget. (Fallande respektive stigande med hopp betyder att samma färg utan hopp hade varit fallande respektive stigande.)

Fortsättning efter återbud i ny färg: SH bör normalt bara passa med minimum och dålig anpassning (singel eller renons i öppningsfärgen) eftersom ÖH kan ha betydande tilläggsvärden. SH har följande alternativ:

1. Preferens till öppningsfärgen: Visar normalt en svag hand med minst dubbelton i öppningsfärgen (men kan vara starkare om annat bud saknas); observera att SH med en svag hand hellre bör preferera till 5-2 i högfärg än att passa med 4-4 i lågfärg (s k falsk preferens); dels för att hålla budgivningen vid liv, dels för att högfärgskontraktet normalt är att föredra (i sht i partävling).

2. Enkel höjning av ÖH:s andra färg till 3-läget: 4+ trumfstöd; halvpositiv hand (ca 8–9 hp).
 3. För övrigt gäller att bud som är *lägre* än preferens till öppningsfärgen är negativa, medan bud som är *högre* visar en positiv hand med maximal styrka (10–11 hp). Några exempel:
 - (a) Ny färg (lägre än öppningsfärgen): 6+ färg som inte kunde visas direkt p g a otillräcklig styrka samt dålig anpassning; ÖH bör ha tillägg och anpassning i SH:s färg för att gå vidare.
 - (b) 2NT: Negativt efter stigande återbud (billigare än preferens) då det visar att SH inte kan preferera och har sin styrka i de objudna färgerna; positivt efter fallande återbud (dyrare än preferens) då det visar en bal maxhand (10–11 hp) med håll i objudna färg.
 - (c) Hopppreferens till öppningsfärgen: 3+ stöd och max (10–11 hp).
 - (d) Ny färg (högre än öppningsfärgen)*: ”omöjligt bud” (SH har redan förnekat möjlighet att bjuda färgen); används för att visa en maxhand (10–11 hp) som inte kan bjudas naturligt. Efter fallande återbud används det för att visa 4+ trumfstöd i ÖH:s andra färg; t ex 1♥-1NT-2♣-2♠. Efter stigande återbud (då SH förnekat 4 kort i ÖH:s andra färg) visar det styrka i den bjudna färgen (och frågar indirekt efter håll i den fjärde objudna färgen); t ex 1♦-1NT-2♠-3♥.
- Motparten stör: när motståndarna kliver in i fjärde hand (efter svarsbudet 1NT) förändras budgivningen på följande sätt:
 1. ÖH kan passa med de flesta minimihänder (i sht om inklivet är högre än hans tilltänkta återbud); efter pass av ÖH och inklivshandens partner är dubbelt av SH i balanseringsläget upplysningsdubbling i syfte att hitta eget kontrakt.
 2. Dubbling av ÖH är straffdubbling baserad på både styrka och längd i inklivsfärgen.
 3. Överbud i motpartens färg* visar en stark sanghand (18–19 hp) utan håll i inklivsfärgen (med håll bjudes 2NT som vanligt).

3.4.5 Svarshanden har bjudit färg på lägsta nivå (1-över-1, 2-över-1)

ÖH har trumfstöd i SH:s färg:

- Högfärg:
 1. Enkel höjning: 3+ trumfstöd, minimum (ca 11-15 hp). (Normalt har ÖH 4-kortsstöd, men med en färgspelsvänlig hand är enkel höjning på 3-kortsstöd i högfärg ofta ett bra alternativ till återbud i sang.)
 2. Dubbel höjning (3-läget): 4+ trumfstöd, utgångsinvit (ca 16–18 hp).
 3. Utgångshöjning: 4+ trumfstöd; 19+ hp efter 1-över-1; 15+ hp efter 2-över-1.

4. Dubbelhopp i ny färg, enkelhopp stigande eller (efter inkliv) hoppande överbud i motpartens färg: Splinter; 4+ trumfstöd och renons i hoppfärgen; utgångskrav. **Märk:** Efter 1♠-2♥ är hopp till 4 i lågfärg kontrollbud och slaminvit (ej splinter).
- Med trumfstöd i *låg*färg gäller i princip samma sak förutom att man som vanligt hellre siktar på utgång i sang än i lågfärg, vilket också innebär att en höjning till 4 i lågfärg är *slaminvit*—inte utgångsinvit.

ÖH saknar trumfstöd i SH:s färg:

- Sangbud: bal hand som inte passar för en direkt sangöppning.
 - Sang på lägsta nivå visar 11–14 hp; dock bör ÖH hellre bjuda om en femkorts öppningsfärg än bjuda 2NT efter 2-över-1.
 - Sang med hopp visar 18–19 hp; för att bjuda 3NT efter 2-över-1 krävs dock hyfsade håll i de objudna färgerna.

Fortsatt budgivning efter sangåterbud:

- Efter 1NT:
 1. Färgbud på 2-läget (utom 2♣): Avlägg med 5+ svarsfärg (med 4-kortsfärg och minimum passar SH på 1NT):
 - (a) Ombud av svarsfärgen visar 6+.
 - (b) Bud i ny färg fallande visar 5-4.
 - (c) Bud i öppningsfärgen visar 5-3.
 I de båda senare fallen ombeds ÖH preferera.
 2. Färgbud på 3-läget: Utgångsinvit.
 - (a) Ombud av svarsfärgen visar 6+.
 - (b) Ny färg visar 5-5 (med 5-4 inleder man med 2♣; se nedan).
 - (c) Bud i öppningsfärgen (låg
 3. 2NT: Utgångsinvit med bal hand och ca 11–12 hp.
 4. 2♣*: Försenad Stayman; fråga efter styrka och fördelning; bjuds med alla händer som har minst invitstyrka och som inte passar för något mer beskrivande bud (jfr ovan). Hit hör invithänder med antingen 3-kortsstöd i öppningsfärgen eller 4-korts sidofärg till 5-korts svarsfärg, samt alla utgångshänder där man inte vet vilken utgång som skall spelas. **Fortsättning:**
 - (a) Med minimum (11–12 hp) bjuder ÖH 2♦*, varefter SH:s bud på 2-läget är avlägg (som motsvarande bud direkt på 1NT), medan bud på 3-läget (och 2NT) är utgångskrav.
 - (b) Med maximum (13–14 hp) kan ÖH bjuda om en 5+ öppningsfärg, visa 3-kortsstöd i svarsfärgen eller bjuda 2NT med 4-4-3-2 och dubbelton i svarsfärgen, varefter utgångskrav föreligger.

– Efter 2NT:

1. SH:s enda svaga bud (förutom pass) är:
 - (a) Preferens till ÖH:s lågfärg (t ex $1\clubsuit-1\heartsuit-2NT-3\clubsuit$): Avlägg med 4+ trumfstöd.
 - (b) Ombud av svarsfärgen efter 2-över-1 (t ex $1\spadesuit-2\clubsuit-2NT-3\clubsuit$): 6+ färg och ca 9 hp; ÖH får höja till 3NT med tillägg och någon honnör i SH:s färg. **Märk:** Även $3\heartsuit$ (i sekvensen $1\spadesuit-2\heartsuit-2NT-3\heartsuit$) är svagt med 6+ färg (och okrav).
2. Alla andra bud fastställer utgångskrav. Observera särskilt:
 - (a) Preferens till öppningsfärgen (högfärg) är *krav* med 3-kortsstöd. (Efter 2-över-1 och svagt sangåterbud är det normalt meningslöst att föreslå högfärgen som trumf eftersom ÖH förnekat 5-kortsfärg, varför budet i detta läge används med svaghet i de objudna färgerna för att söka 3NT eller högfärgsutgång på 4-3.)
 - (b) Ombud av svarsfärgen (efter 1-över-1) är krav med 5+; ÖH kan välja mellan utgång i högfärg (med 3-kortsstöd) och 3NT (med håll i objudna färger).
 - (c) Ny färg: SH är antingen slamintresserad eller saknar håll i den fjärde (objudna) färgen; om SH senare bjuder 3NT trots att ÖH förnekat håll i fjärde färgen, vet ÖH att det rörde sig om slamintresse.

Märk: När fjärde hand kliver in kan ÖH lugnt passa med en bal minimihand; lägsta sangbud visar därför i detta läge max (13–14 hp) och bra håll i motpartens färg. Observera också att ÖH aldrig får bjudna 2NT med en minimiöppning efter 1-över-1 följt av inkliv på 2-läget (SH har ju bara lovat 6 hp); 2NT visar i detta läge 18–19 hp.

- Ombud i öppningsfärgen: 5+ öppningsfärg; inget trumfstöd i SH:s färg; ingen bjudbar (lägre) sidofärg.
 - Ombud på lägsta nivå visar minimum (ca 11–15 hp) och 5+; öppningsfärgen är ofta på 6 kort (och alltid om budet är det mest ekonomiska, t ex $1\heartsuit-1\spadesuit-2\heartsuit$), men med balanserad minimihand efter 2-över-1 och med högre sidofärg utan tillägg måste även 5-kortsfärg bjudas om; budet är okrav efter 1-över-1 men *rondkrav* efter 2-över-1.
 - Hoppande ombud lovar tillägg (ca 16+ hp) och 6+; utgångsinvit efter 1-över-1; utgångskrav efter 2-över-1; förnekar 4-korts sidofärg. SH har normalt bara att passa eller höja till utgång (med dubbelton eller t o m singelhonnör); efter hoppande ombud i lågfärg är bud i ny färg hållvisande med sikte på 3NT.

Efter ÖH:s ombud på lägsta nivå har SH följande möjligheter:

1. Svaga bud:

- (a) Pass (bara efter 1-över-1).
 - (b) Ombud av svarsfärgen: 6+, dålig anpassning.
2. Inviterande bud:
- (a) 2NT: Bal hand, 11–12 hp.
 - (b) Höjning av ÖH:s färg (kan vara spärrinuit).
 - (c) Hopp i svarsfärgen: 6+.
3. Neutralt: Ny färg fallande (utan hopp) (5-4); okrav efter 1-över-1, rondkrav efter 2-över-1; ÖH prefererar med minimum (varefter SH kan passa även efter 2-över-1).
4. Utgångskrav: Ny färg fallande med hopp eller ny färg stigande (5-4); lägsta kravbud (i lågfärg) kan vara trekortsfärg.
5. Kontrollbud: Hopp i ny färg till 4-läget; slaminuit med trumfstöd i ÖH:s färg.
- Ny färg:
 - Ny färg på 1-läget: 4+ sidofärg, minimiöppning (ca 11–15 hp); lovar ingen extra längd i öppningsfärgen (jfr nedan).
 - Ny färg fallande: 4+ sidofärg, 5+ öppningsfärg; neutralt (kan vara starkt); semikrav efter 1-över-1 (SH passar endast med minimum och singel eller renons i öppningsfärgen); rondkrav efter 2-över-1.
 - Ny färg fallande med hopp: 5+ sidofärg, 5+ öppningsfärg; tillägg (ca 16+ hp); efter 1-över-1 även 4+ sidofärg med extra styrka (ca 19+ hp); utgångskrav efter 2-över-1 och stark utgångsinuit (okrav*) efter 1-över-1.
 - Ny färg stigande: 4+ sidofärg, tillägg (ca 16+ hp); utgångskrav efter 2-över-1 och stark utgångsinuit (okrav*) efter 1-över-1. **Märk:** Om ny högre färg (p. g. a. inkliv från motståndarna) är ett billigare bud än ombud av öppningsfärgen (t ex 1♣-(pass)-1♥-(2♦)-2♠) lovar budet ingen tilläggsstyrka (jfr 1♣-(pass)-1♥-(pass)-1♠).

Fortsättning efter återbud i ny färg:

1. Preferens till öppningsfärgen:
- (a) Preferens på lägsta nivå är normalt ett svagt bud med minst dubbelton i öppningsfärgen (efter återbud på 1-läget minst 3-kortsstöd); efter preferens på 2-läget kan ÖH invitera till utgång:
 - bjuda om öppningsfärgen (6+),
 - bjuda om sidofärgen (5+),
 - visa 3-kortsstöd i svarsfärgen,
 - bjuda 2NT med håll i fjärde färgen.
- Märk:** I kravläge (efter 2-över-1 och starkt återbud) är preferensen dubbeltydig: antingen negativt med dubbelton eller slamintresse med äkta trumfstöd (för stark för direkt utgångsbud).

