

Delsystem: Morotsklöverns 1♣

Ursprung: Anders Morath och Sven-Olov Flodqvist.

Skapat datum: 1972.

Syfte: Efter den starka klöveröppningen prioriteras dels anpassning före kontroller, dels utrymmesbesparing med vanliga svarshänder.

Beskrivning

Grunden är den vanliga i starka klöverssystem, d v s 1♦ som negativt svar och resten som utgångskrävande, allmänt eller färgvisande, samt svaga/semipositiva med långfärger.

Ostörda svarsbud

<u>1♦</u>	0-7 hp, rondkrav, ej KDknxxx i någon färg eller 0-4 med sexkorts högfärg.
<u>1♥</u>	8+ hp, utgångskrav utan femkorts högfärg, sexkorts lågfärg eller 5-5 i lågfärgerna.
<u>1♠/NT</u>	8+ hp, utgångskrav med femkorts hjärter (1♠) respektive spader (1NT).
<u>2♣/♦</u>	8+ hp, utgångskrav med sexkortsfärg eller minst 5-5 i lågfärgerna (den starkare eller längre bjuds).
<u>2♥/♠</u>	0-4 hp, okrav, sexkortsfärg.
<u>2NT</u>	9+ hp, utgångskrav med någon solid långfärg.
<u>3♣/♦/♥/♠</u>	6-7 hp, okrav, KDknxxx

De negativa svarshänder som innefattas i svaret 1♦ delas in i två undergrupper, negativa (0-4 hp) och semipositiva (5-7 hp) händer. I andra budronden försöker svararen visa vart han hör.

Även de utgångskrävande svarshänderna med 8+ hp indelas i intervall, nämligen 8-11, 12-14 och 15+ hp. Öppnaren förutsätter normalt 8-11 tills svararen berättat om tillägg. Det gör han genom att i princip slaminvitera med 12-14 hp och någon anpassning med 15+ hp oavsett anpassning. Givetvis tas alltid hänsyn till trumfstöd, anpassning eller brist på dylika.

Rondkravet 1♣ höjs alltså av positiva svarsbud till utgångskrav, och dessutom kan öppnaren efter ett negativt svar kräva till utgång. Utgångskrav kan ibland skärpas till nivåkrav som t ex minst 4♥/♠ eller minst 4NT.

Störda svarsbud

När motståndarna stör klöveröppningen är alla färg- och sangbud naturliga, och dubblingar styrkevisande utan bjudbar egen färg. Svarsbuden varierar med inkliven.

Motbud	Svarsbud	Innebörd
D	Pass	0-5 hp utan acceptabel långfärg.
	1♦	5-7 hp, rondkrav utan hygglig femkortsfärg.
	1NT	5-7 hp, okrav med balanserad hand och spridd styrka.
	RD	8+ hp, utgångskrav (eller häktning) utan hygglig femkortsfärg.
	Färg Hopp	8+ hp, rondkrav med hygglig femkortsfärg. 3-5 hp, okrav med anständig långfärg.
Färgbud	Pass	0-5 hp utan acceptabel långfärg eller 6+ hp med hygglig minst femkorts inklivsfärg. Öppnaren passar ej i sista hand.
	D	6+ hp utan hygglig femkortsfärg, d v s vanligen balanserad

	eller trefärgshand.
Sang	8+ hp, naturligt utgångskrav.
Färg	6+ hp, rondkrav med hygglig femkortsfärg.
Hopp	3-5 hp, okrav med anständig sexkortsfärg.
Överbud	8+ hp, utgångskrav med kort inklivsfärg och godkänt stöd i objudna färger.

Sangbud Mot artificiella sanginkliv bjuder man som efter färginkliv. Om inklivet mot förmodan är naturligt dubblar man med 6+ hp och passar eller bjuder en rimlig långfärg med mindre.

Hopp I princip samma metoder som efter enkla färginkliv. Givetvis är dock ett direkt utgångsbud okrav. Med minimum för ett frivilligt bud bör man vara en smula restriktiv, eftersom man i praktiken har svårt att stanna under utgång.

