

4⁴

Göran Broström

Version 1.4.2
26 juni 2024

Innehåll

1	Förord	1
1.1	Nyheter	1
2	Inledning	3
2.1	Några allmänna principer	3
2.1.1	Symboler i text	3
2.1.2	Konventionella kontra naturliga bud	3
2.1.3	Fjärde färg	3
2.1.4	Absoluta dubblingar	3
2.1.5	Dubbling av kontrollbud	4
2.1.6	Fyrkorts trumfstöd	4
2.1.7	Nyheter i denna utgåva av systemet	4
2.2	Öppningsbud, en översikt	4
3	Balanserade händer	5
3.1	Sangbudgivning	5
3.1.1	Svarsbud	6
3.1.2	1 sang – 2 klöver	6
3.1.3	1 sang – 2 ruter	8
3.1.4	1 sang – 2 hjärter	9
3.1.5	1 sang – 2 spader	9
3.1.6	1 sang – 2 sang	9
3.1.7	1 sang – 3 klöver	10
3.1.8	1 sang – 3 ruter	10
3.1.9	1 sang – 3 i högfärg	10
3.1.10	1 sang – 4 i lågfärg	10
3.1.11	Störd sangbudgivning.	11
3.2	Efter naturliga 2 sang	12
3.2.1	Svarsbud	12
3.2.2	2 sang – 3 klöver	12
3.2.3	2 sang – 3 ruter/hjärter	13
3.2.4	2 sang – 3 spader	13
3.2.5	2 sang – 4 klöver	13

3.2.6	2 sang – 4 ruter	13
4	Lågfärgsöppningarna	14
4.1	X-Y-sang efter återbudet 1 NT	14
4.2	Trumfstöd	14
4.2.1	1 klöver/ruter – 2 ruter	15
4.2.2	Hoppstöd	15
5	Högfärgsöppningarna	16
5.1	Trumfstöd	16
5.1.1	Stenbergs 2 NT	16
5.1.2	Övriga trumfstödssvar	17
5.2	Svaren på 1 hjärter	17
5.3	Svaren på 1 spader	17
5.4	Gazilli	18
5.4.1	Efter 1 hjärter – 1 spader	18
5.4.2	Efter 1 hjärter – 1 sang	18
5.4.3	Efter 1 spader – 1 sang	19
6	Störda enöppningar	20
6.1	Inledning	20
6.2	Inkliv	21
6.2.1	1 klöver – (1 ruter)	21
6.2.2	1 klöver – (1 hjärter)	21
6.2.3	1 klöver – (1 spader)	22
6.2.4	1 ruter – (1 hjärter)	22
6.2.5	1 ruter – (1 spader)	22
6.2.6	1 hjärter – (1 spader)	23
6.3	Dubbling	23
6.3.1	Efter klöveröppningen	23
6.3.2	Efter ruteröppningen	23
6.3.3	Efter hjärteröppningen	24
6.3.4	Efter spaderöppningen	24
6.4	Högre inkliv	24
7	Tvåöppningarna	25
7.1	Öppningsbudet 2 klöver	25
7.1.1	2 klöver – 2 ruter	25
7.2	Öppningsbudet 2 ruter	26
7.2.1	2 ruter – 2 hjärter; 2 spader	26
7.3	Öppningsbudet 2 hjärter	26
7.4	Öppningsbudet 2 spader	27

8	Försvarsbudgivning	28
8.1	Allmänna principer	28
8.2	Inkliv	28
8.2.1	Fortsatt budgivning efter enkelt inkliv	28
8.3	Sangförsvar	29
8.4	Försvar mot svaga tvåöppningar	30
8.5	Försvar mot svaga treöppningar	30
8.6	Försvar mot <i>Multi 2</i> ♦	30
8.7	Försvar mot stark klöver	30
8.8	Försvar mot dubbeltydig klöver.	30
9	Slambudgivning	31
9.1	Kontrollbud	31
9.2	Essfråga	31
9.3	Fria fem sang	31

Kapitel 1

Förord

Systemet baseras på en modern version av ACOL, enöppningar *i högfärg* lovar inte mer än fyra kort i färgen. med balanserade händer utan femkortsfärg öppnas i ordning med hjärter, spader, ruter, klöver.

Sangöppningen är svag, 12–14 hp, så öppning med en i högfärg lovar alltid minst femkortsfärg eller minst 15 hp (marmichänder öppnas med lågfärg). Det är tillåtet med med en svag femkorts högfärg i sangöppningen efter eget omdöme, man kan inte visa det femte kortet senare i budgivningen.

Med andra ord, starka influenser från *LUCK-systemet*.

1.1 Nyheter

Notera att vissa “nyheter” i tidiga versioner kan bli upphävda i senare.

Version 0.2

- Förtydligat slinksystemet efter dubblad sangöppning.
- Lagt till Försvarsbudgivning.
- Lagt till Slambudgivning.

Version 0.3

I sangsystemet: 1 NT–3 ♦ visar nu trefärgshand med singel lågfärg, utgångskrav.

2 ♣–2 ♦; 3 ♦ visar nu 5+ klöver och 4+ ruter, utgångskrav.

Version 0.4

Kapitel om slambudgivning tillagt.

Version 1.3

Grundlig genomgång av fortsatt budgivning efter högfärgsöppning.

1 ♥♠-2 NT lovar återigen minst fyrkortsstöd. Med 3=4=3=3 får svararen bjuda 2 ♣ med trekorts klöver och 10+ hp.

Version 1.4

Grundlig omarbetning av kapitlet *Störda enöppningar* påbörjad.

Kapitel 2

Inledning

2.1 Några allmänna principer

2.1.1 Symboler i text

Somliga symboler är lätta att förstå, andra tarvar en förklaring.

♣, ♦, ♥, ♠ De vanliga färgerna klöver, ruter, hjärter och spader.

1♣♦♥♠ Färgbud på enläget.

3♣♦ Lågfärgsbud på treläget.

2♥♠ Högfärgsbud på tvåläget.

1 NT 1 sang.

4441 Marmicfördelning med godtycklig singelton.

4=4=1=4 Marmicfördelning med *singelruter*.

2.1.2 Konventionella kontra naturliga bud

Ett *icke definierat* bud tolkas i första hand *naturligt* och *begränsat* (ej krav), snarare än konventionellt och starkt (krav).

2.1.3 Fjärde färg

På ett fjärdefärgkrav bjuder öppnaren så naturligt som möjligt. Billigaste ombud av visad färg visar minimum utan håll i fjärde färgen, medan bud i fjärde färgen lovar tillägg utan håll, inga extra färglängder (t. ex. 2=5=4=2). 2 NT är krav för en rond, men visar inte nödvändigtvis tillägg utöver hållet.

2.1.4 Absoluta dubblingar

I *alla* lägen som inte är annorlunda definierade så visar *Dubbelt* korthet i färgen. Man blir inte ledsen om partnern står med, så idealt har man dubbelton i färgen man dubblar (helst inte renons).

