

Innehåll:

[Öppningsbud](#)

[Generellt](#)

[1HÖ => Trumfhöjningar](#)

[1KL-öppning](#)

[1RU-öppning](#)

[Support-dubbling/-redubblingar](#)

[1NT-öppning](#)

[1NT/2NT => Smolen](#)

[2RU-Multi / Svaga-2](#)

[Spärrbud](#)

[ROMEX inviter](#)

[Mot 1NT: DONT](#)

[Utspel / Markeringar](#)

Öppningsbud

1X = 5542-öppningar med transfer-svar på 1KL.

1NT = 15-17 bal.

2KL = 20-21 bal eller UK.

2RU = 5+hö 7-10/8-10hp zonberoende. Eller 25+bal.

I 3e hand upp till ca 11,5hp. I 4e hand ca 10-12hp.

2HÖ = 5+hö 3-6/5-7hp zonberoende.

2NT = 22-24hp.

Generellt

Svar 1NT = Normalt okrav, men kan vara 11hp.

2-över-1 = UK

4e färg = UK

XY-NT

Romex inviter (1 steg = ngn singelton)

1HÖ => Trumfhöjningar

1HÖ - 2HÖ = 3-stöd 6-9, eller 4-stöd max 7.

- 3KL = 4-stöd, ca 8-9.

- 3RU = 3-stöd, ca 10-11.

- 3HÖ = 4-stöd, ca 3-6.

- 2NT = Stenberg-Skrot. UK.

Efter fi-inkliliv:

Q-bid = Invit+.

2NT = Nat invit.

Men:

1HJ - (2SP) - 2NT = Stenberg-Skrot, Invit+, dvs ... - 3KL(min) - 3HJ = Okrav.

1KL-öppning

1KL - 1RU = 4+hj.

- 1HJ = 4+sp.

- 1SP = 6+hp utan hö. Eller UK med 4hö + längre ruter.

- 1NT = Nat invit 11-12 hp, ej hö.

- 2KL = UK, minst 5kl. 4hö kan finnas.

- 2RU/2HJ/2SP = 6-korts, 3-6.

1KL - 1RÖ - relä = 12-14 bal, ej 4-stöd. Eller kl-hand m 3-stöd. => XY-NT

- 1RÖ - 1NT = 18-19 bal. => XY-NT

1KL - 1RÖ - 2HÖ = 4-stöd, 12-14.

- 2NT = 4-stöd, 17+ => Stenberg-Skrot, men ej UK.

- 3HÖ = 4-stöd, ca 15-16.

Efter fi-inklöv, 1KL-(1RÖ), är det också transfers på enläget, men vid högre inklöv vanliga negativ-dubblingar och inga transfers. SHs bud på två-läget är rondkrav.

1RU-öppning

1RU-2RU = 10+ (4+stöd) Forts: -3RU=Max 11hp. Annars, se ROMEX-buden nedan.

-3RU = 6-9 hp (4+stöd)

-2NT = Naturlig invit (givetvis med semistöd)

Efter fi-inklöv används Q som 10+ handen; i övrigt sänks gränserna något.

Support-dubbling/-redubblingar

Gäller alltid när SH visar 4+hö, och nästa moståndare Dubblar eller bjuder ett LÄGRE bud än 2 i SHs färg.

1NT-öppning

Stayman, Transfers.

1NT - 2SP = A) Klöver. Avlägg/invit/UK. ... - 2NT = Accept på invit.

B) Ruter. Exakt invit.

- 3KL = Ruter. Avlägg/UK.

- 3RU = Hjärter. SLAMINVIT.

- 3HJ = Spader. SLAMINVIT.

Efter 1NT - (2KL), är X = Stayman och SYS-ON.

Men efter högre inklöv:

X = Stayman/Negativt.

2xx = Naturligt

2NT = Transfer Lebensohl. Avlägg i lägre färg eller vissa UK.

3KL = Transfer Lebensohl. 5+ru. Invit+.

3RU = Transfer Lebensohl. 5+hj. Invit+.

1NT/2NT => Smolen

Smolen gäller alltid efter Stayman på 1NT eller 2NT, även på 2-läget:

1NT - 2KL - 2RU - 2HÖ = 5korts i AHÖ.

2RU-Multi / Svaga-2

Då SH kräver med 2NT:

2HÖ - 2NT - 3KL = Minimum, 5-kortsfärg.