Frågebud

I en del situationer används nedan beskrivna frågebud.

Alpha

Kontrollfrågebud efter svararens ess och kungar förekommer efter färgvisande positiva svarsbud, d v s 1♠/NT och 2♣/♦. Öppnarens reläbud samt hopp i ny färg är Alpha-frågebud, liksom hopp till tre trick i färg på svaret 1♥. Svararen redovisar sina kontroller enligt följande skala där ess motsvarar två kontroller och kung en.

1 steg	0-2 kontroller
2 steg	3 kontroller
3 steg	4 kontroller
etc	

Denna skala kallas *Alpha 1* och dessutom förekommer *Alpha 2* efter svaret 1♦, då öppnarens hopp till 3♥/♠ och 4♣/♦ är kontrollfrågebud med självspelande färg. *Alpha 2* används även då öppnaren efter positivt högfärgsvisande svar redovisar 23+ hp, t ex 1♣-1♠/NT; 2NT eller efter svaret 1♥, t ex 1♣-1♥; 1♠-1NT/2♣/♦; 2NT. *Alpha 2* -skalan har följande utseende:

1 steg	0 kontroll
2 steg	1 kontroll
etc	

Beta

Efter avslaget 1♦ är öppnarens hopp till 2♥/♠ naturligt utgångskrav och samtidigt ett stödfrågebud, som ber svararen berätta vad han har i frågefärgen, enligt denna skala:

1 steg	Två eller tre hackor
2 steg	Singel eller renons
3 steg	Honnör singel eller andra
4 steg	Honnör tredje
5 steg	Fyra eller fler hackor
6 steg	Honnör fjärde eller längre
7 steg	Två honnörer med högst en hacka
8 steg	Två honnörer med två eller fler hackor

Utgångskravet kan hävas om öppnaren återbjuder 3♥/♠ när svararen visat singel eller

renons i färgen, men svararen kan givetvis ändå höja till utgång.

Efter de fyra första svaren är öppnarens bud i ny färg ny Beta och om möjligt kan ytterligare ett Beta avges under utgångsnivå. Efter högre svar är ny färg ett s k [CAB](#).

Gamma

Efter positiva färgvisande svar och Alpha är bud i svararens färg på lägsta nivå ett frågebud, som ber svararen beskriva sin färg enligt följande skala:

1 steg	Ingen honnör
2 steg	Damen
3 steg	Ess eller kung
4 steg	Två honnörer
5 steg	Dam med extralängd
6 steg	Ess eller kung med extralängd
7 steg	Två honnörer med extralängd
8 steg	EKD

CAB

Efter Beta och efter Gamma kan öppnaren fråga efter kontroll i viss färg med hjälp av Cab (Control Asking Bid), som besvaras enligt följande skala:

1 steg	Tre eller flera hackor
2 steg	Dam eller dubbelton
3 steg	Kung eller singelton
4 steg	Ess eller renons
5 steg	EK eller ED

Upprepat bud i frågefärgen ber svararen precisera vad slags kontroll han har. Ett steg visar fördelningskontroll och två steg honnörskontroll. Ny färg är nytt CAB och 4NT är 4 ess Blackwood.

ATAB

Efter svaren 1♠ och 1NT är öppnarens 2♥ respektive 2♠ s k ATAB (Ace Trump Asking Bid). Dessutom är andra budrondens höjningar av svararens naturliga 2♥/♠ till treläget eller försenade stöd till 4♣/♦ ATAB, t ex 1♣-1NT; 2♦-2♥/♠-3♥/♠ eller 1♣-2♣; 2♥-2NT; 4♣. Svararen ombeds redovisa sina ess av fem samt eventuell trumfdam enligt följande skala, där essvärden motsvarare 1 och trumfdamen ½:

