

SYSTEMBESKRIVNING

Precisionsklöver

Kristian Göstasson Jan Malmström Joakim Nivre

2001-04-23

Innehåll

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Öppningsbud | 3 |
| 2 | Öppningsbudet 1♣ | 3 |
| 2.1 | Svarsbud | 3 |
| 2.2 | Fortsättning efter negativa 1♦ | 3 |
| 2.3 | Fortsättning efter positivt svar | 4 |
| 2.4 | Frågebud | 4 |
| 2.5 | Störd budgivning | 5 |
| 3 | Öppningsbuden 1♦/♥/♠ och 2♣ | 5 |
| 3.1 | Svar på 1♦ | 5 |
| 3.2 | Svar på 1♥/♠ | 6 |
| 3.3 | Svar på 2♣ | 6 |
| 3.4 | Störd budgivning | 6 |
| 4 | Sangbudgivning | 7 |
| 4.1 | Svar på svagt 1NT (dubbel Stayman) | 7 |
| 4.2 | Svar på starkt 1NT (Stayman och överföring) | 9 |
| 4.3 | Svar på 2NT (Stayman-överföring) | 10 |
| 4.4 | Svar på 3NT | 10 |
| 5 | Öppningsbuden 2♦/♥/♠ | 10 |
| 5.1 | Svar på 2♦ multi | 10 |
| 5.2 | Svar på starkt 2♥/♠ (5-5 ACOL) | 11 |
| 6 | Defensivbudgivning | 11 |
| 6.1 | Försvar mot 1 i färg | 11 |
| 6.2 | Försvar mot stark ♣ | 12 |
| 6.3 | Försvar mot övriga öppningsbud | 12 |
| 7 | Allmänna konventioner och budlägen | 12 |
| 7.1 | Fjärde färg krav | 12 |
| 7.2 | Hållvisning och hållfråga | 13 |
| 7.3 | Moderna dubblingar | 13 |
| 7.4 | Kortfärgsvisande bud | 13 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 7.5 | Överbud | 14 |
| 7.6 | Fast arrival | 14 |
| 7.7 | Kontrollbud | 14 |
| 7.8 | Budet 4NT | 14 |
| 8 | Slamkonventioner | 15 |
| 8.1 | Gerber 4♣ | 15 |
| 8.2 | RKCB 1430 | 15 |
| 8.3 | Kvantitativt 4NT | 15 |
| 8.4 | Fria 5 i högfärg | 16 |
| 9 | Utspel, markeringar och vändor | 16 |
| 9.1 | Utspel: 10–12 | 16 |
| 9.2 | Markeringar: Schneider-Malmö-Lavinthal | 16 |
| 9.3 | Vändor: Attityd | 16 |

1 Öppningsbud

| | | |
|----------|---|---|
| 1♣ | = | 16+ hp. |
| 1♦ | = | Obalanserad hand med (a) 5+ ♦, 11–15 hp; (b) 4 ♦ och 5 ♣, 11–13 hp. |
| 1♥/♠ | = | 5+ ♥/♠; 11–15 hp. |
| 1NT | = | 13–15 hp, balans, ev 4-4-4-1, ej 5 ♥/♠. |
| 2♣ | = | Obalanserad hand med (a) 6+ ♣; (b) 5+ ♣ och 4 ♥/♠, 11–15 hp; (c) 5 ♣ och 4 ♦, 14–15 hp). |
| 2♦ | = | 6 ♥/♠, 6–10 hp (multi). |
| 2♥/♠ | = | 5-5 ♥/♠ + sidofärg, 8 ss (ACOL). |
| 2NT | = | 22–23 hp, balans. |
| 3♣/♦/♥/♠ | = | 7+ färg, spelstick enl 1-3-4; 3♣/♦ konstruktivt med 2 topphonnörer i 1:a och 2:a hand. |
| 3NT | = | 7+ genomgående ♣/♦ utan sidostyrka. |
| 4♣/♦/♥/♠ | = | 7+ färg, spelstick enl 1-3-4. |

