

Hypo Standard

Göran Broström & Lars-Olof Norberg

Version 2.0.1
21 maj 2026

Innehåll

0	Förord	2
0.1	Kortfattad beskrivning av grunderna	2
0.2	Nyheter	3
1	Inledning	4
1.1	Några allmänna principer	4
1.1.1	Symboler i text	4
1.1.2	Konventionella kontra naturliga bud	4
1.1.3	Fjärde färg	4
1.1.4	Absoluta dubblingar	5
1.1.5	Dubbling av kontrollbud	5
1.1.6	Fyrkorts trumfstöd	5
1.2	Kortvärdering	5
1.2.1	Honnörspoäng	5
1.2.2	Saknade poäng	5
1.2.3	Spelstick	5
1.2.4	Förlorare	6
1.3	Öppningsbud, en översikt	6
2	Balanserade händer	8
2.1	Sangbudgivning	9
2.1.1	Svarsbud	9
2.1.2	1 sang – 2 ruter	10
2.1.3	1 sang – 2 hjärter	10
2.1.4	1 sang – 2 spader	10
2.1.5	1 sang – 2 sang	10
2.1.6	1 sang – 3 klöver	11
2.1.7	1 sang – 3 ruter	11
2.1.8	1 sang – 3 i högfärg	11
2.1.9	1 sang – 4 i lågfärg	11
2.1.10	Störd sangbudgivning.	11
2.2	Efter naturliga 2 sang	13
2.2.1	Svarsbud	13

2.2.2	2 sang – 3 klöver	13
2.2.3	2 sang – 3 ruter/hjärter	13
2.2.4	2 sang – 3 spader	14
2.2.5	2 sang – 4 klöver	14
2.2.6	2 sang – 4 ruter	14
3	Klöveröppningen	15
3.1	Strategi	15
3.2	Svarsbud	15
3.3	Öppnarens återbud	15
3.4	Fortsatt budgivning	16
4	Ruteröppningen	17
4.1	Svarsbud	17
4.2	Öppnarens återbud	18
4.3	XY-sang	18
5	Högfärgsöppningarna	19
5.1	Svarsbud	19
5.1.1	Svar efter 1 spader	19
5.1.2	Svar efter 1 hjärter	20
5.2	Trumfstöd	20
5.2.1	Enkel höjning	20
5.2.2	Stenbergs 2 sang	21
5.2.3	Övriga trumfstödssvar	22
5.3	Gazilli	22
5.3.1	Efter 1 hjärter – 1 spader	22
5.3.2	Efter 1 hjärter – 1 sang	23
5.3.3	Efter 1 spader – 1 sang	24
6	Tvåöppningarna	25
6.1	Öppningsbudet 2 klöver	25
6.1.1	2 klöver – 2 ruter	25
6.2	Öppningsbudet 2 ruter	26
6.2.1	Svaren 2 hjärter och 2 spader	26
6.2.2	Svaret 2 sang och fortsatt budgivning	27
6.2.3	Övriga svar	28
6.3	Öppningsbudet 2 hjärter och 2 spader	28
6.3.1	2 hjärter	28
6.3.2	Öppningsbudet 2 spader	28
6.4	Öppningsbudet 2 sang	29

7	Försvarsbudgivning	30
7.1	Allmänna principer	30
7.2	Inkliv	30
7.2.1	Fortsatt budgivning efter enkelt inkliv	30
7.3	Sangförsvar	31
7.3.1	Partners preferenser och fortsättning	32
7.4	Försvar mot svaga tvåöppningar	32
7.5	Försvar mot svaga treöppningar	32
7.6	Försvar mot Multi 2 ruter	32
7.7	Försvar mot alla ruteröppningar	32
7.8	Försvar mot stark klöver	32
7.9	Försvar mot dubbeltydig klöver.	33
8	Slambudgivning	34
8.1	Allmänna principer	34
8.2	Kontrollbud	35
8.3	Essfråga	35
8.4	Fria fem sang	35
9	Störda enöppningar	36
9.1	Inledning	36
9.2	Inkliv på enläget	36
9.3	Enkla inkliv på tvåläget	36
9.4	Hoppinkliv	37
9.5	Övrigt	37
9.6	Några exempel	37
10	Spärröppningar	38
10.1	Allmänt	38
10.2	Öppningsbudet 3 sang	39
11	Försvarsspel	40
11.1	Utspel	40
11.1.1	Utspel mot sangkontrakt	40
11.1.2	Utspel mot färgkontrakt	40

Kapitel 0

Förord

Hypo Standard är numera enat och version 2 utgången. Öppningsbudet *1 sang*, som delade systemet i två dokument från en svag variant med *12-14 hp* till en mixad variant med *12-17 hp*, är inkorporerat i sina två skepnader som valfria. Betänk dock att ett val också påverkar övrig budgivning, framför allt enöppningarna i färg. Sangöppningen med *12-17 hp* är huvudspåret som följs här.

Det nya sangsystemet får naturligtvis följer för hela budsystemet. De mest uppenbara att öppning med $1 \heartsuit \spadesuit$ följt av sangåterbud visar *12-14 hp*, medan öppning med $1 \clubsuit \diamondsuit$ följt av sangåterbud lovar *15-17 hp*. Mer om detta i kapitlen om enöppningar i färg.

Hypo Standard är motreaktion till *Hyper Standard (gb25)*, som gradvis blev svårare att minnas för utövarna och svårt att förstå för motståndarna. Hur långt förenklingen kommer att gå är inte riktigt klart än, men en början tas med lågfärgsöppningarna och störd budgivning.

0.1 Kortfattad beskrivning av grunderna

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 vid i styrka, *12-17 hp*, öppning med en i lågfärg lovar alltid obalanserad hand eller minst *15 hp* (marmichänder öppnas med lågfärg, undantaget händer med *4-4* i högfärg, som öppnas med *1* hjärter). Det är tillåtet med en (svag?) femkorts högfärg i sangöppningen efter eget omdöme, man kan inte visa det femte kortet på ett normalt sätt Kuriöst nog innebär det att med tvåan får man *inte* öppna med *1 sang* lika ofta som tidigare. Förklaringen ges av att med *12-14 hp* tillåts ingen fyrkorts högfärg, medan i spannet *15-17 hp* garanteras minst en fyrkorts högfärg. Också en femkorts högfärg är tillåten och det är upp till öppnarens omdöme om det ska öppnas med *1 sang* eller högfärgen.

Med andra ord, starka influenser från *LUCK-systemet* (**alhas57**).

0.2 Nyheter

Här presenteras uppdateringar löpande. För historien upp till Version 1.1, se föregångaren *Hypo Standard*.

Version 1.1

Första versionen, 8 maj 2026.

Version 2.0

Uppstädning, Hypo och Hypo2 förenas till *Hypo*.