1 steg	0-0,5
2 steg	1
2 steg	1,5
etc	

I en del marmicsekvenser efter 1♣-1♥, där ATAB också förekommer, händer det att öppnaren får redovisa sina essstrumfpoäng. I dessa fall inleds skalan med 0-1,5 etc

SAB

I marmicsekvenserna efter svaret 1♥ förekommer s k SAB (Strength Asking Bid), där svararen eller öppnaren redovisar sin styrka enligt följande skala:

1 steg	Min till min +1 hp
2 steg	Min +2 till min + 3 hp

3 steg Min + 4 till min + 5 hp
etc

SCAB

Efter ATAB 2♥/♠ och i marmicsekvenserna används s k SCAB (Specific Cards Asking Bid) med vars hjälp man kan utröna partnerns innehav i en viss färg. Efter [ATAB 2♥/♠](#) gäller SCAB 1:

1 steg	Tre eller fler hackor
2 steg	Två hackor
3 steg	Damen med eller utan hackor
4 steg	Singel eller renons
5 steg	Kungen med två eller fler hackor
6 steg	Kung singel eller andra
7 steg	KD

Efter damsvaret, 3 steg, är upprepat bud i färgen fråga efter singeldam, vilket förnekas med ett steg.

I marmicsekvenserna gäller SCAB 2:

1 steg	Ingen honnör
2 steg	Damen
3 steg	Kungen
etc	KD

Observera att SCAB endast förekommer efter [ATAB](#) och att essen kontrolleras med andra metoder. Därmed kan i varje kombination en hacka bytas ut mot esset.

Fortsatt budgivning efter avslaget 1♦

Öppnarens enkla färgåterbud, d v s 1♥/♠ eller 2♣/♦, är naturliga bud som får avpassas, även om svararen anstränger sig för att åstadkomma ett bud, t ex enkelhöjning med minst trestöd eller en ny färg med 5-7 hp.

Med enfärgshänder återbjuder öppnaren naturligtvis sin färg, men med tvåfärgshänder prioriteras högfärgerna även med längre lågfärg. Med båda högfärgerna eller lågfärgerna bjuds den längre eller högre. Observera att återbudet 2♣/♦ därmed i princip förnekar högfärg.

På öppnarens naturliga färgåterbud är svararens bud i ny färg naturligt rondkrav, 2-över-1 visar normalt femkortsfärg och 5-7 hp, medan 1♠ över 1♥ t v inte lovar någon styrka alls. 1NT på 1♥/♠ är ett rent negativt bud utan högfärgsintresse (med undantag för hjärter när öppnaren återbjöd 1♠). 2NT med eller utan hopp är alltid konstruktivt med 6-7 hp. Efter 1♣-1♦; 2♣/♦-2NT visar öppnarens 3♥/♠ singelton.

Höjningarna av öppnarens färg är okomplicerade. 2♥/♠ lovar minst trestöd och ca 3-5 hp eller minst fyrstöd och ca 2-4. En höjning till 3♣/♦ lovar minst trestöd och ca 3-5 hp. Med äkta trumfstöd (fyrstöd i högfärg) kan svararen splintra med ca 2-7 hp. Med ca 5-7 hp och starkt trumfstöd utan singelton kan man hoppa till 3NT.

Efter enkelhöjningen till 2♥/♠ visar öppnarens 2NT 4441(ahö). 2♠ över 2♥ kan innebära 4441(lå) eller 4-5 i högfärgerna. Öppnarens 3♣/♦ är konstruktivt men okrav med längre lågfärg. Återhöjningen till 3♥/♠ är inviterande med minst femkortsfärg.

Observera att öppnarens lågfärgsbud i tredje budronden alltså kan innebära längre

låg färg än bjuden hög färg. Speciellt gäller att hopp till 3♣/♦ över svararens 1♠/NT och 3♣/♦ över enkelhöjningen till 2♥/♠ eller efter svararens inviterande 2NT alltid visar minst femkorts färg. Efter ex vis 1♣-1♦; 1♥/♠-2NT visar alltså 3♣/♦ femkorts färg, eventuellt med femkorts hög färg likaså, medan ombudet 3hö är krav med femkorts färg.