Val av öppningsbud med 11–15 hp

| | | |
|------------------|---|--|
| Balanserad hand | = | 1NT (13–15 hp). |
| Obalanserad hand | = | Längsta färgen (1♦/♥/♠, 2♣) Undantag: 1♦ med 4♦, 5♣ och 11–13 hp. |

2 Öppningsbudet 1♣

2.1 Svartsbud

| | | |
|----------|---|---|
| 1♦ | = | 0–7 hp. |
| 1♥/♠ | = | 5+ ♥/♠, 8+ hp, utgångskrav. |
| 1NT | = | 8+ hp, ingen 5-färg, utgångskrav; 2♣ = Stayman. |
| 2♣/♦ | = | 5+ ♣/♦, 8+ hp, utgångskrav. |
| 2♥/♠ | = | 6 ♥/♠, honnörer i färgen, 4–7 hp. |
| 3♣/♦/♥/♠ | = | 7 ♣/♦/♥/♠, honnörer i färgen, 4–7 hp. |

2.2 Fortsättning efter negativa 1♦

| | | |
|-------|---|---|
| 1♣–1♦ | | |
| 1♥/♠ | = | 5+ ♥/♠, 16–21 hp. |
| 1NT | = | 16–18 hp, balans; stark sangbudgivning (se 4.2). |
| 2♣/♦ | = | 5+ ♣/♦ (ej 5 ♥/♠), obalans, 16–21 hp. |
| 2♥/♠ | = | 5+ ♥/♠, 22+ hp, 9 ss, utgångskrav; sh visar 3-stöd, bjuder 5+ färg eller sang. |
| 2NT | = | 19–21 hp, balans; sangbudgivning (se 4.3). |
| 3♣/♦ | = | 5+ ♣/♦ (ej 5 ♥/♠), obalans, 22+ hp, 9 ss, utgångskrav. |
| 3NT | = | 24–26 hp, balans; sangbudgivning (se 4.4). |

Märk: Ny färg av sh i andra ronden är avlägg med egen långfärg; trumfhöjningar är inviterande (med dubbelhöjning som starkare invit än enkelhöjning); alla sangbud är naturliga.

2.3 Fortsättning efter positivt svar

1♣-1♥/1♠

- Ny färg = 5+ färg; naturlig forts.
- 1NT = Förnekar trumfstöd och 5+ färg; naturlig forts.
- Enkelhöjning = 3+ trumfstöd, γ -fråga.
- Hopp i ny färg = Renons, 4+ trumfstöd.

1♣-1NT

- 2♣ = Högfärgsfråga.
- Ny färg = 5+ färg; naturlig forts.
- 2NT = Ej 4+ högfärg, ej 5+ lågfärg, 18+ hp; nat forts.
- 2NT = Ej 4+ högfärg, ej 5+ lågfärg, 16-17 hp.

1♣-2♣/2◇

- Ny färg = 5+ färg, α -fråga.
- 2NT = Ej 5+ färg, 18+ hp; nat forts.
- 3NT = Ej 5+ färg, 16-17 hp.
- Enkelhöjning = 4+ trumfstöd, nat forts.
- Hopp i ny färg = Splinter (singel el renons), 4+ trumfstöd.

2.4 Frågebud

Svar på γ -fråga (endast i högfärg)

- 1 steg = Ingen topphonnör.
- 2 steg = En topphonnör femte.
- 3 steg = Två topphonnörer femte.
- 4 steg = En topphonnör sjätte.
- 5 steg = Två topphonnörer sjätte.
- 6 steg = AKQ.

Märk: Efter svar på γ -fråga är bud i ny färg ϵ -fråga; utgång i trumffärgen är avslag (trumfen tål ej slam) medan trumffärgen på lägsta nivå är vilande och invit till kontrollbudgivning.

Svar på ϵ -fråga

- 1 steg = Ingen kontroll i färgen.
- 2 steg = Tredjekontroll.
- 3 steg = Andrakontroll.
- 4 steg = Förstakontroll.
- 5 steg = AK el AQ.