Kapitel 1

Inledning

1.1 Några allmänna principer

1.1.1 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*.

1.1.2 Konventionella kontra naturliga bud

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

1.1.3 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.

Svararens fjärde färg på treläget är *naturligt* och *krav*. Till exempel, efter 1♥-1♠; 2♦ så visar 3♣ femfem i svart och starka kort. "Fjärdefärgkravet" simuleras med 2♠, som inte lovar mer än fyra spader och är krav för en rond.

Det finns precis en annan sekvens med samma simulering: 1♦-1♠; 2♣-2♠, som inte heller lovar mer än fyra spader och är krav för en rond. Orsaken är att man vill att i sekvensen 1♦-1♠; 2♣-2♥ hjärterbudet ska vara *naturligt och okrav, passbart*.

1.1.4 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).

1.1.5 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*.

1.1.6 Fyrkorts trumfstöd

i högfärg skall visas *omgående*.

1.2 Kortvärdering

1.2.1 Honnörspoäng

Vi använder huvudsakligen Milton Works poängsättning för honnörer, alltså skalan 4-3-2-1 för Ess-Kung-Dam-Knekt som utgångspunkt när vi värderar händerns styrka. Det är också vad som gäller i de poänggränser som anges i det här dokumentet. Sen är det upp till vars och ens eget omdöme att göra justeringar.

1.2.2 Saknade poäng

Med starka obalanserade händer kompletterar vi med att ange *saknade poäng*, eller *missing points (mp)*. För en introduktion till mp-beräkningen, se Alvar Stenbergs artikel i *Svensk Bridge* från 1964 ([alvar64](#)).

1.2.3 Spelstick

När man funderar på att spärröppna är *spelsticksberäkningen* till hjälp. I beräkningen av hur många stick man kan ta i en färg så utgår man från att partnern har en singel i färgen att bidra med, och att motståndarnas trumffördelning är den sannolikaste av de möjliga.

Exempel: Man har *KQJ7542*, sju kort, partnern har en singel och motståndarnas fördelning är *3-2*. Färgen går igenom när Esset är uttvingat, så antalet spelstick är *sex*.

En hands totala antal spelstick är summan av spelsticken i varje färg. En spärröppning på treläget eller högre ska innehålla så många spelstick att

dubblade straffar inte kostar mer än utgång för motståndarna. Man utgår (optimistiskt) från att partnern kan bidra med ett stick, så på treläget behöver man *fem spelstick* i glad zon, *sex* i lika zoner, och *sju spelstick* i zon mot ozon.

1.2.4 Förlorare

Förlorarberäkningen är ett bra värderingsverktyg när man har en gemensam trumf, framför allt med obalanserad hand. Det går till så att i varje färg på minst tre kort finns (högst) tre potentiella förlorare, en för varje topphonnör (A,K,Q) som saknas, högst två för saknat Ess eller Kung i en dubbelton, ett för en singel som inte är Esset.

Exempel: *KQ752-A6-5-A7652* har $1+1+1+2 = 5$ förlorare. Som riktlinje kan nämnas att en öppning med ett trick i färg bör innehålla *högst 7 förlorare*. Så, om partnern öppnar med *1 spader* och jag har fyrkortsstöd och högst sju förlorare kan jag svara *2 sang*, utgångskrav. Med åtta förlorare har vi tillsammans högst 15 förlorare, och jag har till *3 spader*, invit.

Regeln är att med högst 14 förlorare tillsammans så ska minst utgång bjudas (i högfärg). Med högst 13 förlorare kan utgång i lågfärg bjudas. Med högst 12 förlorare tillsammans är vi i slamzonen. Förutsätter en gemensam trumf om minst åtta kort. Matematik: $24 - F = S$, där F är totala antalet förlorare, S antalet stick man kan ta.

1.3 Öppningsbud, en översikt

Vi lägger till ett allmänt krav på att obalanserade händer som öppnas med ett trick i färg får innehålla *högst sju förlorare*.

1 ♣ Minst fyrkortsfärg, 15–17 hp om balanserad, annars ca 11+ hp, övre gräns är krav till utgång (se öppningsbudet 2 ♣♦).

1 ♦ Minst fyrkortsfärg, 15–17 hp om balanserad, annars 11+ hp. Obegränsat uppåt, men inte krav.

1 ♥♠ 11+ hp eller 12–14 hp om balanserad, minst fyrkortsfärg.

1 NT 12–17 hp, balanserad hand,

- om 12–14 hp så saknas fyrkorts högfärg, och
- om 15–17 hp så lovas minst en fyrkorts högfärg (femkorts tillåtet).

2 ♣ Trippeltydigt:

- 18–21 hp balanserad,
- 25+ hp, balanserad, eller
- Krav till utgång (12- mp) med obalanserad hand där ruter *inte* är längsta färg (se öppningsbudet 1 ♦).

2♦ *Multi*:

- Sexkorts högfärg, 6–9 hp (“svag tvåöppning”) eller
- Balanserad 22–24 hp.

2♥♠ Minst 5–4 i högfärgen och *klöver*, 6–7 förlorare, åtminstone 12 hp. Klöver
är aldrig längre än högfärgen.

2NT Minst 5–4 i *ruter* och *klöver*, 5–6 förlorare, åtminstone 12 hp. Klöver
är aldrig längre än rutern.

3♣♦♥♠ Naturlig spärr, baserad på spelstick (5-6-7).

3NT *Högfärg*spärr med gående sjukortsfärg. En sjukorts högfärg med ett tapp kan
tillåtas om sidoess finns.

4♣♦♥♠ Naturlig spärr, i högfärg kan vara svitad (och högrisk ...).

Kapitel 2

Balanserade händer

Öppnaren visar balanserad hand på följande sätt beroende på sangsystem:

Poäng	Bud	Alternativ
12–14 hp, ingen fyrkorts högfärg: fyrkorts hjärter: fyrkorts spader:	1 NT 1 ♥–1 ♠; 1 NT 1 ♠–1 NT; pass	1 ♥–2x; 2 NT 1 ♠–2x; 2 NT
15–17 hp, ingen fyrkorts högfärg: någon fyrkorts högfärg:	1 ♣♦–1y; 1 NT 1 NT	
18–19 hp:	2 ♣ – 2 ♦ 2 ♥ – 2 ♠ 2 NT	
20–21 hp:	2 ♣ – 2 ♦ 2 NT	
22–24 hp	2 ♦–2 ♥♠; 2 NT	
25–27 hp:	2 ♣ – 2 ♦ 3 NT	

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

2.1 Sangbudgivning

Vidtar efter öppning med 1NT. Efter sanginkliv (15–17 hp) gäller gamla ordningen.