Öppnarens hoppande återbud i färg på 1♦ är utgångskrav och 2♥/♠ dessutom Betafråga efter trumfstöd. Hopp till 3♣/♦ förnekar i princip en rimlig fyrkorts och definitivt en femkorts hög färg. Svararens reläbud på hoppen till 3♣/♦ är artificiella, vilande bud, medan övriga färgbud är naturliga med 5-7 hp och 3NT visar 5-6 hp med relä färgen. Höjningen till 4♣/♦ är starkare än direkta 5♣/♦ och hopp i ny färg är splinter.

Öppnarens dubbelhopp till 3♥/♠ eller 4♣/♦ på 1♦ är Alphafråga efter kontroller med en självspelande trumf.

Sangåterbudet

1NT visar en balanserad hand med 18-20 hp, vanligen utan femkorts hög färg. Eftersom den gemensamma styrkan här ligger mellan 18 och 27 hp siktar fortsatt budgivning främst mot delkontrakt eller utgångsinviter.

1NT 2♣ Högfärgsfråga
 2♦ Relä
 2♥/♠ Naturligt inviterande – 2NT söker singelton och ny färg är negativt invitbud med xx.
 2NT Naturlig invit
 3♣/♦ E/Kxxxx utan sidostyrka
 3♥/♠ Naturlig invit men ej HHxxxx
 4♣/♦ Överföring till högfärgerna

1NT 2♣ Stayman
 2xy 2♥/♠ Naturlig invit med 5-4 i högfärgerna (över 2♦)
 2NT Maximum utan stöd
 3NT Maximum med HHx i högfärgen.
 2NT Naturlig invit med objuden hög färg
 3♣/♦ Naturligt utgångskrav (invit efter 1♣-1♦).
 3♥/♠ Invit vid höjning och annars naturligt utgångskrav

1NT 2♦ Relä
 2♥ Pass Svag med hjärter
 2♠ Svag med spader
 3xy ED/KDxxxx utan sidostyrka.
 3NT Utgångskrav med minst 55 i lågfärgerna
 2NT Relä
 3♣ Pass Svag med klöver
 3♦ Svag med ruter
 3♥/♠ 3ko-färgen i 5431 med lågfärgerna
 3NT Minst 55 i lågfärgerna, men svagare än ovan

2NT visar 25-27 hp på en balanserad hand. Fortsatt budgivning enligt följande:

3NT 4♣ Färgsökande
 4♥/♠ Naturligt rondkrav
 4NT Naturligt inviterande
 5♣/♦ Naturligt inviterande

- 4♦ Relä
 4♥ Pass Hjärter
 4♠ Slutbud
 4NT Minst 55 i lågfärgerna
 5♣/♦ Slutbud

Fortsatt budgivning efter svaret 1♥

Eftersom svararen förnekat femkorts högfärg, sexkorts lågfärg och 55 i lågfärgerna är handen antingen balanserad (4333/4432/5332), tvåfärgad (5422/5431) eller trefärgad (4441/5440). Eventuell femkortsfärg är alltså inte en högfärg.

Öppnaren återbjuder enligt följande:

- 1♠ Reläbud med: a) exakt femkorts högfärg
 b) 4441-fördelning
 c) balanserad med 25-27 hp
- 1NT Balanserad hand med 18-20 hp
- 2♣/♦ Naturligt, minst femkortsfärg
- 2♥/♠ Naturligt, minst sexkortsfärg
- 2NT Balanserad hand med 23-24 hp
- 3♣/♦/♥/♠ Alpha 1 med självspelande färg
- 1♣ 1♥
- 1♠ 1NT Balanserad, 4333/4432/5(lå)332
 2♣/♦ Femkortsfärg, 5431/5422/5332
 2♥/♠ Kortfärgen i 4441/5440
 2NT (4405)
 3♣/♦ Kortfärgen i 4441
 3♥ (4450)

Efter 1♣-1♥; 1♠-1NT

Svararen har visat balanserad hand:

Med typ a) bjuder öppnaren sin femkorts högfärg. Med typ b) bjuder man 2♣ med 17-19 och 2♦ med 20+ hp. Med typ c) bjuder man 2NT.

