

Opening	Artificial	Min. No. Cards	Description	Responses	Subsequent Auction	Modifications over Competition and with Passed Partner
Pass			Not an Opening Bid			
1C		4	11 - 21 HCP	1x = 4k, (5)6 ap Med svag hand 4k S + 6k D bjuds 1S och på INT sedan 2D 2C = omvända	1C – 1S 2C – 2D krav till 2NT 2H inte krav 3H 5-4 invit	Inte omvända efter passad hand eller inkliv
1D		4	11 - 21 HCP	2C = 11+ och 4k D 2D omvända 2NT slaminvit 3NT 13-15 ingen 4k HF H, S = 6+k <5ap	1C/D – 1H/S 2H/S – 2S/NT = Romex (Note 1)	Inte omvända efter passad hand eller inkliv
1HS		4	11 - 21 HCP	2NT = GF och 4c trump 3H/S = limit	Romex Note 1	2NT minst limit efter passad hand och inkliv 3H/S spärr efter x och inkliv
INT			15 - 17 balanced	2C staym, transfers Note 2 Gerber Note 4		(1x) INT (x) xx = ber om färgerna nerifrån INT (x) xx= 8+p, sys on INT (2C/D konventionellt) x = 8+p Mera efter mellankommande bud i Note 2
2C	x		22+ p jämn hand eller 24+ GF	2D = relä 2H/S = 6+ap 2 bilder minst femte 2NT = 5-5 LF 3C/D = 8+ap 2 bilder minst sjätte	2C – 2D 2H = kokish – 2S – 2NT = 24+ 2NT = 22-23ap 3H/S = 9 stick	
2D	x			2-7H p/c (stöd med Xx eller xxx) 3C/D rondkrav 2NT frågar	2D – 2NT 3C/D = dålig H/S 3H/S = bra H/S	2D – 2NT – 3NT Note 3
2HS		5	5-10 ap 5-5 HF + LF	2NT frågar efter LF		2H/S (2NT) x frågar efter LF
2NT			5-5 HF eller LF	3H enda krav		
3C		6	Pre-emptive	New Suit forcing		
3D		6	Pre-emptive	New Suit forcing		
3H		6	Pre-emptive	3♠ Natural; Minors = cue-bid		
3S		6	Pre-emptive	4♥ Natural; Minors = cue-bid		
3NT		7(6)	Gambling	Natural		
4CD		7.5-8.5 stick	NAMYATS	Lovad färg 0-1 äss, följande 2, 1 över trump färg 3, 2 över 4 äss		
4NT			Blackwood			

Slam Approach and Conventions (including all Slam-Interest Bids)

Five - Ace Blackwood: RKCB    Cue Bids  
Splinters  
Gerber

## Note 1: Romex

1H – 2H  
2S = invit med singel, 2NT fråga  
3C, D, H = C, D, S single

1S – 2S  
2NT – 3C = Romex  
3D, H, S = D, H, C single

1H – 2H  
2NT = pos. S-invitt

1S – 2H  
3H inte krav, 4LF = cue, 4H to play

## Crawhurst

Alltid 2C  
2D förnekar stöd  
2H/S +1 kort  
2NT +1 kort i vardera  
3C/D 6kort ifall öppningsfärg, max, fördelning 2-2-6/3-3/6

## HoppNT

1H – 1S  
2NT - 3C  
3NT = 5H + 3S  
4C = bra H  
4D = bra S

## Efter stark NT

3C = puppet  
3D/H = transfer  
3S = 5S + 4H  
3NT = slutbud  
4S = ässfråga  
4H = båda HF endast utgång  
4NT = kvant

... 2NT - 3C  
3D - 4D = båda, 4C = båda starkt

## Note 2: Stayman, Transfers:

1NT – 2C Stayman, lovar minst den ena HF  
2D/H/S transfer  
2NT invit, ingen 4k HF  
3C/D/H/S slaminvit

1NT – 2C  
2D – 2H = garbage  
2S = 5-4 HF invit  
3H/S = Smolen  
4C = HF 5+ 5+  
4D = HF 5-5 utgång

1NT - 2C  
2H/S - 2S/3H = slaminvit, ingen korthet  
2NT = 4k S/H invit  
3NT = 4k S/H

1NT - 2C  
2D - 3C/D = krav

SÅ STOD DET SÅHÄR, MEN DET MÅSTE HÖRA TILL NÅT ANNAT  
3S/4C/D/H = splinter  
4S = renons och spader exclusion

MEN SAMTIDIGT

1NT- 2C  
2D- 4D/H = 6k H/S + 4k i den andra HF

1NT - 2D  
2H - 2S = 5-4 invit

1NT- 2H  
2S - 3H = 5-5 invit

1NT - 2D/H  
3H/S = 4+k stöd och max

1NT- 2S = den ena eller båda LF 5+5+, stark eller svag  
2NT = lika långa eller längre D  
3C = längre C  
3H/S = kort färg, stark

### Mellankommande:

1NT (2NT) 3C = puppet  
1NT (3C/D) x = takeout  
3H/S = färg, slutbud men får höjas  
Cue = färger 5+ 5+  
4C/D = leaping Michaels

## Note 4: Gerber:

1NT - 4C  
4D = 0  
4H = 1 eller 4  
4S = 2  
4NT = 3

... 2NT - 4S = ässfråga  
4NT = 0  
5C = 1 eller 4  
5D = 2  
4NT = 3

Ifall H är trumf svaras ässen 5C = 1, 5D = 0

## R K C B 0314

Ifall renons och jämnt antal trumf bjuds 6 i renons färgen. Ifall renons färgen är högre än trumfen, bjuds 6 trumf.  
Ifall renons och ojämnt antal 5NT

Sist bjudna färgen anses vara trumf. Ifall ingen trumf finns, svaras med 4 äss (0, 1 eller 4, 2, 3)

### Kungfråga:

I trumf svaras den lägsta kungen

I NT svaras antalet kungar

### Note 3: Multi fortsättningar:

2D – 2NT

3NT - 4C = Baron

4D = Flint

4H 4NT = 5k LF, välj slam

4S = 5k S

4NT = 2 korts S

2D - 2NT

3x - 4C/D kustavi (egen färg bjuds först efter 2NT)

### Michaels

Högsta plus en lägre minst 5-5

2NT frågar, bra kort

Lägsta fria söker

### UNT

De två objudna lägsta 5-5

Motståndarnas förg frågar (bra eller dåliga), resten slutbud

### Försvar mot multi:

X = jämn, stark - 2NT Lebensohl under 8hp

2NT = svitad hand

### Motståndarna stör:

IS (2S) x = ung 9hp

IC/D (2NT) 3D/C = bra höjning i ÖF

3H = tävlande i H

3S = krav

I H/S (2NT) x = straff

3C = Stenberg, minst invit

3D = tävlande i den andra HF

3S/H = krav

Fråga efter håll när motståndarna dubblar 4. Färg

4. färg (x) pass = inget håll

RD = halvhåll

NT = håll