

DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)
Entricksnivån: 6-16, sällan 4k färg. Trf över S-inkliv från och med motståndarnas öppningsfärg på 2-tricksnivån. 2NT är Stenberg efter Hö-inkliv på en entricksnivån.
Hopp I fifärg på tre-läger är mixed raise
Hopp I nu färg på treläget och högre är fitshowing
Tvåtricksnivån: Konstruktiva. Vi kliver ogärna in med en 5k-färg i lågfärg om det finns ett rimligt alternativ. Ny färg är F1.
Trf efter Hö-inkliv på 2-läget om dubbling innan.
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)
2:a 15-17
4:e 11-14 mot 1lå och 11-16 mot 1Hö
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliva)
2Hö är svagt i ozon och 10-13 i zon.
(1C)-2D = D+S, (1D)-3C=C+S, (1Hö)-3C=Båda lå
2NT är båda lägsta om 1lå, men båda högsta mot 1M
ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)
(1lå)-2lå=Båda hö, (1lå)-3lå=Krav med S+aLå
(1Hö)-2Hö = aHö+C, (1Hö)-3hö = båda lå och krav
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)
2C = Båda hö (kan vara 4-3 om 5+D eller 6C, men oftast 54)
2D = Multi, antingen svagare eller starkare än 2M. 2M = Konstr.
Om förhandspassad och inte i pluszon spelar vi:
Dbl = båda hö, 2lå=lå+1Hö
Om pluszon och förhandspassad spelar vi:
Dbl=Max, 2C=Hö, 2D=D+Hö
Mot spärrbud
(2Hö)-3Hö=båda lå, 4m=m+aHö
(2C)-3C=D+Hö, 3D=Båda hö. (2D)-3D=båda Hö, 4C=C+Hö
(3C)-4C=D+Hö, 4D=Båda hö. (3D)-4C=C+Hö, 4D=Hö.
Mot starka öppningar
Dbl = Hö, 1NT=Lå. Detta gäller även efter (1C)-P-(1D)-
Över motståndarens UD
Rdbl visar kompetitiva värden eller bättre och tenderar att ha 2-stöd
Om vi kliviit in med med 1Hö spelar vi Trf från och med 1NT upp
Till 2Hö

UTSPEL OCH MARKERINGAR		
UTSPEL generella metoder		
	Utspel	I partnerns färg
Färg	10-12	Samma
NT	11-regeln	10-12
I spelet	2/4 genom spelf	10-12
Annat: 10-12 genom bordet i spelet		
UTSPEL		
Utspel	Mot färg	Mot NT
Ess	Ax, AKx+, AKQ+	Samma om ej Cash-out sit
Kung	Kx, AK, KQ+, AKQ+	Samma om ej Cash-out sit
Dam	Qx, QJ+. AQJ+	Qx, Qj+, KQJx, AQJ+
Knekt	Jx, JT+, AQJ+	Samma
10	Tx, T9+, 3:e kortet	Samma
9	9x eller 3:e kortet ink JT9!	Samma och även 9xx
Hög hacka	Xx, xxXx, xxXxxx	Xxx, XXxx, 4:e
Låg hacka		
Markeringar i prioritetsordning		
	Partnerns utspel	Spelförarens utspel
	1 Schnieder	Malmö
Färg 2	Malmö	Lav.
3	Lav.	Lav
	1 Schnieder	Malmö
NT 2	Malmö	Lav.
3	Lav.	Lav
Andra markeringar (inklusive trumf):		
DUBBLINGAR		
UD (Generellt, svar, balansering)		
Agg om rätt fördelning. Vi håller i princip alltid öppet om kort i fifärg om vi har öppnat budgivningen är i sista hand.		
(1S) – Dbl – (2S) – Dbl =4H och 2NT är Scrambling/komp med H		
ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR		
Aggressiva lightnerdubblingar av 3NT och högre kontrakt.		
INV-dubblingar endast om det inte finns något annat bud mellan.		
Stöddubblingar efter 1D/H – 1M på 2-läget (även Rdbl)		