- (b) Hopppreferens (3-läget): 3-kortsstöd (4-kortsstöd efter återbud på 1-läget); utgångsinvit efter 1-över-1; utgångskrav efter 2-över-1.
2. Höjning av ÖH:s sidofärg: 4+ trumfstöd.
- (a) Efter neutralt (eller begränsat) återbud kan SH stödja ÖH:s andra färg på samma sätt som efter öppningsbud:
- Enkel höjning till 2-läget: ca 6–10 hp.
 - Enkel höjning till 3-läget: ca 8–11 hp.
 - Dubbel höjning till 3-läget: ca 10–12 hp.
- Märk:** Dubbel höjning av lågfärg till 4-läget är dock slaminvit.
- (b) Efter starkt återbud är enkel höjning (till 3-läget i högfärg eller 4-läget i lågfärg) slaminvit (och utgångskrav).
3. Ombud av svarsfärgen: 6+ färg, inget trumfstöd i ÖH:s färger.
- (a) Efter 2-över-1 är ombud av svarsfärgen alltid negativt, visande sexkortsfärg och minimum (ca 9 hp), samt dålig anpassning. Detta bud får passas ned även efter starkt återbud.
- (b) Efter 1-över-1 är ombud av svarsfärgen (högfärg) ofta mera positivt (men tyder samtidigt på dålig anpassning).
- Efter neutralt återbud är svarsfärgen på lägsta nivå halvspositivt (ca 9+ hp), medan hopp till 3-läget är mild utgångsinvit (för starkare invit går man vägen över fjärde färg; se nedan).
 - Efter starkt återbud är ombud i högfärg utgångskrav (med en svagare hand får SH preferera i stället).
4. Sangbud: Bal hand med håll i fjärde färgen.
- (a) 1NT (efter återbud på 1-läget): 7–10 hp; förslag till slutbud.
- (b) 2NT:
- Om utgångskrav ej gäller: Naturlig utgångsinvit (11–12 hp efter neutralt återbud, 8–9 hp efter starkt återbud).
 - Om utgångskrav gäller: Slaminvit (starkare än direkt 3NT).
5. Fjärde färg*:
- (a) Utan hopp (på högst 3-läget): konventionellt kravbud som visar minst invitstyrka och ber ÖH fortsätta beskriva sin hand; bjuds med händer som inte kan visas med naturliga bud (t ex sanghand utan håll i fjärde färg) eller som är för starka för de naturliga alternativen. **Fortsättning:**
- ÖH:s bud på lägsta nivå i äkta bjudna färger eller sang visar minimum (och billigaste bud lovar inget extra i fråga om fördelning), medan högre bud lovar tillägg.
 - Sangbud visar håll i fjärde färgen.
 - Höjning av fjärde färg förnekar naturligt bud.
 - Efter ÖH:s minimivisande bud är följande bud okrav (om inte utgångskrav redan föreligger):

- * Lägsta sangbud.
 - * Lägsta bud i egen färg.
 - * 3 trick i partners lågfärg.
 - * Höjning av 2 i högfärg ett steg.
- Övriga bud är utgångskrav.
- Efter ÖH:s tilläggsvisande bud föreligger utgångskrav.
- (b) Med hopp (eller utan hopp på 4-läget): slaminit med trumfstöd i ÖH:s senast bjudna *högfärg* (lovat ej kontroll om annan möjlighet till slaminit saknas).

3.4.6 Svarshanden har dubblat negativt

Efter negativ dubbling från SH bjuder man ungefär som i ostörd budgivning, förutom att de objudna färgerna betraktas som bjudna av SH. Detta har följande konsekvenser:

- Bud i ”ny” färg av ÖH är att betrakta som preferens på lämplig tricknivå (och okrav).
- Bud i ”ny” färg av SH är att betrakta som ombud (med lågfärg som inte kunde visas direkt på grund av otillräcklig styrka).
- Överbud i motpartens färg* är enda kravbud.

3.4.7 Svarshanden har passat

När svarshanden passat (men motståndarna bjudit) bör ÖH ha tilläggsvärden för att bjuda en andra gång, i sht med en balanserad hand. Observera särskilt:

- Lägsta sangbud visar 18–19 hp (partnern har bjudit ett begränsat bud).
- Dubbelt är upplysningsdubbling med längd i de objudna färgerna.

4 Sangbudgivning

4.1 Öppningsbudet 1NT

Öppningsbudet 1NT visar en balanserad hand med 15-17 hp (femkorts högfärg kan finnas).

4.1.1 Svartsbud i ostörd budgivning

- $2\clubsuit$: Högfärgsfråga (lovat normalt minst en 4-korts högfärg). ÖH svarar:
 - $2\diamond$: ingen 4+ högfärg.
 - $2\heartsuit$: 4+ \heartsuit (ev 4 \spadesuit).
 - $2\spadesuit$: 4+ \spadesuit (max 3 \heartsuit).

Fortsättning:

1. $2\heartsuit$ (efter $2\clubsuit-2\diamond$): Avlägg med minst 4-4 i \heartsuit/\spadesuit (och möjligen bättre \heartsuit än \spadesuit); ÖH prefererar \spadesuit med längre \spadesuit än \heartsuit och passar annars.
2. $2\spadesuit$ (efter $2\clubsuit-2\diamond$): Avlägg med 4-5 i \heartsuit/\spadesuit ; ÖH bör normalt passa (SH kan vara helblank) men kan ev flytta över till $3\heartsuit$ med mycket bättre \heartsuit än \spadesuit .
3. 2NT: Utgångsinvit; max 3 kort i ÖH:s ev bjudna högfärg (men 4 i den objudna högfärgen).
4. $3\clubsuit/3\diamond$: Äkta färg; utgångskrav (och mild slaminvit); detta är det enda läge där SH inte lovar 4-korts högfärg efter svartsbudet $2\clubsuit$; ÖH accepterar slaminviten (med trumfstöd) genom att höja lågfärgen till 4-läget eller genom att kontrollbjuda på 4-läget; han slår av med 3NT (eller $5\clubsuit/5\diamond$) eller genom att bjuda om ev 5-korts högfärg; bud i ny färg på 3-läget är hållvisande och syftar till 3NT.
5. $3\heartsuit$:
 - (a) Efter $2\clubsuit-2\heartsuit$: Utgångsinvit med 4-korts \heartsuit .
 - (b) Efter $2\clubsuit-2\spadesuit$: Kvantitativ slaminvit med bal hand (och 4-korts \heartsuit); ÖH kan slå av med 3NT men bjuder i övrigt som om SH bjudit 4NT som direkt svartsbud (se nedan).
6. $3\spadesuit$:
 - (a) Efter $2\clubsuit-2\spadesuit$: Utgångsinvit med 4-korts \spadesuit .
 - (b) Efter $2\clubsuit-2\heartsuit$: Kvantitativ slaminvit med bal hand och 4-korts \spadesuit ; med 4-korts \spadesuit slår ÖH av med $4\spadesuit$ och accepterar med kontrollbud ($4\clubsuit/\diamond$) eller 4NT (Blackwood RKC); utan 4-korts \spadesuit kan ÖH slå av med 3NT men bjuder i övrigt som om SH bjudit 4NT som direkt svartsbud (se nedan).
7. 3NT: Förslag till slutbud; max 3 kort i ÖH:s ev bjudna högfärg (men 4 i den objudna högfärgen).

8. $4\clubsuit/\diamond$ (efter $2\clubsuit-2\heartsuit/\spadesuit$): Kontrollbud; slaminvit med 4-kortsstöd.
 9. $4\heartsuit$ (efter $2\clubsuit-2\heartsuit$): Slutbud.
 10. $4\spadesuit$ (efter $2\clubsuit-2\spadesuit$): Slutbud.
 11. 4NT:
 - (a) Efter $2\clubsuit-2\heartsuit/\spadesuit$: Essfråga (Blackwood RKC) med 4-kortsstöd.
 - (b) Efter $2\clubsuit-2\diamond$: Kvantitativ slaminvit med bal hand (och någon 4-korts högfärg); ÖH bjuder som efter det direkta svarsbudet 4NT (se nedan).
- $2\diamond/\heartsuit^*$: Överföring med $5+\heartsuit/\spadesuit$. ÖH svarar enligt följande:
 - Med 2-3 kort i SH:s högfärg: 2 i färgen.
 - Med 4+ kort i SH:s högfärg och *minimum*: 3 i färgen.
 - Med 4+ kort i SH:s högfärg och *maximum*: Bud i ev dubbeltonfärg på lägsta nivå eller 2NT (med 4-3-3-3).

Efter trumfstödsvisande bud från ÖH kan SH fastställa slutbudet till 3 eller 4 trick i högfärgen, medan alla andra bud är slamsökande. Bud i ny färg visar normalt äkta sidofärg och söker anpassning; senare bud i färg annan än den gemensamma högfärgen är kontrollbud. Efter ÖH:s negativa återbud (2 i högfärgen) kan SH passa med en svag hand och bjuder annars som följer:

1. 2NT: Utgångsinvit (med 5-korts högfärg); ÖH har följande alternativ:
 - (a) Pass: Minimum och dubbelton i SH:s högfärg.
 - (b) $3\heartsuit/\spadesuit$: Minimum och 3-kortsstöd i SH:s högfärg.
 - (c) 3NT: Maximum och dubbelton i SH:s högfärg.
 - (d) $4\heartsuit/\spadesuit$: Maximum och 3-kortsstöd i SH:s högfärg.
2. Bud i ny färg ($2\spadesuit$, $3\clubsuit/\diamond$ efter $2\diamond-2\heartsuit$; $3\clubsuit/\diamond/\heartsuit$ efter $2\heartsuit-2\spadesuit$): 4+ sidofärg; utgångskrav (normalt med slamintresse). ÖH har följande alternativ:
 - (a) Negativt: Utgång (3NT utan stöd i SH:s högfärg; $4\heartsuit/\spadesuit$ annars).
 - (b) Positivt:
 - Preferens till SH:s (första) högfärg på 3-läget: Slaminvit med 3+ trumfstöd.
 - Höjning av SH:s lågfärg till 4-läget: Slaminvit med 4+ trumfstöd.
 - Ny färg på 4-läget: Kontrollbud; slaminvit i SH:s sidofärg (framför allt efter $1NT-2\heartsuit-2\spadesuit-3\heartsuit$).
3. $3\heartsuit/\spadesuit$ (efter $2\diamond-2\heartsuit$ respektive $2\heartsuit-2\spadesuit$): Slaminvit med 6+ högfärg; ÖH accepterar med kontrollbud och slår av med $4\heartsuit/\spadesuit$; 3NT från ÖH är vilande och uppmanar SH att kontrollbjuda om inviten var av det starka slaget (och bjuda $4\heartsuit/\spadesuit$ annars).

4. 3NT: Utgångskrav (med femkorts högfärg); ÖH passar (med dubbelton i SH:s färg) eller bjuder utgång i högfärg (med 3-kortsstöd).
 5. 4♥/♠ (efter 2♦-2♥ respektive 2♥-2♠): Slutbud.
 6. 4NT: Kvantitativ slaminvit med bal hand (och 5+ högfärg); ÖH passar eller bjuder 6NT med dubbelton i SH:s högfärg; med trumfstöd redovisar han essen enligt Blackwood RKC.
- 2♠*: Överföring till lågfärg med sexkortsfärg eller 5-5 i lågfärg; ÖH bjuder 3♣ med längre ♣ än ♦ och 2NT annars. Fortsättning:
 1. 3♣/♦ (eller pass på 3♣): Avlägg (svag hand).
 2. 3♥/♠: Slaminvit med 5+ i den av ÖH prefererade lågfärgen (♦ efter 2♠-2NT) och singel eller renons i ♥/♠; ÖH slår av med 3NT eller 5♣/♦ och accepterar med kontrollbud.
 3. 3NT: 6+ i den av ÖH *ej* prefererade lågfärgen (♣ efter 2♠-2NT), slamintresse om ÖH har anpassning och/eller mervärden; ÖH slår av genom att passa (eller bjuda utgång i SH:s lågfärg) och accepterar med kontrollbud.
 4. 4♣/♦: Slaminvit med 6+ ♣/♦; ÖH slår av med 4NT (eller 5♣/♦) och accepterar med kontrollbud.
 - 2NT: Utgångsinvit med (någorlunda) jämn hand (och ingen 4+ högfärg).
 - 3♣/3♦/3♥/3♠: Utgångsinvit med sexkortsfärg; för invit i lågfärg gäller att ÖH måste ha anpassning i färgen för att gå till 3NT (om inviten enbart gäller styrka är det bättre att invitera med 2NT); invit i högfärg siktar i första hand på 4♥/4♠.
 - 3NT: Slutbud.
 - 4♥/♠: Slutbud.
 - 4NT: Kvantitativ slaminvit med bal hand; ÖH passar med minimum; med maximum redovisar han essen (enligt Blackwood 4 ess) eller föreslår trumffärg (5+) på 6-läget; alla senare sangbud (även 5NT) är avlägg.

4.1.2 Svartsbud efter inkliv eller dubbling

När motparten kliver in eller dubblar i andra hand förändras svartsbuden enligt följande:

1. Alla färgbud på 2-läget blir naturliga passbud med 5+ färg. (Detta gäller såväl efter färginkliv som efter upplysningsdubbling.)
2. 2NT är krav och inleder färgvisning nedifrån; bud i inklivsfärgen förnekar håll (och får ej överhoppas om håll saknas). SH kan söka delkontrakt men vill normalt spela utgång; ÖH får ej passa förrän utgång nåtts.
3. Överbud i motpartens färg (efter inkliv) är utgångskrav med 5-korts högfärg och inget eller dåligt håll i motpartens färg. Efter överbud i lågfärg bjuder ÖH 3-korts högfärger nedifrån.
4. Dubbling av motpartens inkliv är straffdubbling på enkla inkliv och styrkevisande på hoppinkliv.

4.1.3 Motståndarna bjuder i fjärde hand

När motparten kliver in i fjärde hand gäller följande:

- Efter ett konventionellt svartsbud ($2\clubsuit$, $2\diamond$, $2\heartsuit$ eller $2\spadesuit$) bör ÖH redovisa eventuellt stöd i efterfrågad eller indirekt bjuden färg om detta kan ske på 2-läget men i övrigt passa (svarshanden kan ju vara helt blank).
- Om fjärde hand dubblar ett överföringsbud ($2\diamond$ eller $2\heartsuit$) passar ÖH med dubbelton och bjuder SH:s färg med 3-kortsstöd. (Med 4-kortsstöd bjuder han på 3-läget som om fjärde hand passat.)