2.1.5 Dubbling av kontrollbud

Då en motståndare dubblar ett kontrollbud visar *RD* egen förstakontroll, *bud* hjälp i färgen (t. ex. *Damen*), och *pass* ingen hjälp. Om då kontrollbudaren redubblar, så visar det att situationen är under kontroll, t. ex. med singel eller *KD*.

2.1.6 Fyrkorts trumfstöd

i högfärg skall visas *omgående*.

2.1.7 Nyheter i denna utgåva av systemet

Utgåvans aktualitet bestäms av versionsnummer och datum på titelbladet. Nyheter noteras i förordet och med markeringar i marginalen i löpande text.

2.2 Öppningsbud, en översikt

1 ♣ Minst fyrkortsfärg, 15–17 hp om balanserad, annars 13+ mp, övre gräns är krav till utgång (se öppningsbuden 2 ♣♦).

1 ♦ Minst fyrkortsfärg, 15–17 hp om balanserad, annars 15+ mp. Med 14 mp eller mindre öppnas med 2 ♦

1 ♥♠ 15+ mp eller 15–17 hp om balanserad, minst fyrkortsfärg.

1 NT 12–14 hp, balanserad hand. Femkorts högfärg tillåten.

2 ♣ Dubbeltydigt:

- 18–21 hp balanserad.
- Krav till utgång med obalanserad hand där ruter *inte* är längsta färg (se öppningsbudet 2 ♦).

2 ♦ Kvadrupeltydigt:

- Sexkorts *hjärter*, 6-9 hp.
- Balanserad 25+ hp. Krav till utgång.
- 4441, 23+ hp. Krav till utgång.
- Inviterande tvåöppning i ruter, 14- mp. Starkt utgångsinvit.

2 ♥♠ 10–13 hp, bra sexkortsfärg.

2 NT 22–24 hp, balanserad.

3 ♣♦♥♠ Naturlig spärr, åt det “moderna” hållet.

3 NT Bra (“klassisk”) *högfärgs*spärr. Något sidokort.

4 ♣♦♥♠ Naturlig spärr, kan vara svitad.

Kapitel 3

Balanserade händer

Öppnaren visar balanserad hand på följande sätt:

Poäng	Bud	Alternativ
9–11 hp:	pass	1 NT (kanske)
12–14 hp:	1 NT	
15–17 hp:	1x – 1y 1 NT	1x – 2z 2 NT
18–19 hp:	2 ♣ – 2 ♦ 2 ♥ – 2 ♠ 2 NT	
20–21 hp:	2 ♣ – 2 ♦ 2 NT	
22–24 hp:	2 NT	
25+ hp:	2 ♦ – 2 ♥ 2 NT	

Efter sekvenser, där *öppnaren* visar balanserad hand utan att svararen hunnit visa någon fördelning, vidtar 1 NT- eller 2 NT-budgivning.

3.1 Sangbudgivning

Vidtar efter öppning med 1 NT. Även efter sanginkliv.

3.1.1 Svartsbud

-2♣ Högfärgsfråga. Avges med någon av följande handtyper:

- Avlägg med
 - bägge högfärgerna.
 - fyrkorts högfärg och femkorts lågfärg.
 - kort klöver (planerar pass på alla svar utom 2 NT och 3♣).
- Invit med femkorts spader, även med hjärter som sidofärg (4-5 st). Med fyra spader och fem hjärter och minst invitstyrka, inled med 2♦.
- Krav till utgång, ev. slaminvit, med bägge högfärgerna (obs, 4-4 eller 5-5. Med olika längd, överför till längsta högfärgen).
- Krav till utgång (ofta slaminvit) med fyrkorts högfärg och femkorts lågfärg.
- Slaminvit med balanserad hand. Femkorts lågfärg kan finnas.

-2♦ Lovar minst fyrkorts hjärter. Kan innehålla fyra spader om femkorts hjärter.

-2♥ Lovar minst fyrkorts spader. Kan också innehålla fyra hjärter, men spadern är då på minst fem kort, och svararen har kort till utgång.

-2♠ Dubbeltydigt:

- Balanserad utgångsinvit utan fyrkorts högfärg.
- Minst 5-4 eller 4-5 i lågfärgerna. Krav till utgång eller avlägg.

-2 NT Sexkorts *klöver*, ingen sidofärg. Svagt eller starkt.

-3♣ Sexkorts *ruter*, ingen sidofärg. Svagt eller starkt.

-3♦ Singel i lågfärg, 4-4 i högfärgerna, utgångskrav.

-3♥♠ Singel med trefärgshand, krav till utgång.

-3 NT Slutbud.

-4♣♦ Sydafrikansk Texas, ♣ = ♥, ♦ = ♠.

-4♥♠ Slutbud.

-4 NT Kvantitativt med 4333.

3.1.2 1 sang – 2 klöver

Det finns fem svar på högfärgsfrågan: 2♦, 2♥ och 2♠, samt två svar, som visar bägge högfärgerna, nämligen 2 NT och 3♣. På de tre första svaren betyder 2 NT, 3♣ och 3♦ samma sak, se nedan.

2♦ Ingen fyrkorts högfärg:

-2♥ Avlägg, öppnaren bjuder 2♠ med 3-2 i högfärgerna, varpå svararen kan passa eller lägga av i en lågfärg.

-2♠ Invit med femkorts spader.

pass med minimum och 2-3 spader.

2 NT visar maximum, dubbelspader.

3♣♦, 3♥♠ är invitbud med trekortsstöd.

-2 NT Överföring till 3♣, varefter pass är avlägg, ny färg splinter, 3 NT mild slaminvit med 5(6)=3=3(2)=2, lång klöver.

- 3 ♣ Överföring till 3 ♦, varefter pass är avlägg, ny färg splinter, 3 NT mild slaminvit med $5(6)=3=3(2)=2$, lång ruter.
- 3 ♦ lågfärgsfråga (med slamintresse), Lissabonsvar:
 - 3 ♥ 4-5 klöver.
 - 3 ♠ 4-5 ruter.
 - 3 NT 4-4 i lågfärgerna.
 - 4 ♣♦ maximum, femkortsfärg.
- 3 ♥ Utgångsinvit med 5-5 i högfärgerna.
- 3 ♠ Krav med 5-5 i högfärgerna.
- 3 NT Slutbud.
- 4 ♣♦ Renons, stark slaminvit med 5-5 i högfärgerna.
- 4 ♥♠ Slutbud (6-4 eller 4-6 i högfärgerna).
- 4 NT Kvantitativt.

2 ♥ Fyrkorts hjärter, förnekar fyrkorts spader.

- 2 ♠ Visar fem spader och invit. Svar: pass med min, 2 NT med dubbelspader och max, 3 ♣♦3 ♥ positiv invit och trekorts spader, 3 ♠ invit och trekorts spader.
- 2 NT Ber öppnaren bjuda 3 ♣, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3 ♦3 ♥♠ kortfärg med 5+ klöver.
 - 3 NT Mild slaminvit med 5-6 klöver.
- 3 ♣ Ber öppnaren bjuda 3 ♦, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3 ♥♠4 ♣ Kortfärg med 5+ ruter.
 - 3 NT Mild slaminvit med 5-6 ruter.
- 3 ♦ Lågfärgsfråga med Lissabonsvar, slamintresse.
- 3 ♥ Naturlig invit.
- 3 ♠ Någon singel eller renons, *hjärterstöd*.
- 3 NT Slutbud.
- 4 ♣♦ Äkta kontroll, hjärterstöd.
- 4 ♥ Slutbud.
- 4 NT Kvantitativt.

