



DEFENSIV- OCH KONKURRERANDE BUDGIVNING		UTSPEL OCH MARKERINGAR			WBF & SBF Deklarationskort		
INKLIV (Stil / Svartsbud / 1/2-lägesinkliv / Balansering)		UTSPEL, GENERELLT					
Aggressiva, svaga och/eller 4-färgsinkliv möjliga			Utspel	Partnerns färg			
Transfersvar fr.o.m. överbudet upp t.o.m. höjningen		Färg	10-12	Samma			
Transfer-återbud om partner svarar INT		NT	11-regeln	Samma			
Stenbergs 2NT (minst invit)		Inne i spel	Same		System/prickar:	SkinnetKlöver v6.2 med 6 prickar (1♣+2♦)	
		Övrigt:	Honnör begär avblockering om partnern har det utlovade kortet, t.ex. D från KD109 begär avblockering av knekten.		NCBO:	Sveariket	
					Event:	Alla	
					Players:	Thomas Andersson (15537) - Johan Bennet (93)	
1NT INKLIV (2:a/4:e hand / Svar / Balansering)		UTSPEL			SYSTEMSAMMANFATTNING		
15-18 (11-14)			Mot färg	Mot NT	GENERELL STIL		
Syson, men 4-4 i hö och MIN är möjligt och 2♣ är därför en smula förändrat		Ess	EKxx, Ex	Samma	5542 med transfers. 1♣ = (10)11-14(16) NT eller (16)18-20(21)NT eller 4+♣		
så tillvida att 2NT visar 44 och MIN, medan 3♣ visar 44 och MAX		Kung	EK, KDxx, Kx		1♣ 3:e hand ozon <u>kan vara vilken hand som helst (RAPS*; Random PSychie)</u>		
		Dam	KD109, Dknxx, Dx		INT ~ ca (14)15-17(18)		
HOPPINKLIV (Stil / Svartsbud / Ovanliga 2NT)		Knekt	Kn109, Dkn98, knx		Vi upp- och nedvärderar ofta, HP-gränserna är ytterst ungefärliga, och sang- gränserna för 1♣/INT överlappar därför varandra.		
(1♣) - 2♦ = 4+♠ och 5+♥		10	1098, 10x		Vi försöker t.ex. undvika att öppna med INT om handen har egenskaper vi inte gillar, t.ex. en svag dubbelton.		
2hö = 10-15, 4*hö och en 5+lå (alå om öppningsfärgen lovar 3+kort)		9	98xx, 9x		Vi är överlag tämligen aggressiva, 3:e hand ozon passar aldrig.		
2NT = 55 båda lägsta objudna		Hög-x	Xx	Xx, Xxx	2/1-bud är UK förutom när färgen bjuds om, eller preferens till 2hö.		
3x = spärr		Låg-x	xxX, xxXx, xxXxX	xxxX	SPECIELLA BUD SOM KAN KRÄVA FÖRSVARSMETODER		
DIREKT/HOPPANDE ÖVERBUD (Stil / Svartsbud / Balansering)		MARKERINGAR, ORDNINGSFÖLJD			1♣ som ovan		
(1♣) - 2♣ = 55 ♠+♦/♥			Vid utspel	Spelf. spelar	Sak	2♦ = 0-9, 5+hö (möjlig 25+NT eller UK 5+♦ I zonen)	
(1♦) - 2♦ = 4+♠ och 5+♥		Färg: 1	Schneider	Malmö	Schneider	2♥ = 10-13, 5+♠ och 4+♥	
(1hö) - 2hö = 55 ahö+lå		2	Malmö	Färgpreferens	Malmö		
		3	Färgpreferens				
		NT: 1	Som ovan...				
		2					
Sangförsvar (mot stark/svag / Balansering / Pass i förhand)		3					
D = styrka, 2♣ = stayman, 2♦ = svag hö-inkliv, 2hö = konstruktivt							
Pass i förhand: D = ♣+hö, 2♣ = stayman, 2♦ = ♦+hö, 2hö = konstruktivt		ÖVRIGA MARKERINGAR, INKLUSIVE TRUMF					
		Vi försöker markera vad vi tror partner har nytta av, och "hoppas över"					
		en markering om vi tror den inte behövs. Tabellen ovan ska därför ses som guidelines.					