Efter pass från ÖH är SH:s 2NT krav och inledning till färgvisning enligt ovan.

4.2 Öppningsbudet 2NT

Öppningsbudet 2NT visar en balanserad hand med 22-24 hp. Alla svartsbud är krav till minst utgång:

- $3\clubsuit^*$: Högfärgsfråga med minst en fyrkorts högfärg; ÖH svarar $3\heartsuit$ med 4-4 i \heartsuit/\spadesuit (jfr avdelning 4.1.1). Fortsättning:
 1. $3\spadesuit$ (efter $3\clubsuit$ - $3\heartsuit$): Kvantitativ slaminvit med bal hand och 4-korts \spadesuit (max 3 \heartsuit); med 4-korts \spadesuit slår ÖH av med $4\spadesuit$ och accepterar med kontrollbud ($4\clubsuit/\diamond$) eller 4NT (Blackwood RKC); utan 4-korts \spadesuit kan ÖH slå av med 3NT men bjuder i övrigt som om SH bjudit 4NT som direkt svartsbud (se nedan).
 2. 3NT/ $4\heartsuit$ / $4\spadesuit$: Slutbud (3NT lovar 4-korts \spadesuit efter $3\clubsuit$ - $3\heartsuit$).
 3. $4\clubsuit/\diamond$: 5+ \clubsuit/\diamond ; slaminvit (lovar ej 4+ högfärg).
 4. 4NT:

- (a) Efter $3\clubsuit-3\heartsuit/\spadesuit$: Essfråga (Blackwood RKC).
- (b) Efter $3\clubsuit-3\diamond$: Kvantitativ slaminvit (se svarsbudet 4NT nedan).
- $3\diamond/\heartsuit^*$: Överföring med $5+ \heartsuit/\spadesuit$; ÖH bjuder $3\heartsuit/\spadesuit$. Fortsättning:
 1. $3\spadesuit$ (efter $3\diamond-3\heartsuit$): $5-4$ i $\heartsuit-\spadesuit$; ÖH skall i första hand välja utgång ($3NT, 4\heartsuit, 4\spadesuit$), varefter SH kan gå vidare med mervärden.
 2. $3NT$: Utgångskrav (med femkorts högfärg); ÖH passar (med dubbelton i SH:s färg) eller bjuder utgång i högfärg (med $3+$ trumfstöd).
 3. $4\clubsuit/\diamond$: $4+$ \clubsuit/\diamond ; slaminvit; utgång i någon av SH:s färger samt $4NT$ är avslag; kontrollbud under 4 i SH:s högfärg är accept med högfärgen som trumf; högre kontrollbud är accept med lågfärgen som trumf.
 4. $4\heartsuit/\spadesuit$ (efter $3\diamond-3\heartsuit$ respektive $3\heartsuit-3\spadesuit$): Slaminvit med $6+$ högfärg; ÖH accepterar genom att visa ess enligt Blackwood RKC (och passar annars). **Märk:** Om SH bara vill till utgång måste han bjuda $4\heartsuit/\spadesuit$ direkt som svarsbud.
 5. $4NT$: kvantitativ slaminvit med bal hand (och $5+$ högfärg); ÖH passar eller bjuder $6NT$ med dubbelton i SH:s högfärg; med trumfstöd redovisar han essen enligt Blackwood RKC.
 - $3\spadesuit^*$: $5-4$ i $\spadesuit-\heartsuit$; ÖH väljer utgång (jfr budsekvensen $2NT-3\diamond-3\heartsuit-3\spadesuit$).
 - $3NT/4\heartsuit/\spadesuit$: Slutbud.
 - $4\clubsuit/\diamond$: Slaminvit med $6+$ \clubsuit/\diamond ; ÖH slår av med $4NT$ (eller $5\clubsuit/\diamond$) och accepterar med kontrollbud.
 - $4NT$: Kvantitativ slaminvit; ÖH passar med minimum; med maximum redovisar han essen (enligt Blackwood 4 ess) eller föreslår trumffärg ($5+$) på 6 -läget; alla senare sangbud (även $5NT$) är avlägg.

Märk: Efter inkliv från motparten används ingen överföring. Färgbud på 3 -läget är då naturliga kravbud med $5+$ färg.

4.3 Öppningsbudet 3NT

Öppningsbudet 3NT visar en balanserad hand med 25-27 hp. Svartsbud:

- $4\clubsuit$: Högfärgsfråga med minst en 4-korts högfärg; ÖH svarar $4\heartsuit$ med båda högfärgerna; $4NT$ från SH är avlägg.
- $4\diamondsuit$: Överföring med $5+ \heartsuit/\spadesuit$; ÖH bjuder $4\heartsuit$ och SH passar eller flyttar över till $4\spadesuit$.
- $4\heartsuit/\spadesuit$: slaminvit med $5+ \heartsuit/\spadesuit$, rondkrav; ÖH svarar negativt med $4NT$ (avlägg) och positivt genom att redovisa ess enligt Blackwood RKC.
- $4NT$: Kvantitativ slaminvit; ÖH passar med minimum; med maximum redovisar han essen (enligt Blackwood 4 ess) eller föreslår trumffärg ($5+$) på 6-läget; alla senare sangbud (även $5NT$) är avlägg.
- $5\clubsuit/\diamondsuit$: Slaminvit med $6+ \clubsuit/\diamondsuit$; ÖH svarar negativt genom att passa och positivt genom att redovisa ess enligt Blackwood RKC.

5 Öppningsbud i färg på 2-läget

Grundsystemet i Modern Standard (SK) är starka 2-öppningar (ACOL) i kombination med 2♦ Multi. Detta system beskrivs nedan i avd 5.1–5.4. I avd 5.5 beskrivs några alternativa varianter på 2-öppningar.

5.1 2♣*

Öppningsbudet 2♣ visar antingen en balanserad hand med 20–21 eller 28+ hp eller en obalanserad hand med 5+ ♣, minst 8 spelstick och max 14 missing points.

5.1.1 Svartsbud i ostörd budgivning

- 2♦*: Konventionellt reläbud; används med de flesta svarshänder. ÖH bjuder enligt följande:
 1. 2♥/♠: 5+ ♣, 4+ ♥/♠; krav. Naturlig fortsättning (jfr avd 5.4) förutom:
 - 2NT: Negativt med 6+ objuden färg eller 5-5 i objudna färger och dålig anpassning (max singelton i ♣). ÖH bjuder den lägre objudna färgen om han föredrar denna och annars 3♣, varpå SH fastställer slutbudet.
 2. 2NT: Bal hand, 20–21 hp; fortsättning som efter öppningsbudet 2NT.
 3. 3♣: 6+ ♣, ingen sidofärg; okrav.
 4. 3♦: 5+ ♣, 4+ ♦; krav.
 5. Ny färg med hopp: 6+ ♣, 5+ sidofärg; krav.
 6. 3NT*: 6+ ♣, troligen 9 spel på egen hand; okrav.
 7. 4♣: 6+ ♣, ingen sidofärg; utgångskrav.
 8. 4NT: Bal hand, 28+ hp; fortsättning som efter kvantitativ slaminvit.
- 2♥/♠: 5+ ♥/♠, okrav*. ÖH bjuder enligt följande:
 1. Pass: Bal hand, 20–21 hp.
 2. 2NT: Bal hand, 28+ hp; SH väljer utgång (3NT eller 4♥/♠).
 3. Bud i SH:s högfärg: Naturligt med trumfstöd (invit på 3-läget).
 4. Övriga bud: Samma som efter svartsbudet 2♦.
- 3♣/♦/♥/♠: 6+ ♣/♦/♥/♠ med 2 topphonnörer, ingen sidostyrka; okrav*.

5.1.2 Motparten stör

Efter inkliv på 2♣ har SH följande möjligheter:

- Dubbelt: Upplysningsdubbling (negativ dubbling). ÖH visar sin handtyp:
 1. Bal hand, 20–21 hp: 2NT med håll i inklivsfärgen (färgvisning och hållfråga till 3NT); annars överbud i motpartens färg; ev pass om fjärde hand bjuder.
 2. Bal hand, 28+ hp: 3NT; fortsättning som efter öppningsbudet 3NT.
 3. Obal hand med ♣: Färgbud, naturligt (se ovan).
- Pass: Svagt eller straffdubbling. ÖH visar sin handtyp:
 1. Bal hand, 20–21 hp: Dubbelt; SH kan straffpassa med styrka i motpartens färg med bjuder annars (med svag hand) 2NT, varefter man söker delkontrakt på 3-läget (eller spelar 2NT).
 2. Bal hand, 28+ hp: 2NT; fortsättning som efter öppningsbudet 2NT.
 3. Obal hand med ♣: Färgbud, naturligt (se ovan).
- Färgbud: 5+; negativt på 2-läget (jfr 2♥/♠ i ostörd budgivning); positivt med bra färg på 3-läget, naturlig fortsättning.

5.2 2♦* Multi

Öppningsbudet 2♦ visar antingen en hand med 6-korts ♥/♠, ingen sidofärg och 7–10 hp (svag 2-öppning i högfärg) eller en obalanserad hand med 5+ ♦, minst 8+ spelstick och max 14 missing points (2♦ ACOL).

5.2.1 Svartsbud i ostörd budgivning

- 2♥*: Slutbud vid svag 2-öppning i ♥. Annars bjuder ÖH:
 1. 2♠: Svag 2-öppning i ♠; slutbud.
 2. 2NT*: 5+ ♦, 4-korts sidofärg. SH har följande alternativ:
 - (a) 3♣*: Fråga efter ÖH:s sidofärg; utgångskrav. Forts:
 - 3♦*: 5 ♦, 4 ♣.
 - 3♥/♠: 5+ ♦, 4 ♥/♠.
 - 3NT*: 6+ ♦, 4 ♣.

Märk: SH:s 3♣ lovar en positiv hand (annars måste SH bjuda 3♦) men förnekar såväl egen bra färg som trumfstöd i ♦.

 - (b) 3♦: Preferens; okrav.
 - (c) 3♥/♠: Positivt med 5+ ♥/♠.
 - (d) 4♦: Positivt med ♦-stöd.
 3. 3♣: 5+ ♦, 5+ ♣; krav.

4. $3\Diamond$: 6+ \Diamond , ingen sidofärg; okrav.
 5. $3\heartsuit/\spadesuit$, 6+ \Diamond , 5+ \heartsuit/\spadesuit ; utgångskrav.
 6. $3NT^*$: 6+ \Diamond , troligen 9 spel på egen hand; okrav.
 7. $4\Diamond$: 6+ \Diamond , ingen sidofärg; utgångskrav.
- $2\spadesuit^*$: Slutbud om ÖH har svag 2-öppning i \spadesuit ; invit om ÖH har svag 2-öppning i \heartsuit . ÖH bjuder:
 1. $3\heartsuit$: 6+ \heartsuit utan tillägg.
 2. $4\heartsuit$: 6+ \heartsuit med tillägg.
- I övrigt gäller samma som efter $2\Diamond$ - $2\heartsuit$.
- $2NT^*$: Konventionellt krav med minst 2-2 i \heartsuit - \spadesuit . ÖH bjuder:
 1. $3\clubsuit^*$: Svag 2-öppning i högfärg med tillägg; på SH:s $3\Diamond^*$ redovisas vilken högfärg.
 2. $3\Diamond$: Stark \Diamond -öppning; naturlig fortsättning (jfr avd 5.4).
 3. $3\heartsuit/\spadesuit$: Svag 2-öppning i högfärg utan tillägg.
 - $3\clubsuit$: Negativt med 6+ \clubsuit ; passbud om ÖH har den svaga öppningshanden.
 - $3\Diamond$: Negativt med 6+ \clubsuit ; passbud om ÖH har den svaga öppningshanden.
 - $3\heartsuit$: Spärr.
 - $3\spadesuit$: Utgångsinvit med 6+ \spadesuit .

5.2.2 Motparten stör

- Efter inkliv med $2\heartsuit/\spadesuit$ är Dubbelt allmänt styrkevisande. SH passar om inklivet var i hans färg men bjuder annars sin färg på lägsta nivå.
- Efter upplysningsdubbling i andra hand passar SH med en dålig hand, varför $2\heartsuit^*$ är invit i \spadesuit , avlägg i \heartsuit (jfr $2\Diamond$ - $2\spadesuit$); övriga svarsbud har samma betydelse som i ostörd budgivning. Efter $2\Diamond$ -D-pass-pass bjuder ÖH som om SH svarat $2\heartsuit$ i ostörd budgivning; om fjärde hand bjuder måste SH passa med svag 2-öppning i högfärg om han inte kan bjuda sin färg på 2-läget.