2 ♠ Fyrkorts spader, förnekar fyrkorts hjärter.

- 2 NT Ber öppnaren bjuda 3 ♣, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3 ♦,3 ♥♠ Kortfärg med 5+ klöver.
 - 3 NT Mild slaminvit med 5-6 klöver.
- 3 ♣ Ber öppnaren bjuda 3 ♦, varefter
 - pass Avlägg.
 - 3 ♥♠, 4 ♣ kortfärg med 5+ ruter.
 - 3 NT Mild slaminvit med 5-6 ruter.
- 3 ♦ Lågfärgsfråga med Lissabonsvar, slamintresse.
- 3 ♥ Någon singel eller renons, *spaderstöd*.
- 3 ♠ Naturlig invit.
- 3 NT Slutbud.
- 4 ♣♦ 4 ♥ Äkta kontroll, spaderstöd.
- 4 ♠ Slutbud.

-4 NT Kvantitativt.

2 NT Bägge högfärgerna, minimum.

-3 ♣ Minst femkorts klöver, slaminvit.

-3 ♦, 3 ♥ Överföring, bestämmer trumfen. Efter det framtvingade svaret är 3 NT slaminvit utan kortfärg, medan ny färg visar kortfärg.

-3 ♠ Minst femkorts ruter, slaminvit.

3 NT Slutbud.

-4 ♥♠ Slutbud. 4 NT kvantitativt invit.

3 ♣ Bägge högfärgerna, maximum.

-3 ♦, 3 ♥ Överföring, bestämmer trumfen. Efter det framtvingade svaret är 3 NT slaminvit utan kortfärg, medan ny färg visar kortfärg.

-3 ♠ Minst femkorts ruter, slaminvit.

3 NT Slutbud.

-4 ♣ Minst femkorts klöver, slaminvit.

-4 ♥♠ Slutbud. 4 NT kvantitativt invit.

3.1.3 1 sang – 2 ruter

Lovar minst fyrcortshjärter, eventuellt med fyrcorts spader. Öppnaren bjuder 2 ♥ med 2-3 hjärter, annars 3 ♥ med min, 2 NT med max. Efter 2 NT är 3 ♦ kommando till 3 ♥, övrigt naturligt.

Fortsatt budgivning efter återbudet 2 hjärter

-2 ♠ Invitstyrka med 4-5 hjärter, ej fyrcorts spader.

2 NT Minimum. Med femkorts hjärter bjuder svararen naturligt, 3 ♣♦ är passbart.

3 ♣ Maximum. Svararen fortsätter naturligt.

-2 NT Invit med fyra eller fem hjärter och fyrcorts spader. Passbart.

3 ♣ 2-3 spader, maximum, svag ruter.

3 ♦ 2-3 spader, maximum, svag klöver.

3 ♥ 2-3 spader, maximum, trekorts hjärter.

3 ♠ Fyrcortsstöd, minimum.

3 NT 3-2 i högfärgerna, maximum.

4 ♠ Fyrcortsstöd, maximum.

-3 ♣ Femkorts hjärter, krav till utgång, ej 5-5. Kan innehålla fyrcorts spader.

3 ♦ Relä, 2-3 hjärter, positiv hand.

3 ♥ Trekortshjärter, inget särskilt annars.

Budgivningen fortsätter naturligt.

-3 ♦ Utgångsinvit eller slaminvit, sexkorts hjärter. Öppnaren accepterar med 3 ♠ (andra hö).

-3 ♥ Utgångskrav med 5-5 i hjärter/klöver.

-3 ♠ Utgångskrav med 5-5 i hjärter/ruter.

-3 NT Slutbud, fyrcorts hjärter.

-4 ♣♦ Singel, sexkorts hjärter, mild slaminvit.

3.1.4 1 sang – 2 hjärter

Lovar minst fyrkortsspader. Kan vara fem spader och fyra hjärter om utgångskrav. Öppnaren bjuder 2♠ med 2-3 spader, 2NT med fyra spader och maximum, 3♠ med fyra spader och minimum. På de senare buden är 3♥ kommando till 3♠, övrigt är naturligt.

Fortsatt budgivning efter återbudet 2 spader

- 2NT Naturlig invit, fyrkorts spader.
- 3♣ Femkorts spader, krav till utgång, ej 5-5. Öppnaren visar positiv hand med 3♦, bjuder annars naturligt.
- 3♦ Utgångsinvit eller slaminvit, sexkorts spader. Öppnaren visar accept med 3♥ (andra hö).
- 3♥ Utgångskrav med 5-5 i spader/klöver.
- 3♠ Utgångskrav med 5-5 i spader/ruter.
- 3NT Slutbud, fyrkorts spader.
- 4♣♦, 4♥ Singel, sexkorts spader, mild slaminvit.

3.1.5 1 sang – 2 spader

Visar antingen en balanserad utgångsinvit eller minst 5-4 eller 4-5 i lågfärgerna. Öppnaren bjuder 2NT som avslag av inviten, bästa lågfärg med accept.

Fortsatt budgivning efter svaret 2 sang

- 3♣ Avlägg. Öppnaren får förstås korrigera.
- 3♦ Krav med 2-2-5(4)-4(5).
- 3♥♠ Singel/renons, naturlig fortsättning.
- 3NT 5-5 i lågfärgerna, ej krav.
- 4♣♦ Sexkortsfärg (fyra kort i andra lågfärgen), slaminvit.

Fortsatt budgivning efter svaren 3 i lågfärg

- pass Avlägg.
- 3♦ 2-2-5(4)-4(5), krav.
- 3♥♠ Singel/renons, naturlig fortsättning.
- 3NT Invithanden.
- 4♣♦ Slaminvit, om inte öppnarens bästa lågfärg, så minst sexkortsfärg.

3.1.6 1 sang – 2 sang

Öppnaren måste bjuda 3♣, varefter pass är avlägg. Ny färg av svararen visar singleton och kräver till utgång.

3.1.7 1 sang – 3 klöver

Öppnaren måste bjuda 3♦, varefter pass är avlägg. Ny färg av svararen visar singelton och kräver till utgång.

3.1.8 1 sang – 3 ruter

Visar trefärgshand med singel i någon av lågfärgerna, krav till utgång.

3♥ Singelfråga, ingen fyrkorts högfärg.

- 3♠ Singelklöver.
- 3NT Singelruter, passbart.
- 4♣♦ Singel i andra lågfärgen, slamintresse.

3.1.9 1 sang – 3 i högfärg

Visar trefärgshand med singel eller renons i bjuden högfärg och tre eller fyra kort i den andra, minst 4–4 i lågfärgerna. Kan också avges med 3=2=4=4 eller 2=3=4=4 med svag dubbelton för att undvika en dålig 3NT. Krav till utgång.

