

DET NATURLIGA SYSTEMET

Joakim Nivre

Innehåll

1 Allmänna principer och konventioner	2
1.1 Naturlig budgivning	2
1.2 Allmänna konventioner	2
1.3 Specifika konventioner	3
2 Öppningsbud	4
2.1 Svar på 1 i färg	4
2.2 Svar på 1NT	5
2.3 Svar på 2♣	5
2.4 Svar på 2♦/♥/♠	6
2.5 Svar på 2NT	6
2.6 Svar på spärröppning	6
3 Defensivbudgivning	7
3.1 Försvar mot 1 i färg	7
3.2 Försvar mot 1NT: Landy	8
3.3 Försvar mot svaga öppningsbud	8
3.4 Försvar mot starka öppningsbud	8
3.5 Försvar mot oäkta öppningsbud	8
4 Slamkonventioner	9
4.1 RKC Blackwood 1430	9
4.2 Kvantitativ Blackwood	9
4.3 Fria 5 i högfärg	9
5 Utspel och markeringar	10
5.1 Utspel: 10–12	10
5.2 Markeringar: Schneider-Malmö-Lavinthal	10

1 Allmänna principer och konventioner

1.1 Naturlig budgivning

Alla bud är naturliga om inget annat explicit sägs. Detta innebär bl a:

- Färgbud lovar minst 4 kort i den bjudna färgen. Ett direkt andra färgbud lovar minst 5 kort i den första färgen (om inte partnern visat trumfstöd). Bud i ny färg efter att man funnit en gemensam färg är äkta och inviterande (till utgång eller slam beroende på nivå och kravtempo).
- Sangbud visar balanserad fördelning (åtminstone upp till 2NT) samt:
 1. Håll i motpartens naturligt bjudna färg(er)
 2. Håll i fjärde färg när den egna sidan bjudit tre färger naturligt
- Hoppande och stigande bud lovar tilläggsstyrka (om inte utgångskrav föreligger); hoppande färgbud dessutom extra längd: 6-kortsfärg (alltid) eller 5-5 (ofta).

1.2 Allmänna konventioner

Utöver de rent naturliga buden ingår följande allmänna konventioner i systemet:

- 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).
- Om 3NT är ett troligt slutbud, gäller att bud i tredje färg *visar* håll medan bud i fjärde färg *frågar* efter håll (jfr ovan).
- 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 öppning (negativ dubbling).
 3. Dubbling av motpartens naturliga trumfhöjningar under utgångsnivå (konkurrensdubbling).
 4. Dubbling i konkurrensbudgivning när andra invitmöjligheter saknas (invitdubbling).
 5. Dubbling av färgbud i balanseringsläget när egna sidan varken bjudit sang, straffdubblat eller styrkeredubblat (balanseringsdubbling).

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

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

- 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).

- 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 kvantitativt invit till 6NT som respons på naturligt sangbud (eller konventionellt färgbud, t ex 1NT-2♣-2♦-4NT).
 3. 4NT är essfråga med trumffärg (RKC Blackwood 1430) när det finns en överenskommen trumffärg eller budet avges direkt på ett naturligt färgbud varvid den sist bjudna färgen fastställs som trumf.
 4. 4NT är en begäran till partnern att preferera en färg på 5-läget när de andra betydelserna är uteslutna (t ex om partnern bara passat).
- Höjning av partners högfärg till 5-läget i ostörd budgivning är slaminvit (Fria 5 i högfärg) och ber partnern bjuda lillslam med två av tre topphonnörer och storslam med alla tre.

1.3 Specifika konventioner

Dessutom ingår följande konventioner i specifika fall:

- Stenbergs 2NT (svar på 1 i färg)
- Stayman och högfärgsöverföring (svar på 1/2NT)
- Reläavslag (svar på 2♣)
- 2NT krav (svar på 2♦/♥/♠)
- Fördelningsvisande inkliv (överbud/D, 2NT)
- Landy (försvar mot 1NT)

2 Öppningsbud

1♣/♦/♥/♠	=	4+ färg; 11+ hp.
1NT	=	15–17 hp, balans.
2♣	=	Enda krav.
2♦/♥/♠	=	6-korts ♦/♥/♠, 7–10 hp, ej 4-korts sido(hög)färg.
2NT	=	20–21 hp, balans.
3+♣/♦/♥/♠	=	7+ färg, spelstick enl 1-2-3.

