

System: Precisionsklöver

Ursprung: Precisionsklöver är en utveckling av C C Wei av tidiga starka klöversystem som exempelvis Neapelklöver. Wei införde en serie konventionella frågebud för att effektivisera den fortsatta budgivningen efter det starka öppningsbudet 1♣. Precisionsklöverns stora genombrott var vid VM 1969 och kom därefter att spelas och utvecklas av bland annat det legendariska paret Garozzo-Belladonna.

Skapat datum: Denna beskrivning baseras i huvudsak på Eric Jannerstens böcker *Precisionsklöver* (3:e upplagan 1976) och *Avancerad Precision* (1972). Precisionsklöver som system skapades i slutet av 1960-talet.

Syfte: Den grundläggande tanken i Precisionsklöver är kaptensprincipen, d v s att den starka handen – som alltid öppnar med 1♣ - med hjälp av frågebud skall kunna erhålla all nödvändig information för att fastställa rätt slutbud.

Beskrivning:

Öppningsbud

1♣	16+ alla fördelningar (förutom 22-23 balans)
1♦	11-15, 2+♦. Lovar alltid obalanserad hand
1♥	11-15, 5+♥
1♠	11-15, 5+♠
1NT	13-15 balanserad
2♣	11-15, 5+♣. Lovar alltid obalanserad hand
2♦	11-15 4414/4405 (singel eller renons i ruter)
2♥	8-10, 5+♥
2♠	8-10, 5+♠
2NT	22-23 balanserad

Den fortsatta budgivningen efter alla öppningsbud utom 1♣-öppningen är tämligen naturliga och varierar sålunda starkt från par till par (och mellan tidsepoker). Den konventionella budgivningen efter öppningsbudet 1♣, frågebudgivningen, kommer dock nedan att gå igenom i viss detalj eftersom detta är systemets kärna och särart.

Ett handvärderingssystem som ymnigt används i Precisionsklöver är kontroller. Ess representerar två kontroller och Kung är en kontroll.

Svar på 1♣-öppningen

1♣	1♦	0-7 alla fördelningar eller 8+ och (4441)
	1♥	8+, 5+♥
	1♠	8+, 5+♠
	1NT	8+ balanserad hand utan 5-korts färg, d v s (4432) eller (4333)
	2♣	8+, 5+♣
	2♦	8+, 5+♦
	2♥	4-7, 6+♥
	2♠	4-7, 6+♠

Den fortsatta budgivningen efter 1♣-öppningen och dess omedelbara svar kan delas in i två grupper, antingen kan öppningshanden initiera en konventionell frågesekvens eller så kan budgivningen övergå i att vara i huvudsak naturlig. Likaså kommer den fortsatta budgivningen att bero på om svarshanden kan avge ett direkt positivt svar eller om denne avger det oftast negativa 1♦ svaret.

Efter det negativa svaret 1♦ bjuds enligt

1♣	1♦	Ny färg på lägsta nivå	Naturligt okrav, SH hoppar i sin singelfärg med (4441), det så kallade "omöjliga avslaget" varpå ÖH kan Beta- och Eta- fråga.
		1N	16-18 balanserad
		2N	19-21 balanserad

Hoppande färgbud [Zeta-fråga](#)

Efter positiva svar (1♦-2♦) finns följande direkta frågebud att tillgå:

- | | | |
|-----------------------|------------------------|-------------------------------|
| 1♣ (1♦-2♦) | Ny färg på lägsta nivå | Alfa-fråga |
| | 1N | Beta-fråga |
| | Enkel höjning | Gamma-fråga |
| | Hoppande färgbud | Delta-fråga |
| 2♣ (endast efter 1NT) | | Högfärgsfråga |

Övriga frågebud uppkommer i senare lägen av budgivningen och finns beskrivna i tämligen stor detalj i nedanstående text.

Alfa-frågan

Alfa-frågan, d v s när öppningshanden bjuder en ny färg efter svarshandens positiva svar, frågar efter längd i frågefärgen samt antal kontroller (ess=2, kung=1) och besvaras enligt nedan:

- | | |
|--------|--|
| 1 steg | Sämlre än Dxx, 0-3 kontroller (Ny färg = ny Alfa-fråga) |
| 2 steg | Sämlre än Dxx, 4+ kontroller (Ny färg = ny Alfa-fråga) |
| 3 steg | Minst Dxx/xxxx, 0-3 kontroller. (Fastställer färgen som trumf. Ny färg = Epsilon-fråga och enkel höjning = upprepad Alfa-fråga.) |
| 4 steg | Dxx/xxxx, 4+ kontroller. (Fastställer färgen som trumf. Ny färg = Epsilon-fråga och enkel höjning = upprepad Alfa-fråga.) |
| 5 steg | Dxxx, 4+ kontroller. (Fastställer färgen som trumf. Ny färg = Epsilon-fråga och enkel höjning = upprepad Alfa-fråga.) |