1 sang – 3 hjärter

- 3♠ Fyr- eller femkortsstöd, bra kort.
- 3NT Naturligt, 4♣♦ är nu slaminvit med femkortsfärg, 4♥ slaminvit med 4=1=4=4.
- 4♣♦ Naturligt.
- 4♥ Blank i hjärter, max och stöd i någon lågfärg.
- 4♠ Fyr(fem)kortsstöd, dåliga kort.

1 sang – 3 spader

- 3NT Naturligt, med naturlig fortsättning, se ovan.
- 4♣♦ Naturligt.
- 4♥ Naturligt.
- 4♠ Blank i spader, max och stöd i någon färg.

3.1.10 1 sang – 4 i lågfärg

Öppnaren bjuder normalt 4♥♠, men med idel toppkort kan han bjuda tangentbudet för att få spelföringen på rätt hand. Samtidigt görs en mild slaminvit.

3.1.11 Störd sangbudgivning.

Naturligt inkliv på tvåtricksnivån

Omvänd Lebensohl: Bud på tretricksnivån utan hopp är kämpa, med undantag av 3♣, som är inviterande. 2 NT kräver 3♣ av öppnaren, varefter ny färg (lägre än inklivsfärgen) är inviterande.

D är primärt upplysningsdubbling utan femkortsfärg, obegränsad styrka. Kan också vara krav till utgång med femkorts högfärg och inklivshåll. Fortsatta dubb-lingar är straffdubblingar, men inga kravpass.

Överbud är krav till utgång med femkorts högfärg, men utan inklivshåll.

Inkliv med onaturligt lågfärgsbud

Omvänd Lebensohl som ovan.

-**Dubbelt** Styrkedubbling, dubbla med fyrkortsfärg i fortsatt budgivning. Inga kravpass (dvs, det *kan* tänkas att fi får spela något odubblat).

Överbud i visad färg femkorts högfärg utan håll.

Sangöppningen dubblas

-pass Förslag att spela 1 NT dubblat.

-**RD** Ta hand om!

-2♣ Slinkning, kan vara femkorts högfärg och *svagt*. Om 2♣ dubblas så bjuder svarshanden pass om han är nöjd, annars

RD med röda färgerna ("rödubbelt"),

2♦ med hårda färgerna (♠♦), eller

2♥♠ med svag femkortsfärg (kan vara fyra i desperat läge), svag hand.

-2♦ Avlägg, eller bägge högfärgerna.

-2♥♠ Naturligt med visst tillägg. Partner får agera på tretricksnivån med stöd.

-2 NT Utgångs krav, obalanserad.

-**Färg på treläget** Spärr.

Notera att om sangöppningen följs av 2 pass och dubbelt, så kan inte svararen ha femkorts högfärg.

3.2 Efter naturliga 2 sang

Uppstår efter öppningsbudet 2 NT, 2 ♣ och 2 ♦.

3.2.1 Svartsbud

- 3 ♣ Högfärgsfråga.
- 3 ♦ Lovar minst femkorts hjärter, förnekar fyrkorts spader.
- 3 ♥ Lovar minst femkorts spader, förnekar fyrkorts hjärter.
- 3 ♠ Slaminvit utan femkortsfärger.
- 3 NT Slutbud.
- 4 ♣♦ Slaminvit med femkortsfärg, fyra kort i andra lågfärgen.
- 4 ♥♠ Slutbud.
- 4 NT Essfråga.

3.2.2 2 sang – 3 klöver

Öppnaren svarar på naturligt sätt (3 ♥ med båda högfärgerna). Några specialvarianter:

- 3 ♦ Ingen högfärg,
 - 3 ♥♠ femkortsfärg, 5-4 i högfärgerna.
 - 4 ♣♦ femkortsfärg, slaminvit.
- 3 ♥ Fyrkorts hjärter, kan ha fyra spader.
 - 3 ♠ Fyrkortsfärg.
 - 3 NT *Hjärterstöd*, slaminvit¹.
 - 4 ♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.
- 3 ♠ Fyrkortsfärg, förnekar fyrkorts hjärter.
 - 3 NT Slutbud².
 - 4 ♣♦ Femkortsfärg, slaminvit.
 - 4 ♥ *Spaderstöd*, slaminvit. Lovar ej kontroll.

Observera att om svararen vill slaminvitera med en femkorts lågfärg, så bjuder han 3 ♣ följt av fyra trick i den lågfärg han har, oavsett öppnarens svar.

¹Varför bjöd man 3 ♣ annars?

²Svararen har fyrkorts hjärter.

3.2.3 2 sang – 3 ruter/hjärter

Lovar alltså minst fem kort i färgen över. Öppnaren bjuder färgen med två- eller tre kortsstöd, annars (med fyrcortsstöd) hoppstöd med minimum, $4 \clubsuit \spadesuit$ med maximum om gubbar i bjuden lågfärg passar.

Om svararen återkommer med ny lågfärg på det neutrala svaret så visar det fyrcortsfärg med slaminit. Ny *högfärg* är konventionell slaminit med sexkortsfärg (i första högfärgen förstås!). 4 NT visar $5=3=3=2$ och är slaminit.

3.2.4 2 sang – 3 spader

3 NT Ingen femkortsfärg, ej minimum och $4=3=3=3$. Naturlig fortsättning.

$4 \clubsuit \spadesuit$, $4 \heartsuit \spadesuit$ Femkortsfärg.

4 NT $4=3=3=3$, minimum.

3.2.5 2 sang – 4 klöver

Fem klöver och fyra ruter.

$4 \diamond$ Ruterstöd.

$4 \heartsuit \spadesuit$ Klöverstöd.

4 NT Dålig anpassning.

3.2.6 2 sang – 4 ruter

Fem ruter och fyra klöver.

$4 \heartsuit$ Klöverstöd.

$4 \spadesuit$ Ruterstöd.

4 NT Dålig anpassning.

Kapitel 4

Lågfärgsöppningarna

Öppningsbuden $1\clubsuit\diamond$ är naturliga, ca 11-23 hp om obalanserad, 15-17 hp om balanserad. Den övre poänggränsen ges av öppningsbuden $2\clubsuit\diamond$, dvs ungefär 13 mp om klöver och 15 mp om ruter.

Återbudet $1\heartsuit\spadesuit$ lovar obalanserad hand, 5+ öppningsfärg och 4+ högfärg. Ett undantag är fördelningen 4=1=4=4, man öppnar med $1\diamond$, och på svaret $1\heartsuit$ bjuder man förstås $1\spadesuit$.

Har öppnaren 15-17 hp och en balanserad hand så finns *inte* en fyrkorts högfärg vid sidan om; med fyrkorts högfärg öppnas ju med den.

Fortsatt budgivning är tämligen normal, med ett par undantag.