- a) Med fyrstöd höjer svararen till 3♥/♠ med 8-11 eller 15+ hp. Med 12-14 bjuder han 3NT och med 8-9 dåliga är budet 4♥/♠.

Utan fyrstöd bjuder man 2NT med 8-11 eller 15+ hp och ny färg med 12-14.

Naturlig budgivning följer, med singelvisning över höjningen till 3♥/♠ eller preferenser till 3♥/♠.

- b) På 2♣ frågar svararens 2♦ efter kortfärgen (2NT med kort ruter). Därefter fastställs ev trumf med [ATAB](#), som kan följas av [SCAB 2](#).

På 2♦ frågar svararens 2♥ efter kortfärgen, (2NT med kort hjärter). Därefter fastställs ev trumf med ett [SAB](#), som kan följas av [ATAB](#) och [SCAB 2](#). Om reläbud efter inledning med SAB sammanfaller med lägst aktuella utgång (även 3NT med lågfärg som trumf) är det dock slutbud och nästa bud är relä.

- c) Svararen visar sina kontroller enligt [Alpha 2](#). Naturlig budgivning följer.

Svararen har visat femkorts lågfärg:

Återigen bjuds 2♥/♠ med typ a) och 2NT med typ c).

Med typ b) bjuder man:

- andra lågfärgen med singel i svararens lågfärg
- höjning till 3♣/♦ med singel i andra lågfärgen
- hopp till 3♥/♠ singel högfärg

De stödvisande buden kan ev baseras på typ a) med 5431 och fyrstöd.

- a) Med trumfstöd, d v s minst Dxx/xxxx höjer svararen till 3♥/♠ med balanserad hand och 8-11 eller 15+ hp. Med 12-14 jämna bjuder man 3NT och med 8-9 dåliga är budet 4♥/♠. Hopp i ny färg är splinter.

Utan fyrstöd bjuder man ny färg eller 2NT. Dessutom kan en stark femkorts lågfärg bjudas om.

Observera att från 3♥/♠ visar alla öppnarens färgbud kortfärg och 3NT tillägg med utan kortfärg.

- b) Då öppnaren visat singelton i svararens lågfärg, kan denne fastställa en ny trumf med ett [SAB](#), varvid 3♦ över 3♣ visar klöverstöd. [ATAB](#) och ev [SCAB 2](#) kan följa.

Då öppnaren visat lågfärgstöd är relä (utom 3NT på 3♠) SAB, som kan följas av [ATAB](#) och ev [SCAB 2](#). Notera att ♥/♠ som inte är relä visar stöd och är [SAB](#).

- c) Svararen visar sina kontroller enligt [Alpha 2](#). Naturlig budgivning följer.

Svararen har visat trefärgshand:

Över 2♥/♠ kan öppnaren antingen fastställa en trumf direkt med [SAB](#) – [ATAB](#) – [SCAB 2](#), eller fråga efter ev femkortsfärg med 2NT, så svararen bjuder 3♣/♦ med εω femkortsfärg, 3♥ med 4441 och 8-9 hp, 3♠ med 10-11 etc. Efter 3♣/♦ startar öppnarens färgbud SAB – ATAB – SCAB 2, men efter 4441-svaren gäller ATAB – SCAB 2. Observera dock att 4 i svararens högfärg är slutbud (singelfärgen används som ATAB med högfärgsstöd).

Över 2NT, 3♣/♦ och 3♥ är ny färg [SAB](#) och över 3♥ är dessutom 4♣ SAB i hjärter. Öppnarens 3NT över 3♦/♥ kan innehålla lågfärgsstöd men minimum, så öppnaren måste bjuda vidare med 12+ hp (4♣ med 12-13, 4♦ med 14-15 hp etc).