Märk: Efter ϵ -fråga är bud i ny färg också ϵ -fråga. Direkt upprepad ϵ -fråga i samma färg frågar om kontrollen är äkta (1 steg = oäkta, 2 steg = äkta).

2.5 Störd budgivning

Svarsbud

1♣-(1x)

- Pass = 0–4 hp el starkare med längd i x.
Ny färg = 5–7 hp, 5+ färg (6+ färg med hopp).
D = 5–7 hp, ingen 5+ färg.
2x = 8+ hp, utgångskrav.
1NT = 5–7 hp, balans, håll i x.

1♣-(D)

- Pass = 0–7 hp, 4+ ♣.
RD = 8+ hp, 4-4 i ♥/♠.
Övrigt = Ostörd budgivning.

Fortsatt budgivning: Om motparten kliver in eller dubblar efter positivt högfärgs-svar används γ -fråga endast om det kan bjudas på samma nivå som i ostörd budgivning.

Exempel: 1♣-(pass)-1♥-(1♠)-2♥ = γ men 1♣-(pass)-1♥-(2♠)-3♥ = naturligt.

3 Öppningsbuden 1♦/♥/♠ och 2♣

3.1 Svar på 1♦

- Pass = 0–7 hp.
1♥/♠ = 4+ ♥/♠, 8+ hp, rondkrav.
1NT av öh visar 4♦ och 5♣, 11–13 hp.
1NT = 8–10 hp, balans, ej 4♥/♠.
2♣ = 4+ färg, 11+ hp, krav till 2NT.
2♦ = 4-stöd, 11+ hp, ej 4♥/♠, rondkrav; hållvisning.
2♥/♠ = 6+ ♥/♠, utgångskrav.
2NT = 11–12 hp, balans; ej 4-korts hf.
3♣ = Splinter: Trumfstöd, singel ♣, utgångskrav.
3♦ = 5-stöd, ej 4♥/♠, –10 hp.
3♥/♠ = Splinter: Trumfstöd, utgångskrav.
3NT = 13–15 hp, balans, inget hf-intresse.
4♣ = Splinter: Trumfstöd, renons ♣, utgångskrav.

3.2 Svar på 1♥/♠

| | | |
|----------------------|---|---|
| Pass | = | 0–7 hp. |
| 1-över-1 | = | 4+ färg, 8+ hp. |
| 1NT | = | 8+ hp, rondkrav. 2ny<öf = 3+ färg, neutralt. 2öf = Minimum, 6-kortsfärg. 2ny>öf = Maximum, 4+ sidofärg. 2NT = Maximum, 5-3-3-2. 3ny<öf = Maximum, 5+ sidofärg. |
| 2-över-1 | = | 5+ färg, 11+ hp. (Öhs ombud i öf = 5+ färg; 3ny = tillägg.) |
| Enkelhöjning | = | 3-stöd, 6–9 hp; neg invitbud |
| Hopp i ny färg | = | Mini-splinter: Singel, 3+ stöd, invit. |
| 2NT | = | Stenberg: 3+ stöd, utgångskrav. 3♣ = Minimum; 3öf = vilande. 3♦ = Max, ingen singel. 3♥ = Max, singel-♣. 3♠ = Max, singel-♦. 3NT = Max, singel ♥/♠. |
| Dubbelhöjning | = | 3+ stöd, invit utan singel. |
| Dubbelhopp i ny färg | = | Splinter: Renons, 4+ stöd, utgångskrav. |
| 3NT | = | 13–15 hp, balans, dubbelton i öf, ej 4-korts hf. |
| Trippelhöjning | = | 4+ stöd, –7 förlorare, –10 hp. |