MOT SPÄRRBUD (Dubblingar / Överbud / Hopp / Sangbud)		DUBBLINGAR			SPECIELLA KRAVPASS-SITUATIONER		
(1/2/3♣) - D - (pass) - 1/2/3♦ = svagt, "lebensohl"		UPPLYSNINGSDUBBLINGAR (Stil / Svartsbud / Balansering)					
"Leaping michaels", på både 3- och 4-läget		De flesta dubblingar är upplysningsdubbling av ett eller annat slag.					
(2x = svagt/multi) - 3hö = 4*hö och en 5+lå om hoppande		Svar på (1x) - D - (pass) : 2x++ (3 färgbud f.o.m. överbud) = transfer med 11+hp			PSYKAR		
(2/3lå) - 4lå = 55 hö, (2/3lå) - 4alå = 5+alå och en 4+hö (64 eller 55)		Exempel: (1♥) - D - (pass) - 2♥=4+♠ // 2♠=4+♣ // 3♣=4+♦			Relativt vanliga (oftare än "sällan")		
(2/3hö) - 4lå = 5+lå & 4+alå (64 eller 55), (2/3hö) - 4hö = överstark 1/2-färgare					3:e hand ozon passar aldrig, antingen ett beskrivande bud, eller 1♣ som RAPS*.		
MOT STARKA ÖPPNINGSBUD					VIKTIG INFO SOM INTE PASSAR NÅGON ANNANSTANS		
Naturligt		SPECIELLA, ARTIFICIELLA OCH KONKURRENSDUBBLINGAR			*) RAPS = Random PSychie. Dvs det kan vara vilken hand som helst, används		
		Stöddubblingar (ej obligatoriskt)			i 3:e hand ozon då vi aldrig passar. Antingen öppnar vi med ett beskrivande eller		
		I konkurrenslägen är D/RD ofta transfer.			utspelsvisande bud, t.ex. 1♥ på EKknT eller liknande, och om inget bra bud		
ÖVER MOTSTÅNDARNAS UPPLYSNINGSDUBBLING		D av ett tangentbud under vår färg är oftast svagt med stöd medan höjning			finns, öppnar vi med 1♣, som då kan vara 0-9 med 0+♣. SH kommer däremot,		
Oftast transfer		är fullvärdig.			till att börja med, att förutsätta en normal öppning.		
		RD av hållfråga/fjärde färg/kontrollbud är oftast xx(xx)			Vi använder ofta transfer i konkurrensbudgivning, RD är sällan to play, det är		
					oftast transfer (eller något annat beskrivande).		
		D av konv 1♣ = a) egen 1♣-öppning, inklusive *RAPS b) överstarkt inkliv					

ÖPPNINGSBUD

Öppning	konv	Min antal kort	UD till	Beskrivning	Svarsbud	Fortsättning
1♣	*	2 (0)	5♠	(a) 10-23 4+♣ (b) (10)11-14(16) NT, inklusive alla 5332 (c) (16)18-20(21) NT, inklusive alla 5332 (d) 0-9 oavsett hand, 3:e hand ozon	1♦=(3)4+♥ 1♥=(3)4+♠ 1♠=a) 5-11/14+hp NT utan hö b) 5+♦ c) svagt 5+♣ 1NT=11-13NT oftast ingen 4-korts hö 2♣=a) 8+hp 6+♣ b) 11+hp 4+♣ 2♦=a) 4-7 6+hö b) 11+hp 5♣4♦ 2hö=invit/slaminvit 6+hö 2NT=UK 14-16 NT 3♣=7-10 5♣4♦ // 3♦=9-11 6♦4♣ // 3hö=UK kortfärg med 5♣5♦	1♣-1♦/♥:1♥/♠=a) 11-14NT b) 2-3hö obal min // 1NT=18-20NT kan ha stöd // 2♦=a) 14-16 3*hö b) 18+hp 3*hö+6♣ c) Reverse ahö // 2hö=bra 11-14 4+hö // 2ahö=16+hp xx45 // 2NT=a) 18+hp 4*hö b) 16+hp 6+♣ <3*hö // 3♣=15-17 3*hö 6+♣ // 3♦=bra 18-20NT 4+hö // 3hö=15-17 4*hö. 1♣-1♠:1NT=11-14NT // 2♦=a) dålig 18-20NT b) 11-14 5hö332 c) 16+hp xx45 // 2♥=16+hp 5+♣ ej 4*hö // 2♠=16+hp 5+♣ med en 4*hö // 2NT = bra 18-20NT. 1♣-1NT:2♣=kommando 2♦ // 2♦/♥=transfer: a) 5hö332 b) UK 4*hö 5+♣ // 2♠=a) INV NT b) svag/UK 6+♣ // 2NT=någon xx // 3♣=INV 6+♣ // 3x=kortfärg. 1♣-2♣:2♦=11-14NT.