5.3 2♥/♠ ACOL

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

5.3.1 Svartsbud i ostörd budgivning

- 3♥/♠: 3+ trumfstöd, 1,5+ hs.
- 4♥/♠: 4+ trumfstöd, inga kontroller i sidofärgerna. (Med bara 3-stöd får SH i stället inleda med reläbudet för att sedan preferera ÖF på lämplig nivå.)
- Ny färg utan hopp (förutom reläbudet): Positiv hand (1,5+ hs) med egen bra färg (2 topphonnörer femte, annars 6+). **Märk:** Efter öppningsbudet 2♥ används 2NT* för att visa "reläfärgen" ♠.
- Ny färg med hopp* (samt 3♠ på 2♥): Splinter; trumfstöd och singel (eller renons) i hoppfärgen; 1+ hs med 4+ trumfstöd; 1,5+ hs med 3+ trumfstöd.
- 3NT*: 10–13 hp, 4-4-4-1 med singel i öppningsfärgen.
- Reläbud* (2♠ på 2♥, 2NT på 2♠): Svag hand *eller* positiv hand utan trumfstöd eller egen bra färg. ÖH beskriver sin hand:
 1. 3♥/♠: 6+ ♥/♠, ingen sidofärg; okrav.
 2. 4♥/♠: 6+ ♥/♠, ingen sidofärg; tilläggsvärden.
 3. Ny färg under 3♥/♠: 5+ ♥/♠, 4+ sidofärg; krav. **Märk:** Budet 2NT* används för att visa "reläfärgen" ♠ efter 2♥-2♠.
 4. Ny färg över 3♥/♠ (normalt med hopp): 6+ ♥/♠, 5+ sidofärg; krav.

5.4 Fortsatt budgivning efter inviterande 2-öppning

De starka 2-öppningarna enligt ACOL (5+, 8+ ss, -14 mp) kallas *inviterande*, eftersom de (i motsats till de äldre 2-öppningarna av Culbertson-typ) inte är krav till utgång. Nedan anges allmänna principer som gäller efter öppningsbudet 2♥/♠, samt efter 2♣/♦ då ÖH visat en stark ♣- respektive ♦-hand.

- Efter en stark 2-öppning föreligger krav till 3 i ÖF. Utgångskrav fastställs i följande fall:

1. SH avger ett positivt bud (med trumfstöd eller egen bra färg).
2. SH eller ÖH går förbi 3 i ÖF.

Så länge inte utgångskrav föreligger är 3 i ÖF (av SH eller ÖH) okrav.

- Bud i partners färg under utgång (förutom SH:s preferens till 3 i ÖF) är positivt och slaminviterande med trumfstöd.
- SH:s bud i ny färg på högst 3-läget visar en positiv hand (1,5+ hs) med egen bra färg (2 topphonnörer femte eller 6+) — om inte SH redan förnekat en sådan hand.
- SH:s bud i ny färg på 4-läget (eller lägre om budet är hoppande eller SH redan förnekat egen bra färg) är kontrollbud och slaminvit med ÖH:s senast bjudna färg som trumf.
- 2NT är (nästan) *aldrig* naturligt efter stark 2-öppning. Budet har följande användningar:
 1. 2♣-2♦-2NT: Bal hand, 20–21 hp.
 2. 2♣-2♥/♠-2NT: Bal hand, 28+ hp.
 3. 2♣-2♦-2♥/♠-2NT: Överföring till objudna färger.
 4. 2♦-2NT: Konventionellt krav.
 5. 2♦-2♥/♠-2NT: 5+ ♦, 4-korts sidofärg, 8+ ss, -14 mp.
 6. 2♥-2NT: Positiv hand med 5+ ♠.
 7. 2♥-2♠-2NT: 5+ ♥, 4+ ♥, 8+ ss, -14 mp.
 8. 2♠-2NT: Reläbud.

- 3NT är *alltid* naturligt efter stark 2-öppning.
- 4NT av SH är kvantitativ slaminvit med minst 4-4 i de objudna färgerna efter reläsvär samt sidofärgsvisande återbud av ÖH. I andra fall är 4NT essfråga, kvantitativ slaminvit eller avlägg (beroende på föregående bud) enligt normala principer.

5.5 Systemvarianter

5.5.1 $2\heartsuit/\heartsuit/\spadesuit^*$ svagt

I ett system med svaga 2-öppningar används $2\heartsuit/\heartsuit/\spadesuit$ för att visa en hand med 7–10 hp, 6-korts öppningsfärg samt ingen sido(hög)färg. Svarsbud:

- Höjning av ÖF: Spärr; okrav.
- 2NT: Konventionellt krav. ÖH bjuder om ÖF på lägsta nivå med minimum och bjuder något annat (t ex 3-korts sidofärg) med maximum. Allt utom SH:s pass på ÖH:s minimiåterbud leder till utgångskrav.
- Ny färg: Naturligt (5+); okrav.
- Ny färg på 4-läget: Kontrollbud med stöd i öppningsfärgen; slamnit.
- Direkta utgångsbud: Naturliga förslag till slutbud.

Märk: I kombination med svaga 2-öppningar spelas normalt $2\clubsuit$ enda krav, vilket innebär att öppningsbudet $2\clubsuit$ (förutom de varianter som finns i grundsystemet) kan visa en hand som passar för $2\heartsuit/\heartsuit/\spadesuit$ ACOL. Följande återbud gäller då efter $2\clubsuit$ - $2\heartsuit$:

- $2\heartsuit/\spadesuit$: 5+ \heartsuit/\spadesuit , 8+ ss, -14 mp. Forts som efter $2\heartsuit/\spadesuit$ ACOL.
- 2NT: Bal hand, 20–21 hp. Forts som efter öppningsbudet 2NT.
- $3\clubsuit$: 5+ \clubsuit , 8+ ss, -14 mp. Naturlig fortsättning.
- $3\heartsuit$: 5+ \heartsuit , 8+ ss, -14 mp. Naturlig fortsättning.
- 3NT: Bal hand, 28+ hp. Forts som efter öppningsbudet 3NT.

5.5.2 $2\heartsuit/\spadesuit^*$ tvåfärgsvisande

I ett system med fördelningsvisande 2-öppningar visar $2\heartsuit/\spadesuit$ en hand med två 5-kortsfärger (den bjudna färgen och en lägre färg) samt 7–10 hp. Svarsbud:

- Höjning av ÖF: Spärr; okrav.
- 2NT: Konventionellt kravbud. ÖH beskriver sin hand:
 1. Med minimum: Sidofärgen på lägsta nivå.
 2. Med maximum:
 - (a) Öppningsfärgen på lägsta nivå: 6-5; reläbud krav till sidofärgen.
 - (b) Sidofärgen med hopp: 5-6.
 - (c) 3NT: 5-5.
- Ny färg: Preferens; okrav. ÖH passar om den bjudna färgen är hans sidofärg och bjuder annars lägsta möjliga bud i egen färg, varefter SH fastställer slutbudet.

- Ny färg på 4-läget: Kontrollbud med stöd i ÖF.
- Direkta utgångsbud: Naturliga förslag till slutbud.

Märk: Fördelningsvisande $2\heartsuit/\spadesuit$ kombineras normalt med $2\diamond$ Multi samt $2\clubsuit$ enda krav.

6 Spärröppningar

Öppningsbud i färg på 3-läget och högre är spelsticksbaserade spärrbud med minst 7-kortsfärg, ringa sidostyrka (max en K) och ingen fyrkorts sidofärg (åtminstone inte högfärg). Styrkan beräknas enligt den s k 1-2-3-regeln (som går ut på att spärrbudet skall löna sig — dubblat — även om inte partnern kan bidra med ett enda stick, så länge motståndarna gör utgång):

- I *minuszon* (zon mot ozon) har man råd att bjuda 1 trick högre än antalet spelstick på handen; i *likazon* (ingen i zon eller alla i zon) 2 trick; i *pluszon* (ozon mot zon) 3 trick.

En annan viktig princip som gäller för alla spärrbud är följande:

- När man avger ett spärrbud, bjuder man ut sin hand och passar därefter under resten av budgivningen (så länge inte partnern avger ett kravbud).

Slutligen bör noteras att öppningsbudet $3\clubsuit/\diamond$ används konstruktivt i 1:a och 2:a hand då de visar en 7+ färg med minst 2 topphonnörer (A, K eller Q).

6.1 Svartsbud

- Höjningar av öppningsfärgen är antingen spärrande eller ärliga.
- Utgångsbud (3NT efter $3\clubsuit/\diamond$; 4 i objuden högfärg) är naturliga slutbud; ÖH skall passa.
- Ny färg på 3-läget är rondkrav med 6+ färg. ÖH bjuder:
 1. Höjning av SH:s färg: Dubbeltonstöd (eller bättre).
 2. Ny färg på 3-läget: Hållvisande med sikte på 3NT.
 3. Ny färg på 4-läget: Kontrollbud; slaminvit med 3+ trumfstöd och bra slamkort.
 4. 3NT: Förslag till slutbud (med håll i sidofärgerna).
 5. Ombud i öppningsfärgen: Inget trumfstöd, inget sidohåll.
- Med trumfstöd och slamintresse kan SH essfråga, bjuda kontrollbud i lågfärg på 4-läget eller höja en högfärg till 5-läget (fria 5 i högfärg).

7 Försvar mot 1 i färg

Bud		Normalt	Balansering
Dubbelt		3+ i objudna färger, 11+ hp	3+ i objudna färger, 9+ hp
		17+ hp, inget nat bud	15+ hp, inget nat bud
Färginkliv	1-över-1	5+, 11–16 hp	5+, 9–14 hp
	2-över-1	6+, 11–16 hp	6+, 9–14 hp
	Hoppande	6+ på 2-läget, 7+ högre; spärr (1-2-3)	6+ på 2-läget, 7+ högre; 11+ hp
1NT		Bal hand, 15–18 hp bra håll i ÖF	Bal hand, 11–14 hp halvhåll i ÖF
Överbud i ÖF*		5-5 i högsta objudna och en till, styrka minst enl 1-2-3	
2NT*		5-5 i lägsta objudna, styrka minst enl 1-2-3	Bal hand, 19–21 hp, håll i ÖF

Märk: ”Normalt” avser att budet avges i andra hand (direkt efter öppningsbudet) eller i fjärde hand då båda motspelarna bjudit. ”Balansering” avser att budet avges i fjärde hand efter två pass. För de flesta motbud gäller att man i balanseringsläget sänker poänggränserna med 2 hp enligt den s k 2-poängsregeln.

7.1 Färginkliv (1-över-1, 2-över-1)

För ett inkliv på lägsta nivå efter öppningsbudet 1 i färg krävs normalt 11–16 hp och (minst) 5-kortsfärg på 1-tricksnivån, 6-kortsfärg på 2-tricksnivån. Dessutom gäller följande:

- Med minimistyrka bör man alltid ha en bra färg (minst 2 topphonnörer). Med god öppningsstyrka spelar färgens utseende mindre roll.
- För inkliv på 1-tricksnivån kan styrkan vara något mindre om färgen är bra *och* inklivet har spärrande effekt (t ex 1♠ efter 1♣). Detta gäller särskilt i ozon. I zonen bör man vara mer försiktig med svaga inkliv.
- I fjärde hand, efter svarsbud i ny färg, krävs bättre färg och bättre spelstyrka än i andra hand eftersom man riskerar att bli straffdubblad (svarsanden är ju obegränsad). (Efter svarsbudet 1NT eller enkel höjning bjuds som i andra hand.)
- I balanseringsläget sänker man poänggränserna med 2 hp (enligt 2-poängsregeln), vilket innebär att ett färginkliv i detta läge visar 9–14 hp; i övrigt bjuder man som efter inkliv i andra hand (förutom att alla svarsbud visar 2 hp mer, för att kompensera för inklivshandens mindre styrka).

7.1.1 Svartsbud i ostörd budgivning

Den fortsatta budgivningen efter ett färginkliv på lägsta nivå liknar i stort den fortsatta budgivningen efter öppningsbudet 1 trick i färg. De viktigaste skillnaderna är följande:

- Eftersom inklivshanden (IH) är begränsad i styrka, kan hans partner passa med så mycket som 7 hp. Detta innebär bl a att svartsbudet 1NT är naturligt med 8–11 hp och håll i motpartens färg(er).
- Eftersom IH alltid har minst 5-kortsfärg, kan man alltid enkelhöja på 3-kortsstöd; för dubbelhöjning krävs dock fortfarande 4-kortsstöd.
- Bud i ny färg är okrav (eller semikrav) och visar 5+ färg och ca 8 hp på 1-läget, ca 10 hp på 2-läget.
- Stenbergs 2NT försvinner. (2NT är i stället naturligt med 12–13 hp och håll i motpartens färg(er).)
- Överbud i motpartens färg används som ett konventionellt kravbud med starka händer som inte kan bjudas naturligt (se nedan).

Nedan följer en översikt över svartsbuden efter färginkliv på lägsta nivå:

- Trumfstödsvisande bud:
 1. Enkel höjning till 2-läget: 3+ trumfstöd, 5–10 hp.
 2. Enkel höjning till 3-läget: 3+ trumfstöd, 8–11 hp.
 3. Dubbel höjning till 3-läget: 4+ trumfstöd, 5–10 hp; spärr.
 4. Dubbelt hopp i ny färg*: Splinter; 4-kortsstöd och renons i hoppfärgen; utgångskrav. **Märk:** Efter pass i förhand används enkelt hopp i ny färg som splinter med singel eller renons och minst invitstyrka (jfr avdelning 3.3).

Märk: Med trumfstöd och minst invitstyrka inleder man med överbud i motpartens färg (se nedan), om man inte vill gå direkt till utgång (IH är ju begränsad). Dubbelhöjning till 4 i lågfärg är (som vanligt) slaminvit med trumfstöd.