4.1 X-Y-sang efter återbudet 1 NT

Efter sekvenserna $1\clubsuit-1\diamond$; 1 NT, $1\clubsuit-1\heartsuit\spadesuit$; 1 NT och $1\diamond-1\heartsuit\spadesuit$; 1 NT så gäller följande:

$2\clubsuit$ är kommando till $2\diamond$. Svararen kan passa på det, men fortsatt budgivning är *naturliga utgångsinviter*.

$2\diamond$ är *utgångskrav*, fortsatt budgivning naturlig.

$2\heartsuit\spadesuit\clubsuit$ är *avlägg*.

4.2 Trumfstöd

6-9 hp $2\clubsuit$ lovar en enkel höjning, *även* efter öppningsbudet $1\diamond$, då budet är *dubbeltydigt*, antingen en enkel höjning eller normalt 2-över-1 med klöver.

Notera att man föredrar att visa en fyrkorts högfärg före den enkla höjningen.

10+ hp $2\diamond$ är dubbeltydigt: (i) Invit med 4+ trumfstöd, eller (ii) ca 6-9 hp, sexkorts bra högfärg.

$2\heartsuit\spadesuit$ lovar fyrkortsfärg plus fyrstöd i lågfärgen.

4.2.1 1 klöver/ruter – 2 ruter

Med minimihand bjuder öppnaren normalt 2♥, men med bra hjärter och dålig spader kan man bjuda 2♠, som efter en öppning med 2♦.

2NT ber svararen klargöra, svar med överföring: 3♣ trumfstöd (krav), 3♦ svagt med hjärter och 3♥ svagt med spader.

4.2.2 Hoppstöd

Höjning till treläget visar ca 8-10 hp, femkortsstöd och obalanserad. Högre höjningar är normala spärrbud.

Kapitel 5

Högfärgsöppningarna

Högfärgsöppningarna lovar inte mer än fyra kort i färgen, men med 14 hp eller mindre har öppnaren minst femkortsfärg. En följd av svag sang i systemet.

Vi lägger till *Gazilli 2♣* á la [Nilsland \(2019\)](#) som svar i tre sekvenser: 1♥-1♠; 2♣, 1♥-1NT och 1♠-1NT.

5.1 Trumfstöd

Fyrkorts- och längre trumfstöd visas direkt och inviterande Stenbergs 2NT används.

5.1.1 Stenbergs 2NT

Lovar minst fyrkortsstöd och 11+ stödpoäng. Svar på 1♥♠ – 2NT:

3♣ Min, ca 11–14 hp (5+ öppningsfärg).

- 3♦ Slamintresse ändå.
- 3 öppningsfärg Avlägg.
- ny färg 5–5, slaminvit.

3♦ 15+ hp, ingen extrem fördelning. Kan innebära fyrkorts öppningsfärg om 15–17 balanserad.

- 3 öppningsfärg Min, nöjd med utgång.
- ny färg 4+, slaminvit med gubbe, singel på fyrtricksnivån.
- 3NT Slamintresse, ingen bjudbar singel.

3 i öppningsfärgen Passbart.

Hopp till utgång Minst sexkorts trumfärg, dåligt med kontroller för övrigt.

3NT 15–16 hp, balanserad, typ 4-3-3-3, spridda honnörer. Passbart.

4♣♦ Tvåfärgshand.

Allmänt gäller att 3 NT *nästan aldrig* är förslag till slutbud. Ett undantag är öppnarens direkta 3 NT, se ovan.

Efter positiva invitbud på tretricksnivån bjuder man singel på fyrtricksnivån. Saknas singel går man ner i 3 NT, varefter äkta och oäkta kontroller bjuds huller om buller.

5.1.2 Övriga trumfstödssvar

Ganska standard, men enkel höjning görs rutinmässigt med trestöd. Dock, med trestöd och 8–9 hp får man svara 1 NT om handen är lämplig. Dubbelhöjningen ligger nästan strax under 2 NT, alltid minst fyrkortsstöd. Trippelhöjningen lovar minst femstöd och är ren spärr.

Notera alltså att dubbelhöjningen är inte ren spärr, utan en god enkelhöjning baserad på fördelning.

5.2 Svaren på 1 hjärter

–1 ♠ 4+ spader, 5+ hp. Om bättre lågfärg och tillräcklig styrka finns så föredras *2-över-1*. Lägsta ombud av spadern visar 10–12 hp och sexkortsfärg medan hoppande ombud är utgångskrav.

–1 NT 6–9 hp, ej stöd, ej 4+ spader. Kan innehålla trestöd om 8–9 hp och sangvänlig hand..

–2 ♣ 4+, 10+ hp.

–2 ♦ 4+, 10+ hp.

–2 ♥ Minst trestöd, 6–9 hp.

–2 ♠ 6–9 hp, sexkortsfärg.

–2 NT Stenberg, se ovan.

–3 ♣♦ Minst sex kort, 15+ hp.

–3 ♥ 4+ stöd, ca 7–9 hp och bra fördelning.

–3 ♠4 ♣♦ Renons, minst fyrstöd.

5.3 Svaren på 1 spader

–1 NT 6–9 hp, ej stöd. Kan innehålla trestöd om 8–9 hp och sangvänlig hand.

–2 ♣ 10+ hp och

- minst fyrkortsfärg, eller
- fördelningen 3=4=3=3.

–2 ♦ 4+, 10+ hp.

–2 ♥ 5+, 10+ hp.

–2 ♠ Minst trestöd, 6–9 hp.

–2 NT Stenberg, se ovan.

–3 ♣♦ Minst sex kort, 15+ hp.

–3 ♠ 4+ stöd, ca 7–9 hp, bra fördelning.

4 ♣♦ Renons, minst fyrstöd.

5.4 Gazilli

Återbudet 2♣ enligt Gazilli används efter tre olika inledningar ([Nilsland, 2019](#)).

5.4.1 Efter 1 hjärter – 1 spader

Återbudet 2♣ visar tillägg och

- 14+ hp och tre spader.
- 6+ hjärter och 14+ hp eller
- 5+ hjärter och minst fyrkorts sidofärg, 16+ hp.

Återbudet 2♥ visar 4+ klöver och 11–16 hp.

1 hjärter – 1 spader, 2 klöver

Svararen bjuder

- 2♦ 8+ hp, alla fördelningar.
- 2♥ 5–7 hp, dubbelton i stöd.
- 2♠ Svagt med 5+ spader.
- 2NT 5–4 i lågfärgerna, 5–7 hp.
- 3♣♦ lång färg, 5–8 hp.
- 3♥ trestöd, 5–7 hp, obalanserad, trevlig.
- 3♠ Sätter spadern, utgångskrav.

Nytt 1.3.0

Fortsatt budgivning efter 1♥–1♠; 2♣–2♦:

- 2♥ Ej krav, ca 14–16 hp.
- 2♠ 14+ hp, trestöd, krav.
- 2NT 16+ hp, balanserad, krav.
- 3♣♦ 5–5, utgångskrav.
- 3♥ 6+ hjärter, utgångskrav.
- 3♠4♣♦ Renons, hjärter är trumf.
- 3NT Slutbud, förslag.

