

DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING	
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)	
Entricksnivån: (6)8-16(18), (4)5+	
1-över-1 krav; 2-över-1 konstruktivt okrav; 2NT=NAT; 3öf = mixed raise	
Tvåtricksnivån: 10-16(18), 5+ 2-över-2 krav; 2NT=NAT	
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)	
2:a: 15-18, sys on	
4:e: (1x)-pass-(1y)-1NT=ca 15-18, sys off	
(1x)-pass-(pass)-1NT=12-15, sys on	
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)	
Hoppinkliv svagt (ungefärlig som svag tvåöppning eller trelägesspärre) (1x)-2NT=5-5 två lägst objudna (möjlig kort öppningsfärg räknas som äkta färg), typiskt 7+ stick i likazon	
ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)	
(1lå)-2lå=5-5 hö, typiskt 7+ stick i likazon (1hö)-2hö=5-5 ahö+lå, typiskt 7+ stick i likazon	
(1lå)-3lå=NAT spärre (1hö)-3hö=hållfråga	
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)	
Dbl (mot stark NT)=oftast 4hö-5+lå (möjliga undandtag: enbart lå som hoppas spela 2lå eller väldigt starkt); 2♣=båda hö; 2♦=multi; 2hö=5hö-4+lå; 2NT=båda lå Dbl (mot svag NT)=styrka	
Mot spärrbud	
Mot 2♦ multi: dbl=13-15 balans eller 17+ Mot 2hö svagt: 4lå=UK, 5ahö-5lå	
Mot starka öppningar	
Mot 1♣ starkt: dbl=båda hö; NT=båda lå	
Över motståndarens UD	

UTSPEL OCH MARKERINGAR		
UTSPEL generella metoder		
	Utspel 1-3-5 förutom vid inre sekv	I partners färg
Färg		
NT	Kan spela högt från hackor	
I spelet		
Annat: K på femläget kan spelas för att begära längdmarkering; K kan spelas från AK(x) för att skicka signal om AK-punkt eller oredovisad kortfärg.		
UTSPEL		
Utspel	Mot färg	Mot NT
Ess	AKx, Ax	AK(x), Ax
Kung	AK, KQ(x), Kx	KQ(x), Kx, AKJT(x)
Dam	QJ(x), Qx, AQJ(x)	QJ(x), Qx, AQJ(x), KQT9(x)
Knekt	JT(x), Jx, A/KJT(x)	JT(x), Jx, A/KJT(x)
10	T9(x), Tx, A/K/QT9(x)	T9(x), Tx, A/K/QT9(x)
9	9x(x)	9x(x)
Hög hacka	Xx, xxXXXX	Xx, Xxx+, xXx+, xxXXXX
Låg hacka	xxX(x), xxxxX	xxX(x), xxxxX vid drag
Markeringar i prioritetsordning		
	Partners utspel	Spelförarens utspel
1	Schneider	Malmö
Färg 2	Malmö	Laventhal
3	Laventhal	
1	Schneider	Malmö
NT 2	Malmö	Laventhal
3	Laventhal	
Andra markeringar (inklusive trumf): Om partner spelar vår visade 6+färg är mittenkort=positivt och lågt/högt=Laventhal. Kan markera Laventhal i trumf.		
DUBBLINGAR		
UD (Generellt, svar, balansering)		
Dbl av 2x är UD om det inte verkar omöjligt.		
1x-(1♥)-dbl=4♠		
1x-(1♠)-dbl=4♥ eller 5+♥ och för svag för att bjuda 2♥		
(1hö)-dbl-(...)-2♣; (pass)-2♦ lovart inte extra styrka		
ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR		

SBF SYSTEMDEKLARATION	
	
MID: 27672	Namn: Tobias Bende
MID: 30089	Namn: Lars Jansson
SAMMANFATTNING AV SYSTEMET	
Allmänt och budstil: 5533 med 2♥ Flannery och 2/1 UK	
Öppningsbudet 1 NT: (14)15-17, 10-12 i pluszon 1:a/2:a hand, 10-14 i pluszon 3:e hand 2 över 1: Utgångskrav, oftast obalans eller bra 5+färg pga att 1x-2NT är naturligt utgångskrav	
Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder	
1NT=10-12 i pluszon 1:a/2:a hand, 10-14 i pluszon 3:e hand 2♦=ca 4-10, (5)6hö eller 22-24 NT 2♥=11-16, 4♠-5/6♥ 2♠=ca 4-10, 5♠-4+lå (5+lå i zon) 3NT=6-5 hö, svagare än vanlig öppningsstyrka	
KRAVPASS	
Få kravpass. "Om det känns uppenbart." (1NT=svagt)-dbl-(2lå)-pass=krav	
VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS	
PSYKISKA BUD Förekommer (oftare av Lars än Tobias)	