Efter 1♣-1♥; 1NT

Eftersom den gemensamma styrkan uppgår till minst 26 hp och svararens fördelning är begränsad av svarsbudet används här inte normala sangmetoder. Svararens 2♣/♦ är artificiella bud med olika typer av svarshänder och 2♥/♠, 2NT, 3♣/♦ och 3♥ visar trefärgshänder so efter reläbudet 1♠.

- 2♣ Söker primärt femkorts högfärg och används när svararen vill undersöka högfärgerna för bästa utgång eller slaminvitera med 5422 eller 5431 eller med 5332 och stark femkorts lågfärg.

Öppnaren bjuder ev femkorts högfärg, varpå svararens 3♣/♦ visar femkortsfärg medan hopp till 4♣/♦ visar femkortsfärg och trumfstöd med slamintresse. Utan femkorts högfärg bjuder dock öppnaren 2♦, varefter färger bjuds växelvis uppåt. Observera att om någon passerar 2NT med 3♣/♦ visar detta femkortsfärg (3♣/♦ direkt på 2♦ visar 5332 med god femkortsfärg). Utan femkortsfärg vilar man förstås i 2NT.

2♦ Visar en balanserad hand och söker färger uppåt. Budet används när svararen vill leta 4-4:or i högfärg för bästa utgång eller slaminvitera med en jämn hand. Färger bjuds växelvis uppåt och även här visar 3♣/♦ förbi 2NT en femkortsfärg.

Observera att en sangåterbjudare med femkorts högfärg troligen har minimum och/eller typiska sangvärden, eftersom man annars hellre återbjuder 1♠ på 1♥.

När svararen visar trefärgshand följer man samma mönster som efter 1♠.

Efter 1♣-1♥; 2♣/♦

Naturlig budgivning följer, där svararens 2♥/♠ visar exakt fyrkortsfärg. Vanligen föredras högfärgsvisning framför höjningen till 3♣/♦ med jämna händer.

Med trumfstöd visar annars enkelhöjningen 8-11 eller 15+ hp, 3NT 12-14 och spridd styrka, 4♣/♦ 12-14 och färgspelsvärden. Med singleton avger man splinterhopp.

Efter höjningen till 3♣/♦ är öppnarens bud i ny färg singelvisande. För övrigt bjuder man tämligen naturligt med singelvisning från 3♥/♠.

Efter 1♣-1♥; 2♥/♠

Naturlig budgivning. 2♠ visar alltså fyrkortsfärg, 3♣/♦ femkortsfärg och 2NT är vilande, inte nödvändigtvis med en jämn hand. Med 1♠444 bjuder man 3♥ över 2♠ med hyggliga värden och annars 2NT.

Med minst trestöd utan singleton höjer man till 3♥/♠ med 8-11 eller 15+ hp och bjuder 3NT med 12-14 eller 4♥/♠ med magra 8-9. Med singleton splinterhoppar man.

Efter höjningen till 3♥/♠ visar öppnarens 3NT 6322 eller 7222 och ny färg är splinter. Med minimum utan singleton bjuder man dock 4♥/♠.

Efter 1♣-1♥; 2NT

Analog budgivning med den efter [1NT](#), men en tricknivå högre.

Fortsatt budgivning efter svaren 1♠/NT

Relååterbudet 1NT/2♣ är [Alpha 1](#), varefter bud i svarsfärgen är [Gamma](#) och övriga bud naturliga. Efter Gamma är ny färg [Cab](#).

Stöd till 2♥/♠ är [ATAB](#), som kan följas av [SCAB](#) 1 eller singelfrågan 3♥/♠.

Stöd till 3♥/♠ visar 18-20 balanserade hp med fyrkortsstöd, som inte vill ta kommandot. Svararen kan eventuellt slaminvitera med 3NT eller singelvisande bud i ny färg.