3.3 Svar på 2♣

| | | |
|------|---|---|
| Pass | = | 0–7 (9) hp. |
| 2♦ | = | 11+ hp, rondkrav. Forts: 2♥/♠ = 4 ♥/♠, 11–13 hp. 2NT = 6+ ♣ (ej 4 ♥/♠), 11–13 hp. 3♣ = 6+ ♣ (ej 4 ♥/♠), 14–15 hp. 3♥/♠ = 4 ♥/♠, 14–15 hp. 3♦ = 4♦, 14–15 hp. |
| 2♥/♠ | = | 6+ färg, okrav. |
| 2NT | = | 11-12 hp, balans, invit till 3NT; 3♣ = avlägg. |
| 3♣ | = | Trumfstöd, max 9 hp. |
| 3♥/♠ | = | 6+ färg, ca 9 hp, invit. |
| 3NT | = | Slutbud. |

3.4 Störd budgivning

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

Efter UD: Redubbelt visar 10+ hp och balanserad hand utan trumfstöd (invit till straffdubbling). 1NT är naturligt (8-10 hp, balans).

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

4 Sangbudgivning

Systemet innehåller fyra olika sangkomplex:

1. Svagt 1NT med dubbel Stayman: Öppningsbudet 1NT (13–15 hp).
2. Starkt 1NT med Stayman och överföring: $1\clubsuit-1\diamond-1NT$ (16–18 hp) samt inkliv med 1NT (15–18 hp).
3. 2NT med Stayman och överföring: Öppningsbudet 2NT (22-23 hp), $1\clubsuit-1\diamond-2NT$ (19–21 hp) samt naturliga inkliv med 2NT (15–18 hp).
4. 4NT med färgvisning och överföring: $1\clubsuit-1\diamond-3NT$ (24–26 hp).

Märk: I samtliga fall kan sanghanden innehålla fördelningen 4-4-4-1.

4.1 Svar på svagt 1NT (dubbel Stayman)

| | | |
|--------------------------|---|--|
| Pass | = | 0–7 hp. |
| $2\clubsuit$ | = | Stayman, 8–11 hp; shs andra bud = invit. |
| $2\diamond$ | = | Stayman, 12+ hp, utgångskrav; konv forts. |
| $2\heartsuit/\spadesuit$ | = | 5+ färg, –7 hp, avlägg. Forts: 2NT = 4-stöd, max, 4-3-3-3. 3ny = 4-stöd, max, dubbelton i färgen. $3\heartsuit/\spadesuit$ = 4-stöd, min. |
| 2NT | = | Invit. |
| $3\clubsuit/\diamond$ | = | 6+ färg, slutbud. |
| $3\heartsuit/\spadesuit$ | = | 6+ färg, slaminvit; 4ny = kontroll. |
| 3NT | = | Slutbud. |
| $4\clubsuit$ | = | Gerber: Essfråga. |
| $4\diamond$ | = | Överföring till \heartsuit . |
| $4\heartsuit$ | = | Överföring till \spadesuit . |
| 4NT | = | Kvantitativ slaminvit. |

Stayman $2\clubsuit$

| | |
|--------------------------|--|
| 1NT– $2\clubsuit$ | |
| $2\diamond$ | = Ingen hf. |
| $2\heartsuit/\spadesuit$ | = 4+ \heartsuit/\spadesuit ; $2\heartsuit$ med båda. |

| | |
|---|--------------------------------------|
| 1NT– $2\clubsuit$ – $2\diamond/\heartsuit/\spadesuit$ | |
| $2\heartsuit/\spadesuit$ | = 5 \heartsuit/\spadesuit , invit. |
| 2NT | = Invit utan 5-korts högfärg. |
| $3\heartsuit/\spadesuit$ | = 6 \heartsuit/\spadesuit , invit. |

Märk: Efter 1NT– $2\clubsuit$ – $2\spadesuit$ kan sh inte visa 5-korts \heartsuit ; om oh accepterar en följande 2NT-invite bör han därför bjuda $3\heartsuit$ med 3-stöd (3NT med dubbelton).