- 3RU = Minimum, 6-kortsfärg.

- 3HJ = Maximum, 5-kortsfärg.

- 3SP = Maximum, 6-kortsfärg.

- 3NT = AKQxxx.

Efter 2RU-2NT:

Med 6-korts högfärg, bjud först 3KL.

Med 5-korts högfärg och minimum, bjud budet UNDER högfärgen.

Med 5-korts högfärg och maximum, bjud budet ÖVER högfärgen

Alltså:

2RU - 2HJ = Inget utgång-intresse mot hj-hand.

2RU - 2SP = Inget utgång-intresse mot sp-hand, krav till 3HJ mot hj-hand.

2RU - 2NT - 3KL = Någon 6-korts hö. Därefter:

- 3RU = Utgångs krav. Frågar efter färgen => Visa korsvis!

- 3HJ = Invit och okrav om ÖH har hjärter.

- 3SP = Invit och okrav om ÖH har spader (men UK mot hj-hand).

- 3RU = 5hj, min, varefter 3HJ = okrav.

- 3HJ = 5sp, min, varefter 3SP = okrav.

- 3SP = 5hj, max.

- 3NT = 5sp, max.

Om motståndarna på 2RU-Multi kliver in med HÖ, gäller:

X = passa endast med färgen!

Annars bjud.

Efter lågfärgsinkliv mot 2RU-Multi, samt alla inkliv på svaga-2HÖ gäller:

X = Straffdubbling.

Spärrbud

Vi kör 2-3-4-regeln.

Ev 2,5-regeln när alla i zon :)

ROMEX inviter

Vi använder ROMEX-principer efter:

1RU-2RU (10+ rondkrav)

samt ALLA lägen där man stöttar högfärg naturligt till 2-läget
(och mellanhanden sedan passar eller dubblar), t ex:

1HÖ-2HÖ ...

1RU-1HÖ-2HÖ ...

1KL-1RÖ-2HÖ ...

1RU-1HJ-1SP-2SP ...

1KL-1RU-1SP-2SP ...

1KL-(1RU)-X-(P)-2HJ ...

m.m, m.m....

Principen är att 1-steg alltid visar någon singelton.

Medan 2-steg är positiv-inviter (när högfärg är trumf) resp hållvisning (efter 1RU-2RU).

Då man visar en singel eller positiv-/hållfärg gäller att man bjuder färger "äkta",
eller bjuder trumf/2NT för att visa mest oekonomiska färgen/färgerna.

I högfärgsfallet blir det ganska enkelt:

1SP-2SP-2NT = Ngn singel.

-3KL-3RU = RU-singel.

-3HJ = HJ-singel.

-3SP = KL-singel !!

1SP-2SP-3NY = Positiv i bjudna färgen.

1HJ-2HJ-2SP = Ngn singel.

-2NT-3KL = KL-singel.

-3RU = RU-singel.

-3HJ = SP-singel !!

1HJ-2HJ-2NT = Positiv i spader.

-3LÅ = Positiv i bjudna färgen.

Lite meckigare blir det efter 1RU-2RU => Singel/hållvisning.

I denna sekvens lovar man inga tillägg så länge man ej passerar 3RU,
utan man kan alltid stanna i 3RU (men ALDRIG 2NT!) om båda har minimum.

1RU-2RU-2HJ = Ngn singel.

-2SP-2NT = HJ-singel !!!! (alltså 2NT = lägre singeln, 3RU+ = högre singeln)

-3KL = KL-singel.

-3RU = SP-singel !!!! + Minimum.

-Högre bud = SP-singel !!!! + UK.

1RU-2RU-2SP = SP-håll.

-2NT = HJ-håll, ej SP-håll.

-3KL = KL-håll. Varken SP- eller HJ-håll.

Efter ÖHs hållvisning använder SH *samma* skala, dvs 2NT=HJ-håll, 3KL=KL-håll.

Mot 1NT: DONT

Alltså:

X med enfärgshand.

Med 2-färgshand, kliv in med den lägsta,
det lovar färgen + en högre färg

Utspel / Markeringar

10-12-regeln i alla lägen.

UDCA, Lavinthal

På honnörutspel mot trumfkontrakt, lågmarkerar vi (högt kort) med 3 eller fler kort.