2.1.1 Svartsbud

-2♣ Högfärgs- och styrkefråga, och

- avläggstyp med singelklöver,
- 8+ hp utan femkorts högfärg (balanserade inviter),
- 9–11 hp med femkorts högfärg eller
- utgångsstyrka med diverse fördelningar.

-2♦♥ Överföring, lovar minst fem kort i färgen över och

- avlägg, eller
- 8–9 hp, svag invit mot 16–17 hp,

eller utgångshänder med minst fyra kort i färgen över.

-2♠ Lovar *klöverfärg*, svagt eller starkt.

-2NT Lovar *ruterfärg*, svagt eller starkt.

-3♣♦ Invit med sexkortsfärg, ca 9–11 hp (bra färg om min, två topphonnörer).

-3♥♠ Invit med sexkortsfärg och ca 9–11 hp.

-4♣♦ Överföring till högfärgerna. Öppnaren visar supermax med reläbudet.

-4♥♠ Slutbud.

-4NT 4-ess Blackwood (meningslöst att invitera mot 12–17 hp).

1 sang – 2 klöver

Öppnarens svar på högfärgs- och styrkefrågan och fortsättning:

2♦ 12–14 hp, ingen högfärg.

-pass Nöjd.

-2♥♠ Invit mot 12–14 hp med femkortsfärg (förstås krav mot 15–17 hp), ca 10–11 hp.

-2NT *Svag* invit med ca 8–9 hp.

-3♣♦ Utgångskrav (4+ färg), naturligt tills vidare.

-3♥♠ Femkortsfärg, krav.

2♥ 15–17 hp, 4–5 hjärter, högst tre spader.

-2♠ Minst fem spader, krav.

-2NT Invit.

-3♣♦ Naturligt (4–5 kort) krav till utgång, ev. slamintresse.

-3♥ Invit.

2♠ 15–17 hp, 4–5 spader, högst tre hjärter.

-2NT Invit.

- 3♣♦ Naturligt (4-5 kort) krav till utgång, ev. slamintresse.
- 3♥ Femkortsfärg, krav.
- 3♠ Invit.

2NT 15-16 hp, 4-4 i högfärgerna. Svararen överför till högfärg.

3♣ 16-17 hp, 4-4 i högfärgerna. Svararen överför till högfärg.

2.1.2 1 sang – 2 ruter

Öppnaren accepterar oftast överföringen, endast två undantag:

- Med *fyrkortsstöd* superaccepterar man med 2NT (15-16 hp) eller 3♣ (16-17 hp).
- Med *trekortsstöd* och 16-17 hp bjuder man 2♠ (som händelsevis lovar 3 hjärter och 4-5 spader).

Efter 1NT-2♦; 2♥:

-pass Nöjd.

-2♠ Krav till utgång, fyrkorts spader, femkorts hjärter.

-2NT Krav, sidofärg i lågfärg. (Tveksamt...)

-3♣♦ 5+ färg, 4 hjärter, krav. (Dito...)

Så budgivningen blir enkel när svarshanden går vidare efter accept.

2.1.3 1 sang – 2 hjärter

Öppnaren accepterar oftast överföringen, endast två undantag:

- Med *fyrkortsstöd* superaccepterar man med 2NT (15-16 hp) eller 3♣ (16-17 hp).
- Med *trekortsstöd* och 16-17 hp bjuder man 2NT (och ljuger en spader).

Efter 1NT-2♦; 2♥:

-pass Nöjd.

-2♠ Krav till utgång, fyrkorts spader, femkorts hjärter.

-2NT Krav, sidofärg i lågfärg. (Hmm, se ovan!)

-3♣♦ 5+ färg, 4 spader, krav. (Kan diskuteras, ska såna händer inleda med 2♣?)

2.1.4 1 sang – 2 spader

Lovar 6+ *klöver*, svagt eller starkt.

2.1.5 1 sang – 2 sang

Balanserad 10-11 hp, avlägg mot 12-14 hp, krav mot resten. Kan innehålla fyrkorts högfärg, så öppnaren kan undersöka på treläget om intresserad.

2.1.6 1 sang – 3 klöver

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

2.1.7 1 sang – 3 ruter

Sexkortsfärg, invit mot 12–14 hp.

2.1.8 1 sang – 3 i högfärg

Sexkortsfärg, krav mot 15–17 hp, annars invit.

2.1.9 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 slaminit.

2.1.10 Störd sangbudgivning.**Naturligt inkliv på tvåtricksnivån**

Omvänd Lebensohl: 2 NT och bud på tretricksnivån utan hopp är överföringar *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

-Dubbelt Styrkedubbling, dubbla med fyrekortsfärg 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 ♣ Naturligt, men kan vara inledning till *slinkning*: 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 "slink" med bägge högfärgerna.

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

-2NT Utgångskrav, obalanserad.

-Färg på treläget Spärr.

2.2 Efter naturliga 2 sang

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

2.2.1 Svartsbud

- 3 ♣ Högfärsfråga.
- 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.

2.2.2 2 sang – 3 klöver

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

- 3 ♦ Ingen högfärg,
 - 3 ♥♠ Femkortsfärg i *andra* högfärgen, 5-4 i högfärgerna (*Smolen*).
 - 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 slaminvitiera med en femkorts lågfärg, så bjuder han 3 ♣ följt av fyra trick i den lågfärg han har, oavsett öppnarens svar.

2.2.3 2 sang – 3 ruter/hjärter

Lovar alltså minst fem kort i färgen över. Öppnaren bjuder färgen med två- eller trekortsstöd, annars (med fyrkortsstöd) hoppstöd med minimum, 4 ♣♦ med maximum om gubbar i bjuden lågfärg passar.

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

¹Varför bjöd man 3 ♣ annars?

²Svararen har fyrkorts hjärter.

2.2.4 2 sang – 3 spader

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

4 ♣♦, 4 ♥♠ Femkortsfärg.

4 NT 4-3-3-3, minimum.

2.2.5 2 sang – 4 klöver

Fem klöver och fyra ruter.

4 ♦ Ruterstöd.

4 ♥♠ Klöverstöd.

4 NT Dålig anpassning.

2.2.6 2 sang – 4 ruter

Fem ruter och fyra klöver.

4 ♥ Klöverstöd.

4 ♠ Ruterstöd.

4 NT Dålig anpassning.

Kapitel 3

Klöveröppningen

Öppningsbudet 1♣ lovar minst fyra klöver och 12–14 hp om balanserad (3=3=3=4 eller femkorts klöver) eller en obalanserad hand med klöver som längsta färg, ca 22–13 mp (11–21 hp).

3.1 Strategi

Bygger *inte* på överföring, till skillnad från *Hyper Standard*. Svartsbuden är naturliga. Bortsett från 1NT som är dubbeltydigt.

