


DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING		UTSPEL OCH MARKERINGAR			Systemdeklaration 
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)		UTSPEL Generella metoder			
Entricksnivån: ca 8-16	Färg	Utspel	I partnerns färg		Spelare
	NT	2:a / 4:e, men högsta från 2-korts med honnör på topp Utspel av 4:e drar för något			
Tvåtricksnivån: ca 11-16	I spelet	10-12 (Toppen av ingenting), Preferensmarkering*			MID Namn 56963 Joel Henriksson
	Annat	Essutspel ber om längdmarkering			MID Namn 627 Greger Alfonsson
	*Kan vända med en preferensmarkering om man tror att partner får en stöld eller sitter med gaffel				
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)		Utspel			Sammanfattning av systemet
15-17, behöver ej ha håll, kan ha 5-korts högfärg	Utspel	Mot färg	Mot NT		Allmänt och budstil
Överföring och Puppet Stayman från SH	Ess	Ax(+), AH(+), A, AK			
	Kung	AKx(+), AKH(+), Kx, K			
	Dam	HQx, HQJ(+), QJ, Qx, Q			
	Knekt	HJx(+), Jx, J			
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)		10	HTx(+), I		
Spärr	9	H9x(+), T9(+), 9		Öppningsbudet 1NT 12-15 utan 4-korts Hö	
2NT = 5/5 i lägsta objudna	Hög hack	HXx, xX(+), X		2 över 1: Rondkrav	
	Låg hack	HxxX(+), HHxX(+), xX(+), X		ÖPPNINGSBUD SOM KAN KRÄVA SPEC FÖRSVARSMETODER	
	Markeringar i prioritetsordning			2♦	
ENKELT/HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balansering)		Partners utspel	Spelförarens utspel	Första sak	
Enkelt överbud =	Färg: 1:a	Schneider/Malmö*	Malmö	Preferensmarkering	
Minst 5/5 i högsta objudna och en lägre färg, spelstark hand	2:a	Schneider	Malmö		
	3:e	Schneider	Malmö		
	NT: 1:a	Schneider/Malmö*	Malmö	Preferensmarkering	
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)		2:a	Schneider	Malmö	
D = Minst samma styrka (alltid 12+)	3:e	Schneider	Malmö		
2♠ = Enfärgshand (ospecificerad)	Annat (inklusive trumf):				
2♦ = Högfärgerna (4+/4+)	*Vid essutspel				
2♥ = 4+♥ och 4+ Lågfärg (minst 9 kort)					
2♣ = 4+♣ och 4+ Lågfärg (minst 9 kort)					
2NT = Lågfärgerna (minst 5/5)	DUBBLINGAR				
Mot spärrbud		UD (Generellt, svar, balansering)			
2NT = 16-18 Balans + håll	UD=Kan ta emot övriga färger eller 17+				
Inkliv lovar minst 5korts och öppningshand	1♦ (vi) - 1♥/♠ (inkliv) - D=4 i Ahö eller bra kort			Kravpass	
D=UD	1♥/♠ (vi) - inkliv - D=4-4 i objudna färgerna eller bra kort			Pass på ett inkliv av motståndarna i 2:a eller 3:e hand är krav för en rond om nästa motståndare passar	
Mot starka öppningar		ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR			
Trash f o m 1NT	Invitdubbling när vi har hittat en färg och motståndarna är i en lägre färg på 3-läget				
Inkliv på 1-läge eller D är utspelsvisande	Dubbling av överföringsbud, kontrollbud eller 4:e färg är utspelsvisande				
Passar första varvet med stark hand (15+)	Lightnerdubblingar; Begär träkarlens först bjudna färg ut				
Över motståndarens UD					Viktigt som inte passar in på annan plats
RD = 10+					Okrav efter inkliv (men ej D) av motståndarna
Hoppande bud = Spärr					Psykiska bud
					Nästan aldrig