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

2.1 Svar på 1 i färg

Enkelhöjning	=	4(3)-stöd, 6–9 hp. Forts: pos invitbud.
Dubbelhöjning	=	4-stöd, 10–12 hp (ej hf på 1♣/♦). Forts i lf: 3NT = slutbud; 3ny = håll. Forts i hf: 3NT = 18–19; 3ny = 5-4.
2NT	=	Stenberg: 4-stöd, utgångskrav (ej hf på 1♣/♦). Forts i lf: 3NT = slutbud; 3ny = 5-4. Forts i hf: 4öf = 6+, min; 3NT = 18–19; 3ny = 5-4.
1-över-1	=	4+ färg, hp + färg ≥ 10, ej hf-stöd.
2-över-1	=	4+ färg (1♠-2♥ = 5+ ♥), hp + färg ≥ 15, ej hf-stöd.
Hopp i ny färg	=	Enfärgshand, ej 3-stöd i hf, utgångskrav. (Sh stöder med Qx el bättre; ny färg av sh = 5-5.)
1NT	=	6–10(11) hp, ej hf-stöd, ej bjudbar färg. (På 1♣: 4-stöd, 8–10 hp, ej bjudbar hf.)
3NT	=	13–15 hp, 3-stöd i öf, ej 4+ hf.

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

Efter UD: Redubbelt visar 10+ hp (invit till straffdubbling) och är enda starka bud förutom Stenberg och hoppande borttag. Ny färg är okrav med 5+ färg och 6+ hp. 1NT är naturligt (8-10 hp, balans).

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

Fortsatt budgivning: Utgångskrav råder om öh visar tillägg efter 2-över-1, om sh återbjuder hoppande eller stigande, samt om någon bjuder fjärde färg.

2.2 Svar på 1NT

2♣	=	Stayman; öh svarar 2♥ med 4-4 i ♥-♠.
2♦/♥	=	Överföring till ♥/♠.
2NT	=	Invit.
3♣/♦/♥/♠	=	6+ färg, invit.
3NT/4♥/4♠	=	Slutbud.
4NT	=	Kvantitativ Blackwood.

Störd budgivning: Stayman och överföring bortfaller. Dubbelt på inkliv är SD, 3♥/♠ är krav med 5-färg, sangbud visar håll och överbud är enda krav.

Stayman och högfärgsöverföring

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

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, slaminvit.
3NT	= Utgångskrav med 5-kortsfärg.
4♥/♠	= Slutbud, 6+ färg.

2.3 Svar på 2♣

2♦	= Negativt (max 1 hs, 0–7 hp).
2/3 ny	= Positivt, egen bra färg, 1,5+ hs.
2NT	= Positivt, ingen egen bra färg, 8+ hp.

Fortsatt budgivning: Lägsta sangbud av öh visar 22–24 hp, balans; efter 2♣-2♦-2NT används 2NT-systemet. Färgbud av öh visar Acol-2:a i färgen; efter 2♣-2♦-2♥/2♠/3♣/3♦ råder krav till minst 3♥/3♠/4♣/4♦.

2.4 Svar på 2♦/♥/♠

Höjning av öf	=	Passbud upp till utgång (5hf = Fria 5).
Utgångsbud	=	Passbud.
2♥/♠	=	5-färg, utgångskrav. Öh visar 3-stöd.
2NT	=	Utgångskrav.
3♣/♦	=	Avlägg med egen långfärg.
3♥/♦	=	6+ färg, invit.
4♣/♦	=	Kontrollbud, slaminvit med trumfstöd.

Fortsatt budgivning: Efter shs kravbud bjuder öh 3öf med minimum (dock 3sf med 3-stöd på 2♥/♠). Med maximum beskriver han sin hand; 3ny = honnör; 2/3NT = spridd styrka; 4öhf = AKQxxx.