Stayman 2♦

- 1NT-2♦
2♥/♠ = 4♥/♠; 2♥ med båda.
2NT = Fråga efter 4-korts ♣/♦; 3NT förnekar.
3♣/♦ = 5+ färg, slaminvit.
3ahö = 5-färg, utgångskrav.
- 2NT = Ej 4♥/♠, ej 5♣/♦.
3♣/♦ = 5+ ♣/♦, slaminvit.
3♥/♠ = 5♥/♠, utgångskrav.
- 3♣/♦ = 5♣/♦.
3♥/♠ = 5♥/♠, utgångskrav.

Störd budgivning (Lebensohl)

- 1NT-(2/3x)
D = SD på 2-läget; allmänt styrkevisande på 3-läget.
2y = Passbud med 5+ färg.
2NT = Lebensohl, krav till 3♣; därefter:
Pass/3y < x = Avlägg.
3x = Stayman, håll i x.
3y > x = Invit med 5+ färg.
3NT = Ej 4♥/♠, håll i x.
- 3x = Stayman, ej håll i x.
3y = Krav med 5+ färg.
3NT = Ej 4♥/♠, ej håll i x.

1NT-(D)

- Pass = Krav till RD. Forts:
Pass = Vill spela 1NT RD.
2♣ = ♣ + högfärg.
2♦ = ♦ + ♠.
2♥ = ♥ + ♠.
- RD = Krav till 2♣; nästa bud är passbud med 5+ färg.
2♣ = ♣-♦.
2♦ = ♦-♥.
2♥/♠ = 5+♥/♠, konkurrerande.
2NT = Krav till färgvisning.

Märk: Efter dubbelt i fjärde hand måste oh bjuda ev 5-färg och annars redubbla med dubbelton spader.

4.2 Svar på starkt 1NT (Stayman och överföring)

| | | |
|-----------|---|--|
| 2♣ | = | Stayman. |
| 2♦/♥ | = | Överföring till 2♥/♠. Forts: 2♥/♠ = 2-3 ♥/♠ (3 efter mellankommande D). 2NT = 4-stöd, max, 4-3-3-3. 3ny = 4-stöd, max, dubbelton i färgen. 3♥/♠ = 4-stöd, min. |
| 2♠ | = | Överföring till ♣/♦; öh bjuder 2NT med längre ♦. |
| 2NT | = | Invit. |
| 3♣/♦ | = | 6+ färg, invit. |
| 3♥/♠ | = | 6+ färg, slaminvit. |
| 3NT/4♥/4♠ | = | Slutbud. |
| 4NT | = | Kvantitativ slaminvit. |

Märk: I störd budgivning bortfaller Stayman och överföring. Dubbelt på inkliv är SD på 2-läget, allmänt styrkevisande på 3-läget. Överbud i motpartens färg är utgångskrav och högfärgsfråga.

Stayman 2♣

| | |
|-------------------|---|
| 1NT – 2♣ | |
| 2♦ | = Ingen hf. Forts: |
| 2♥ | = 4+ ♥ (ev 4 ♠). |
| 2♠ | = 4+ ♠ (ej ♥). |
| 1NT – 2♣ – 2♦/♥/♠ | |
| 2♥ | = 4-4 i hf, svaga kort. |
| 2NT | = Invit. |
| 3♣/♦ | = Slaminvit med 5+ färg (lovar ej hf). |
| 3♥/♠ | = UG-invite om öhs färg; annars slaminvit med 4-färg. |

Högfärgsöverföring

| | |
|-------------------|--|
| 1NT – 2♦/♥ – 2♥/♠ | |
| Pass | = Avlägg med 5+ färg. |
| 2NT | = Invit med 5-kortsfärg. |
| Ny färg | = 5-4, utgångskrav (även 2♠ på 2♥). |
| 3♥/♠ | = 6+ färg, invit. |
| 3NT | = Utgångskrav med 5-kortsfärg. |
| 4♥/♠ | = Slutbud, 6+ färg. |
| 4NT | = Kvantitativt med 5-kortsfärg; sh svarar på RKC med stöd. |