3.2 Svartsbud

- pass 0–5 hp, med trumfstöd något mindre.
- 1♥♠ Naturligt, 6+, se också svaret 2♥♠.
- 1NT Ca 6–10 hp och klöverstöd *eller* 12+ hp, bra sexkorts *högfärg* eller *ruter*, *krav*.
- 2♣ 11+ hp, fyrstöd. Kan innehålla fyrkorts högfärg om 13+, då krav till utgång.
- 2♦ 6–9 hp, bra sexkortsfärg.
- 2♥♠ Hygglig sexkortsfärg, 6–9 hp.
- 2NT 11–12 hp, balanserad, ingen bra fyrkorts högfärg. Passbart.
- 3♣ Fördelningsbaserad bra enkelhöjning.
- 3♦3♥♠ Splinter.
- 3NT “To play” efter eget gottfinnande. Ovanligt.
- 4♣, 5♣ Spärr.
- 4♥♠ Spärr med lång bra färg med någon sidostyrka.

3.3 Öppnarens återbud

Naturligt, men 2NT efter en-över-en visar en obalanserad hand med lång (5+) klöver och minst trekorts trumfstöd, ca 17+ hp.

XY-sang efter återbudet 1NT.

3.4 Fortsatt budgivning

Efter 1♣–1NT:

2♣ Inga ambitioner mot 6–9 hp, som får passa. Eller höja med max.

–2♦ 6+ ruter, krav till utgång.

–2♥♠ Sexkortsfärg, krav till utgång.

2NT Ca 17 hp, (semi-)balanserad.

3♣

Efter 1♣–1♥♠; 1NT (XY-sang):

–2♥♠ Avlägg, troligen femkortsfärg.

–2♣; 2♦–2♥♠ Sexkortsfärg, 8–9 hp. Eller fem, invit.

Kapitel 4

Ruteröppningen

Ruteröppningen visar 11–21 hp, obalanserad hand, eller 15–17 hp om balanserad.

4.1 Svartsbud

–pass 0–5 hp, med trumfstöd något mindre.

–1 ♥♠ Naturligt, 6+, se också svaren 2 ♥♠.

–1 NT Krav, dubbeltydigt:

- Ca 6–9(10) hp, troligen (minst) fyrkorts klöver.
- 12+ hp, 6+ högfärg, krav till utgång.

–2 ♣ Dubbeltydigt:

- Normal 2-över-1 med 4+ klöver, ca 11+ hp, eller
- enkel höjning i ruter, ca 6–9 hp.

–2 ♦ 11+ stp, 4+ trumfstöd. Kan innehålla fyrkorts högfärg om 13+ stp (krav till utgång).

–2 ♥♠ Hygglig sexkortsfärg, 6–8 hp.

–2 NT Invit, 11–12 hp, balanserad.

–3 ♣ Bra minst sexkortsfärg, krav till utgång.

–3 ♦ 8–10 hp, 4–5-kortsstöd, obalanserad.

–3 ♥♠ Sjukortsfärg med ett hål, blank för övrigt. *Eller splinter?* Kanske bättre.

–3 NT “To play”, på egen risk.

–4 ♣ Splinter.

–4 ♦, 5 ♦ Spärr.

–4 ♥♠ Spärr med lång bra färg utan sidostyrka.

Exempel:

1 \heartsuit -2 \clubsuit ; 2 \heartsuit Hade passat på enkel höjning.

-2 $\heartsuit\spadesuit$ 5+ klöver, fyrkorts hö, utgångskrav.

-2 NT 12+ hp, minst fyra klöver, krav.

1 \heartsuit -1 NT; 2 \clubsuit Kan vara 3-3-4-3, 15-16 hp.

-2 \heartsuit Svagt.

-2 $\heartsuit\spadesuit$ 6+ bra färg, utgångskrav.

4.2 Öppnarens återbud

Naturligt, men 2 NT efter en-över-en visar en obalanserad hand med lång (5+) ruter och minst trekorts trumfstöd, ca 17+ hp.

4.3 XY-sang

1 \heartsuit - 1 $\heartsuit\spadesuit$; 1 NT 15-17 hp, balanserad.

-2 \clubsuit Kommando till 2 \heartsuit . Svararen kan passa på det, men andra bud är naturliga utgångsinviter.

-2 \heartsuit Utgångskrav, fortsatt budgivning är naturlig.

-2 $\heartsuit\spadesuit$, 3 \clubsuit Avlägg.

Kapitel 5

Högfärgsöppningarna

Högfärgsöppningarna lovar inte mer än fyra kort i färgen, men med 15 hp eller mer har öppnaren minst femkortsfärg. En följd av sangsystemet.

Vi lägger till *Gazilli* 2♣ á la **nils19** som öppnarens återbud i tre sekvenser: 1♥–1♠, 1♥–1NT, och 1♠–1NT.

5.1 Svarsbud

Svaret 1NT är *inte krav* efter en högfärgsöppning och visar ca 6–11 hp. Kan innehålla trekortsstöd om svag, ca 5–7 hp.

5.1.1 Svar efter 1 spader

Om svararen bjuder 2-över-1 och återkommer med färgen på treläget så lovas en bra sexkortsfärg och stark invit, men budet är inte krav (se 3♣♦ och 3♥ nedan).

I övrigt:

–1NT (5)6–11 hp, kan innehålla tre spader om 5–7 hp. Med 8–10 hp och trestöd bjuds ofta 2♠.

–2♣ 12+ hp, krav till utgång och

- 5+ klöver, eller
- balanserad utan bra femkortsfärg (1-4-4-4 tillåtet).

–2♦♥ 5+ färg, krav till utgång.

–2♠ 6–10 med fyrstöd, någon poäng starkare om trestöd. 9+ förlorare.

–2NT Utgångs krav med minst fyrkortsstöd. Högst sju förlorare.

–3♣♦3♥ 14+ hp, minst sexkortsfärg spelbar mot dubbelton eller singelhonnör.

–3♠ Ca 10–12 stp, utgångsinvit. Åtta förlorare.

–3NT Hjärterrenons, minst fyrstöd.

–4♣♦ Renons, 4+ stöd.

–4♥ “To play”.

Vi noterar att efter 1♠–2♣; 2NT (krav) är det möjligt att vi hamnar i 3NT med 24 hp och två jämna händer, men det får vi ta ...

5.1.2 Svar efter 1 hjärter

Om svararen bjuder 2-över-1 och återkommer med färgen på treläget så lovas en bra sexkortsfärg och stark invit, men budet är inte krav (se 3♣♦ nedan).

