

SYSTEMBESKRIVNING

Modern standard

Wexiöbriden

2000-10-10

Innehåll

1 Allmänna principer och konventioner	2
1.1 Naturlig budgivning	2
1.2 Allmänna konventioner	2
2 Öppningsbud	4
2.1 Svar på 1 i färg	4
2.2 Svar på 1NT	6
2.3 Svar på 2♣	7
2.4 Svar på 2♦/♥/♠	7
2.5 Svar på 2NT	7
2.6 Svar på spärröppning	7
3 Defensivbudgivning	8
3.1 Försvar mot 1 i färg	8
3.2 Försvar mot 1NT	8
3.3 Försvar mot högre öppningsbud	9
4 Slamkonventioner	10
4.1 Blackwood	10
4.2 Kvantitativ slaminvit	10
4.3 Fria 5 i högfärg	10
5 Utspel och markeringar	11
5.1 Utspel: 10–12	11
5.2 Markeringar: Schneider-Malmö-Lavinthal	11

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 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 specifika konventioner som beskrivs nedan 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 andra och 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 inkliiv direkt på partnerns öppning (negativ dubbling).
 3. Dubbling av motpartens naturliga trumfhöjningar under utgångsnivå (konkurrensdubbling).
 4. Dubbling i konkurrensbudgivning när andra invitmöjligheter saknas (invitdubbling).
 5. Dubbling i balanseringsläget när egna sidan inte bjudit sang, inte straffdubblat och inte 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).

- Budet 4NT används med fyra betydelser:

1. 4NT är slutbud (avlägg) som respons på slaminvit i lågfärg på 4-läget, om den som bjuder 4NT tidigare bjudit ett naturligt sangbud.
2. 4NT är kvantitativ invit till 6NT som respons på naturligt sangbud (eller konventionellt färgbud, t ex 1NT-2♣-2♦-4NT).
3. 4NT är essfråga med trumffärg (RKC Blackwood) 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 därför att partnern bara passat eller dubblat).

- Højning 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.

2 Öppningsbud

1♣/♦/♥/♠	=	4+ färg; 12+ hp.
1NT	=	15–17 hp, balans.
2♣	=	Enda krav.
2♦/♥/♠	=	6-korts ♦/♥/♠, 6–11 hp, ej sido(hög)färg, ej renons.
2NT	=	20–21 hp, balans.
3+♣/♦/♥/♠	=	7+ färg, spelstick enl 1-2-3.

Val av öppningsfärg (1 i färg):

1. Längsta färgen
2. Med två 5-kortsfärger (eller längre): Högsta färgen.
3. Med flera 4-kortsfärger: ♥–♠–bästa lågfärg.

Undantag: Med 5-5 i ♠-♣ och minimum (11–13 hp) öppnar man med 1♣ och bjuder (om möjligt) ♠ två gånger. Med 4-4-4-1 och 15–17 hp öppnar man med sin lägsta färg och återkommer med bud i högfärg.

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; 3/4ny = 5-4, slaminit.
2NT	=	Stenberg: 4-stöd, utgångskrav (ej hf på 1♣/♦).
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.

Efter inkliv: Dubbelt är UD (negativt) med 4-4 i objudna färger och 7–11 hp upp till 3♦ (däröver mer styrkebetonad); öhs ”preferens” av objuden färg är okrav. 1NT är naturligt (7–10 hp, balans) med håll i inklivsfärgen (överbud från öh frågar efter hållets kvalitet). Stenbergs 2NT i lågfärg lovar håll i inklivsfärgen (utan håll används överbud i inklivsfärgen). Annars som i ostörd budgivning.

Efter UD: 1NT är naturligt (7–10 hp, balans). Redubbelt visar 10+ hp, balanserad hand och inget trumfstöd; öh straffdubblar tredje hands bud med 4+ kort i färgen, passar med balanserad hand utan längd i färgen, och bjuder vidare med en obalanserad hand. Annars som i ostörd budgivning. till straffdubbling) och är enda

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 efter Stenbergs 2NT i högfärg

- 1hö-2NT
- 3ny = 5-4, tillägg.
- 3hö = 5+ färg, ingen sidofärg, tillägg.
- 3NT = 18-19 hp, balans.
- 4hö = Minimum.