4.3 Svar på 2NT (Stayman-överföring)

| | | |
|-----------|---|---|
| Pass | = | 0–3 hp, balans. |
| 3♣ | = | Stayman, fråga efter 4-korts högfärg. |
| 3♦/♥ | = | Överföring till ♥/♠. |
| 3♠ | = | Slaminvit i lågfärg. Forts: 3NT = Längre ♦ än ♣. 4NT = Slutbud. |
| 3NT/4♥/4♠ | = | Slutbud. |
| 4NT | = | Kvantitativ slaminvit. |

Märk: I störd budgivning bortfaller Stayman och överföring. Dubbelt på inkliv är SD; övriga bud från sh fastställer utgångskrav.

4.4 Svar på 3NT

| | | |
|----------|---|---|
| 4♣ | = | Färgvisning (4+ färger nedifrån). |
| 4♦/♥ | = | Överföring till ♥/♠. |
| 4♠ | = | Slaminvit i lågfärg. Forts: 4NT = Längre ♦ än ♣. |
| 4NT | = | Kvantitativ slaminvit. |
| 5♣/♦/♥/♠ | = | 5+ färg, slaminvit. |

5 Öppningsbudet 2♦/♥/♠

5.1 Svar på 2♦ multi

| | | |
|----------|---|--|
| 2♥ | = | Avlägg (invithand i ♠ efter mellankommande D). |
| 2♠ | = | Invithand i ♥; öh passar med ♠. |
| 2NT | = | Krav. |
| 3♣/♦/♥/♠ | = | 6+ färg, krav. |
| 4♥ | = | Spärr i öhs högfärg. |

Fortsättning efter 2NT

| | | |
|--------|---|----------------|
| 2♦–2NT | . | |
| 3♣ | = | Tillägg med ♥. |
| 3♦ | = | Tillägg med ♠. |
| 3♥ | = | Minimum med ♥. |
| 3♠ | = | Minimum med ♠. |

Märk: Efter 3♣/♦ frågar sh med reläbudet efter typ av tillägg: 3♥/♠ = bra färg; 3NT = bra kort; kontrollbud (eller 4♥/♠) = bra färg och bra kort.

5.2 Svar på starkt 2♥/♠ (5-5 ACOL)

| | | |
|----------------|---|--|
| 2NT | = | Negativt, max 2 kontroller (eller bättre utan 5-färg). |
| Ny färg | = | Positivt med 5+ färg och minst 3 kontroller. |
| 3öf | = | Positivt, 3+ stöd; ny färg av öh = sidofärg. |
| Hopp i ny färg | = | Splinter, singel el renons, 4-stöd. |
| 4♥/♠ | = | Negativt, 4-stöd. |

Fortsättning efter negativa 2NT

| | |
|--------|-------------------------|
| 2♥-2NT | |
| 3lå | = 5-kortsfärg, minimum. |
| 3♥ | = 6-5 ♥-♠, minimum. |
| 3♠ | = 6-5 ♥-♠, tillägg. |
| 4lå | = 5-kortsfärg, tillägg. |

| | |
|--------|-------------------------|
| 2♠-2NT | |
| 3ny | = 5-kortsfärg, minimum. |
| 4ny | = 5-kortsfärg, tillägg. |

6 Defensivbudgivning

6.1 Försvar mot 1 i färg

| | | |
|------------|---|---|
| Inkliv | = | 9+ hp (11+ i zonen), 5+ färg (6+ på 2-läget). |
| Dubbelt | = | 11-16 hp, 3+ i objudna (eller 17+ hp oavsett fördelning). |
| 1NT | = | 15-18 hp, balans, håll i motpartens färg(er). |
| Hoppinkliv | = | Spelsticksbaserat (jfr svag 2-öppning resp spärröppning). |
| Överbud | = | 5-5 i högsta objudna och en till. |
| 2NT | = | 5-5 i lägsta objudna. |

Märk: I fjärde hand efter två pass är alla bud utom överbudet 3 hp svagare; 2NT är i detta läge ett naturligt sanginkliv med 19–21 hp (1NT = 12–14 hp). Svarshanden måste i gengäld vara ca 3 hp starkare för sina bud.