- Bud i ny färg:
 1. Utan hopp: 5+ (undantagsvis stark 4-kortsfärg på 1-läget), förnekar trumfstöd i högfärg samt egen öppningsstyrka, okrav; för 1-över-1 krävs 8 hp med 5-kortsfärg, 6 hp med 6+; för 2-över-1 krävs 10 hp med 5-kortsfärg, 9 hp med 6+.
 2. Med hopp: 6+, ingen sidofärg, utgångskrav (jfr hoppande borttag).

- Sangbud: Bal hand, håll i öppningsfärgen.

1. 1NT: 8–11 hp.
2. 2NT utan hopp: 9–11 hp.
3. 2NT med hopp: 12–13 hp.

Fortsättning:

- Överbud i motpartens färg* används för att undersöka kvaliteten på sangbjudarens håll; med bra håll bjuder han sang (om möjligt 2NT med minimum, 3NT med maximum); med dåligt håll bjuder han något annat (t ex preferens av inklivsfärgen med dubbelton).
 - Efter 2NT med hopp är ombud av inklivsfärgen IH:s enda svaga bud (6+, minimum); alla andra bud fastställer utgångskrav.
 - I övrigt följer budgivningen samma principer som efter svarsbudet 1NT på öppningsbudet 1 i färg (ombud av inklivsfärgen lovar 6+, ny lägre färg lovar inget tillägg, ny färg stigande eller med hopp lovar mervärden, osv).
- Överbud i motpartens färg*: konventionellt kravbud med minst invitstyrka och inget naturligt bud; budet används framför allt med tre typer av händer:
 1. Trumfstöd i inklivsfärgen och 11+ hp.
 2. Bal hand med 12+ hp men utan håll i öppningsfärgen.
 3. Hand med utgångsstyrka (14+ hp) men ingen sexkortsfärg.

Efter överbud i motpartens färg skall inklivaren beskriva sin hand så bra som möjligt. Generellt gäller att två trick i inklivsfärgen visar minimum (och inte nödvändigtvis 6+); lägre bud är neutrala och högre bud visar mervärden:

- Med bal hand och håll i öppningsfärgen bjuder IH 2NT med 11–14 hp, 3NT med 15–16 hp. Utan håll bjuder han nytt överbud ("vill bjuda sang men kan inte").
- Med obal hand och utgångsstyrka kräver IH till utgång med hopp i inklivsfärgen (6+) eller ny färg stigande (5-4) eller fallande med hopp (5-4, helst 5-5).
- Ny färg fallande utan hopp visar 5-4 (men säger inget om styrkan).
- Inklivsfärgen på lägsta nivå visar minimum (men säger inget om färgens längd).

7.1.2 Motparten stör

Ett bud från ÖH:s partner påverkar i princip inte svarsbudens innebörd. Dock tillkommer Dubbelt och Redubbelt som möjliga bud:

- Efter trumfhöjning från ÖH:s partner visar Dubbelt* att man vill vara med och kämpa om kontraktet; ca 8+ hp och längd i de objudna färgerna (jfr negativ dubbling).
- Efter svar i ny färg visar Dubbelt* 10+ hp, längd i den fjärde (objudna) färgen samt någon anpassning i inklivsfärgen (utan sådan anpassning bjuder man den fjärde färgen naturligt).
- Efter svarsbudet 1NT är Dubbelt straffdubbling.
- Efter *negativ dubbling* från ÖH:s partner är Redubbelt styrkevisande med 10+ hp (jfr Redubbelt på upplysningsdubbling).
- Efter *straffdubbling* från ÖH:s partner är Redubbelt* SOS (Kock-Werners redubbling) med 5-5 i de objudna färgerna.

7.2 Hoppande färginkliv

Hoppande färginkliv är spelsticksbaserade spärrbud. För ett hopp till 2-läget krävs minst 6-kortsfärg; för ett hopp till 3-läget eller högre krävs minst 7-kortsfärg. Den fortsatta budgivningen följer samma principer som efter spärröppning (jfr kapitel 6).

Märk: I balanseringsläget finns ingen anledning att bjuda spärrbud. Ett hoppande inkliv på 2-läget visar därför i detta läge öppningsstyrka och hyfsad 6-kortsfärg; ett hopp till 3-läget visar samma typ av hand men 7-kortsfärg och bättre spelstyrka.

7.3 Inkliv med 1NT

Inkliv med 1NT visar 15–18 hp och ett bra sanghåll i öppningsfärgen (med sämre håll får man normalt upplysningsdubbla i stället). Den fortsatta budgivningen följer samma principer som efter öppningsbudet 1NT (jfr avdelning 4.1).

Märk: I balanseringsläget visar inkliv med 1NT 11–14/15 hp och halvhåll (K, Q-x, J-x-x, T-x-x-x) i öppningsfärgen. (Med längd i de objudna färgerna är Dubbelt ofta ett bättre alternativ.) Den fortsatta budgivningen följer fortfarande samma principer som efter öppningsbudet 1NT med tillägget att IH:s partner måste ha halvhåll i öppningsfärgen för att bjuda slutbud i sang; utan sådant håll men med styrka för utgång bjuder han överbud i motpartens färg (ev föregånget av högfärgsfråga eller överföring).

7.4 Upplysningsdubbling

Dubbling av öppningsbudet 1 i färg är alltid upplysningsdubbling (UD) och används med två typer av händer:

- Normal öppningshand (ca 11–16 hp) med 3+ i alla objudna färger.
- Överstark hand (ca 17+ hp) som inte kan bjudas på annat sätt.

Man bör också lägga märke till följande:

- Med idealisk fördelning (4-4-4-1 med singel i öppningsfärgen) kan man upplysningsdubbla på ner till 10 hp; med usel fördelning (4-3-3-3 med 4 kort i öppningsfärgen) bör man ha en god öppningshand (ca 13+ hp) för att ge sig in i budgivningen.
- Med normal öppningsstyrka (11–16 hp) bör man normalt inte dubbla med 5-korts högfärg, i sht inte om man har mer än ett kort i öppningsfärgen; med 5-3-3-2 (5-korts högfärg, dubbelton i öppningsfärgen) är det normalt bättre att först kliva in med högfärgen, för att sedan upplysningsdubbla i nästa rond om partnern passar.
- I fjärde hand, då ÖH:s partner bjudit egen färg, måste man ha minst 4 kort i båda de objudna färgerna för att upplysningsdubbla med normal öppningsstyrka.
- I balanseringsläget sänks kraven för upplysningsdubbling med 2 hp (vilket partnern måste ta med i beräkningen för den fortsatta budgivningen); dessutom måste man i detta läge dubbla med en hand som i andra hand skulle duga för ett sanginkliv (jfr avdelning 7.3).

7.4.1 Svartsbud i ostörd budgivning

Efter UD bjuder dubblarens partner enligt följande:

- Färg på lägsta nivå: 0–7 hp, 3+ i färgen (längsta färg förutom öppningsfärgen, högsta av flera lika långa); för att straffpassa på dubblingen krävs både längd och styrka i öppningsfärgen (typ K-D sjätte). Försättning:
 1. Pass: Minimum, ca 11–14 hp.
 2. Enkel höjning: 4+ trumfstöd, ca 15–17 hp.
 3. Dubbel höjning i högfärg: 4+ trumfstöd, ca 17–19 hp.
 4. Ny färg utan hopp: 5+, ca 17–19 hp.
 5. Ny färg med hopp: 6+, ca 19–21 hp.
 6. Sang utan hopp: Bal hand, håll i öppningsfärgen, 19–21 hp.
 7. Sang med hopp: Bal hand, håll i öppningsfärgen, 22–24 hp.

8. Överbud i öppningsfärgen*: Stark hand som inte kan bjudas naturligt (t ex sanghand utan håll eller hand som är för stark för de naturliga alternativen). Dubblarens partner ombedes beskriva sin hand, varvid ombud av svarsfärgen visar minimum medan högre bud visar tillägg och sangbud visar håll. Dubblaren visar i nästa rond vilken typ av hand han hade:
- (a) Svartsfärgen: Trumfstöd, 20+ hp.
 - (b) Egen färg: 5+, 20+ hp.
 - (c) Sang utan hopp (om inte partnern visat håll): Bal hand, håll i öppningsfärgen, 25–27 hp.
 - (d) Sang med hopp (om inte partnern visat håll): Bal hand, håll i öppningsfärgen, 28+ hp.
- Sangbud: Bal hand med bra håll i öppningsfärgen.
 1. 1NT: 8–10 hp.
 2. 2NT: 11–12 hp.
 - Hoppande färgbud:
 1. Enkelhopp: 5+ färg (ev stark 4-kortsfärg på 2-läget), ca 8–10 hp.
 2. Dubbelhopp: 6+ färg, spelstark hand (ca 5–6 ss på 3-läget, ca 6–7 ss på 4-läget).
 - Överbud i öppningsfärgen*: Konventionellt kravbud med minst 11+ hp och en hand som inte kan bjudas naturligt. Föresättning:
 1. Färg på lägsta nivå: Neutralt; 3+ kort i färgen (längsta färg förutom öppningsfärgen, lägsta av flera lika långa); rondkrav.
 2. Förnyat överbud: Bal hand, 15+ hp, olämpligt sanghåll i öppningsfärgen (typ A-x-x); utgångskrav.
 3. 3NT: 18+ hp, bra håll i öppningsfärgen.
- Märk:** Efter upplysningsdubbling följt av överbud är varje bud i ny färg krav, vilket innebär att ingen får passa förrän partnern stött en färg, bjudit om en färg eller bjudit ett naturligt sangbud.

7.4.2 Motparten stör

När ÖH:s partner bjuder efter upplysningsdubblingen ändras bilden på följande sätt:

- Efter 1NT och 1-över-1:
 1. Färgbud på lägsta nivå visar 4+ och ca 6–7 hp (ev något svagare med 5+ och/eller på 1-läget).
 2. Dubbelt är straffdubbling (4+ i svarsfärgen och 6+ hp efter 1-över-1; bal hand och 8+ hp efter 1NT).
- Efter enkel höjning:
 1. Färgbud på lägsta nivå visar 5+ och ca 6–10 hp (8+ hp eller långfärg på 3-läget) och är konkurrerande.
 2. Hopp i ny färg visar 5+ och ca 10+ hp och inviterar till utgång.
 3. Dubbelt* är upplysningsdubbling (s k responsiv dubbling) med en relativt jämn hand och 8+ hp (10+ hp efter bud på 3-läget); den fortsatta budgivningen följer samma principer som efter överbud.

7.4.3 Upprepad upplysningsdubbling

Upprepad upplysningsdubbling förekommer i två lägen:

- Dubblarens partner har passat och budgivningen är på väg att avstanna på låg nivå (t ex 1♦-D-2♦-pass-pass).
- Dubblarens partner har bjudit, ÖH har bjudit om sin öppningsfärg och budgivningen riskerar att avstanna (t ex 1♦-D-pass-1♠-2♦). (Efter ÖH:s återbud i ny färg är Dubbelt i stället straffdubbling.)

I båda fallen visar den upprepade upplysningsdubblingen en stark dubbingshand (ca 17+ hp) och ber partnern beskriva sin hand (ytterligare).

7.5 Fördelningsvisande inkliv

7.5.1 Överbud i öppningsfärgen*

Överbud i öppningsfärgen används för att visa en hand med två bra 5-kortsfärger (normalt ej sämre än K-J-T-x-x), varav den ena är den högsta objudna färgen. Styrkemässigt skall handen innehålla minst så många spelstick som krävs enligt 1-2-3-regeln, men styrkan är i princip obegränsad uppåt. Eftersom budet är mycket upplysande (inte minst för motståndarna) bör det bara användas då man har bra kort och en rimlig chans att få hand om kontraktet. (Detta är också skälet till att man *inte* sänker kraven på detta bud i balanseringsläget.) Budet är (självfallet) krav för en rond.

Fortsatt budgivning:

- Med trumfstöd i IH:s kända färg har partnern följande alternativ:
 1. Färgen på lägsta nivå: Svag preferens med minst dubbelton; avlägg om inte IH har rejäla tillägg.
 2. Färgen på 3-läget: Utgångsinvit med minst trekortsstöd. **Märk:** Om billigaste preferens är på 3-läget (t ex efter 1♠-2♠-pass) inviterar man genom att först kräva med 2NT (se nedan) för att sedan bjuda färgen på 3-läget.
 3. Utgång i färgen: Slutbud; IH kan gå vidare med tillägg.
 4. Nytt överbud*: Slaminit med trumfstöd i IH:s kända färg; med tillägg visar IH sin andra färg; utan tillägg bjuder han utgång i den kända färgen.
 - Utan trumfstöd i den kända färgen:
 1. Ny färg (annan än IH:s kända färg) på lägsta nivå: Avlägg med 6+ och dålig anpassning i IH:s färger *eller* (bara på 2-läget) svag preferens av möjlig sidofärg (t ex 2♥ efter 1♦-2♦-pass). Efter bud på 3-läget passar IH normalt; efter bud på 2-läget passar han om det är hans sidofärg och bjuder annars 2 i den kända färgen, varefter partnern passar eller fastställer slutbudet i partnerns sidofärg eller egen långfärg.
 2. 2NT*: konventionellt krav; IH fortsätter beskriva sin hand:
 - (a) Sidofärgen på lägsta nivå: Minimum.
 - (b) Den kända färgen på lägsta nivå: 6+ och tillägg.
 - (c) Sidofärgen med hopp: 6+ och tillägg.
 - (d) Förnyat överbud*: 5-5 och tillägg.
- Inklivarens partner har sedan följande alternativ:
- (a) Pass eller preferens av en av IH:s färger. **Märk:** "Preferens" av högsta färgen är utgångsinvit om denna färg inte kunde bjudas på 2-läget (jfr ovan).
 - (b) Höjning av IH:s lågfärg till 4-läget: Slaminit med trumfstöd.
 - (c) Utgång i någon av IH:s färger: Slutbud.
 - (d) Egen färg: 6+, utgångsinvit.
 - (e) Förnyat överbud*: Krav och begäran om fler upplysningar.