Ny färg, med undantag för 2♣ på 1NT, är naturliga bud. Senare är alla hopp i ny färg splinterbud med stöd i senast bjudna färg. Höjningar till 3♥/♠ efter naturlig inledning är dock [ATAB](#), men här följer inga fler frågebud utan kontrollbudgivning.

Återbudet 2NT är [Alpha 2](#) med 23+ hp och en jämn hand. Naturlig budgivning efter kontrollsvaret.

Hopp i ny färg är [Alpha 1](#) med självspelade färg - kontrollbudgivning följer.

Dubbellopp i ny färg är [ATAB](#) med renons och 3NT är ATAB med renons i andra högfärgen.

Fortsatt budgivning efter svaren 2♣/♦

Reläåterbudet 2♦ respektive 2♥ är [Alpha](#) 1, men svararens 3alå ingår inte i skalan, utan visar minst 55 i lågfärgerna. Över detta 3alå är nytt relä Alpha. Efter Alphafrågan är återgång till 3lå [Gamma](#) och därefter är ny färg [Cab](#).

Ny färg utöver reläbudet är naturligt och 2NT visar femkorts reläfärg. Efter naturlig inledning är försenat stöd till 4♣/♦ [ATAB](#), som dock inte följs av flera frågebud utan av kontrollbud. Efter inledningen 1♣-2♣; 2♥-2♠ är även höjningen till 3♠ ATAB.

Även efter relä-Alpha är ny färg naturligt, och därefter visar hopp i ny färg alltid singleton och stöd i senast bjudna färg.

Höjningarna till 3♣/♦ frågar efter singleton. Utan sådan bjuder man 3NT med minimum och annars 4♣/♦. Naturlig budgivning följer.

Hopp i ny färg är [Alpha](#) 1 med självspelande färg och efterföljande kontrollbudgivning.

Dubbelhopp i ny färg är [ATAB](#) med renons och hopp till 3NT ATAB med renons i obekvämate färg, d v s spader respektive klöver.

Fortsatt budgivning efter svaren 2♥/♠

Öppnarens bud utom höjningar och direkta utgångsbud är rondkrav med i princip naturlig fortsättning. Över 2NT bjuder dock svararen ev singleton, 3NT med honnör i sin färg och annars 3♥/♠. På öppnarens höjning till 3♥/♠ passar svararen utan trumhonnör eller sidoess.

Hopp i ny färg är [Alpha](#) 2 med självspelande färg - kontrollbudgivning följer. Hopp till 3NT är slutbud.

Fortsatt budgivning efter svaret 2NT

3NT är slutbudsförslag om svararen har sex sterila stick. Ny färg är i princip naturligt men kan vara anpassningssökande – svararen bjuder sin färg, varefter kontrollbudgivning kan följa. Direkt bud i svararens färg frågar efter kortfärg.

Hopp till 4NT är slaminvit med renons i svararens färg och två sidoess medan 5NT är storslamsinvit med renons och tre ess.

Över singelfrågande bud i svararens färg bjuder man utan singleton lägst aktuella utgång, d v s 3NT med lågfärg, utan tillägg och 3NT respektive 4♣/♦ med tillägg.

Fortsatt budgivning efter svaren 3♣/♦/♥/♠

Direkta utgångsbud är slutbud och ny färg under utgång naturliga kravbud. Höjning till 4♣/♦ söker kortfärg.

Störd budgivning

Efter störning direkt på 1♣ bjuder man naturligt enligt de regler som beskrivits i [början](#). Med undantag för hoppande [Alpha](#) förekommer inga frågebud efter motståndarnas inblandning.

När ett avgivet frågebud störs fullföljer man detta, men om motståndarna återigen stör slopas frågebuden. Pass på störningen visar att stegsvaret spärrats. Dubblingar av båda är SD. Över pass eller D är frågarens relä förnyat frågebud.

Alla höjningar till 3♥/♠ och 4♣/♦ med eller utan hopp, oavsett mellankommande bud, sedan svararen visat 6+ hp är krav till utgång, medan direkta utgångsbud är svagare.