Svar på inkliv

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

Svar på UD

| | | |
|-------------|---|---|
| Pass | = | Bra kort och bra trumf (även efter RD). |
| Färg | = | 3+ färg, 0–7 hp (5–7 efter mellankommande bud). |
| Hopp i färg | = | 4(5)+ färg, 8–11 hp. |
| 1NT | = | 8–11 hp. Bra håll i motpartens färg. |
| 2NT | = | 12–13 hp. Bra håll i motpartens färg. |
| Överbud | = | Utgångskrav, inget naturligt bud. |

Fortsatt budgivning: Efter shs färgbud på lägsta nivå passar dubblaren med den svaga dubblingen (ev enkelhöjning med 4-stöd och max). Ny färg på lägsta nivå visar 17-19 hp och 5+ färg. Hopp i ny färg visar 19–21 hp och 6+ färg. Sang på lägsta nivå visar 19–21 hp, sang med hopp 22–24 hp, i båda fallen med håll i motpartens färg(er). Övriga starka händer visas med överbud (som förnekar naturliga alternativ).

Svar på övriga defensivbud

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

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

6.2 Försvar mot stark ♣

| | | |
|-----|---|-----------|
| D | = | ♠-♦. |
| 1♦ | = | ♥ el ♠-♣. |
| 1♥ | = | ♠ el ♦-♣. |
| 1♠ | = | ♣ el ♥-♦. |
| 1NT | = | ♥-♣. |
| 2♣ | = | ♦ el ♠-♥. |

6.3 Försvar mot övriga öppningsbud

Försvar mot övriga öppningsbud följer naturliga principer.

7 Allmänna konventioner och budlägen

7.1 Fjärde färg krav

Bud i fjärde färg (när egna sidan bjudit tre färger naturligt) är utgångskrav och uppmaning till partnern att beskriva sin hand (varvid sangbud visar håll i fjärde färgen och

billigaste bud i egen färg inte lovar något extra).

7.2 Hållvisning och hållfråga

Om 3NT är ett troligt slutbud, gäller i allmänhet att bud i andra och tredje färg *visar* håll medan bud i fjärde färg *frågar* efter håll (jfr ovan). Efter enkelhöjning i lågfärg (1♦–2♦, 2♣–3♣) redovisas håll nedifrån, varvid håll förnekas i överhoppad färg.

7.3 Moderna dubblingar

Dubbelt är upplysningsdubbling (UD) i följande fall (moderna dubblingar):

1. Dubbling av naturligt färgbud under utgång när partnern inte avgivit något frivilligt bud annat än pass (vanlig UD).
2. Dubbling av inkliv direkt på partners naturliga färgöppning (negativ dubbling).
3. Dubbling av motpartens naturliga höjningar under utgång (konkurrensdubbling).
4. Dubbling i konkurrensbudgivning när andra inbjudningsmöjligheter saknas (inbjudningsdubbling).
5. Dubbling av färgbud i balanseringsläget när egna sidan varken bjudit sang, straffdubblat eller styrkeredubblat (balanseringsdubbling).

Dubbelt är mitt bud"i lägen då motståndarnas naturliga färginkliv sammanfaller med ett starkt konventionellt bud i det egna systemet, såsom i följande lägen:

1. 1NT–(2♣)–D = Stayman, invit.
2. 1NT–(2♦)–D = Stayman, krav.
3. 2♣–(2♦)–D = Färgfråga, utgångskrav.

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

7.4 Kortfärgsvisande bud

Tre typer av kortfärgsvisande bud förekommer:

- Splinter: Dubbelhopp i ny färg, renons och trumfstöd med slamintresse:

1. Efter öppningsbudet 1♦/♥/♠
2. Efter färginkliv på lägsta nivå

Efter öppningsbudet 1♦ är enkelhopp i ny färg splinter med singel, trumfstöd och slamintresse.