Motparten stör: Om ÖH:s partner bjuder bortfaller möjligheten till konventionella svarsbud (2NT, förnyat överbud). I gengäld kan man passa med de flesta svaga händer. Dessutom finns följande möjligheter:

- Med stöd i partnerns kända färg stöder man denna på lämplig nivå.
- Med anpassning i de två andra färgerna "prefererar" man den lägsta på lämplig nivå (t ex 1♥-2♥-3♥-4♣), varefter IH vid behov flyttar över till rätt sidofärg eller bjuder den kända färgen med 6+.
- Dubbelt är straffdubbling.

7.5.2 2NT*

Inkliv med 2NT används för att visa en hand med 5-5 i de två lägsta objudna färgerna. Kraven på färgernas kvalitet och handens spelstyrka är desamma som för överbudet. (I samband med 1-2-3-regeln bör man dessutom tänka på att partnern som lägst kan preferera på 3-läget.) Även detta bud är rondkrav.

Märk: Fördelningsvisande 2NT används *inte* i balanseringsläget. I detta läge är 2NT ett naturligt sanginkliv som visar en bal hand med 19–21 hp. (Fortsatt budgivning som efter öppningsbudet 2NT.)

Fortsatt budgivning efter fördelningsvisande 2NT:

- Med trumfstöd i någon av IH:s färger: Färgen på lagom nivå.
- Utan trumfstöd i någon av IH:s färger:
 1. Preferens av någon av IH:s färger: Svag hand; minst dubbelton.
 2. Egen (hög)färg: 6+, bra färg, semikrav; IH kan höja till utgång med honnör andra och toppstick i lågfärgerna.
 3. 3NT: Slutbud (med bra håll i högfärgerna).
 4. Utgång i högfärg: Slutbud (egen tät färg som inte kräver anpassning).

Motparten stör: När ÖH:s partner bjuder förändras bilden på följande sätt:

- IH:s partner kan passa med svaga händer utan anpassning, varför även preferens på 3-läget visar äkta trumfstöd i detta läge. Efter pass från partnern bör IH också passa om han inte har rejäla tilläggsvärden, då han med 4NT kan tvinga partnern att välja utgång i lågfärg.
- Dubbelt från IH:s partner är straffdubbling.
- Dubbelt från IH (i balanseringsläget) är i första hand styrkevisande; partnern passar med längd i motpartens färg (och dålig anpassning i partnerns färger) och prefererar en lågfärg annars.

7.5.3 4NT

Inkliv med 4NT är — i motsats till överbudet och 2NT — ett rent *spärrbud* som visar 6-5 eller 6-6 i lågfärgerna, spelstick enligt 1-2-3-regeln (för 5-läget) och dålig defensivstyrka. Partnern prefererar mellan ♣ och ◇ på 5-läget.

8 Försvar mot högre öppningsbud

8.1 Försvar mot 1NT

8.1.1 Mot stark sang: DONT

Mot stark sang (14+ hp) används DONT (Disturbing Opponents' No Trump) som i första hand syftar till att stjäla kontraktet och hitta en gemensam färg på 2-läget. Följande bud ingår:

- Dubbelt*: Enfärgshand (6+ eller stark 5-kortsfärg); krav. Fortsättning:
 1. 2♣*: Reläbud; IH passar (med ♣) eller bjuder sin färg på lämplig nivå (avlägg på 2-läget, inviterande på 3-läget); 2♠ visar en hyfsad hand, eftersom IH bjuder 2♠ direkt med en svag hand (se nedan).
 2. Egen färg: 6+ eller stark 5-kortsfärg (ofta med singel eller renons i IH:s troliga färg).

När IH visat sin färg kan partnern invitera till utgång med 2NT, medan direkta trumfhöjningar har spärrkaraktär.

- 2♣/♦/♥*: 2-färgshand (5-4 eller stark 4-4) med den bjudna färgen och en högre färg. Fortsättning:
 1. Pass: 4+ trumfstöd i den bjudna färgen.
 2. Höjning av den bjudna färgen: Spärrande med bra trumfstöd (milt inviterande i högfärg).
 3. Reläbud*: Preferens till IH:s andra färg; IH passar eller bjuder färgen, varefter partnern kan passa, spärrhöja eller invitera med 2NT.
 4. Egen färg: 6+ eller stark 5-kortsfärg (ofta med dålig anpassning i IH:s troliga färger); IH passar eller bjuder sin andra färg beroende på anpassning.
 5. 2NT: Stark utgångsinvit och krav till IH att bjuda sin andra färg på 3-läget.
- 2♠: 6+ ♠, spärr (svagare än Dubbelt följt av 2♠).
- 3♣/♦/♥/♠: 7+ ♣/♦/♥/♠; spärr.

Märk: Normalt har IH en hyfsad inklivshand (öppningsstyrka eller näst intill) men framför allt i balanseringsläget kan man bjuda på betydligt svagare händer med lämplig fördelning. Invitbudet 2NT bör därför användas mycket restriktivt (och knappast alls i balanseringsläget). Huvudsyftet med DONT-inkliv är att hitta ett spelbart delkontrakt.

Motparten stör: Om motparten bjuder efter ett DONT-inkliv använder IH:s partner dubbling (efter naturligt färgbud) eller redubbling (efter dubbling) för att få IH att bjuda sin andra färg. (Dubbling av artificiellt bud är dock utspelsvisande.) Övriga bud behåller sin betydelse. (Pass betyder att IH:s partner är nöjd med kontraktet.)

8.1.2 Mot svag sang 1: Cappelletti

Mot svag sang (-15 hp) används Cappelletti som innehåller följande bud:

- Dubbelt: samma styrka och fördelning som ÖH (helst i överkant); förslag till straffdubbling. Fortsättning:
 - ÖH:s partner passar:
 1. Pass: 7+ hp (eller sämre utan 5+ färg).
 2. Egen färg: Avlägg med 5+ (vill ej stå med på dubblingen).
 - ÖH:s partner redubblar:
 1. Egen färg: Avlägg med 5+.
 2. Pass: Ingen 5+ färg; IH skall bjuda sin längsta färg.
 - ÖH:s partner bjuder färg på lägsta nivå:
 1. Pass: Svag hand (ca 0–5 hp); IH kan straffdubbla med längd och styrka i motpartens färg.
 2. Dubbelt: Straffdubbling (6+ hp, styrka i motpartens färg).
 3. Egen färg på lägsta nivå: 5+ färg, 6+ hp.
 4. Egen färg med hopp: 6+ färg, 8+ hp; utgångsinvit.
 5. Överbud i motpartens färg: Utgångskrav (12+ hp).

Märk: I balanseringsläget sänks styrkekravet (som vanligt) med 2 hp.

- 2♣*: 6+ färg; krav till 2◇, varefter IH bjuder sin färg på lämplig nivå.
- 2◇*: 5-4 i högfärgerna.
- 2♥*: 5-4 i ♥ och en lågfärg; 2NT frågar efter lågfärgen.
- 2♠*: 5-4 i ♠ och en lågfärg; 2NT frågar efter lågfärgen.
- 2NT*: 5-4 i lågfärgerna.

Märk: För Cappelletti-inkludering krävs — i motsats till DONT-inkludering — normal öppningsstyrka (även i balanseringsläget).

8.1.3 Mot svag sang 2: Nilsland

Som variant till Cappelletti mot svag sang (-15 hp) kan en variant av Nilslands sangförsvar användas:

- Dubbelt: samma styrka och fördelning som ÖH (helst i överkant); förslag till straffdubbling. Forts. som i Cappelletti (se ovan).
- 2♣*: Konstruktivt med 5-4 i högfärgerna. IH:s partner prefererar på lämplig nivå eller kräver med 2◇, varefter IH bjuder längsta högfärg (2NT med 5-5 och tillägg).

- $2\heartsuit^*$: Multi; svagt med $6+ \heartsuit/\spadesuit$ eller konstruktivt med $6+ \clubsuit/\diamondsuit$. Fortsättning som efter öppningsbudet $2\heartsuit$ Multi (förutom att IH:s återbud i lågfärg är naturliga).
- $2\heartsuit/\spadesuit^*$: Konstruktivt med $6+ \heartsuit/\spadesuit$ eller 5-korts \heartsuit/\spadesuit och en 4+ lågfärg. IH:s partner kan kräva med 2NT, varefter IH visar sin lågfärg eller bjuder om \heartsuit/\spadesuit .
- 2NT*: Konstruktivt inkliv med 5-4 i lågfärgerna.
- $3\clubsuit/\diamondsuit$: Spärrande med $6+ \clubsuit/\diamondsuit$.

8.2 Försvar mot starka 2-öppningar

Mot starka 2-öppningar lönar det sig sällan att ge sig in i budgivningen med en balanserad hand. Försvarsmetoderna inriktar sig därför i första hand på att hitta lönande offringar med fördelningshänder:

- Dubbelt* visar 5-5 i den högsta objudna färgen och en till, alltså en hand som efter öppningsbudet 1 i färg skulle visas med ett överbud. (Med en "normal" upplysningsdubbling lönar det sig normalt bäst att passa.)
- 2NT* visar 5-5 i de lägsta objudna färgerna. (Det finns alltså inget naturligt sanginkliv mot starka 2-öppningar.)
- Färginkliv är naturliga med (minst) bra 6-kortsfärg.

8.3 Försvar mot svaga 2-öppningar

Mot svaga 2-öppningar används i stort samma försvarsmetoder som mot 1 i färg, med följande undantag:

- 2NT är ett naturligt sanginkliv med 15–18 hp och håll i motpartens färg (jfr 1NT mot 1 i färg); fortsatt budgivning som efter öppningsbudet 2NT.
 - Färginkliv bör vara något starkare; för att kliva in med 5-kortsfärg krävs öppningsstyrka på 2-läget och något bättre på 3-läget. Bud i ny färg från IH:s partner är *rondkrav* (för att undvika utrymmeskrävande hoppbud).
 - Upplysningsdubbling bör vara något starkare (i gengäld kan man ibland tumma något på fördelningen och t ex dubbla med dubbelton i en objuden lågfärg). IH:s partner har följande alternativ:
 1. Ny (hög)färg på 2-läget: 4+ färg, 0–7 hp.
 2. Ny färg på 3-läget utan hopp: 4+ färg, 8–11 hp.
 3. Ny färg med hopp: 4+ färg, utgångskrav.
 4. 3NT: Bal hand, 12+ hp, dubbelhåll i motpartens färg.
 5. Överbud i öppningsfärgen: Bal hand, 12+ hp, 4+ objuden högfärg, inget håll i motpartens färg.
 6. 2NT: Konventionellt krav; används med tre typer av händer:
 - (a) Svag hand, 0–7 hp, ingen högfärg som kan bjudas på 2-läget.
 - (b) Invithand (8–11 hp), 4+ högfärg som kan bjudas på 2-läget (varför bud på 3-läget skulle vara hopp och därmed utgångskrav).
 - (c) Bal hand, 12+ hp, enkelhåll i motpartens färg.
- IH förutsätter att partnern har den svaga handen och bjuder sina färger nedifrån; med tillägg kan han hoppa eller bjuda överbud i motpartens färg. IH:s partner passar eller visar en egen färg (varvid bud i högfärg som kunde visats på 2-läget visar invitstyrka). Med den starka balanserade handen har IH:s partner två återbud:
- (a) Överbud i motpartens högfärg: 4+ i objuden högfärg.
 - (b) 3NT: Max 3 kort i i objuden högfärg.

Märk: Liksom mot 1 i färg kan alla motbud (utom det fördelningsvisande överbudet) vara ca 2 hp svagare i balanseringsläget.

8.4 Försvaret mot spärröppningar

8.4.1 På 3-läget

Mot spärröppningar på 3-läget används i stort samma metoder som mot svaga 2-öppningar. En god tumregel är att IH bör räkna med att partnern har 7–9 hp och bjuda därefter:

- Färginkliv bör vara något starkare än mot 1 i färg och svarsbud i ny färg är rondkrav (jfr avdelning 8.3).
- 3NT är naturligt och visar en bal hand med 15–18 hp och något som liknar håll i öppningsfärgen.
- Upplysningsdubbling bör vara något starkare än mot 1 i färg. Svaren följer normala principer:
 1. Ny färg på lägsta nivå är svagt (dvs visar inte mer än de 7–9 hp som IH räknar med).
 2. Ny färg med hopp visar tillägg (och minst 4+ färg).
 3. 3NT är naturligt.
 4. Överbud i öppningsfärgen är utgångskrav och visar normalt en tvåfärgshand. IH ombeds preferera.