- 1♠ Naturligt, 6+ hp. Se dock svaren 2♣ och 2♠. Med fyrkorts spader, trekorts hjärterstöd och en svag hand föredras ofta 2♥ framför 1♠.
- 1NT (5)6–11 hp, kan innehålla tre hjärter och 5–7 hp. Med 8–10 hp och trestöd bjuds ofta 2♥.
- 2♣ 12+ hp, krav till utgång och
 - 5+ klöver, eller
 - balanserad utan bra femkortsfärg (4-1-4-4 tillåtet).
- 2♦ 5+ färg, utgångskrav.
- 2♥ 6–10 med fyrstöd, någon poäng starkare om trestöd.
- 2♠ sexkorts spader, ca 6–10 hp. Passbart.
- 2NT Utgångskrav med minst fyrkortsstöd. Högst sju förlorare.
- 3♣♦ 14+ hp, minst sexkortsfärg spelbar mot dubbelton eller singeltonnör.
- 3♥ Ca 10–12 stp. Minst fyrkortsstöd, invit. Åtta förlorare.
- 3♠ Spader är trumf, krav till utgång.
- 3NT Spaderrenons, minst fyrstöd.
- 4♣♦ Renons, 4+ stöd.

5.2 Trumfstöd

Fyrkorts- och längre trumfstöd visas direkt och inviterande 2NT används. Trekortsstöd visas oftast direkt med 8–11 hp genom en enkel höjning.

5.2.1 Enkel höjning

Bör innehålla minst honnör tredje eller fyra hackor i trumfstöd och ca 6–10 hp. Öppnarens utgångsinviter är anonyma, medan slaminviter är explicita.

Öppnarens andra bud efter 1♥–2♥:

- 2♠ Fyrkortsfärg, obalanserad, kan trigga trumfbyte. Ej passbart.
- 2NT Allmän utgångsinvit, åt det balanserade hållet. Ca fem förlorare.
- 3♣♦ 4+ färg, slaminvit. Svararen höjer med fyrkortsstöd (helst innehållande en honnör), trumfbyte på slamnivå högaktuellt.
- 3♥ Allmän utgångsinvit, åt det obalanserade hållet.
- 4♣♦ Renons, slaminvit med någorlunda jämn hp-fördelning över de objudna färgerna.

Analogt efter inledningen 1♠–2♠.

Exempel:

Väst	Öst
AJ4	K43
AKQ85	9743
–	Q432
KJ987	Q6

Budgivning:

1♥	2♥
3♣	3♥
3♠	3NT
6♥	

Efter Östs 2♥ växer Västs hand rejält och slaminviten 3♣ är motiverad. Väst skulle också kunna bjuda 4♦ för att understryka att svarta honnörer är välkomna, men 3♣ bäddar för trumfbyte utifall att Öst bara har trekortsstöd i hjärter men fyrkorts klöver. 3NT är positivt men förnekar klöver Ess.

5.2.2 Stenbergs 2 sang

Lovar minst fyrkortsstöd och är krav till utgång. Vi följer i huvudsak Alvars original (**sten2NT**) för fortsatt budgivning.

En förenklad variant av den *Skånska modellen* (**scania2NT**; **super**) användes tidigare, men budgivningen förenklas och blir mer naturlig om krav till utgång råder.

Svar på 1♥♠ – 2NT:

3♣♦ Klara tillägg (14+), kan vara 15–17 balanserad som inte passar för 3 sang. I princip äkta, men honnörer är viktigare än längd.

3 i öppningsfärgen Minimum, passar ej för hopp till utgång.

3 i andra högfärgen Tvåfärgshand, tillägg, som 3♣♦.

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

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

4♣♦ Renons, även med minimum.

4 i andra hö Renons.

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

Fortsatt budgivning

Efter att öppnaren visat sidofärg ska svararen stödja den med någon av de tre topphonnörerna (så Q-2 kan vara tillräckligt), annars bjuda egen sidofärg

med tillägg eller bjuda trumffärgen på lägsta nivå med minimum. Hopp i ny färg visar *renons*, precis som spelförarens hoppande återbud gör.

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

Efter inkliv

Alvar (**sten2NT**) menar att efter inkliv behövs 2NT i sin naturliga mening, och med trumfstöd och utgångskrav får man göra ett överbud. Jag är något tveksam, alternativet är ju att dubbla med en sanghand. Det passar dock illa med att spela med straffdubbling (förslag), så kanske Alvar har rätt ändå.

Efter upplysningsdubbling

Vi återgår till *inviterande Stenberg* efter en UD, naturligt förenklad, slamutsikterna har ju minskat något.

5.2.3 Övriga trumfstödssvar

Ganska standard, men enkel höjning görs rutinmässigt med trestöd och 8–10 hp. Dubbelhöjningen ligger nästan strax under 2NT, alltid minst fyrkortsstöd. Trippelhöjningen lovar minst femstöd och är ren spärr.

Notera alltså att *dubbelhöjningen* inte är spärr, utan *stark utgångsinvit* (ca 10–12 poäng med fördelning).

Man kan också, med en svag enkelhöjning, svara 1NT.

5.3 Gazilli

Återbudet 2♣ enligt Gazilli används efter tre olika inledningar

5.3.1 Efter 1 hjärter – 1 spader

1NT 15–17 balanserad.

2♣

- trekorts spaderstöd och 15+ hp.
- 5+ hjärter och minst fyrkorts lågfärg, (16)17+ hp.

2♦ 5–3 i hjärter och ruter, 11–16 hp.

2♥ 5+ hjärter, 11–16 hp.

2♠ 3+ spaderstöd, 11–14 hp.

2NT Ca 16+ hp och

- trekorts spaderstöd och 6+ hjärter, eller
- fyrkortsstöd.

3♣♦ 5–5 i hjärter/bjuden lågfärg, 14–16 hp. Passbart.

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.
- 2 NT 4-4 i lågfärgerna (trefärgshand), 5-7 hp.
- 3 ♣♦ lång färg, 5-8 hp.
- 3 ♥ trestöd, 5-7 hp, obalanserad, trevlig.
- 3 ♠ Sätter spadern, utgångskrav.

Efter 1 ♥-1 ♠; 2 ♣-2 ♦ råder krav till utgång.

- 2 ♥ 6+ hjärter.
- 2 ♠ 16+ hp, trestöd.
- 2 NT 17+, sexkorts hjärter, lågfärgshåll.
- 3 ♣♦ 5-5.
- 3 ♥ 6+ massiv hjärter.
- 4 ♣♦ Renons, hjärter är trumf.
- 3 NT Slutbud, förslag.

5.3.2 Efter 1 hjärter – 1 sang

2 ♣ visar

- 5 hjärter och 15-17 hp, balanserad,
 - 6+ hjärter, 17+ hp, eller
 - 5+ hjärter och minst fyrkorts sidofärg, 17+ hp.
- 2 ♦ 11-16 hp, 5-3 i hjärter/ruter.
 - 2 ♥ 11-16 hp, 5+ hjärter.
 - 2 ♠ 15-16 hp, 4+ spader.
 - 2 NT 15-17 hp, balanserad med fyrkorts hjärter.
- 3 ♣♦ Avlägg.
 - 3 ♥♠ Singel, krav till utgång.