- Mini-splinter: Hopp i ny färg, singel och trumfstöd med minst invitstyrka:

1. Efter öppningsbudet 1♥/♠.

- Singelvisning utan hopp:

1. Negativ invit efter enkel höjning (t.ex. 1♥–2♥–3♣)
2. Efter 1♥/♠–2NT
3. Efter 2♦/♥/♠–2NT (partävling)

7.5 Överbud

Överbud i motpartens naturligt bjudna färg är krav och uppmaning till partnern att beskriva sin hand (varvid sangbud visar håll och billigaste bud i egen färg inte lovar något extra).

7.6 Fast arrival

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

7.7 Kontrollbud

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

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

Kontrollbud används för att *göra* eller *acceptera* slaminvit. Kontroller bjudes nedifrån (varvid kontroll förnekas i överhoppad färg).

7.8 Budet 4NT

4NT används med fyra betydelser:

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

8 Slamkonventioner

8.1 Gerber 4♣

1/2NT - 4♣
4♦ = 0 eller 4 ess.
4♥ = 1 ess.
4♠ = 2 ess.
4NT = 3 ess.

1/2NT - 4♣ - 4x - 5♣
5♦ = 0 eller 4 kungar.
5♥ = 1 kung.
5♠ = 2 kungar.
5NT = 3 kungar.

8.2 RKCB 1430

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

... - 4NT - 5x
Reläbud < 5trumpf = Fråga efter trumfdam.
5trumpf = Ej trumfdam.
5NT = Trumfdam, inga oredovisade värden.
Färgbud = Trumfdam, oredovisat värde i färgen.
5trumpf = Avlägg.
5♠ (x > trumpf) = Överföring till 5NT (avlägg).
5NT = Storslamsinvit; återinvit = visa kungar nedifrån.
6y < trumpf = Storslamsinvit och fråga efter tredjekontroll i y.

Efter inkliv över 4NT (DOPI-DOPE)

... - 4NT - (5x)
D = 0 eller 3 ess.
Pass = 1 eller 4 ess.
Ett steg = 2 ess.

... - 4NT - (6x)
D = Udda antal ess (1, 3, 5).
Pass = Jämnt antal ess (0, 2, 4).

8.3 Kvantitativt 4NT

... - 4NT (Kvantitativt)
Pass = Avlägg.
5♣/♦/♥/♠ = Förslag till trumffärg (5+).
6NT = Slutbud.

8.4 Fria 5 i högfärg

... - 5hf

Pass = 1 topphonnör i trumf (hf).

6hf = 2 topphonnörer i trumf (hf).

7hf = 3 topphonnörer i trumf (hf).

9 Utspel, markeringar och vändor

9.1 Utspel: 10–12

- Högsta från dubbelton och sekvens (äkta, oäkta, samt ev kort).
- Tredje från mellansekvens, 3-4 kort med honnör(er) och 3+ hackor.
- Femte från 5+ kort med honnör(er).

9.2 Markeringar: Schneider-Malmö-Lavinthal

- Styrkemarkering (Schneider): Lågt-högt = styrka; högt-lågt = svaghet. Används när partnern spelar en färg samt vid sak.
- Längdmarkering (Malmö): Lågt-högt = jämnt antal; högt-lågt = udda. Används när spelaren spelar en färg samt när styrkan redan är känd eller irrelevant.
- Färgvalsmarkering (Lavinthal): Lågt = lägre färg; högt = högre färg. Används då man spelar likvärdiga kort (t ex då man ger partnern en stöld eller drar ut spelarens sista håll i sang) eller då styrka och längd är kända eller irrelevanta (t ex då bordet har singelton utspelsfärgen).

9.3 Vändor: Attityd

Vid vändor inne i spelet tillämpas attityd:

- Lågt kort visar egna värden i färgen (jfr drag).
- Högt kort förnekar egna värden i färgen (jfr toppen av ingenting).

Vid returerna markeras dock längd (högt från 2–3, lågt från 4+).