Svararens första bud

Normalt passar svararen med mindre än 6 hp när fienden bjuder över 1♣, såvida han inte kan hoppa i en hygglig långfärg eller bjuda denna enkelt på ett naturligt sanginkliv.

Dubblingar är negativa och nya färger naturliga rondkrav. Även 1NT är naturligt rondkrav, med undantag för 1NT över mellankommande dubbling. 2NT är alltid utgångskrav.

Eftersom en dubbling är negativ kan hyggliga svarshänder med lång inklivsfärg vara besvärliga att bjuda och psykiska inkliv på kortfärger kan bli onödigt svåra att avslöja. Därför är svararens pass på enkla inkliv med 1♦/♥/♠ rondkrav, som kan innebära ett straffpass – öppnaren får alltså inte passa i sista hand.

Överbud i inklivsfärgen är utgångskrav med stöd i objudna färger och kort inklivsfärg, dvs 4441 eller möjligen 5431.

Öppnarens återbud

När svararen passat på ett inkliv eller bjudit avslaget 1♦ är öppnarens dubblingar UD. 1NT efter två pass visar 18-20, men antyder maximum om fjärde hand bjuder. Motsvarande gäller för enkla färgbud. Hopp i färg och överbud är rondkrav och leder vanligen till utgång. Överbudet baseras ofta på en balanserad hand med minst 23 hp.

Efter inkliv på enläget och två pass får öppnaren passa endast med avsevärt längd i inklivsfärgen, d v s "straffpass", eftersom svararen i sådana lägen torde vara svag. Med övriga typer av händer bjuder öppnaren enligt ovan angivna regler.

När svararen visat en positiv hand är D straffdubbling och pass krav under gällande kravnivå, t ex under utgång, nästa nivå i svararens färg eller 2NT efter svararens dubbling eller 1NT-bud. Över kravnivån är D av enskilda färgbud SD medan övriga dubblingar av höjningar upp t o m 3♦ är UD och därefter optionella, kortvisande. Öppnarens sangbud är krav med undantag för 2NT sedan endera spelaren bjudit 1NT och färgbud därefter avgivits.

Ett rondkrav förlängs så länge man bjuder nya färger eller överbud (NSF). Kravet kan upphävas av sangbud, preferenser, ombud samt höjningar till 3♣/♦ eller utgång.

Svararens andra bud

När svararen efter pass på enlägesinkliv bjuder inklivsfärgen är detta ett naturligt rondkrav, såvida inte budet avges på öppnarens dubbling, då det visar ett maximalt pass, d v s 4-5 hp och bra anpassning. På öppnarens dubbling kan man annars straffpassa, även på en svag hand med bra trumf. Dessutom kan man hoppa i inklivsfärgen som en direkt slaminvit med självspelande färg.

Om inklivaren själv bjuder över öppnarens framtvingade bud, visar svararens dubbling samt bud i inklivsfärgen den starka varianten. Om fjärde hand bjuder efter svararens pass på inklivet är svararens dubbling och bud i inklivsfärgen starka.

När svararen indikerat en svag hand är bud i ny färg inte krav med undantag för semipositiva rondkrav efter ruteravslaget. I balanseringsläge visar dock enkla färgbud aldrig semipositiva värden, utan där måste man dubbla och därefter bjuda egen färg.

När svararen visat minst 6 hp över ett inkliv är dennes senare sangbud ej krav, såvida det inte följer en negativ dubbling av ett tvålägesinkliv, t ex en dubbling av 2♦ följt av 2NT på öppnarens 2♥/♠. Däremot är alltså D av 1♠ plus 2NT på öppnarens färgbud inte krav.

När öppnaren bjuder 1NT på svararens dubbling är 2♣ Stayman, 2♥/♠ naturligt inviterande med en dålig femkortsfärg och 2♦ naturligt rondkrav.

Länkar: [Morotsklövern](#)
Version & datum: 1 - 2004-10-11
Beskrivet av: Sven-Olov Flodqvist