Märk: Efter öhs tilläggsvisande bud från öh är bud i ny färg av sh kontrollbud med slamintresse.

Fortsatt budgivning efter Stenbergs 2NT i lågfärg

- 1lå-2NT
- 3ny = 5-4, tillägg.
- 3lå = Min, tveksam till 3NT *eller* tillägg utan sidofärg; hållvisning.
- 3NT = Minimum.

Märk: Med den starka handen följer öh efter 3lå upp med slaminviterande bud på 4-läget.

Fortsatt budgivning efter 1-över-1, 2-över-1 och 1NT

- Öhs bud i andra budronden:
 1. Med trumfstöd i shs färg enkelhöjer sh med minimum och dubbelhöjer med tillägg (17+ hsp); efter 1-över-1 trippelhöjer han med överstark hand (20+ hsp).
 2. Med 5+ öf och 4+ sidofärg bjudes sidofärgen på lägsta nivå med 12-17 hp (12-14 efter 2-över-1) och hoppande med 18+ hp (15+ hp efter 2-över-1), vilket är rondkrav (utgångskrav efter 2-över-1); även stigande bud visar tillägg.
 3. Ombud i öppningsfärgen på lägsta nivå visar minimum och 5+ färg (utan sidofärg); för att hoppa i öf krävs 6+ färg samt 18+ hp efter 1-över-1 (rondkrav), 15+ hp efter 2-över-1 (utgångskrav) och 15-17 hp efter 1NT (invit); efter 1NT kan man gå direkt till utgång i högfärg med 6+ färg och 18+ hp.
 4. Lågsta sangbud visar 12-14 hp, balans (18-19 hp efter 1NT), medan hoppande sangbud visar 18-19 hp, balans.
- Shs bud i andra budronden:
 1. Med styrka för utgång kan sh bjuda utgång eller kräva med bud i ny färg.
 2. Med invitstyrka inviterar han med 2NT eller 3 i tidigare bjuden färg.
 3. Med sämre styrka är alternativen pass, preferens av öf (med minst dubbelton) eller ombud i sf (med 6+ färg).

2.2 Svar på 1NT

2♣	=	Stayman; 9+ hp med hf eller 11+ hp utan annat bud.
2♦/♥	=	Överföring till ♥/♠ (5+ färg).
2♠	=	Överföring till lf (6+ lf eller 5-5 i ♣-♦).
2NT	=	Invit.
3♣/♦	=	6+ färg, invit till 3NT, söker anpassning.
3♥/♠	=	6+ färg, slaminvit.
3NT/4♥/4♠	=	Slutbud.
4NT	=	Kvantitativ slaminvit.

Störd budgivning: Stayman och överföring bortfaller. Färgbud är passbud på 2-läget, inviterande på 3-läget. Dubbelt är straffdubbling. 2NT är krav till färgvisning.

Stayman och överföring

1NT-2♣	
2♦	= Ingen 4-korts hf.
2♥	= 4+ ♥, ej 4-korts ♠.
2♠	= 4+ ♠, ej 4-korts ♥.
2NT	= 4-4 i ♥-♠.

1NT-2♣-2♦/♥/♠/NT	
2NT	= Invit.
Ny färg	= Naturligt, utgångskrav (lovar ej hf).
3hö	= Utgångsinvit i gemensam hf.

1NT-2♦/♥-2♥/♠	
Pass	= Avlägg med 5+ färg.
2NT	= Invit med 5-kortsfärg.
Ny färg	= 5-4, minst invitstyrka (även 2♠ på 2♥).
3♥/♠	= 6+ färg, invit.
3NT	= Utgångskrav med 5-kortsfärg.
4♥/♠	= Slutbud, 6+ färg.

1NT-2♠	
2NT	= Längre ♦ än ♣.
3♣	= Ej längre ♦ än ♣.

1NT-2♠-2NT/3♣	
Pass/3♣/3♦	= Slutbud.
3NT	= 5-5 i ♣-♦, utgångsstyrka.
4♣/♦	= 5-5 i ♣-♦, slaminvit.