5.4.2 Efter 1 hjärter – 1 sang

Återbudet 2♣ visar tillägg och

- 6+ hjärter och 14+ hp eller
- 5+ hjärter och minst fyrkorts sidofärg, 16+ hp eller
- 4+ hjärter och 16+ hp, balanserad.

1 hjärter – 1 sang; 2 klöver

Svararen bjuder

- 2 ♦ 8–9 hp, alla fördelningar.
- 2 ♥ Negativt, dubbelton i stöd.
- 2 ♠ 5–8 hp, 5(4)–4(5) i lågfärgerna.
- 2 NT 5–5 i lågfärgerna, 5–8 hp.
- 3 ♣♦ Lång färg, 5–8 hp.
- 3 ♥ trestöd, 8–9 hp hp.

Fortsatt budgivning efter 1 ♥–1 NT; 2 ♣–2 ♦:

- 2 ♥ 14–16 hp, 6+ hjärter.
- 2 ♠ Utgångskrav.
- 2 NT 16+ hp, balanserad. Ej passbart.
- 3 ♣♦ 5–5, utgångskrav.
- 3 ♥ 6+ hjärter, utgångskrav.
- 3 NT Slutbud, förslag.
- 4 ♣♦4 ♠ Renons, hjärter är trumf.

5.4.3 Efter 1 spader – 1 sang

Återbudet 2 ♣ visar tillägg och

- 6+ spader och 14+ hp eller
- 5+ spader och minst fyrkorts sidofärg, 16+ hp eller
- 4+ spader och 16+ hp, balanserad.

1 spader – 1 sang; 2 klöver

Svararen bjuder

- 2 ♦ 8+ hp, alla fördelningar.
- 2 ♥ 5+ hjärter, 5–7 hp.
- 2 ♠ Negativt, kan vara kort i spader.
- 2 NT 5–5 i lågfärgerna, 5–8 hp.
- 3 ♣♦3 ♥ Lång färg, 5–8 hp.
- 3 ♠ trestöd, 5–7 hp, obalanserad.

Fortsatt budgivning efter 2 ♦:

- 2 ♥ 14+ hp, 3+ hjärter.
- 2 ♠ 14–16 hp, passbart.
- 2 NT 16+ hp, balanserad.
- 3 ♣♦ 5–5, utgångskrav
- 3 ♥ 5–5 i högfärgerna, utgångskrav.
- 3 ♠ 6+ spader, utgångskrav.
- 3 NT Slutbud, förslag.
- 4 ♣♦4 ♥ Renons, spader är trumf.

Kapitel 6

Störda enöppningar

Gäller öppningsbudet i färg, inte 1 NT.

6.1 Inledning

Störning i budgivningen uppstår då någon av motståndarna bjuder något annat än pass. Det är en signal till förberedelse för strid: Vi får inte bjuda som vi är vana (ostört) för att hitta vårt bästa kontrakt. En följd är att man inte har tid att vara så sofistikerad när det gäller att invitera till utgång: Ofta är det minst lika bra att bjuda ut med invithänder. Och ju fortare desto bättre.

En allmän princip är att svararen *överför* för att beskriva sitt innehav. Det ger två fördelar. (i) Svararen får två tillfällen att beskriva sin hand, först genom överföringsbudet, som tvingar öppnaren att bjuda, sen genom eventuellt fortsatt bud. (ii) Spelföringen, om någon, kan flyttas till öppnaren.

Detaljerna skiljer sig åt beroende på två faktorer, (i) öppningsbudet, $1\clubsuit$ eller $1\heartsuit$, och (ii) om interventionen var genom *Dubbelt* eller ett *färgbud*. Vi går igenom de fyra fallen i tur och ordning.

$5-5-3-3$ och andra budsystem som misshandlar lågfärgsöppningarna har problem med hanteringen av störningar. Vi som öppnar med längsta färg, oavsett lågfärg eller högfärg, ligger bättre till efter en lågfärgsöppning. Å andra sidan ligger vi något sämre till efter att ha öppnat med $1\heartsuit$, men vi kompenserar det genom att om högfärgsöppningen är på fyra kort så är handen balanserad med minst 15 hp.

Sålunda, vi kan inte (och vill inte) slaviskt följa *Nilslands pilar* i fortsättningen. Vi gör så gott vi kan efter våra förutsättningar.

6.2 Inkliv

Principen överföring klickar igång direkt och är direkt: D visar färgen över (klöver om inklivet var 1 ♠). Överföring till *inklivs-färgen* är en UD med ca 10+ hp.

Svaret 1 NT är känsligt, eftersom det ofta sätter spelföringen på *fel hand* då 3 NT är ett önskvärt slutbud. Det bör alltså innehålla åtminstone halvhåll i inklivs-färgen. Kan kanske undvikas ... Om det används så bör stöd till öppningsfärgen ingå. Ett alternativ är att det är *utgångskrav med kontroll*, vad nu det ska betyda.

6.2.1 1 klöver – (1 ruter)

Svarsbud:

- D 4+ hjärter, 6+ hp.
- 1 ♥ 4+ spader, 6+ hp.
- 1 ♠ 3+ klöver, 6–10 hp *eller* 4+ klöver, krav till utgång.
- 1 NT Undvik!
- 2 ♣ UD, 10+ hp.
- 2 ♦ 6+ hjärter, 8+ hp.
- 2 ♥ 6+ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ klöverstöd, minst invit.
- 2 NT 5–5 i spader och hjärter (objudne).
- 3 ♣ 4+ stöd, 8–11 hp, bra fördelning.

6.2.2 1 klöver – (1 hjärter)

Svarsbud:

- D 4+ spader, 6+ hp.
- 1 ♠ 3+ klöver, 6–10 hp *eller* 4+ klöver, krav till utgång.
- 1 NT Minst 4–4 i spader och klöver, 8+ hp.
- 2 ♣ 6+ ruter, 9+ hp.
- 2 ♦ UD, 10+ hp.
- 2 ♥ 6+ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ klöverstöd, minst invit.
- 2 NT 5–5 i spader och ruter (objudna).
- 3 ♣ 4+ stöd, 8–11 hp, bra fördelning.

6.2.3 1 klöver – (1 spader)

Ungefär som efter inkliv med 1 ♥, svarsbud:

- D 3+ klöver, 6–10 hp *eller* 4+ klöver, krav till utgång.
- 1 NT Minst 4–4 i hjärter och klöver, 8+ hp.
- 2 ♣ 6+ ruter, 9+ hp hp.
- 2 ♦ 5+ *hjärter*, 9+ hp.
- 2 ♥ UD, 10+ hp
- 2 ♠ 4+ klöverstöd, invit.
- 2 NT 5–5 i hjärter och ruter (objudna).
- 3 ♣ 4+ stöd, invit.

OBS!

6.2.4 1 ruter – (1 hjärter)

Svarsbud:

- D 4+ spader, 6+ hp.
- 1 ♠ 6+ klöver, 9+ hp.
- 1 NT Minst 4–4 i spader och ruter, 8+ hp.
- 2 ♣ ruterstöd, 6–10 hp *eller* 4+ ruter, krav till utgång.
- 2 ♦ UD, 10+ hp.
- 2 ♥ 6+ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ ruterstöd, minst invit.
- 2 NT 5–5 i spader och klöver (objudna).
- 3 ♦ 4+ stöd, 8–11 hp, bra fördelning.