1♦		4	5♠	10-23, 4+♦ ofta obalanserad ev. svagare 3e hand	1hö=4+hö // 1NT=6-12 utan hö 2♣=a) 11+hp 4+♣ b) 6-10 3+♦ 2♦=a) 4-7 6+hö b) 11+hp 4+♦ utan hö 2hö/3♣=UK 5/6+suit // 2NT=UK 14-16 NT 3♦=7-10 4+♦ // 3hö=11+hp kortfärg	1♦-1hö:1NT=a) 11-15 6+♦ (eller x45x efter 1♠) b) 14+hp högst 3-stöd // 2♦=11-14 3*hö // 2hö=11-14 4*hö // 2NT=a) 18+hp 4*hö b) 16+hp 6+♦ <3*hö // 3♦=15-17 3*hö+6♦, 3hö=15-17 4*hö. 1♦-1NT:2♣=a) 11-15 5+♦ b) 16+hp xx54 // 2♦=11-15 xx54 // 2NT=16+hp 6+♦ 1♦-2♣:2♦=minimum // 2hö="nat"
1♥		5	5♠	10-23, 5+♥ ofta obalanserad ev. svagare 3e hand	1♠=4+♠ // 1NT=(0)6-12 2♣=a) ca 12-13 2-3♥ b) 5+♣ 2♦=a) 4-7 3*♥ b) 5+♦ 2♥=8-11 3+♥ 2♠=UK 5+♠ // 2NT=INV+ 4+♥ 3lå=INV+ kortfärg // 3♥=Mix raise	1♥-1♠:1NT=a) 11-16 6+♥ b) 15+hp 0-3♠ // 2♥=11-14 3*♠ // 2♠=11-14 4*♠ // 2NT=a) 18+hp 4*♠ b) 16+hp 6+♥ <3♠ // 3♥=15-17 6♥3♠ // 3♠=15-17 4♠. 1♥-1NT:2♣=a) 16+hp häxa b) 14-16 6+♥ c) 11-16 5♥4♣ // 2♥=11-13 6+♥ // 2NT=16+hp 6♥+4lå. 1♥-2♣:2♦=a) MIN b) UK "nat" // Annat=UK naturligt 1♥-2♦:2♥=MIN // 2♠=Allmän INV+ mot stöd // Annat=NAT INV+ mot stöd
1♠		5	5♥	10-23, 5+♠ ofta obalanserad ev. svagare 3e hand	1NT=(0)6-12 2♣=a) ca 12-13 2-3♠ b) 5+♣ // 2♦=5+♦ // 2♥=a) 4-7 3*♠ b) 5+♥ 2♠=8-11 3+♠ // 2NT=INV+ 4+♠ 3lå=INV+ kortfärg // 3♠=Mix raise	1♠-1NT:2♣=a) 16+hp häxa b) 14-16 6+♠ c) 14-16 5♠3♥ // 2♥=14-16 5♠4♥ // 2♠=11-16 5♠4♣ <3♥ // 2NT=16+hp 6♠+4lå. 1♠-2♣:2♦=a) MIN b) UK "nat" // Annat=UK naturligt 1♠-2♥:2♠=MIN // 2NT=Allmän INV+ mot stöd, Annat=NAT INV+ mot stöd
1NT			5♠	(14)15-17(18)NT, 5422/6322 möjlig Ej minimum med 44 hö. Upp/nedvärderar frekvent, och försöker undvika 1NT med svag dubbelton (hellre 1♣)	2♣=högfärgsfråga (lovat inte högfärg) // 2♦=a) 5+♥ b) UK 5♠4♥ 2♥=5+♠ // 2♠=a) INV NT b) 54+♣+♦ c) svagt 6+♦ 2NT=INV+ frågar efter svaghet // 3♣=svagt 6+♣ 3♦=UK 4441/5440 med kort lå 3hö=UK 4441/5440 