2.3 Svar på 2♣

Sh svarar alltid 2♦ (reläbud). Med balanserad hand återbjuder öh 2NT med 22–24 hp (2NT-budgivningen) och 3NT med 25–27 hp. Färgbud av öh visar 5+ färg och är krav till utgång; med 0–5 hp bjuder sh utgång med trumfstöd och annars 2NT; med 6+ hp visar han trumfstöd på lägsta nivå eller bjuder egen 5+ färg; annars 3NT.

2.4 Svar på 2♦/♥/♠

Enkelhöjning = Invit.
Ny färg = 5+ färg, krav.
2NT = Krav; öh beskriver sin hand (3öf med minimum).

2.5 Svar på 2NT

3♣ = Stayman; öh svarar 3NT med 4-4 i ♥-♠.
3♦/♥/♠ = 5+ färg, krav.
3NT = Slutbud.
4♥/♠ = Slutbud med 6+ färg.
4NT = Kvantitativ slaminvit.

Störd budgivning: Stayman 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 = slaminvit). Ny färg är krav.

3 Defensivbudgivning

3.1 Försvar mot 1 i färg

Inkliv	=	11–16 hp, 5+ färg med två honnörer.
Dubbelt	=	12–16 hp, 3+ i objudna (eller 17+ hp oavsett fördelning).
1NT	=	15–17 hp, balans, håll i motpartens färg(er).
Hoppinkliv	=	Spelsticksbaserat (jfr svag 2-öppning resp spärröppning).

Märk: I fjärde hand efter två pass är alla bud 3 hp svagare; 2NT är i detta läge ett naturligt sanginkliv med 18–19 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, invit.
1NT	=	Naturligt, 8–11 hp.
2NT	=	Naturligt, 12–14 hp.
Ny färg	=	5+ färg, 10+ hp (6+ hp med långfärg på 1-läget.
Överbud	=	Krav, inget naturligt bud. (Stark sanghand utan håll eller invithand med 3-stöd.)

Svar på UD

Pass	=	Bra kort och bra trumf (även efter RD).
Färg	=	3+ färg, 0–8 hp (6–8 efter mellankommande bud).
Hopp i färg	=	4(5)+ färg, 9–10 hp.
Dubbelhopp	=	4(5)+ färg, 11–12 hp.
1NT	=	8–10 hp. Bra håll i motpartens färg.
2NT	=	11–12 hp. Bra håll i motpartens färg.
3NT	=	13+ hp. Bra håll i motpartens färg.
Överbud	=	13+ hp, inget naturligt bud (10+ hp med 4-4 i hf).

Forts: Färg = 12–16 hp; hopp = 17+; 2NT = 18–19.

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+ hp och 5+ färg. Sang på lägsta nivå visar 18–19 hp.

Svar på övriga defensivbud

Efter sanginkliv och hoppinkliv bjuds som efter egen sangöppning respektive spärröppning.

3.2 Försvar mot 1NT

Dubbelt av 1NT visar egen sangöppning (av samma styrka) och är förslag till straff-dubbling; partnern passar med merparten av den återstående styrkan och söker annars färg. Inkliv är naturliga med minst 5-kortsfärg.

3.3 Försvar mot högre öppningsbud

Mot svaga 2-öppningar och spärröppningar spelas i princip samma försvar som mot 1 i färg. (2NT är naturligt sanginkliv med 15–17 hp.) Mot starka 2-öppningar är inkliv naturliga och i första hand destruktiva (UD och sanginkliv används normalt inte).

4 Slamkonventioner

4.1 Blackwood

... - 4NT (Blackwood)

5♣ = 0 eller 4 ess.

5♦ = 1 ess.

5♥ = 2 ess.

5♠ = 3 ess.

4.2 Kvantitativ slaminvit

... - 4NT (Kvantitativt)

Pass = Avlägg.

5♣ = Återinvit, 0 eller 4 ess.

5♦ = Återinvit, 1 ess.

5♥ = Återinvit, 2 ess.

5♠ = Återinvit, 3 ess.

6NT = Slutbud.

... - 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 samt vid sak.
- Längdmarkering (Malmö): Lågt-högt = jämnt antal; högt-lågt = udda. Används när spelföraren 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 spelförarens sista håll i sang) eller då styrka och längd är kända eller irrelevanta (t ex då bordet har singleton utspelsfärgen).