Den upprepade Alfa-frågan besvaras enligt skalan:

- | | |
|--------|------------------|
| 1 steg | Ingen topphonnör |
| 2 steg | Dam |
| 3 steg | Kung |
| 4 steg | Ess |
| 5 steg | Två topphonnörer |

Beta-frågan

Efter inledningarna 1♣-1♥ och 1♣-1♠ kan den starka handen Beta-fråga med 1NT. Beta-frågan frågar efter antal kontroller och svarshanden visar dessa stegvis med 2♣ lovandes 0-2, 2♦=3, 2♥=4, etc. Efter svar kan öppningshanden Teta-fråga på 2-tricksnivån, övergå till naturlig budgivning med 2NT eller ny färg på 3-läget. Återkommer öppningshanden direkt i svarshandens färg så är detta en [Gamma-fråga](#).

Öppningshanden kan även efter det att svarshanden visat "det omöjliga avslaget" [Beta-fråga](#) genom att bjuda partners singelfärg. Svarsskalan är densamma, 0-2/3/4/etc.

Teta-frågan

Efter besvarad [Beta-fråga](#) kan öppningshanden fortsätta med en Teta-fråga, d v s fråga efter färgkvalité. Svaren är som följer:

- | | |
|--------|------------------|
| 1 steg | xxx eller sämlre |
| 2 steg | Hxx |
| 3 steg | Xxxx |
| 4 steg | Hxxx |
| 5 steg | HHx eller bättre |

Efter negativt svar (1 steg) blir budgivningen och efter positivt svar spikas färgen som trumf och ny färg är [Epsilon-fråga](#).

Gamma-frågan

Gamma-frågan frågar efter kvalitén på svarshandens färg (H=A, K eller D). Observera att denna fråga behöver inte komma omedelbart utan kan föregås av exempelvis [Alfa-](#) eller [Beta-fråga](#) (dock är fråga i svarshandens färg efter en positivt besvarad Alfa-fråga Epsilon och inte Gamma). Svaren på Gamma-frågan är:

1 steg	xxxxx (ingen topphonnör)
2 steg	Hxxxx
3 steg	HHxxx
4 steg	Hxxxxx
5 steg	HHxxxx
6 steg	HHH

Delta-frågan

Delta-frågan spikar färgen som trumf och frågar efter antal kontroller, svarshanden visar dessa stegvis med 1 steg lovandes 0-2, 2 steg = 3, 3 steg = 4, etc. Den lågfrekventa Delta-frågan avges som ett direkt hopp i ny färg efter svarshandens positiva färgsvar.

Epsilon-frågan

Efter ett positivt svar på en Alfa-fråga, d v s svarshanden har visat Dxx eller bättre i frågefärgen och därmed etablerat den som trumf, så kan öppningshanden fråga efter kontroll i ny färg. Epsilon-frågor används även [Gamma-fråga](#). Svaren på Epsilon-frågan är

1 steg	Ingen kontroll
2 steg	Tredjekontroll (Dam eller xx)
3 steg	Andrakontroll (Kung eller singel)
4 steg	Förstakontroll (Ess eller renons)
5 steg	AK eller AQ

En Epsilon-fråga kan följas av Epsilon-frågor i ny färg eller en direkt upprepad Epsilon-fråga vilken önskar klarläggande huruvida kontrollen är i form av honnör (1 steg) eller kortfärg (2 steg). Om frågaren efter Epsilon-fråga i två färger återkommer med en tredje Epsilon-fråga i den första frågade färgen, ex

1♣	1♥	
1♠	2♥	(Alfa-fråga)
3♣	3♥	(Epsilon)
3♦	3NT	(Epsilon)
4♣		

Så är denna upprepade Epsilon-fråga en undran om svarshanden har extra eller kompletterande kontroll(er) i färgen och besvaras enligt

1 steg	Ingen oredovisad kontroll
2 steg	Har även tredjekontroll, d v s AQ, KQ, Ax eller Kx
3 steg	Har även andrakontroll, d v s AK eller singel A

