

System: Carrot Club

Ursprung: I begynnelsen var [Morotsklövern](#), som utvecklades av Anders Morath och Sven-Olov Flodqvist inför EM i Athen 1971. Morotsklövern byggdes upp dels med naturliga moduler baserade på egna idéer, dels med delar som hämtats från andra budsystem, främst *Blå Klöver* och *Romklöver*.

Från början användes en sangöppning på 15-17 hp, men eftersom det innebar att ruteröppningen inte alltid garanterade äkta färg, introducerades [Morotsangen](#), en vidareutveckling av en idé från Blå Klövern, som hade en dubbeltydig sangöppning. Morotsangen med sina 13-17 hp gjorde Carrot Club till ett "naturligt klöversystem".

Den entydigt starka klöveröppningen byttes under 80-talet mot en dubbeltydig - en balanserad hand med 10-12 hp eller minst 17 hp oavsett fördelning. Detta var resultatet av experiment med pass-systemet [Carrotti](#). Den dubbeltydiga klövern ökade systemets aggressivitet och skyddade dessutom den starka klöveröppningen mot alltför ohämmat destruktiva mothandsstrategier.

Skapat datum: 1980--94

Syfte: Carrot Club kännetecknas av de begränsade öppningsbudet, eftersom de starka klöveröppningarna tar hand om obalanserade händer med minst 17 hp och balanserade med minst 18.

Det är vanligt att lågfärgerna misshandlas rejält i starka klöversystem, men i Carrot Club eftersträvas en sund behandling av lågfärgerna. Öppningsbudet 1♦ garanterar minst fyra kort i färgen och 2♣ garanterar en sexkortsfärg, vilket ger bättre stadga åt detta öppningsbud än i många andra klöversystem.

Beskrivning

Öppningsbud

- 1♣ Rondkrav med
 - a) 10-12 jämna hp utan rimlig femkorts högfärg, s k "miniklöver" eller
 - b) 17+ hp oavsett fördelning, men normalt ej 17 jämna, s k "maxiklöver".
- 1♦ Naturligt med 11-16 hp. Vanligen obalanserad hand. Längre klöver kan finnas.
- 1♥/♠ Naturligt med 11-16 hp. Längre klöver kan finnas.
- 1NT Balanserad hand med 13-17 hp - 13-14 utan högfärg eller 15-17.
- 2♣ Minst sexkortsfärg med 11-16 hp. Sidofärg kan finnas, men bara med minimur
- 2♦ MULTI med 21-23 balanserade hp eller svag 2♥/♠.
- 2♥/♠ Ca 13-16 hp med minst femkortsfärg och minst fyra klöver (men aldrig längre klöver än högfärg) samt 4-5 1/2 förlorare.
- 2NT Som 2♥/♠, men ruter och klöver.
- 3♣ Lång stark klöver med högst en förlorare, minst ett topstick vid sidan och 4-5 1/2 förlorare.
- 3♦/♥/♠ Spärrbud.
- 3NT Substitut för naturliga 4♣/♦, utom i sista hand, där det är slutbudsförslag.
- 4♣/♦ Starka 4♥/♠ med bra färger och sidostyrka.
- 4♥/♠ Spärrbud.
- 4NT Frågar efter ess och deras placering.

Svarsbudstrukturer

- 1♣ 1♦ 0-7 hp
- 1♥/♠ 8+ hp, minst fyrkortsfärg, rondkrav, Utgångskrav mot den starka varianten.
- 1NT 8-12 hp, balanserad hand utan högfärg. Okrav, men utgångskrav mot starka handen.
- 2♣/♦ 8-12 hp, minst femkortsfärg utan högfärg. Okrav, men utgångskrav

- mot starka handen.
- 2♥ Minst 54 i lågfärgerna. Minst utgångsinvit mot den lilla handen, utgångskrav mot den starka.
 - 2♠ Relä till 2NT. Utgångskrav med jämn hand eller lång lågfärg.
 - 2NT C:a 13 hp, balanserad utan högfärg.
 - 3♣/♦ Naturlig utgångsinvit till den lilla handen, utgångskrav till den starka.
 - 3♥/♠ Spärrbud med sjukortsfärg, som den lilla handen får höja.
 - 3NT Sanghand utan högfärg, eventuellt chansning med en långfärg.
 - 4♣/♦ EKD/EKkn sjunde i ♥/♠.
 - 4♥/♠ Chansbud med sjukortsfärg.
- 1♦ Naturliga svarsbud med enkelhöjningen som rondkrav. Negativa dubblingar t o m 3♠.
- 1♥/♠ Naturliga svarsbud och Stenbergs 2NT. Negativa dubblingar t o m 3♦.
- 1NT 2♣ Stayman
- 2♦ Avlägg i någon högfärg eller minst invit med minst fyra hjärter.
 - 2♥ Minst invit med minst fyra spader.
 - 2♠ Svagt, inviterande eller starkt med klöver, eller starkt med ♣/♦.
 - 3♣ Överföring till ruter, svagt eller starkt med kortfärg.
 - 4♣/♦ Överföring till respektive högfärg.
- Negativa dubblingar av inkliv på tvåtricksnivån.
- 2♣ 2♦ är relä, 2♥/♠ är naturligt rondkrav och 2NT rondkrav och minst invit. Negativa dubblingar t o m 3♠.
- 2♦/♥ 2NT är konventionellt rondkrav.
/♠
- 2NT 3♣ är konventionellt rondkrav.
- 3♣ 3♦ är konventionellt rondkrav.

Fortsatt budgivning

Se [Morotsklövern](#)

Slambudgivning

Kontrollbudgivning av den italienska typen, dvs blandade första- och andrakontroller av olika slag. Hopp till 4NT är Blackwood men icke hoppande 4NT i slamsekvenser är Carrots 4NT, en vidareutveckling av Culbertsons 4NT samt Neapelklöverns 4NT, som visar antal ess och lovar objudna kontroller och ber partnern avrapportera det egna innehavet.

Variationer: Vidareutvecklingen av Carrot Club till [O'Carrot](#) (Obalanserad Carrot) innebär införande av logiska konsekvenser i och med att 1♣ numera innebar 11-13 jämna hp eller 17+ hp och 1NT 14-17 hp, så att enöppningarna på 11-16 hp förnekar fördelningarna (4333) och (4432).

Länkar: [Carrot Club dokumentation](#).
 Version & datum: 1 - 2008-08-29
 Beskrivet av: Sven-Olov Flodqvist