

DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)
Entricksnivån:
5 korts 8+
Tvåtricksnivån:
5 Korts 10+
Visar Fi max 2 I öppningsfärgen blir 2 I deras färg äkta, annars högsta + en lägre
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)
2:a
15-18 kan innehålla 5 I hög
4:e
11-14
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginklivi)
Svaga hoppinklivi
2 NT visar de två lägsta kvarvarande färgerna
ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)
Enkelt överbud visar högsta färgen + en färg till
Hoppande överbud är hållfrågor
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)
D = motsvarande styrka
2 C= Högfärgsfråga
2 D= Visar H i andra hand och äkta i sista hand
2 H = Visar S i andra hand och äkta i sista hand
2 S = Visar C i andra hand och äkta i sista hand
2 NT = Visar D i andra hand och äkta i sista hand
Mot spärrbud
D = UD
2 NT = 15-18 (NT systemet gäller)
Mot starka öppningar
D = Högfärgerna
1 NT = Lågfärgerna
Vanliga inklivi är äkta
Över motståndarens UD
RD visar styrka
Bud = okrav

UTSPEL OCH MARKERINGAR			
UTSPEL generella metoder			
	Utspel	I partners färg	
Färg	10-12	10-12	
NT	Attityd	Attityd	
I spelet	10-12	10-12	
Annat: SML			
UTSPEL			
Utspel	Mot färg	Mot NT	
Ess	Lovar K	Lovar K	
Kung	Lovar D	Lovar D	
Dam	Lovar Kn	Lovar Kn	
Knekt	Kan vara från 2 korts	Kan vara från 2 korts	
10	Kan vara från 2 korts	Kan vara från 2 korts	
9	Kan vara från 2 korts	Kan vara från 2 korts	
Hög hacka	Oftas tre korts	Oftas tre korts	
Låg hacka	Oftas två korts	Visar styrka	
Markeringar i prioritetsordning			
	Partners utspel	Spelförarens utspel	Första sak
1	Låg = Bra utspel	Längdmarkering	Låg visar styrka
Färg 2	Styrka eller längd	Lavinthal	Styrka eller längd
3	Lavinthal		Lavinthal
1	Låg = Bra utspel		
NT 2	Styrka eller längd		
3	lavinthal		
Andra markeringar (inklusive trumf):			
DUBBLINGAR			
UD (Generellt, svar, balansering)			
D= UD			
ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR			
RD = Visar styrka			

SBF SYSTEMDEKLARATION	
 SVENSKA BRIDGEFÖRBUNDET	
MID: 7519	Namn: Leif Andreasson
MID: 4857	Namn: Rudi Knutsson
SAMMANFATTNING AV SYSTEMET	
Allmänt och budstil:	
Stark klöver	
1 D kan vara 0 korts	
Aggressiv budstil	
7 prickar	
Öppningsbudet 1 NT: 14-16 med transfer	
2 över 1: Utgångskrav	
1430 Q-Bids	
Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder	
2H = exakt 5 H 6-10p+ minst 4 I låg	
2S = exakt 5 S 6-10p+ minst 4 I låg	
2D = entydig multi, svag 6:a I en hög	
2NT = minst 10 kort i låg 6-10p	
KRAVPASS	
VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS	
PSYKISKA BUD mycket sällan	

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL KORT	NEG DUBBLING T.O.M.				
				BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1♣	0	0		17+, enda krav	1D=0-7, 1H=8+ ej 5 hö ej 6 lå. 1S=5+H 8+, 1NT=5+S 8+, 2C/2D= Min6-korts, 8+	1K-1D, 1H=20+ resten är naturligt	
1♦	3	0		11-16 kan vara 0 om handen innehåller 5C utan toppphonörer	2D- utgångskrav kan vara 4-korts, naturligt 3 i låg och 2 i hög är spärr med 6 korts	2C kan vara längre C än KI annars naturligt	Naturligt
1♥	0	5+		11-16	Stenbergs 2NT, kan vara 3 korts, utgångskrav 3 i låg och 2 i hög är spärr med 6 korts	3C=min, 3D=extra utan singel, 3H=singel C, 3S= singel D, 3NT=singel I andra H, 4=renons	2C=4-stöd 7-10 2D=3-stöd 7-10 Naturligt
1♠	0	5+		11-16	Stenbergs 2NT, kan vara 3 korts, utgångskrav 3 i låg och 2 i hög är spärr med 6 korts	3C=min, 3D=extra utan singel, 3H=singel C, 3S= singel D, 3NT=singel I andra H, 4=renons	2C=4-stöd 7-10 2D=3-stöd 7-10 Naturligt
1NT	0	0		14-16 kan innehålla 5 I hög	2C=högfärgs fråga, Transfer 2Sp frågar efter Lå 4X=Transfer 4NT= Kvant	2D=ingen 4 korts hög, svar på transfer där hopp visar max och 4-stöd 2Sp= Längre D eller lika längd	2C=högfärgs fråga, Transfer
2♣	0	5+		14-16 obalans, är färgen bra och 6+ räcker det med 11	2D= Visa sidofärg, 2 I hög= 5+ rondkrav 2NT= utgång, ber P visa ev. sidofärg	2NT= semibalans utan 4 I Hö, 2hj=4:a, 2sp=4:a, 3C=6+, 3D=4D maximum	2D= Visa sidofärg, 2 I hög= 5+
2♦	3	0		6-10 sexkorts högfärg	2H= passa eller korrigera, 2S=tål 3H, 2NT=krav 3 i lå= To Play	2H=pass visar H, 2S visar 6 sp, på 2NT: 3C=bra 6:a i hög, 3D=sämre med H, 3H=sämre med S	Efter 2NT-3C, 3D= bjud den hög som du INTE har
2♥	0	5		6-10 exakt 5 korts med minst 4 korts låg	2NT= visa din låg, rondkrav även med stöd i H 3C=passa eller korrigera	Naturligt	2NT= visa din låg, rondkrav 3C=passa eller korrigera
2♠	0	5		6-10 exakt 5 korts med minst 4 korts låg	2NT= visa din låg, rondkrav även med stöd i Sp, 3C=passa eller korrigera	Naturligt	2NT= visa din låg, rondkrav 3C=passa eller korrigera
2NT	1	0		Minst 10 kort I låg 6-10p	3H=krav som visar H eller slamintresse I någon Lå, I övrigt naturligt	Naturligt	Naturligt
3♣		7		Spärr	Naturligt	Naturligt	Naturligt
3♦		7		Spärr	Naturligt	Naturligt	Naturligt
3♥		7		Spärr	Naturligt	Naturligt	Naturligt
3♠		7		Spärr	Naturligt	Naturligt	Naturligt
3NT		8		Gående färg, Hö eller Lå	Pass eller 4C som ber om pass eller korrigering		
4♣				Spärr			

4♦				Spärr			
4♥				Spärr			
4♠				Spärr			
4NT				Frågar efter specifika ess	5C= inget ess, 5NT=2 ess, 6C= ess I C	Naturligt	Naturligt
5♣				Spärr		SLAMBUDGIVNING	
5♦					Naturligt	1430	
5♥					Naturligt	5C=1 eller 4	
5♠					Naturligt	5D= 0 eller 3	
						5H= 2 utan trumfdam	
						5S= 2 med trumfdam	
						Q-bids	