med kort ahö	1NT-2♣:2♦=ej hö // 2hö=4+hö // 2NT=44 hö MAX [forts efter 1NT-2♣:2x=trf] 1NT-2♦:2♥=a) MIN b) 2*♥ // 2♠=MAX 3+♥ // 2NT=6*lå // 3lå=dubbelton+4*♥ 1NT-2♥:2♠=a) MIN b) 2-3♠ // 2NT=6*lå // 3lå=dubbelton+4*♠ 1NT-2♠:2NT=MIN // 3lå=MAX längsta lå (3♣ med lika längd) 1NT-2NT:3lå=knx(x) eller sämre // 3hö=Dx eller sämre
2♣	*	0	5♠	21-22NT eller UK oavsett hand	2♦=a) xx ♥ b) 4+♥ c) 5+lå d) 55 ♥+♣/♦ // 2♥=a) xx ♠ b) 4+♠ c) 55 ♠+♣/♦ 2♠=a) svagt utan hö b) UK minst Qx både ♥ och ♠ c) 54+♣+♦ 2NT= 55 ♥♠ eller ♣♦ // 3♣=54+♥+♠ // 3♦=6+hö // 3hö=kort hö 1444	2♣-2♦:2♥=21-22NT // 2♠+=NAT UK // 2NT=UK någorlunda BAL 2♣-2♥:2♠=21-22NT // 2NT=UK någorlunda BAL // 3x=NAT UK 2♣-2♠:2NT=21-22NT // 3♣=a) 25+NT b) 5+♣ // Annat=naturligt
2♦	*	0	4♠	0-9, 5+hö zon/pos-varierat	2hö=pass/korrigerat // 2NT=INV+ 3hö=NAT INV (3♥ P/K om fi ej passat) 4♣=Ber ÖH transferera till sin färg // 4♦=Ber ÖH bjuda sin färg	2♦-2♥:2NT=6♠4lå // 3lå=NAT okänd hö 2♦-2♠:2NT=5+♥ // Annat=5+♠ NAT 2♦-2NT:3lå=good/bad respektive hö, 3M=NAT mellanstyrka
2♥	*	4		10-13, 5+♠ och 4+♥	2NT=INV+ // 3lå=UK NAT // 3hö=mild invit	2♥-2NT:3♣=MIN // 3♦=55/64 // 3♥=kort ♣ // 3♠=kort ♦ // 3NT=5422 // 4lå=renons med 5440
2♠		6		10-13, 6+♠ inte 4♥	2NT=INV+ // 3x=NAT // 3♠=Spärr // 4x=renons	2♠-2NT:3♣=ngn kortfärg // 3♦=ngn 4*lå // 3♥=3*♥ // 3♠=MIN // 3NT=förslag
2NT				22-23NT Muppet-svar	3♣=hö? // 3♦/♥=5+♥/♠ // 3♠=44+ lå // 4lå=6+lå // 4hö=6+hö ST dålig färg	2NT-3♣:3♦=4*♥ och/eller 4*♠ // 3♥=ingen hö // 3♠=5*♠ // 3NT=5*♥
3x		6		Spärr	Ingen ö.k.	
3NT				Solid högfärg utan nämnvärd sidostyrka	Ingen ö.k. men 4♥ bör logiskt vara passa/korrigerat	
4x		6		Spärr	Ingen ö.k.	
4NT				Frågar efter specifika ess	5♣=0 ess // 5♦♥♠=esset // 5NT=♣ ess // 6♣=två ess	
5x		6		Spärr	Ingen ö.k.	

SLAMBUDGIVNING

RKC, italienska kontrollbud, splinter, voidwood 5-läget