8.4.2 På 4-läget

På 4-läget blir motbudgivningen med nödvändighet mycket oprecis. Följande möjligheter finns:

- Färginkliv på 4- och 5-läget kräver en mycket spelstark hand med en rejäl långfärg (och är ändå mycket riskabla). Man bör tänka på att inte bemöta spärrbud med spärrbud.
- 4NT visar en tvåfärgshand med 5-5 i två intilliggande färger. Normalt har man de två lägsta objudna, men man kan också ha t ex $\diamond-\heartsuit$ efter spärrbud i \spadesuit . På partnerns preferens till $5\clubsuit$ flyttar man då över till $5\diamond$ (varefter partnern kan preferera \heartsuit). Fördelningsvisande överbud används inte i detta läge, eftersom man då ofta tvingas spela slam.
- Dubbelt visar 14+ hp och ingen långfärg. Partnern bör normalt bara bjuda om han tror att det egna kontraktet går hem. Annars passar han och hoppas på straff. En bra tumregel är att man normalt bör passa med en balanserad hand och bjuda med en obalanserad. Dubblingen har dock något olika innebörd beroende på öppningsbudet:
 1. $4\clubsuit/\diamond$: Upplysningsdubbling med högfärgsintresse; kan vara något svagare än 14 hp med bra högfärger (typ 5-5), varför partnern ofta bör bjuda högfärg med bra anpassning.

2. 4♥: Upplysningsdubbling; idealhand: 4-1-4-4, 14+ hp. Partnern förväntas alltid bjuda 4♠ med 5+ ♠ och ofta även med 4-korts; han kan också bjuda lågfärg på 5-läget med 6+ eller 4NT med 5-5 (och tillägg om en av färgerna är ♠).
3. 4♠: Valfri dubbling; idealhand: bal hand, 16+ hp, ringa styrka i ♠. Partnern passar oftare än på de andra dubblingarna men kan bjuda med bra fördelning som på 4♥.

9 Försvar mot konventionella öppningsbud

9.1 Beredskapsöppning

Om öppningsbudet $1\clubsuit$ (eller $1\diamondsuit$) lovar minst 3 kort i öppningsfärgen (såsom vid öppningsbud i "bästa lågfärg"), betraktas öppningen som naturlig och de normala försvarsmetoderna mot 1 trick i färg gäller. Om öppningsbudet kan bjudas med mindre än 3 kort i öppningsfärgen betraktas denna färg tills vidare som objuden, vilket medför följande:

- Överbud i ÖF är ett naturligt inkliv och inte fördelningsvisande.
- Senare bud i ÖF (som svar på dubbling eller inkliv) är konventionellt krav om ingen annan färg är bjuden av motståndarna men naturligt annars.
- För sanginkliv krävs inget håll i ÖF.
- Det blir omöjligt att upplysningsdubbla med normala öppningshänder (11–16 hp), eftersom alla färger är objudna. Direkt upplysningsdubbling visar därför en överstark hand (17+ hp) eller möjligen en helt jämn hand med 14+ hp.
- Med en "normal" dubblingshand (11–16 hp) passar man i första rondon för att sedan dubbla (om det fortfarande är aktuellt) i nästa rond (s k försenad upplysningsdubbling); ÖF betraktas då alltjämt som objuden färg.

9.2 Stark \clubsuit

När öppningsbudet $1\clubsuit$ visar en stark hand (vanligen 17+ hp) men inte säger något om \clubsuit -färgen, används samma metoder som mot beredskapsöppning som inte lovar minst 3 kort i ÖF (se ovan).

9.3 $2\diamondsuit$ Multi

Öppningsbudet $2\diamondsuit$ Multi är normalt tvetydigt mellan en svag 2-öppning i högfärg och en eller flera starka handtyper (vanligtvis en stark sanghand och/eller en stark 2-öppning i \diamondsuit). I motbudgivningen behandlar man $2\diamondsuit$ som en svag 2-öppning (så länge inte motsatsen bevisats) och använder de metoder som redovisats i avdelning 8.3 ovan (vilket bl a innebär att 2NT är ett naturligt sanginkliv). Dessutom gäller följande:

- Direkt upplysningsdubbling i andra hand visar en överstark hand (17+ hp) eller en jämn hand med 14+ hp. Med en "normal" dubbling (och i sht med en kort högfärg) väntar man till nästa rond för att se vilken färg som är bjuden (försenad upplysningsdubbling). (I fjärde hand visar Dubbelt en normal upplysningsdubbling även på första varvet.)

10 Slambudgivning

10.1 Kontrollbud(*)

Ett kontrollbud är ett bud som visar första- eller andrakontroll i den bjudna färgen. Som förstakontroll räknas A (äka kontroll) eller renons (stöldkontroll); som andrakontroll räknas K (äka kontroll) eller singelton (stöldkontroll). Kontrollbud används dels för att invitera till slam, dels för att acceptera en slaminvit från partnern. Kontrollbud förutsätter alltid att det finns en gemensam trumfärg. Förutom vissa fasta systembestämda situationer (som redovisats ovan) gäller följande principer för att avgöra om ett bud är kontrollbud eller inte:

- Om man har minst 8 gemensamma kort i en *högfärg*, är ett bud i annan färg *över* 3 i högfärgen kontrollbud (och slaminvit) med högfärgen som trumf. **Undantag:** Efter Stenbergs 2NT och dubbel höjning används bud i ny färg som slaminvit med äka färg (alternativt singel eller renons på 4-läget efter Stenbergs 2NT).
- Om man har minst 8 gemensamma kort i en *lågärg*, är ett bud under 3NT i första hand ett försök att hamna i bästa utgång, medan ny färg över 3NT är slaminviterande med kontroll i bjuden färg. **Undantag:** Efter Stenbergs 2NT är bud i ny färg på 3-läget slaminvit med äka färg, på 4-läget slaminvit med singel eller renons.
- Hopp i ny färg till 4-läget (samt 3♠ efter 2♥) är kontrollbud med sist bjuden färg som trumf, om den nya färgen utan hopp varit krav. **Undantag:** Dubbelt hopp i ny färg direkt på öppningsbudet 1 i färg, samt dubbelt hopp eller stigande med hopp direkt på svarsbud i ny färg är splinter (utgångskrav med trumfstöd och singel eller renons i hoppfärgen).
- Färgbud på 4-läget som inte kan vara naturliga (den som bjuder har t ex förnekad längd i färgen) är kontrollbud med trumfstöd i partnerns färg. (Om partnern bjudit flera färger, gäller den senast bjudna högfärgen som trumf.)
- Om man bara behöver ha 7 kort tillsammans i den gemensamma färgen är alla sangbud naturliga och alla bud på 3-läget naturliga med ambitionen att komma i rätt utgång/delkontrakt.

Märk: Kontrollbud under 3NT skall alerteras.

När partnern slaminviterar med ett kontrollbud (eller annan systemenlig slam-
inuit) gäller följande:

- Utgång i trumffärgen är avslag. (Partnern kan gå vidare med nytt kontrollbud om han har rejäla tilläggsvärden.)
- Kontrollbud i lägsta färg där man har kontroll (oavsett om det är första- eller andrakontroll) accepterar slaminuiten (tills vidare).
- Trumffärgen på lägsta nivå (i vissa fall även sangbud) är vilande; antingen är man tveksam till slam (men inte helt negativ) eller också har man ingen färg att kontrollbjuda. Partnern bjuder nytt kontrollbud med mervärden och slår av med bud i trumffärgen.

När en kontrollbudsserie inletts genom slaminuit och accept fortsätter man att redovisa kontroller. Här gäller följande principer:

- Kontroller redovisas så ekonomiskt som möjligt. Om man hoppar över en färg, förnekar man kontroll i färgen. Partnern måste då ha kontroll i den färgen för att fortsätta kontrollbjuda (annars slår han av med utgång i trumfen).
- Bud i trumffärgen under utgångsnivå är vilande men förnekar möjlighet att kontrollbjuda.
- 4NT är essfråga (Blackwood RKC) och upplysning om att alla färger är kontrollerade.

10.2 Essfråga

10.2.1 Blackwood RKC 1430

Budet 4NT är essfråga enligt Blackwood RKC 1430 i två lägen:

- En trumffärg är tidigare överenskommen.
- 4NT bjuds direkt på ett *naturligt* färgbud från partnern, varvid den senast bjudna färgen fastställs som trumf.

4NT är *ej* essfråga i följande fall (om inte trumffärg fastställts tidigare):

- 4NT bjuds direkt på ett *konventionellt* färgbud (t ex fjärde färg).
- 4NT bjuds direkt på ett naturligt *sangbud* (t ex sangöppning).
- 4NT bjuds direkt på slaminuiten 4 i lågfärg och sangbudaren har tidigare avgett ett naturligt sangbud (t ex 3NT).

Märk I ovanstående fall är 4NT ett naturligt sangbud; i de två förra fallen är det slaminviterande; i det tredje fallet är det avslag på slaminuit.

Svarsbud och fortsatt budgivning: I Blackwood RKC 1430 räknas kungen i den överenskomna trumfärgen som ett ess, varför det sammanlagt finns 5 ess. Essfrågarens partner svarar enligt följande:

- $5\clubsuit$: 1 eller 4 ess.
- $5\diamond$: 0 eller 3 ess.
- $5\heartsuit$: 2 ess utan trumfdamen.
- $5\spadesuit$: 2 ess med trumfdamen (eller kompenserande längd).

För den fortsatta budgivningen gäller:

- 5 i trumf: avlägg. Efter dubbeltydigt svar ($5\clubsuit/\diamond$) bör essfrågarens partner höja till 6 om han har 3 eller 4 ess.
- 5 i färgen över svarsfärgen (efter $5\clubsuit/\diamond$): fråga efter trumfdamen. Utan trumfdamen bjuder essfrågarens partner trumfen på lägsta nivå; med trumfdamen (eller kompenserade längd) bjuder han om möjligt en färg där han har en oredovisad kontroll, annars 5NT.
- Färgbud (annat än trumf eller reläbud): storslamsinviit och fråga efter tredjekontroll (D eller dubbelton) i färgen. Partnern bjuder storslam med tredjekontroll och lillslam annars.
- 5NT: storslamsinviit och upplysning om att alla essen finns. Essfrågarens partner slår av med 6 i trumf, går till storslam med tilläggsvärden, eller återinviiter genom att redovisa antalet kungar enligt följande skala:
 - $6\clubsuit$: 0 kungar.
 - $6\diamond$: 1 kung.
 - $6\heartsuit$: 2 kungar.
 - $6\spadesuit$: 3 kungar.

10.2.2 Blackwood 4 ess

När 4NT är en naturlig, kvantitativ slaminviit (t ex efter sangöppning) kan man acceptera genom att redovisa antal ess enligt Blackwood 4 ess:

- $5\clubsuit$: 0 eller 4 ess.
- $5\diamond$: 1 ess.
- $5\heartsuit$: 2 ess.
- $5\spadesuit$: 3 ess.

Efter svar på 4NT är alla sangbud (även 5NT) slutbud.

10.3 Övriga konventioner

10.3.1 Fria 5 i högfärg

Budet 5 trick i en gemensam högfärg (utan föregående essfråga) är en slam-
invt som säger att alla sidofärger är täta och frågar efter trumfens kvalitet.
Fortsättning:

- Pass: 2 troliga tapp i trumf (1 topphonnör).
- 6 i högfärgen: 1 troligt tapp i trumf (2 topphonnörer).
- 7 i trumffärgen: Inget tapp i trumf (A-K-D).

Budet är användbart t ex efter spärröppning: $3\heartsuit-5\heartsuit$.

Märk: I vissa situationer där det är otänkbart att den som bjuder 5 i högfärg kan kontrollera alla sidofärger, kan budet i stället användas för att visa en genomgående trumffärg och fråga efter sidofärgernas täthet. Återigen kan detta t ex hända efter spärröppning: $3\heartsuit-3NT-5\heartsuit$. Budet förnekar i detta läge möjlighet att kontrollbjuda.

10.3.2 Fria 5NT (Josephine)

Budet 5NT (utan föregående essfråga) är en storslamsinvt som frågar efter trumfens kvalitet. Om ingen trumffärg fastställts tidigare, gäller senast bjudna färg som trumf. Med högfärg som trumf används följande svarsbud:

- $6\clubsuit$: A eller K i trumf.
- $6\diamondsuit$: D i trumf.
- 6 i trumf: Ingen topphonnör i trumf.
- 7 i trumf: Två topphonnörer i trumf.

Med \diamondsuit som trumf gäller följande:

- $6\clubsuit$: A eller K i trumf.
- $6\diamondsuit$: Max D i trumf.
- $7\diamondsuit$: Två topphonnörer i trumf.

Med \clubsuit som trumf:

- $6\clubsuit$: Max en topphonnör i trumf.
- $7\clubsuit$: Två topphonnörer i trumf.

Märk: Om 5NT föregåtts av en kontrollbudsserie, används svaret 6NT för att visa 2 topphonnörer i trumf samt att alla redovisade kontroller är äkta.

10.3.3 Barons trumfdamfråga

Budet 6 trick i färgen närmast under trumf (eventuellt föregånget av kontrollbud och/eller essfråga) är fråga efter trumfdam. Partnern bjuder storslam med trumfdamen och lillslam utan.

Märk: Med Blackwood RKC är Barons trumfdamsfråga oftast överflödig, men den kan komma till användning om man behöver använda 5-läget för kontrollbudgivning.

