


DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)
Entricksnivån: Mot 1♣ som inte är stark. D=16+, övriga bud identiska med egna öppningsbud. Tex 1♦ = 11-15 1+♦
Mot Övriga 1♦♥♠ (10) 11-15 5+HÖ, 1NT = 14-17, kan vara svagare om passad partner
Mot stark 1♣: Bud 5+ färg, X = båda hö (44+), 1NT = 44+ i LÅ 2NT = 55+ i LÅ
Passar man först och bjuder sen har man öppning.
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)
2:a 14-17, håll krävs ej mot 1♣ som ej är stark eller 1♦ som kan vara kort (2-)
4:e 12-16
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)
2♦♥♠ = 5-10 6-färg, Dubbelhopp 3♦♥♠ = 5-10 7-färg
Enkelhopp till 3-läget 5-10 6-7 färg
Enkelhopp till 4-LÅ = <=5 förlorare 55+ i LÅ + AHÖ
ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)
2♣=NAT. Om 1♦ kan vara kort (max 2korts) är 2♦ NAT.
Tvåtricksnivån <=5 förlorare 55+ i högsta + 1.
Tretricksnivån Hållfråga
Fyrtricksnivån 55+ i HÖ
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)
X=14-16 bal el 17+ el lång färg med många stick
2♣ = (10) 11- 16 44+ HÖ
2♦ = 5-10 6-hö
2HÖ = (10) 11-16 5+ HÖ
2NT = (10) 11-16 55+ LÅ
Kan vara svagare i balanseringsposition
Mot spärrbud
4LÅ = <= 5 förlorare 55+ i LÅ + AHÖ
ÖB i LÅ = <=5 förlorare 55+ i HÖ
Mot starka öppningar
Offringssökande
Över motståndarens UD
RD på 1♦ och 1NT = slink. RD på övr = häktn med 4+ i objudna
RD på svarsbud = 3-stöd
Övriga UD nonchaleras, men ny färg får bjudas på bra 5+ färg

UTSPEL OCH MARKERINGAR			
UTSPEL generella metoder			
	Utspel	I partnerns färg	
Färg	10-12	10-12	
NT	ATT, 10-12	10-12	
I spelet: 1-3-5 genom träkarl och återstående längd			
Annat: 2/4 genom spelföraren			
UTSPEL			
Utspel	Mot färg	Mot NT	
Ess	A (+), AK (A (+), AK (+)	
Kung	KD (+), AK punkt	KD (+), AK punkt	
Dam	Dkn (+)	Dkn (+)	
Knekt	Knx, knT (+)	Knx, knT (+)	
10	Tx, T9 (+), HKnT (+)	Tx, T9 (+), HknT (+)	
9	9x, 98 (+) HT9 (+)	9x, 98 (+) HT9 (+)	
Hög hacka	10-12	ATT	
Låg hacka	10-12	ATT	
Markeringar i prioritetordning			
	Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak
1	Obvious shift *	Lavinthal	Schneider
Färg 2	Lägsta från xx	Malmö	
3	Högsta från HH(+)	Längd	
1	Schneider	Lavinthal	Schneider
NT 2	Obvious shift *	Malmö	
3	Högsta från HH(+)	Längd	
Andra markeringar (inklusive trumpf):			
* Obvious shift = Högt kort tål vända i träkarlens sämsta färg			
DUBBLINGAR			
UD (Generellt, svar, balansering)			
(1♣) - D = 16+			
(1♦) - D = primärt intresse för högfärgerna			
Bud i fiendens svarsfärg är naturliga			
NEG D till 7-läget			
ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR			
Svarsdubblingar visar 4k AHÖ eller UTGKR. På utgångsnivå bara styrka.			
ÖH D/RD visar 3-stöd			
D efter störd Stenberg visar äkta kontroll			
RD på utgångsbud är for play, på lägre nivå slink			
Utspelsdubbling mot slam begär ovanligt utspel, annars träkarlens färg			

SBF SYSTEMDEKLARATION

MID: 20270 Namn: Per-Åke Ellnebro
MID: 58290 Namn: Emma Karlsson
SAMMANFATTNING AV SYSTEMET
Stark klöver med slaskruter
Naturliga svaga 2, längd zonberoende
Mkt svaga spärrar I tredje hand
2N är sällan slutbudsförslag
Öppningsbudet 1 NT:
14-16
2 över 1:
Utgångskrav, okrav över motståndarnas inkliv
Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder
1♣ = 16+
1♦ = 1+ ♦
2N = 55+ i LÅ
KRAVPASS
(1x) - D - (RD) - Pass
Pass är aldrig krav i konkurrensbudgivning
VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS
Inklivshand vara svagare om partnern har passat
PSYKISKA BUD Mycket sällan