6.2.5 1 ruter – (1 spader)

Ungefär som efter inkliv med 1 ♥, svarsbud:

- D 6+ klöver, 9+ hp.
- 1 NT Minst 4–4 i hjärter och ruter, 8+ hp.
- 2 ♣ Enkelhöjning, trestöd, 6–10 hp, *eller* 15+, 4+ ruter.
- 2 ♦ 6+ hjärter, 9+ hp.
- 2 ♥ UD, 9+ hp.
- 2 ♠ 4+ ruterstöd, minst invit.
- 2 NT 5–5 i hjärter och klöver (objudna).
- 3 ♦ 4+ stöd, 8–11 hp, bra fördelning.

6.2.6 1 hjärter – (1 spader)

Svarsbud:

- D 6+ klöver, 9+ hp.
- 1 NT 7–10 hp, balanserad (med spaderhåll).
- 2 ♣ 5+ ruter, 9+ hp.
- 2 ♦ Trestöd, 6–10 hp *eller* utgångskrav.
- 2 ♥ UD, 10+ hp.
- 2 ♠ Minst invit, troligen ingen bra (lång) färg.
- 2 NT Som ostört, trumfstöd och minst invit.
- 3 ♣♦ Inviterande med bra färg.

6.3 Dubbling

När andra hand dubblar och vi i tredje hand saknar både stöd till partnern och bra egen färg är oddsen goda att vi och dubblaren har liknande fördelningar. Kan vara läge att ligga lågt och avvakta utvecklingen . . . pass följt av D är en straffdubbling av halvmodernt snitt, öppnaren är fri att ta bort med olämplig hand för försvarsspel. Tänk bara på att svararen troligen är mycket kort i öppningsfärgen.

Vad gäller överföringssvar så fungerar de bara efter öppningen 1 ♣.

6.3.1 Efter klöveröppningen

Efter 1 ♣–(D) bjuder svararen

- pass Svagt, eller typ 4=4=4=1, 9+ hp.
- RD Balanserad, dubbelklöver, 8+ hp.
- 1 ♦ 4+ hjärter, 6+ hp.
- 1 ♥ 4+ spader, 6+ hp.
- 1 ♠ Klöverstöd, 6–9 hp eller krav till utgång..
- 1 NT Bör undvikas!
- 2 ♣ 5+ ruter, 10+ hp.
- 2 ♦ 6+ hjärter, 8+ hp.
- 2 ♥ 6++ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ klöver, minst invit.
- 3 ♣ 4+ stöd, 5–10 hp, god spelstyrka.

6.3.2 Efter ruteröppningen

Inga överföringar. Efter 1 ♦–(D) bjuder svararen

- pass Svagt, eller typ typ 4=4=4=1, 9+ hp.
- RD Balanserad, dubbelruter, 8+ hp.

- 1 ♥ 4+ hjärter, 6+ hp.
- 1 ♠ 4+ spader, 6+ hp.
- 1 NT Undviks!
- 2 ♣ (3)4+ ruterstöd, 5–10 hp eller stark med klöver. Som ostört.
- 2 ♦ 6+ hjärter, 8+ hp.
- 2 ♥ 6++ spader, 8+ hp.
- 2 ♠ 4+ ruter, minst invit.
- 3 ♦ 4+ stöd, 5–10 hp, god spelstyrka.

6.3.3 Efter hjärteröppningen

Notera att RD inte visar 4+ spader längre. Skälet är att (D) ofta lovar/visar fyrkorts spader.

- RD 8+ hp, max två hjärter, ofta tämligen balanserad.
- 1 ♠ 5+ hyggliga spader.
- 1 NT Undviks!
- 2 ♣ 5+ klöver, 9+ hp.
- 2 ♦ 5+ ruter, 9+ hp.
- 2 ♥ Enkel höjning.
- 2 ♠ 6+ spader, 9+ hp.
- 2 NT 4+ hjärterstöd, minst invit.

6.3.4 Efter spaderöppningen

Ungefär som efter 1 ♥ – (D), men notera att vi använder Nilslands röda byte (omkastning). Kan diskuteras.

- RD 8+ hp, max två spader, ofta tämligen balanserad..
- 1 NT Undviks!
- 2 ♣ 5+ klöver, 8+ hp.
- 2 ♦ 5+ hjärter, 9+ hp.
- 2 ♥ 5+ ruter, 9+ hp.
- 2 ♠ Enkel höjning.
- 2 NT 4+ spaderstöd, minst invit.

6.4 Högre inkliv

Inga överföringar (än). Efter inkliv med 1 NT är 2 ♣ högfärgsfråga.

Kapitel 7

Tvåöppningarna

Vi har infört nya betydelser av tvåöppningarna i högfärg för att bättre komplettera motsvarande enöppningar. Det ger två väsentliga *förändringar* jämfört med versionerna 0.x.y av systemet:

- Möjligheten att visa trefärgshand med kort ruter försvinner. De hanteras nu med öppningsbudet 1 ♣, men även 1 ♥ och 1 NT kan tänkas för den inspirerade.
- Svag tvåöppning i *spader* försvinner. Man *kan* lägga in den handen i 2 ♦ á la Nilsland, men svarsstrukturen blir (för) överbelastad.

7.1 Öppningsbudet 2 klöver

Visar antingen en balanserad hand med 18–21 hp eller en obalanserad stark hand med spader, hjärter eller klöver som huvudfärg (stark med ruter öppnas med 2 ♦).

Svar på 2 ♣:

- 2 ♦ Neutralt.
- 2 ♥♠ Avlägg mot den balanserade öppningen.

7.1.1 2 klöver – 2 ruter

2 ♥ Antingen 18–19 balanserad eller obalanserad med hjärter.

- 2 ♠ Relä
2 NT 18-19 balanserad.
annat hjärter plus bjuden.

2 ♠ spader, krav till utgång.

- 2 NT är negativt.
-**annat** naturligt, positivt.

2 NT 20-21 hp, balanserad. Vanlig 2 NT vidtar.

3♣ Klöver, krav till utgång.

- 3♦ Negativt.
- 3♥♠ Positivt.

3♦ 5+ klöver och 4+ ruter, krav till utgång.

7.2 Öppningsbudet 2 ruter

Kvadruppeltydigt, inviterande tvåöppning i ruter, 4441 23+ hp, balanserad 25+ hp eller svag tvåöppning i hjärter, ca 6–9 hp.

-2♥ Relä, bjuds "alltid". Fortsättning:

- 2♠ marmic 23+.
- 2NT 25+ balanserad, normal 2NT-budgivning.
- 3♣ Naturligt, 5+ ruter och 4+ klöver.
- 3♥ Naturligt, 5+ ruter och 4+ hjärter.
- 3♠ Naturligt, 5+ ruter och 4+ spader.

