<u>Öppningsbud</u>

```
1KL = 2+kl. Normal öppningsstyrka
1RU = 4+ru. Normal öppningsstyrka
1HJ = 5+hj. Normal öppningsstyrka
1SP = 5+sp. Normal öppningsstyrka
1NT = 15-17. Balanserad.
2KL = A) 22+ Balanserad.
B) Ca 21+HP och minst 9 troliga spelstick.
2RU/HJ/SP = Ca 7-10. 6-kortsfärg. Ingen 4-korts högf vid sidan.
2NT = 20-21.
3X = Spärrbud.
3NT = Dumt att öppna med över huvud taget! :)
```

Support-dubblingar

```
Support-dubblingar gäller när svarshanden bjuder 1-över-1 och visar minst 4-kortsfärg. Om mellanhanden därefter bjuder ett naturligt färgbud utan hopp, så kan öppningshanden med Dubbelt (X) visa att hen har exakt 3-stöd i svarshandens färg. Exempel:
```

En konsekvens är att om öppningshanden <u>passar</u> när hen <u>kunde</u> ha gjort en support-dubbling, t ex:

```
1KL - (PASS) - 1HJ - (1SP) - PASS
```

så <u>förnekar</u> öppningshanden PASS 3-stöd i svarshandens färg, vilket ibland är bra att ta hänsyn till.

OBS att följande är inte supportdubblingar:

```
1SP - (P) - 2KL - (2RU) - X = Ej supportdubbling (ej efter 2-över-1, endast efter 1-över-1).
1KL - (P) - 1HJ - (1NT) - X = Ej supportdubbling (ej efter 1NT-inkliv).
1KL - (P) - 1HJ - (2SP) - X = Ej supportdubbling (ej efter hoppande inkliv).
```

<u>Support-redubblingar</u>

gäller på liknande sätt efter svarshandens 1-över-1, när nästa motståndare <u>Dubblar</u>. Då visar öppningshandens <u>Redubbelt</u> (XX) att hen har exakt 3-stöd i svarshandens färg. Exempel:

Stenberg Skrot-svar

Vi använder samma svar även efter svag 2-öppning då svararen kräver till utgång med 2NT.

Walsh-svar efter 1-öppningar

Om svarshanden har 4-korts högfärg (som kan bjudas på 1-läget) och minst 5-korts lågfärg och saknar styrka för att kräva till utgång (dvs ca 6-12), så bjuder vi alltid <u>högfärgen först</u> (och struntar normalt i att visa 5-kortsfärgen)

Exempel, i ostörd budgivning:

```
    1KL - 1HJ = 4+hj. Kan innehålla längre ruter om man har upp till ca 12 poäng.
    1KL - 1SP = 4+sp. Kan innehålla längre ruter om man har upp till ca 12 poäng.
    1HJ - 1SP = 4+sp. Kan innehålla längre lågfärg om man har upp till ca 12 poäng.
```

4:e färg = utgångkrav

4:e färg är alltid krav till <u>utgång</u>.

Försenad Stayman

```
Efter öppningshandens återbud 1NT (12-14) är

2KL = Artificiellt "Försenad Stayman". Dvs minst invitstyrka (och krav till minst 2NT)

och frågar efter 3-kortsstöd i svararens bjudna färg eller 4 kort i objuden högfärg.

Svaret 2RU förnekar extralängder, annars bjud högfärger "up the line".
```

Exempel:

```
1KL - 1SP -
1NT - 2KL = Försenad Stayman.
2HJ (4hj) - 2SP = 5sp, ej 4hj. Rondkrav (eftersom 2KL kräver till 2NT).

Samma princip efter öppningshandens hoppande återbud 2NT (18-19).
3KL är då utgångskrav och frågar efter 3-kortsstöd eller 4 kort i objuden högfärg ("up the line").
```