2.5 Svar på 2NT

3♣	=	Stayman; öh svarar 3NT med 4-4 i ♡-♠.
3♦/♡	=	Överföring till ♡/♠.
3♠	=	5♠, 4♡.
3NT	=	Slutbud.
4♣/♦	=	Slaminvit med 5+ färg; avslag med 4NT.
4♡/♠	=	Slutbud med 6+ färg.
4NT	=	Kvantitativ Blackwood.

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

2.6 Svar på spärröppning

Höjning av öf är passbud upp till utgång (5hf = Fria 5). Bud i ny färg är krav.

3 Defensivbudgivning

3.1 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).
Ny färg med hopp	=	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). Dubbelhöjning av shs färg visar 17–19 hp och 4-stöd. Ny färg på lägsta nivå visar 17-19 hp och 5+ färg. Hopp i ny färg visar 20+ 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 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).

3.2 Försvar mot 1NT: Landy

Dubbelt av 1NT visar egen sangöppning (av samma styrka). 2♣ visar minst 5-4 i högfärgerna. Övriga inkliv naturliga. Efter 2♣ prefererar partnern en högfärg på lämplig nivå (avlägg på 2-läget, inviterande på 3-läget) eller bjuder 2♦ med dåliga kort och 2-2 eller 3-3 i högfärgerna; 2NT är krav och uppmaning till inklivshanden att bjuda sin längsta högfärg (3NT med 5-5).

3.3 Försvar mot svaga öppningsbud

Mot svaga 2-öppningar (inkl 2♦ Multi) och spärröppningar spelas i princip samma försvar som mot 1 i färg. Observera dock att lägsta sanginkliv alltid är naturligt vid första tillfälle, vilket medför att tvåfärgsvisande 2NT endast kan bjudas om man först passat i inklivsläge. (Observera att 2♦ Multi dessutom är ett oäkta öppningsbud; se nedan.)

3.4 Försvar mot starka öppningsbud

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

3.5 Försvar mot oäkta öppningsbud

Om öppningsbudet lovar minst 3 kort i färgen behandlas det som äkta. I annat fall är inkliv i öf naturligt, och UD garanterar bara 3 kort i objuden *högfärg*. Dessutom kan inte fördelningsvisande överbud bjudas förrän motparten bjudit en färg naturligt.

4 Slamkonventioner

4.1 RKC Blackwood 1430

... - 4NT (RKCB 1430)

5♣ = 1 eller 4 ess.

5♦ = 0 eller 3 ess.

5♥ = 2 ess utan trumfdam.

5♠ = 2 ess med trumfdam.

... - 4NT - 5x

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

5trumf = Avlägg.

5♠ = Överföring till 5NT (avlägg).

5NT = Storslamsinvi; återinvi = visa kungar nedifrån.

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

4.2 Kvantitativ Blackwood

... - 4NT (Kvantitativt)

Pass = Avlägg.

5♣ = Återinvi, 0 eller 4 ess.

5♦ = Återinvi, 1 ess.

5♥ = Återinvi, 2 ess.

5♠ = Återinvi, 3 ess.

... - 4NT - 5x

5NT = Avlägg.

6x = Trumffärgsförslag.

6NT = Slutbud.

4.3 Fria 5 i högfärg

... - 5hf

Pass = 1 topphonnör i trumf (hf).

6hf = 2 topphonnörer i trumf (hf).

7hf = 3 topphonnörer i trumf (hf).

5 Utspel och markeringar

5.1 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).

5.2 Markeringar: Schneider-Malmö-Lavinthal

- Styrkemarkering (Schneider): Lågt-högt = styrka; högt-lågt = svaghet. Används när partnern spelar en färg och vid sak.
- Längdmarkering (Malmö): Lågt-högt = jämnt antal; högt-lågt = udda. Används när spelföraren spelar en färg och 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 spelförarens sista håll i sang) eller då styrka och längd är kända eller irrelevanta (t ex då bordet har singelton utspelsfärgen).