Öppning	Prickar	Min antal kort	Neg dubbl t.o.m.	Beskrivning	Svar	Fortsatt budgivning	Efter förhandspass
1♣		0		16+ alla fördelningar utom 20-21 NT	Kontrollsvar	Naturligt	
					Vid störd budgivning: Bud = Naturligt 4-7, D=UTGKR		
1♦	3	0		11-15, ej 5korts Hö. 4korts Hö eller 9 lågfärgskort.	1♥/1♠ 4+, 6+ 1NT = 6-10, ej 4 Hö, 2NT=11-12 ej 4 Hö 2♣/2♦ = 5+♣/♦ 10+, 2NT=Invit	1♠ = 4♣ och 5+♦, 1NT = 4 AHÖ 2♣ = 9 Lågfärgskort, 2♦=6+♦	
1♥ / ♠		5		11-15	2♥/2♠ 5+ UTGKR 2 NT =Stenberg Skrot Omvänd bergen [not 2] Dubbelhopp i ny färg = Renonssplinter	[not 1] Kontrollbudgivning	
1 NT				12-15, ej 4korts (eller längre) Hö	2♣ = Frågar efter 3korts Hö 2♦/2♥/2♠/3♣ = Vill spela 2NT = Invit 4♣/4♦ = SAT	2♦=3/3 MIN, 2♥=3♥, 2♠=3♠, 2NT=3/3 MAX Nästa bud=Längdfråga, 4♥/4♠	
2♣		5		11-15 Om 5korts så 4korts hö	2♦ = Fråga efter styrka och fördelning 2♥/2♠ = 5+ krav	2♥/2♠=4korts, 2NT/3♣=6+♣ MAX/MIN	
2♦	3	0		6-korts Hö 6-10 eller 20-21NT utan 4korts Hö	2♥=P/K, 2♠=Pass eller invit i ♥ 2NT = Krav	2NT=20-21, 3♣/♦=5-korts 20-21 NT 3♠/♠=6♠, 3♦/♠=6♦ (MAX/MIN),3NT=20-21	
2♥		5		5♥/4+ Lå, 6-10	2NT = Frågar efter lågfärg		
2♠		5		5♠/4+ Lå, 6-10	2NT = Frågar efter lågfärg		
2 NT				20-21 NT, med 4 eller 5-korts Hö	Puppet, Överföring		
3♣		6		ca 6-10, spelstick			
3♦		6		ca 6-10, spelstick			
3♥		7		ca 6-10, spelstick			
3♠		7		ca 6-10, spelstick			
3 NT				Genomgående lågfärg	Pass, 4♠=Förnekar håll, 4♦=Frågar om längd	Slambudgivning Italienska kontroller	
4♣				SAT	4♦=Längdfråga, 4♥	4NT = RKCB 1430 utom i ♣ 0314. Damfråga nästa bud utom trumf. (Visar dam och eventuell kung)	
4♦				SAT	4♥=Längdfråga, 4♠	Dopi/Ropi	
4♥		7		Spärr		Gerber i NT	
4♠		7		Spärr		4:e färg är utgångskrav	
4NT				Minst 11 lågfärgskort, Spelstick			
5♣							
5♦							
5♥							
5♠							
5NT							

Noteringar #

1 Stenberg skrot

Beskrivning

ÖH: 3♣=min; SH: 3♦=frågar efter singelton/kontroll, 3♥/3♠/3NT=Visar singelton endligt nedan

ÖH: 3♦=tillägg utan singelton; SH: 3♥/3♠/3NT=Visar singelton endligt nedan, 4♣/♦=Kontroll

ÖH: 3♥=tillägg med singelton ♣; SH: Kontrollbudgivning

ÖH: 3♠=tillägg med singelton ♦; SH: Kontrollbudgivning

ÖH: 3NT=tillägg med singelton AHÖ; SH: Kontrollbudgivning

ÖH: 4♣/♦=Renonssplinter

2 Omvänd bergen

SH: 3♣=4 stöd, 10-11

SH: 3♦=4 stöd, 8-9

SH: 3Hö=4 stöd, 0-7

SH: 3Ahö=Renonssplinter