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL KORT	NEG DUBBLING T.O.M.				
				BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1♣	3	0		16+	1♦ = 0-7 hp 1♥♠ = 4+ färg, 8+ hp, kan ha längre LÅ 1N = 8+hp, ej 4+HÖ, ej 5+LÅ 2LÅ = 8+hp 5+LÅ, ej 4+HÖ 2HÖ = 5-7 hp, 6HÖ 3X = Fastställer X som trumf	1♣-1♦-1♥ = 20+, 1♣-1♦-1♥-1♠ = 0-4, övr 5-7 1♣-1♥-1♠ = 16+ 5+♠ 1♣-1HÖ-2HÖ = 20+ 4+HÖ 1♣-1HÖ-1/2X-2LÅ = 4-HÖ 4+LÅ 1♣-1/2X-3Y hopp = Fastställer Y som trumf	
1♦		1		a: (10) 11-15 4+ru, ej 5+HÖ b: 11-13 balans, ej 5+HÖ	1♦-2LÅ = UTGKR 4+LÅ 1♦-2HÖ = 5-7hp 6HÖ 1♦-1X-2♣ = 5+♦ 4♣, 55+ LÅ11-13, 4♦ 5♣ 1♦-1X-3♣ = 14-15 55+ LÅ 3X = Fastställer X som trumf	1♦-1HÖ-1X-2♣ = krav till 2♦, invit el avlägg 1♦-1HÖ-1X-2♦ = UTGKR	
1♥♠		5		(10) 11-15 5+HÖ, kan ha längre LÅ	1HÖ-3♣♦ invit ung 7-9 med stöd, säger inget om sidofärger 1HÖ-3HÖ 0-6 med stöd 1HÖ-2NT = invitstenberg, skrotvariant 1HÖ-2♣ = 3-HÖ 10-12 el 4+♣ UTGKR 1HÖ-4HÖ 0-12 hp ej slamintresserad	1♥-1♠-1NT-2♣ = krav till 2♦, invit el avlägg 1♥-1♠-1NT-2♦ = UTGKR 1HÖ-2♣-2♦ = minhand eller ej bjudbar färg	Kan vara svagare
1NT				14-16 balans	2♣ = HF fråga, 2♦♥=Överföring, 2♠=LF-fråga 3LÅ = invit, 3HÖ fastställande krav 4lå = texas transfer	1NT-2♣-2N = båda HÖ 1N-2rö-3hö = 4-stöd	
2♣		5		a: (10) 11-15 5+♣ och 4-HÖ b: 14-15 6+♣ och 4♦ c: (10) 11-15 6+♣	2♦ = krav, 2HÖ=Okrav 2N = invitstenberg, skrotvariant	2♣-2♦-2HÖ = 5+♣, 4-HÖ 2♣-2♦-2N = 14-15 6+♣ ej någon singel. 2♣-2♦-3kl = 11-13 6+♣ 2♣-2♦-3♦ = 14-15 4♦ och 6+♣ 2♣-2♦-3HÖ = 14-15 singel HÖ	
2♦		5		Ozon 5-10 5♦ eller 0-4 6♦ Zon 5-10 6♦, eller 0-4 7♦	2HÖ = 5+HÖ krav 2N = invitstenberg, skrotvariant	Ny färg av ÖH = 4+ sidofärg, behöver ej ha det	I ozon 0-10hp
2♥♠		5		Ozon 5-10 5HÖ el 0-4 6HÖ, kan ha längre LÅ Zon 5-10 6HÖ el 0-4 7HÖ	2N = invitstenberg, skrotvariant Övr bud 5+ krav	Ny färg av ÖH = 4+ sidofärg, behöver ej ha det	I ozon 0-10hp
2NT	2			55+ i LÅ 5-10, kan vara svagare i 3 hand ozon	3HÖ = 5+ krav, LÅ-bud=okrav		
3♣♦		6 7		Ozon 5-10. kan vara 7 om svagare än 5hp Zon 5-10. Kan vara 8 om svagare än 5 hp	4 ALÅ = RKCB		I ozon 0-10hp
3♥♥		6 7		Ozon 5-10. kan vara 7 om svagare än 5hp Zon 5-10. Kan vara 8 omsvagare än 5 hp			I ozon 0-10hp
3NT							
4♣♦		7		NAT			
4♥♠		6		NAT			
						SLAMBUDGIVNING	
						Kontroller bjuds nerifrån, bade första och andrakontroll	
						LÅ i fastställd LÅ är RKCB, 4NT=RKCB i fastställd HÖ	
						Störd RKCB P=0, D=1 osv	
						Efter RKCB kungsfråga där man visar specifika kungar nedifrån	