1 hjärter – 1 sang; 2 klöver

Svararen bjuder

- 2 ♦ 8-10 hp, alla fördelningar.
- 2 ♥ Negativt, max trestöd.
- 2 ♠ 5-7 hp, 5(4)-4(5) i lågfärgerna.
- 2 NT 5-5 i lågfärgerna, 5-7 hp.
- 3 ♣♦ Lång färg, 5-8 hp.
- 3 ♥ trestöd, 5-8 hp, trevlig.

Fortsatt budgivning efter 1 ♥-1 NT; 2 ♣-2 ♦ är naturlig, utgångskrav föreligger.

5.3.3 Efter 1 spader – 1 sang

2♣ visar

- 5 spader och 15–17 hp, balanserad,
- 6+ spader, 17+ hp, eller
- 5+ spader och minst fyrkorts sidofärg, 17+ hp.

2♦ 11–16 hp, 5–4 i spader/ruter.

2♥ 11–16 hp, 5–4 i spader/hjärter.

2♠ 5+ spader, 11–16 hp.

2NT 15–17 hp, balanserad med fyrkorts spader.

3♣♦ Avlägg.

3♥ 5+ hjärter, krav.

1 spader – 1 sang; 2 klöver

Svararen bjuder

–2♦ 9–12 hp, alla fördelningar.

–2♥ 5+ hjärter, 6–8 hp.

–2♠ Negativt, 2–3 spader.

–2NT 5–5 i lågfärgerna, 5–8 hp.

–3♣♦3♥ Lång färg, 5–8 hp.

–3♠ trestöd, 5–8 hp, trevlig.

Fortsatt budgivning efter 1♠ – 1NT; 2♣ – 2♦ är naturlig, krav till utgång föreligger.

Kapitel 6

Tvåöppningarna

6.1 Öppningsbudet 2 klöver

Visar antingen en balanserad hand med 18–21, 25+ 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.
- 2NT Avlägg i någon lågfärg.
- 3♣♦, 3♥ Minst honnör sjätte i *färgen över*, krav till utgång.
- 3♠ Minst två honnörer sjätte i *klöver*, krav till utgång.
- 3NT Gående minst sexkortsfärg utan sidostyrka, krav till utgång.

6.1.1 2 klöver – 2 ruter

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

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

2♠ spader, krav till utgång.

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

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

3NT 25–27 hp, balanserad. Osv. 4,5NT.

3♣ Klöver, krav till utgång.

- 3♦ Negativt.
- 3♥♠ Positivt.

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

6.2 Öppningsbudet 2 ruter

Dubbeltydigt,

- stark (utgångskrav) tvåöppning i ruter, högst 12 mp.
- svag tvåöppning i högfärg, ca 6–9 hp.

“Standard Multi” fortsättning.

Svararen utgår från att öppningen är svag med hjärter eller spader. Utan utgångsintresse svarar man med sin *sämsta* högfärg, så både 2♥ och 2♠ kan betraktas som *avslag*. Har betydelse i fortsatt budgivning när öppnaren har den starka ruterhanden.

6.2.1 Svaren 2 hjärter och 2 spader

Negativa svar, som förnekar utgångsintresse mot en svag tvåöppning. I detalj:

–2♥ Högst tre hjärter. Passa eller korrigera med svag tvåöppning. Kan vara en ganska positiv hand mot en svag tvåöppning i *spader*. Öppnaren fortsätter med

- 2NT Stark ruter med sidofärg i *spader*.
- 3♣ Enfärgad ruter, högst 12 mp.
- 3♦ 5+ ruter och 4+ klöver, högst 12 mp.

–2♠ Lovar åtminstone tre hjärter. Öppnaren passar med svag tvåöppning i spader, bjuder 3♥ med svag tvåöppning i hjärter. Svararen kan ha en bra hand i ett hjärterkontrakt.

- 2NT Stark ruter med sidofärg i *hjärter*.
- 3♣ Enfärgad ruter, högst 12 mp.
- 3♦ Ruter och klöver, högst 12 mp.

Öppnaren har ruterhanden

Med starka ruterhanden fortsätter öppnaren med 2NT eller 3♣♦ på svararens högfärgsavslag (se ovan). Tangentbudet är konventionellt *negativt*.

För ett positivt svar krävs 1,5 honnörstick, dvs Kung-Dam, Kung som sämst. Exempel: Efter 2♦–2♥; 3♣ så

- 3♦ Negativt
- 3♥ Positivt, balanserad typ.
- 3♠ Positivt, minst två topphonnörer femte.
- 3NT Positivt, balanserad typ, spridda honnörer.

Och efter 2♦–2♠: 3♦ så

- 3♥ Positivt, minst två topphonnörer femte.

–3♠ Negativt.

–3NT Positivt, balanserad typ, hjärterhåll (spader?).

Ett exempel med stark hand:

Syd	Nord
Q2	A73
—	J52
AKQJ82	954
AQJ98	K763

Budgivning:

Syd	Nord
2♦	2♥
3♦	4♣
4♦	4♠
4NT	5♥
7♣	pass

När Syd visar ruter plus klöver och högst 12 mp ser Nord att slam är nära, excellent klöverstöd, och spader Ess och Klöver kung raderar sju av Syds 12 mp, återstår högst 5 mp, dvs ett Ess och en Knekt eller en Kung och en Dam (till exempel). Förutsätter dock att Syd inte är renons i spader, men kom ihåg att en renons renderar två mp innan anpassning är hittad, och efter klöverstödet har Syd högst 10 mp om renons i spader. Nord täcker tre av dessa så det återstår sju, i värsta fall ett Ess och en Kung.

Nords 4♣ lovar en positiv hand, tre kontroller eller 1,5 honnörsstick, vad man nu bestämmer.

När Nord förnekar hjärterkontroll med 4♠ så växer Syds hand enormt, och storslammen är bara fråga om antalet Ess, Nord har ju högst sju kort i spader plus ruter.

6.2.2 Svaret 2 sang och fortsatt budgivning

Svaret 2NT lovar utgångsintresse mot åtminstone en av de möjliga svaga högfärgshänderna. Hela tretricksnivån är avsatt för dessa händer att visa sig, med 22–24 hp sang eller utgångskrävande ruter får öppnaren pallra sig upp på fyrtricksnivån, och krav till åtminstone liten slam gäller.

Så efter 2♦–2NT är öppnarens återbud med svag tvåöppning:

3♣ Sexkorts hjärter, max.