11 Dubblingar

Dubblingar kan i stort sett vara av tre typer:

- Straffdubbling (SD): förslag att ta dubblade straff i motståndarnas kontrakt, ofta baserat på längd och styrka i deras trumffärg. Partnern förväntas normalt passa, men kan/bör ibland (framför allt vid dubbling av sangbud) ta bort dubblingen genom att bjuda egen färg om han är alltför svag för att tro på straff.
- Upplysningsdubbling (UD): konstruktivt bud som visar viss styrka samt anpassning i de objudna färgerna; ju bättre styrka desto mindre krav på fördelningen; förnekar normalt möjlighet att bjuda ett mer beskrivande naturligt bud. Partnern måste normalt bjuda om mellanhanden passar men kan i extrema fall (med längd och styrka i den dubblade färgen) passa och förvandla dubblingen till en straffdubbling.
- Utspelsdubbling: upplysning till partnern om att man vill ha ett visst utspel i motståndarnas kontrakt.

Märk: På höga nivåer (3-läget och högre) får dubblingen ofta en allmänt styrkevisande karaktär. Den visar då en viss styrka samt förnekar egen bra färg och fungerar som ett mellanting mellan UD och SD, dvs partnern kan bjuda färg om han tror på eget kontrakt och passa om han tror att det är mer lönande att ta straff på motståndarna.

11.1 SD eller UD?

Utspelsdubblingar förekommer bara i ett litet antal bestämda situationer (se avdelning 11.2). I andra sammanhang gäller det att skilja på SD och UD. Huvudregeln är följande:

- Dubbling av färgbud under utgångsnivå då dubblarens partner inte avgett något annat bud än pass är UD; övriga dubblingar är SD.

Från denna regel finns ett antal undantag som alla innebär att Dubbelt är UD trots att det enligt huvudregeln borde vara SD. Dessa undantag beskrivs nedan i avdelning 11.1.1–11.1.5.

Märk: De flesta upplysningsdubblingar som utgör undantag från huvudregeln bör alerteras (se nedan). Detsamma gäller alla utspelsdubblingar.

11.1.1 Dubbling av 1NT

Dubbling av sangbud är enligt huvudregeln SD. I några fall är dock Dubbelt på 1NT ej att betrakta som SD.

Dubbling av stark sangöppning (DONT): Dubbelt på öppningsbudet 1NT visar egen långfärg om öppningen lovar 14+ hp (jfr avdelning 8.1.1):

1. 1NT D
2. 1NT pass pass D

Dubbling av svarsbudet 1NT: Eftersom svarsbudet 1NT (på öppningsbudet $1\heartsuit/\heartsuit/\spadesuit$ i ostörd budgivning) ej är ett äkta sangbud fungerar Dubbelt i detta läge som en vanlig UD med längd i de objudna färgerna:

3. $1\heartsuit$ pass 1NT D

Märk: Detta skall inte förväxlas med följande fall, där ÖH:s pass förvandlat svarsbudet till ett äkta sangbud. Dubbelt är följaktligen SD:

4. $1\heartsuit$ pass 1NT pass
pass D

I detta läge har ÖH visat en balanserad minimiöppning, medan dubblaren har en hand som inte passar för en direkt UD. Därmed måste dubblaren ha någon längd och styrka i ÖH:s färg (som alltså sitter illa för motståndarna), och dubblingen blir förslag till SD. Samtidigt måste dubblaren ha anpassning i de övriga färgerna, så att partnern kan stiga av om han är alltför svag för att stå med på straffdubblingen. Typhanden är 14 hp och 4-3-3-3 (med 4 kort i öppningsfärgen).

Dubbling av återbudet 1NT: Ett tredje omdiskuterat läge är Dubbelt på ÖH:s återbud med 1NT efter svarsbudet 1-över-1:

5. $1\heartsuit$ pass $1\spadesuit$ pass
1NT D

Dubblaren visar i detta läge 4-4 i de objudna färgerna och max dubbelton i SH:s färg. I enlighet med huvudregeln är detta i första hand förslag till SD — man kan jämföra med dubbling av en svag sangöppning — men partnern kan också preferera någon av de objudna färgerna om han tror att det är mer lönande än att spela försvar mot 1NT.

11.1.2 Svardsdubblingar*

Dubbling av färgbud används i många fall som UD som svar på partnerns öppning eller inkliv. Detta gäller dock *aldrig* då partnern öppnat eller klivit in i sang (eller dubblat en sangöppning). Mera generellt kan man säga att en dubbling alltid är (åtminstone förslag till) SD när partnern bjudit ett naturligt sangbud.

Partnern har öppnat med ett färgbud: Dubbling av motståndarnas färginkliv (under utgångsnivå) efter partners öppningsbud i färg är UD* (s k negativ dubbling). Budet visar 8+ hp (10+ hp på 2-läget och högre), anpassning i objudna färger (normalt 4-4) och helst tolerans (2-3 kort) i öppningsfärgen — ju starkare hand desto mindre krav på fördelning.

Partnern har gjort ett färginkliv: Dubbling av SH:s färgbud efter partners färginkliv är UD*.

- På trumfhöjning visar dubblingen 8+ hp på 2-läget, 10+ hp på 3-läget, anpassning i objudna färger samt vilja att kämpa om kontraktet.
- På 1-över-1 visar dubblingen 10+ hp, längd i den fjärde (objudna) färgen, samt någon anpassning i partners färg).

Märk: Dubbling av svarsbudet 1NT är SD, eftersom detta efter partners inkliv är ett äkta sangbud.

Partnern har upplysningsdubblat: Dubbling av SH:s trumfhöjning efter partners UD är UD* (s k responsiv dubbling) och visar 8+ hp på 2-läget, 10+ hp på 3-läget, samt anpassning i objudna färger. **Märk:** Dubbling av svarsbud i ny färg (samt svarsbudet 1NT) är SD.

11.1.3 Konkurrensdubbling*

När motståndarna hittat en gemensam färg på låg nivå (max 3-läget) används Dubbelt generellt som UD*. Exempel:

1. 1♣ 1♥ 1♠ 2♥
D
2. 1♣ 1♥ 1♠ 2♥
pass pass D

Märk: Detta gäller (som vanligt) inte när partnern bjudit sang (och således visat håll i motpartens färg) då Dubbelt i stället är SD. Exempel:

3. 1♣ 1♥ 1NT 2♥
D

4. 1♣ 1♥ 1♠ 2♥
2NT 3♥ D

11.1.4 Invitdubbling*

När egna sidan hittat en gemensam färg men motståndarnas bud förhindrar normala invitbud, används dubblingen som invitbud (medan höjning av färgen är konkurrerande). Exempel:

1. 1♠ 2♥ 2♠ 3♥ — invit.
D

2. 1♠ 2♥ 2♠ 3♥ — konkurrens.
3♠

11.1.5 Bakdubbling*

Dubbling i balanseringsläget är upplysningsdubbling på låg nivå (max 2-läget) så länge egna sidan inte bjudit något äkta sangbud, inte straffdubblat (t ex dubblat en sangöppning) och inte har styrkeredubblat (t ex 1♥-D-RD). Exempel:

1. 1♥ pass 2♣ 2♠
pass pass D

2. 1♦ pass 1♥ 2♣
pass pass D

11.2 Utspelsdubblingar(*)

11.2.1 Dubbling av konventionella bud

Dubbling av ett konventionellt bud ber om utspel i färgen. Exempel:

1. 1NT pass 2♣ D

2. 2♣ pass 2♦ D

3. 1♥ pass 4NT pass
5♦ D

11.2.2 Lightner-dubbling

Dubbling av slam ber om ett ovanligt utspel. Utspelaren har följande riktlinjer att hålla sig till:

- Utspel i trumf och i egna sidans färger är strängt förbjudna.
- Ofta handlar det om att partnern har en stöld, varför det gäller att räkna ut i vilken färg han kan vara renons.
- Om inget annat utspel är uppenbart bättre, bör man spela ut träkarlens först bjudna färg (där partnern antingen har en stöld eller ett stick att godspela).

11.2.3 Dubbling av 3NT

En dubbling av 3NT har olika innebörd beroende på hur budgivningen gått. Tre fall kan urskiljas:

- Ingen färg är bjuden: Partnern har en (näst intill) genomgående färg. Om man inte kan räkna ut vilken färg det är, bör man spela ut sin kortaste färg (och högfärg före lågfärg vid lika längd).
- Motståndarna har bjudit färger: Partnern ber om utspel i träkarlens först bjudna (eller indirekt visade) färg. (Exempel: Efter 1NT-2♣-2♠-3NT ber dubblingen om ♡-utspelet.)
- Egna sidan har bjudit. Här finns två fall:
 1. Bara en färg bjuden: Utspel i färgen.
 2. Var sin färg: Utspel i utspelshandens färg.

12 Allmänna budprinciper

12.1 Hållvisande och hållfrågande bud

Följande principer gäller för undersökning av håll med sikte på sangkontrakt (i sht 3NT):

- När den egna sidan bjudit 3 färger, visar sangbud håll i den fjärde färgen. Utan håll kan man kräva med fjärde färg, vilket indirekt frågar efter håll i färgen.
- När motståndarna bjudit en färg, visar sangbud håll i färgen. Utan håll kan man kräva med överbud i motpartens färg, vilket indirekt frågar efter håll i färgen.
- När den egna sidan bjudit 1–2 färger men inte hittat någon gemensam högfärg och det är rimligt att anta 3NT är ett möjligt slutbud, är bud i ny färg på 3-läget hållvisande (och frågar indirekt efter håll i objudna färger).

12.2 Konventionella kravbud

Efter ett konventionellt kravbud (fjärde färg, överbud i motpartens färg) skall kravbjudarens partner fortsätta beskriva sin hand enligt följande principer:

- Billigaste bud i egen färg lovar inget extra (varken i fråga om längd eller styrka).
- Sangbud lovar håll i kritisk färg (fjärde färgen eller motpartens färg).
- Färgbud (annat än billigaste bud) lovar extra längd i färgen; färgbud med hopp lovar tilläggsvärden (om inte utgångskrav föreligger).
- Om utgångskrav föreligger är ett direkt utgångsbud svagare än samma bud på lägre nivå (t ex 4♠ kontra 3♠).

12.3 Efter positiva 2NT

Efter ett naturligt, positivt 2NT (visande minst invitstyrka) gäller följande:

- 3♥/♠ är krav och uppmaning till partnern att välja utgång i högfärg eller sang. Exempel:

1. 1♥ pass 2♣ pass — trekortsstöd.
2NT pass 3♥
2. 1♥ pass 1♠ pass — femkortsfärg.
2NT pass 3♠

Undantag: 3♥/♠ är *inte* krav om båda spelarna efter 2NT-budet vet att man har minst 7 kort i färgen. Exempel:

3. 1♥ pass 2♥ pass — avlägg.
2NT pass 3♥
4. 1♥ pass 2♣ pass — okrav.
2♥ pass 2NT pass
3♥
5. 1♠ pass 2♥ pass — avlägg.
2NT pass 3♥

- 3 i tidigare bjuden lågfärg är avlägg. Exempel:

6. 1♣ pass 1♠ pass
2NT pass 3♣
7. 1♥ pass 2♣ pass
2NT pass 3♣

- 3 i objuden lågfärg är krav med 5+ färg. Exempel:

8. 1♣ pass 1♠ pass
2NT pass 3♦

12.4 4 i lågfärg

Budet 4 trick i en gemensam lågfärg är slaminvit (ej utgångsinvit) om inte detta är omöjligt på grund av tidigare begränsade bud. (Med styrka för utgångsinvit får man chansa på 5 i lågfärg eller passa.) Om partnern tidigare bjudit ett naturligt sangbud, är 4NT avslag (ej essfråga) efter en sådan slaminvit.

12.5 Splinter(*)

Splinterbud är hoppbud som lovar trumfstöd i den senast bjudna (eller stödda) färgen och singel eller renons i hoppfärgen. I följande fall måste man ha renons:

- Dubbelt hopp i ny färg (även hoppande överbud i motpartens färg) som svar på öppningsbudet 1 i färg eller färginkliv på lägsta nivå; budet är utgångskrav.
- Dubbelt hopp fallande eller enkelt hopp stigande (även hoppande överbud i motpartens färg) efter partnerns svarsbud i ny färg (1-över-1, 2-över-1) efter öppningsbudet 1 i färg; budet är utgångskrav.
- Hoppande överbud i motpartens färg

I övriga fall räcker det med singleton:

- Enkelt hopp i ny färg direkt på öppningsbudet 1 i färg eller färginkliv på lägsta nivå *efter pass i förhand*; budet lovar minst invitstyrka.
- Enkelt hopp i ny färg direkt på öppningsbudet 2♥/♠ ACOL; slaminvit.
- Ny färg på 4-läget efter Stenbergs 2NT; slaminvit.
- Högfärg på 3-läget efter 1NT och överföring till lågfärg med 2♠; slaminvit.

Märk: Splinterbud under 3NT skall alerteras.

13 Systemvarianter

13.1 2-öppningar

- **Grundsystem:** 2♣-♣/NT; 2♦ Multi; 2♥/♠ ACOL.
- **Variant 1:** 2♣ enda krav; 2♦/♥/♠ svagt.
- **Variant 2:** 2♣ enda krav; 2♦ Multi; 2♥/♠ fördelningsvisande.

13.2 Sangförsvar

- **Grundsystem:** DONT mot stark sang; Cappelletti mot svag sang.
- **Variant:** Nilsland (i olika varianter) mot svag sang.