7.2.1 2 ruter – 2 hjärter; 2 spader

Budet 2NT frågar nu efter singel. Svara med färgen under singeln, 3♠ med klöversingel. Enkel priff är sen avlägg medan bud i singelfärgen visar tillägg (frågar efter ess?).

Detaljer reds ut så småningom.

7.3 Öppningsbudet 2 hjärter

Visade tidigare 11–15 hp, 4-4 i högfärgerna, singel eller renons i ruter, men den handen klaras hyggligt med öppningsbudet 1♣ (eftersom det är helt naturligt 4+ för oss). I stället fyller vi en lucka i fortsatt budgivning efter öppningsbudet 1♥, se det avsnittet för detaljer.

Så 2♥ lovar nu sexkortsfärg och 10–13 hp, i fjärde hand ca 12–14 hp. Typexemplet är en jämn fördelning utan singlar eller 6=3=3=1. 6-4-fördelningar tillåts också om de inte är så välmatade så att de kan platsa under 1♠–1NT; 2♣, visandes 6-4 och 14+ hp. Dock undviks sidofärg i andra högfärgen.

Fortsatt budgivning:

2♠ Naturligt, ej passbart.
2NT Frågar efter förtydligande.

- 3♣ Minimum.
- 3♦ Maximum, ingen sidofärg värd att visas.
- 3♥♠ Lissabon, fyrkorts (bra) sidofärg i respektive lågfärg.
- 3NT AKQ i topp (alternativ betydelse: 4 kort i andra högfärgen).

7.4 Öppningsbudet 2 spader

Sexkortsfärg, ca 10–13 hp.

Se öppningsbudet 2 ♥ för fortsatt (analog) budgivning.

Kapitel 8

Försvarsbudgivning

Vi följer i allt väsentligt *Modern Standard*. Avvikelser presenteras här.

8.1 Allmänna principer

“Scrambling” 2 NT

Bra 3♣♦ och dåliga 2 NT (“tvärtom” passar bättre med “omvänd Lebensohl”).

8.2 Inkliv

Enkla inkliv är som vanligt (men kan vara starka, upp mot 18 hp), men vi tar häsyn till att en passad partner inte kan vara så stark som i *MS*.

Inkliv med enkelt hopp är spärr,

Inkliv med dubbelt hopp eller värre är spärr.

Ovanliga sanginkliv I fjärde hand visar 1 NT de båda objudna färgerna, om motståndarna har bjudit en-över-en. Skälet att inte bjuda 2 NT är att man inte vill riskera att hamna på tretricksnivån.

Händer från ca 19 hp dubblar vi med, även om inte fördelningen är den rätta.

8.2.1 Fortsatt budgivning efter enkelt inkliv

Tredje hand passar eller dubblar negativt

Vi spelar med Jeff Rubens *useful space principle*, dvs färgbuden från och med *överbudet* till och med budet under *inklivsfärgen* är *överföringar*.

Ny färg under öppningsbudet är konstruktivt och krav.

Dubbelhöjning är *inviterande*!

3 under antingen starkt eller svagt, fyrkortsstöd.

Sangbud är *naturliga*, på tvåtricksnivån starkt inviterande.

Exempel: (1 ♠)–2 ♦–(pass)

- 2 ♥ Naturligt, rondkrav.
- 2 ♠ Klöver.
- 2 NT Naturligt, ej krav.
- 3 ♣ Ruterstöd, enkelhöjning eller starkt.
- 3 ♦ Ruterstöd, mittemellan.

Högre bud är splinter i motståndarnas färg, anpassningsbud i ny färg.

Exempel: (2 ♥)–3 ♣–(pass)

- 3 ♦ Naturligt, krav.
- 3 ♥ Spader.
- 3 ♠ Klöverstöd, bra hand.

Exempel: (3 ♣)–3 ♠–(pass)

- 3 NT Naturligt.
- 4 ♣ Ruter.
- 4 ♦ Hjärter.
- 4 ♥ Spaderstöd, slaminvit.
- 4 ♠ Normal höjning.

Tredje hand bjuder ny färg.

Inga överföringar längre. *Dubbelt* är negativt.

8.3 Sangförsvar

Malmö är det som gäller mot svag sang (undre gräns 14 hp).

Mot stark sang spelar vi *Meckwell DONT*:

Dubbelt Enfärgad lågfärgshand eller bägge högfärgerna.

- 2 ♣ Klöver och en högfärg.
- 2 ♦ Ruter och en högfärg.
- 2 ♥♠ Naturligt.
- 2 NT Bägge lågfärgerna.

Fortsatt budgivning bygger på *passa-eller-korrigera*, till exempel: Om partner dubblar 1 NT och man har, säg, fördelningen 1=4=4=4 så bjuder man (om man vill bjuda!) 2 ♥ och förväntar sig att partner korrigerar med klöver eller ruter.

Vi balanserar *mycket frekvent* efter 1 NT-pass-pass!

8.4 Försvar mot svaga tvåöppningar

Standard, Dubbelt är UD och 2 NT ca 16–18 hp, balanserad, varefter 3 ♣ är högfärgsfråga.

Lebensohl används så att direkt färgbud är svagt, medan 2 NT är kommando till 3 ♣ och lovar några poäng (minst ca 7 hp). Undantag: 3 ♣ lovar minst ca 7 hp.

8.5 Försvar mot svaga treöppningar

Normala UD. 3 NT är “to play”.

8.6 Försvar mot *Multi* 2 ♦

Dubbelt lovar åtminstone en fyrkorts högfärg och en UD-lämplig hand. Om tredje hand bjuder en högfärg så är fjärde hands dubbling en UD, medan pass är krav.

8.7 Försvar mot stark klöver

Huvudinriktningen är destruktiv. Man bjuder dock även med bra tvåfärgshänder. *DONT* gäller.

Dubbelt visar *klöver*.

1 NT en lång färg.

8.8 Försvar mot dubbeltydig klöver.

Ungefär som mot stark klöver. Med bra kort sätter man sig lämpligen i busken. Färgbud på enläget dock konstruktiva.

Kapitel 9

Slambudgivning

Slambudgivningen är egentligen en integrerad del av hela systemet, så här tas endast speciella konventioner upp.

9.1 Kontrollbud

Principen är att kontroller bjuds nerifrån och upp, oavsett rang. *Om* avsteg göres, så har man specifikt förstakontroll i först bjudna färgen och andra-kontroll i den andra.

Det första kontrollbudet är oftast tecken på slamintresse, medan fortsatta kontrollbud är mer automatiska, så länge ingen utgångsnivå passeras.

9.2 Essfråga

Vi använder *Roman KeyCard Blackwood (0314)*.

9.3 Fria fem sang

Fem sang med hopp är *Josephine*: Bjud storslam med två topphonnörer. Trumffärg förutsätts vara känd, explicit eller implicit. Utan hopp är det ofta "slamväljare" eller kontrollbud och storslaminvit med kontroll i "färgen över trumf".

Litteraturförteckning

Nilsland, M. (2019). *Five-card Majors—The Scanian Way*. Svenska Bridgeförlaget, Krylbo, Sweden.