- 3♦ Sexkorts spader, max.
- 3♥ Sexkorts hjärter, min.
- 3♠ Sexkorts spader, min.
- 3NT AKQxxx i spader eller hjärter, inga sidokontroller. Svararens 4♣ ber partnern överföra till sin färg. Andra bud lovar att svararen vet vilken högfärg svararen har. (Jämför öppningsbudet 3NT och fortsatt budgivning.)

6.2.3 Övriga svar

- 3♣♦ Naturligt, krav. Naturlig fortsättning.
- 3♥♠ “passa eller korrigeras” med svaga händerna, naturligt annars.

Man får vara försiktig med höga svar som inte är väldefinierade för att inte sabba för partnern när hen är stark.

6.3 Öppningsbudet 2 hjärter och 2 spader

För att lättare hantera *Gazilli* efter högfärgsöppningarna väljer vi att låta 2♥♠ visa en normal/minimal enöppning med minst 5-4 i högfärgen och *klöver* (Klövern aldrig längre än högfärgen). Dessa öppningsbud användes i *Romklövern* (**romkl**). Styrkan bör vara cirka 11-16 hp och ca 5-6 förlorare. Med starkare hand öppnas med högfärgen på entricksnivån följt av *Gazilli* eller hopp till 3♣ med 5-5.

6.3.1 2 hjärter

Fortsatt budgivning:

- 2♠ Naturligt, invitstyrka, passbart.
- 2NT Frågar efter förtydligande.

- 3♣ 2=5=2=4.
- 3♦ Trekorts.
- 3♥ 6-4 i hjärter/klöver
- 3♠ Trekorts.
- 3NT 5-5-2-1.

6.3.2 Öppningsbudet 2 spader

Se öppningsbudet 2♥ för fortsatt (analog) budgivning.

6.4 Öppningsbudet 2 sang

Visar minst 5–4 i lågfärgerna, ca 5–6 förlorare. Svararen lägger av med 3 ruter eller 4 klöver, så viss försiktighet krävs för att öppna med 2 sang, man kan lätt komma för högt.

Svar:

-3♣ Ber öppnaren beskriva sin fördelning

-3♦ Avlägg.

-3♥♠ Svagt inviterande, passbart.

-3NT Förslag.

-4♣ Avlägg.

-4♦ Stark utgångsinvit.

Kapitel 7

Försvarsbudgivning

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

7.1 Allmänna principer

“Scrambling” 2NT Förekommer när partnern dubblar ett färgbud på tvåläget, och vi har två fyrkortsfärger.

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

7.2 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 1NT de båda objudna färgerna, om motståndarna har bjudit en-över-en. Skälet att inte bjuda 2NT 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.

7.2.1 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 spader)– 2 ruter – (pass)

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

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

Exempel: (2 hjärter)– 3 klöver – (pass)

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

Exempel: (3 klöver)– 3 spader – (pass)

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

Tredje hand bjuder ny färg.

Inga överföringar längre. *Dubbelt* är negativt.

7.3 Sangförsvar

Taget från [Syskon](#).

Vi spelar *Asptro*, där inkliven 2♣♦ lovar minst 5–4 eller 4–5 i två färger. Budet 2♣ visar att en av färgerna är *hjärter* (kallas *ankarfärgen*, medan 2♦ lovar *spader* (ankarfärgen) och en till.

Notera att ankarfärgen inte behöver vara den längsta färgen, men den kan förstås vara det, med ett undantag: Om inklivaren har *bägge högfärgerna* och 5–4 eller 4–5 så är den *kortare* färgen ankarfärg. Exempel: Man kliver in med 2 klöver med

AJ943
AQ65
7
765

och på svaret 2 ruter (förnekar fyrkorts hjärter) bjuder man 2 spader.

Inkliven 2♥♠ är naturliga och oftast gjorda med sexkortsfärg.

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

7.3.1 Partners preferenser och fortsättning

Med fyrkortsstöd till ankarfärgen har svararen inga problem, förutsatt att inklivaren styrkemässigt har en minimal enöppning. Med sämre stöd bjuds reläfärgen och man kan också *passa* på inklivet med svag hand och lång inklivsfärg.

När svararen bjuder reläfärgen bjuder man sin femkortsfärg (även om det är ankarfärgen) och man kan passa på reläbudet om det är femkortsfärgen.

Svararens enda kravbud är *2 sang*.

7.4 Försvar mot svaga tvåöppningar

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

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

7.5 Försvar mot svaga treöppningar

Normala UD. 3NT är "to play".

7.6 Försvar mot Multi 2 ruter

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.

7.7 Försvar mot alla ruteröppningar

2♦ 5–5 i högfärgerna.

2NT 5–5 i klöver och hjärter.

I övrigt AFN. Med ruterfärg passar vi (kan dock diskuteras, 3♦?).

7.8 Försvar mot stark klöver

Huvudinriktningen är AFN (Alla Färgbud Naturliga). Man visar bra tvåfärgshänder *utan spader* med sangbud och dubbelt.

Dubbelt visar *klöver och hjärter*.

1NT visar *ruter och hjärter*.

2NT visar *låg färgerna*.

7.9 Försvar mot dubbeltydig klöver.

Ungefär som mot stark klöver, möjligen mera konstruktivt.

Kapitel 8

Slambudgivning

Slambudgivningen är egentligen en integrerad del av hela systemet, så här tas endast speciella konventioner upp. Plus några allmänna principer (**hbh00**).

8.1 Allmänna principer

1. Om någon bjuder två färger så har han visat fem kort i den första. Undantag: Vissa marmichänder.
2. Om någon bjuder om sin färg visar han sex kort i färgen. Undantag: Vissa trängda lägen.
3. Om krav till utgång har ställts och någon hoppar i sin egen färg, så visar det genomgående färg. Exempel: (i) $1\heartsuit-1\spadesuit$; $3\clubsuit-4\spadesuit$, (ii) $1\diamondsuit-1NT$; $2\diamondsuit-3\heartsuit$ ($2\heartsuit$ vore utgångskrav med sexkortsfärg).
4. Alla sangbud, stödbud av partners färg och ombud av egen färg är begränsade bud och inte krav. Undantag då buden definitionsmässigt är krav.
5. Om ett stöd i partners färg är krav, men spelaren ändå hopphöjer, så visar det han har ett *bra* minimum, alla värden passar i Ess och honnörer i (av partnern) bjudna färger.
6. Om en naturlig sangbjudare blir ställd inför preferens mellan partners två bjudna (med krav) färger, så har återbudet följande betydelser.

Egen färg med hopp eller tricknivåhöjning: Maxanpassning till partners *första* färg om egna färgen passar. Exempel: $1\heartsuit-1\spadesuit$; $1NT-3\clubsuit$; $4\heartsuit$ med till exempel $KJ7-KJ652-A8-A94$.

Enkel preferens: Trestöd och ingen särskild anpassning eller bara tvåstöd om svagt håll i objuden färg.