SBF SYSTEMDEKLARATION

MID: 18356 Namn: Fredrik Nyström
MID: 24498 Namn: Johan Upmark
SAMMANFATTNING AV SYSTEMET
Allmänt och budstil: Stark klöver med reläbudgivning
1D = 0+D, 10-15 (Vi svarar ofta med 0+Hcp)
1Hö = 10-15, 5+
Generellt aggressiv budstil
Reläbudgivning efter öppning 1C, 1D, 1Hö, 2Lå
Öppningsbudet 1 NT: Ozon 14-16, Zon 15-16
2 över 1:ART
Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder
1D = 0+D, 10-15
1D-1H = INV+Relå eller Nat med 4+H
1H-2D samt 1S-2H = 8-15 med stöd ART
1S-2D = 5+H och kan vara en svag hand
2NT = 5+5+ Lå 12-15 Hcp
KRAVPASS
Efter Stenberg har vi alltid kravpass förutom över 4S
1C-(4NT+) kravpass
VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS
I reläsekvenser använder vi ZZ och inte hcp
A=3 zz, K=2 zz, Q=1 zz, SING K=1 zz, SING Q=0 zz
PSYKISKA BUD Sällsynta

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL KORT	NEG DUBBLING T.O.M.				
				BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1 ♣		0	4H	16+	1D=0-4 zz, 1H=Art 5+zz ingen kortfärg	1C-1D;1H=20+ eller 5+H 16-19	Andra zz-gränser gäller
					1S=Art 5-7 zz, lovar en kortfärg, 1NT+Art UK		
1 ♦		0	4H	a) Bal (11-13 ozon, 12-14 zon)	1H=a) 4+H b) Art INV+Relä	1D-1H;1NT=Bal utan 4H (kan ha 4S)	Naturligt
				b) 10-15, obal hand med 4k Hö	2Hö=Svagt, 2NT=Svagt med båda lå	Fortsatt reläbudgivning efter 1H-svar	
1 ♥		5	4D	10-15, 5+H	2C=UK Relä (innehåller många handtyper)		
					2D=(8)9-15 med 3+stöd, 2H=Svag höjning	Häxan efter 1H-1S/NT.	2C=Nat okrav 6+färg
1 ♠		5	4H	10-15, 5+S	2C=UK Relä (innehåller många handtyper)	Ingen Häxa efter 1S	2C=Nat okrav 6+färg
					2D=5+H, kan vara svagt, 2H=Som 2D över 1H		
1NT				Ozon 1:a:e3 hand: 14-16	2C=Stayman, men lovar ingen Hö, 3C=Pupp	Efter Stayman är 2NT samt 3C puppet och	
				Zon eller 4:e hand: 15-16	2D/H=Trf, men kan vara 4k om exakt INV	kan vara avlägg i lå	
2 ♣		5		a) 10-15 6+C, ingen 4k Hö	2D=INV+Relä, 2Hö=Nat okrav, 2NT=5+D F1		
				b) 12-15 5C4D(31/13)	3Hö=Starkt hoppande borttag med en bra färg		
2 ♦		5		a) 10-15 6+D, ingen 4k Hö	2H=INV+Relä, 2S=Okrav, 2NT=5+H F1		
				b) 12-15 5D4C(31/13)	3Hö=Starkt hoppande borttag med en bra färg		
2 ♥		6		5-9 och 6k i 1:a/2:a-hand	2NT=Art UK, 3C=C eller INV till 4H		
				Kan vara starkare och svagare i 3:e hand	2S/3D=Nat krav		
2 ♠		6		5-9 och 6k i 1:a/2:a-hand	2NT=Art UK, 3C=C eller INV till 4S		
				Kan vara starkare och svagare i 3:e hand	3D/H=Nat krav		
2NT				5+5+ I lå 12-15. Kan vara något svagare med	3H=Art UK		
				65 samt första hand pluszon			
3 ♣				Spärr, kan vara väldigt svag 1:a pluszon	3D=Pupp till 3H		
3 ♦				Spärr, kan vara väldigt svag 1:a pluszon	4C=Art Slaminvit		
3 ♥				Spärr, kan vara väldigt svag 1:a pluszon	4C=Art Slaminvit		
3 ♠				Spärr, kan vara väldigt svag 1:a pluszon	4C=Art Slaminvit		
3NT				7+ Solid Hö, max en dam vis sidan	4C=Frågar efter kortfärg, 4D=Extra längd?		
					4Hö=P/C		
4 ♣				Spärr, kan vara väldigt svag 1:a pluszon	4D=RKCB, 4NT=Nat		
4 ♦				Spärr, kan vara väldigt svag 1:a pluszon	5C=RKCB, 4NT=Nat		
4 ♥				Spärr, kan vara väldigt svag 1:a pluszon	4NT=RKCB		
4 ♠				Spärr, kan vara väldigt svag 1:a pluszon	4NT=RKCB		
4NT				Minst 65 I lå och spärr			
5 ♣						SLAMBUDGIVNING	
5 ♦				Spärr		Reläbudgivning efter öppningarna 1C-1S samt 2lå	
5 ♥				Spärr		RKCB 1430	
5 ♠							