Zeta-frågan

Zeta-frågan infinner sig efter svarshandens negativa 1♦ svar. Om nu öppningshanden hoppar till 2♥ eller 2♠ så frågas efter färgkvalité i färgen. Svarsskalan är

1 steg	Singel eller renons
2 steg	Dubbelton eller topphonnör singel
3 steg	Xxx eller Hx
4 steg	Hxx
5 steg	Xxxx
6 steg	Hxxx
7 steg	HH eller HHx
8 steg	HHxx

Den fortsatta budgivningen efter en Zeta-fråga är beroende på om svaret var negativ (1-3 steg) eller positivt (4-8 steg). Efter negativt svar är ny färg ny Zeta-fråga men efter positivt svar är ny färg [Epsilon-fråga](#). Öppningshanden kan efter ett negativt svar på Zeta-frågan spika denna som trumf genom att hoppa i ny färg, detta blir då en Epsilon-fråga eller genom att bjuda om sin färg vilket spikar färgen och initierar kontrollbudgivning.

Notera att efter inledningen 1♣-1♦ så är ett direkt hopp till 3♣/3♦ utan ett naturligt utgångskrävande

bud.

Eta-frågan

Eta-frågan används efter "det omöjliga avslaget", d v s det fall då SH visat 8+ och (4441) genom att först bjuda 1♦ och sedan hoppa i färgen närmast under singelfärgen (sang med singel i partners färg). Eftersom öppningshanden vet svarshandens exakta fördelning så undersöker ny färg (Eta-fråga) kvalitén på denna. Svarsskalan är

- 1 steg Knxxx eller sämre
- 2 steg Hxxx
- 3 steg HKnxx
- 4 steg HHxx
- 5 steg HHHx (d v s EKDx)

Efter besvarad Eta-fråga kan nya Eta-frågor ställas eller så kan öppningshanden [Beta-fråga](#) genom att bjuda svarshandens singelfärg. Eta-frågan etablerar normalt färgen som trumf, även om undantag givetvis förekommer.

Jota-frågan

I tre lägen efter det att budgivningen inletts med 1♣-1NT-2♣ så kan öppningshanden fråga efter hur en visad 2-3 korts högfärg ser ut (svaren 2♦, 3♣ och 3♦):

Pass	0-5
D	6+, 0-3 kontroller samt relativt jämn hand (ev 4-kontroller om håll i motståndarfärg saknas)
2x/3x	0-3 kontroller och svitad färg
Överbud	5+kontroller
2NT	3-4 kontroller samt håll i inklivsfärg

Efter 3-lägesinkliv bjuds:

Pass	0-5
D	6+, 0-3 kontroller
3x	0-3 kontroller, ojämn hand med långfärg (kan ha upp till 4 kontroller om håll i inklivsfärg saknas)
Överbud	5+kontroller
3NT	4 kontroller samt håll i inklivsfärg

Variationer: Det finns antagligen lika många variationer på Precionsklöver som det finns par som säger sig spela systemet i fråga. De flesta variationerna återfinns i den fortsatta budgivningen efter öppningsbudet 1♦ och uppåt men även i urvalet av vilka frågebud efter 1♣-öppningen som används. Mycket vanligt är att inkorporera svaga sangöppningar i 1♦-öppningen och eventuellt ändra styrkeintervallet på 1NT till 14-16 eller kanske vanligare 15-17. Det förekommer även att Marmic-händerna stoppas in i 1♦-öppningen så att man får rum med fler spärrande 2-öppningar.

Att låta öppningsbudet 2NT visa 22-23 anses numera vara mycket gammalmodigt och denna typ av hand inkorporeras oftast i 1♣-öppningen eller eventuell Multiöppning på 2-läget.

En variant använd i bland annat Morotsklövern för att förhoppningsvis oftare få spelföringen på den starka och mindre beskrivna handen är att stuva om de positiva svaren efter 1♣-öppningen, exempelvis låta 1♥ visa 8+ och balanserad hand, 1♠ = 8+ och 5+korts hjärter, 1NT = 8+ och 5+korts spader, 2♣ = 8+ och 5+korts ruter och slutligen 2♦ = 8+ och 5+korts klöver.

Under 1990-talet har det i starka och dubbeltydiga klöversystem blivit alltmer populärt att flytta den trefärgsvisande 2♦-öppningen till 2♥, budet blir då dels naturligt men framför allt betydligt aggressivare eftersom mothandsbudgivningen blir svårare.

Länkar:

Version & datum: 1 - 2002-01-14
Beskrivet av: Christer Enkvist