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL KORT	NEG X TOM				
				BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1♣	1	3		Med 3-3 i lå öppnas med 1♣	2lå=10+, 4+lå; 2♦ ♥ ♣=5+♣-4+♥ olika styrkor mellan svagt och INV; 2NT=13-15/18+; 3NT=16-17	1lå-1♥; 1♣=obalans 1lå-1x: 2NT=16+ 6+lå; 3lå=15-17 6+lå-3x XY-NT efter 1lå-1hö; 1NT	Hopp i ny färg=stöd och bra 5+färg (2/3 topphönnörer om hö, 3/5 topphönnörer om lå)
1♦	1	3		Med 4-4 i lå öppnas med 1♦			
1♥	(4)5			Kan vara fyrkorts i 3:e/4:e hand	1♣=5+♣; 1NT=krav mot 1♣; 1♥-2♣ samt 1♣-3♣=UK, 4+hö; 2NT=13-15/18+ NAT; 3hö-2=16-17 bal; 3hö-1=4+hö INV eller ca max 14; 3hö=mixed; 3hö+1=ca 9-12, ngn SPL	Häxan efter 1♥-1♣	2♣=3+hö och bra kort; 2hö+1=4-stöd och ngn SPL; 3♣=INV 6+♣; 3♦ ♥ =anasspningsvisande; 1♥-2NT =anpassningsvisande m ♣
1♠	(4)5					XY-NT efter 1♥-1♣; 1NT 1hö-1♣/INT; 3♣=UK med a) ♣ b) lång färg c) 5+♣-4♥ (går att stanna i 3♣)	
1NT						Efter överföring kan sh åter överföra (till ny eller samma färg)	
				1:a/2:a hand pluszon: 10-12 3:e hand pluszon: 10-14 Annars: (14)15-17 balans (5hö, 6lå eller (5422) möjligt, singel är sällsynt)	2♣=Stayman; 2rö=överföring; 2♣=styrkefråga/ 6+♣; 2NT=frågar efter 5k hö; 3♣=6+♦; 3♦=6+♦ SPL ♣; 3hö=minst 5-5 lå SPL hö		
2♣				a) 18-19 balans (kan vara 17 i pluszon), ej 5hö b) någon UK	2♦=relä; 2hö/3lå=avlägg mot 18-19; 2NT=svagt med båda lå	2♣-2♦; 2♥=NAT eller 25+balans Efter öhs 2NT: som efter öppning 2NT men överföringsbud är UK	
2♦	3			a) ca 4-10, (5)6hö b) 22-24 balans 4:e hand: 10-13 med 6♥ eller 22-24 balans	2♥ ♣/3♥=passa/korrigera; 2NT=krav; 3♣=INV; 4♣=ber om trf; 4♦=frågar efter hö	Efter 2♦-2NT: 3♣=min; 3♦ ♥ =medium ♥ ♣; 3♣NT=max ♥ ♣	
2♥	5(6)			11-16, 4♣-5/6♥	2NT=krav; 3lå=avlägg; 3hö=mixed; 4lå=SI med stöd i korresp hö och SPL i ahö	Efter 2♥-2NT: 3lå=SPL; 3♥=4522 min; 3♣=4522 max; 3NT=45-Hx-Hx	
2♣	5					2♣-2NT: 3lå=min; 3hö=max (korresp lå)	
2NT				20-21 balans	3♣=vanlig Stayman; 3rö=5+hö; 3♣=frågar efter 5+färg; 4lå=5+lå-4+alå; 4hö=NAT SI		
3♣				Spärr	3♦=frågar efter 3hö; 4♦=opt RKCB	Efter 3♣-3♦: 3hö=3(+)-hö; 4♣=3-3 hö	
3♦				Spärr	4♣=opt RKCB	Efter opt RKCB: 1 steg=dåliga kort; 2 steg=0;	
3♥				Spärr	4♣=opt RKCB	3 steg=1 utan Q; 4 steg=1+Q; 5 steg=2 utan Q; 6 steg=2+Q	
3♠				Spärr	4♣=opt RKCB		
3NT				1:a/2:a hand: 6-5 hö, färre hp än vanlig öppning 3:e/4:e hand: att spela	4♣=puppet till 4♦; 4♦=välj hö; 4NT=6KCB	Efter 4♣-4♦: 4hö=SI; 4NT=RKCB ♥; 5♣=RKCB ♣	
4♣				Spärr			
4♦				Spärr			
4♥				Spärr			
4♠				Spärr			
4NT				Specifik essfråga	5♣=inget A; 5x=A i x; 5NT=♦A; 6x=CRASH	SLAMBUDGIVNING	
5♣						RKCB 1430	
5♦						Last train	
5♥						Non-serious 3NT	
5♠							