Höjning av sist bjudna färgen: Fyrkortsstöd. Om lågfärg dessutom maxanpassning.

Lägsta objudna färg på samma nivå: Fyrstöd i sist bjudna färgen, men inte maxanpassning.

8.2 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.

8.3 Essfråga

Vi använder *Roman KeyCard Blackwood (0314)*.

8.4 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".

Kapitel 9

Störda enöppningar

Gäller öppningsbudet i färg, inte 1 NT.

9.1 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 alltid 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.

9.2 Inkliv på enläget

Allmänt gäller att om inklivet hindrar svararen från ett naturligt bud i hög-färg på enläget (med andra ord, om inklivet är $1\spadesuit$ på öppning $1\clubsuit$), så är *Dubbelt* negativt, dvs lovar i princip 4+ hjärter.

Är inklivet $1\heartsuit$ så visar *Dubbelt* god fyrkorts *hjärter* och högst dubbelton i öppningsfärgen. Öppnaren passar (bara) med balanserad hand (15–17 hp).

9.3 Enkla inkliv på tvåläget

En allmän princip är att svararen bjuder, så långt det går, som om motståndaren hade passat. Med minst 8 hp och minst fyra kort i inklivsfärgen så dubblar man som förslag, öppnaren tar bort med obalanserad hand och korthet i inklivsfärgen. Efter inkliv på tvåläget kan *Dubbelt* göras på tre kort i trånga situationer. Förslagsdubblingen bör innehålla minst två troliga stick i inklivsfärgen, $K-10-5-2$ är ett perfekt innehav. Notera två saker: (i) *Dubbelt* förnekar stöd i öppningsfärgen, och (ii) med en *kanondubbling* passar man och avvaktar partnerens dubbling, som *inte* är en straffdubbling.

Notera också att efter inkliv på tvåläget som dubblas, så är öppnarens 2NT *inte* 15–17 balanserad (då passar han oftast), utan sangintresse med obalanserad hand och kort inklivsfärg. Dessutom sangen på rätt hand!

Svararen kan efter inkliv bli tvingad att hoppstöda på blott tre kort (**alhas57**). Till exempel *A5-KJ7-643-K9765*: Efter inkliv med 2♦ på öppningen 1♥ är bästa budet 3♥.

9.4 Hoppinkliv

Negativa Dubblingar av *hoppinkliv*.

9.5 Övrigt

Efter inkliv med 1NT är 2♣ högfärgsfråga. Exempel: Du har *Q985-J876-KJ2-53* och ser partnern öppna: 1♦-(1NT)-?. Bjud 2♣!

Efter tvåfärgsvisande inkliv använder vi överbud i högsta inklivsfärgen som trumfstodsvisande och minst invit, medan överbud i den lägre är allmänt kravbud, vanligen med den fjärde färgen.

9.6 Några exempel

1♥-(1♠)-1NT 8–10 hp, håll och exakt trestöd.

1♥-(1♠)-2NT 11–12 hp, invit med håll och exakt trestöd.

1♥-(1♠)-2♠ minst invit med minst fyrstöd.

1♠-(D)-1NT 8–10 hp, trestöd.

1♠-(D)-2NT Minst invit med minst *fyrstöd*.

Kapitel 10

Spärröppningar

10.1 Allmänt

Öppningsbud i färg på treläget är spärr efter normal/klassisk standard. Vi räknar *spelstick* (öppningsfärgen måste vara *tät*, minst sex, ofta sju, kort lång.

Regel: Räkna antalet spelstick och lägg till ett. Utgå från att det är antalet stick du kommer att kunna skrapa ihop om du få spela kontraktet, och utgå från att det blir *dubblat*. Då får kalaset inte kosta mer än vad en motståndarutgång skulle kosta.

Med andra ord:

1. I *gynnsam zon* krävs *fem* spelstick för att öppna på treläget. Handen *KQJ1086-32-432-32* är OK i *ozon mot zon*.
2. I *lika zoner* krävs *sex* spelstick för att öppna på treläget. Handen *KQJ10863-2-432-32* är OK i *lika zoner*.
3. I *ogynnsam zon* krävs *sju* spelstick för att öppna på treläget. Handen *2-32-32-KQJ108632* är OK i *zon mot ozon*.

Att spärra i lågfärg på *fyrtricksnivån* följer samma principer med ett stick extra, förstås.

Spärrbud i *högfärg* på *fyrtricksnivån* kan ofta göras med irreguljära fördelningar, till exempel sex-femmor (risk för många bet, försiktighet rekommenderas). Skälet till denna avvikelse är att vi har ett speciellt bud för "starka" högfärgsspärrar, se nästa sektion.

10.2 Öppningsbudet 3 sang

Öppningsbudet 3NT lovar en minst sjukorts gående högfärg, eller en med exakt ett hål med ett kompenserande sidoess, eller minst åtta kort i färgen (antalet stick ska vara minst sju, oavsett zoner).

Budet är alltså både offensivt och spärr. Svar:

–4 ♣ *Överför till din färg.*

–4 ♦ *Bjud din färg.*

–4 ♥♠ *Slutbud, "jag vet vilken färg du har".*

Sedan är 4NT fem-ess Blackwood, andra bud essvisning, etc.

Kapitel 11

Försvarsspel

11.1 Utspel

Vi följer i princip de utspelsregler som ges av *Journalist* (**rr**).

11.1.1 Utspel mot sangkontrakt

Attityd när det gäller hackor och speciella regler för honnörsutspel:

Ess spelas ut från *Ess-Kung*

Kung spelas ut från *Kung-Dam*

Dam från *Dam-Knekt*

Knekt från *Knekt-Tia*. Knekten *förnekar* något högre kort i färgen.

Tia Lovar minst ett kort högre än *Knekten*, till exempel *Kung-Knekt-Tia*, *Dam-Tia-Nia*, etc, alltså en *bruten* sekvens. Har partnern en högre honnör spelas den alltid på (efter att ha tittat på bordet, förstås ...).

Nia Har ofta *Tian* men inget högre kort.

Regel: Har partnern det kort utspelaren "lovar" så ska det spelas. Exempel: Partnern spelar ut *Damen*, du har *Knekt-3*. Spela *Knekten*.

11.1.2 Utspel mot färgkontrakt

Honnörsutspel: *Rusinow*.

Från hackor, drag: *Lägsta* kortet från *udda* antal kort, tredje högsta (eller högre) från jämnt antal.

Sakregister

Gazilli, [21](#), [24](#)

Kortvärdering, [5](#)

 Förlorare, [6](#)

 Honnörspoäng, [5](#)

 Saknade poäng (mp), [5](#), [17](#)

 Spelstick, [5](#)

Störd budgivning, [37](#)

 Absoluta dubblingar, [5](#)

XY-sang, [20](#)