


DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING		UTSPEL OCH MARKERINGAR			Systemdeklaration 	
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)		UTSPEL Generella metoder				
Entricksnivån:		Utspel		I partnerns färg		
Sunda inkliv		Färg	10 - 12	10 - 12		
		NT	11-regeln under 9, 10-12 över 8	10 - 12		
Tvåtricksnivån:		I spelet		2/4 genom spelföraren, annars 10-12		
Sunda inkliv		Annat				
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)		Utspel			Spelare	
2:a:		Utspel	Mot färg	Mot NT		
15-18 BAL		Ess	AK(x), A(x)	A(x)		
4:e:		Kung	AK, KQ(x), K(x)	AKJT(x), KQ(x)		
11-14 BAL (efter öppning 1Lå); 11-16 BAL (efter öppning 1Hö)		Dam	AKQ, QJ(x), Q(x)	QJ(x)		
		Knekt	JT(x), J(x)	AQJ(x), JT(x)		
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)		10	T9(x), T(x)	AQT(x), AJT(x), KJT(x), T9(x)		
Svagt		9	HH9(x), 9(x)	HH9(x), 9(x)		
		Hög hacka				
		Låg hacka				
		Markeringar i prioritetsordning			Allmänt och budstil	
ENKELT/HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balansering)			Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak	
Hållfråga		Färg:1:a	Schneider	Malmö	Schneider	
		2:a	Malmö			
		3:e				
		NT: 1:a	Schneider	Malmö	Schneider	
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)		2:a	Malmö		Malmö	
2Kl = 33+ Hö		3:e				
2NT = båda lå		Annat (inklusive trumf):				
		Omvänd Oddball i NT (högt kort ber partnern byta till annan färg än utspelsfärgen)				
		DUBBLINGAR			Öppningsbudet 1NT 14-16	
		UD (Generellt, svar, balansering)			2 över 1:	
Mot spärrbud		Lebensohl mot svaga 2-öppningar			ÖPPNINGSBUD SOM KAN KRÄVA SPEC FÖRSVARSMETODER	
2NT = 15-18 BAL						
Mot starka öppningar		ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR			1Kl = naturligt eller 17-19 BAL	
Konventionellt mot stark kl. Se Notes.					1Ru = naturligt, men kan vara 3334	
Över motståndarens UD						
2 icke hoppande bud okrav					Kravpass	
					Viktigt som inte passar in på annan plats	
					Psykiska bud	

Öppning	Prickar	Min antal kort	Neg dubbl t.o.m.	Beskrivning	Svar	Fortsatt budgivning	Efter förhandspass
1kl	1	2		a) 11-19, 5+Kl b) 17-19 BAL	1Ru: naturligt, men kan vara vilande utan vettig högfärg, 1Hö: 4+Hö INT: 6-11 utan 4+Hö, 2Kl: 6-9, 4+Kl 2Ru: 0-5, 6+Hö, 2Hö: utkrav 6+Hö, 2NT: 12+, 3+Kl 3Kl: 10-12, 4+Kl	1Kl -1X; INT: 17-19 BAL 1Kl -2Ru; 2Hö: passa / korrigera 1Kl -2Ru; 2NT: ART krav	
1ru	1	3		12-19, 4+Ru (ev 3334)	1Hö: 4+Hö, 1NT: 6-12 utan 4+Hö, 2Kl: Nat; 3+Kl, 2Ru: 6-9, 4+Ru 2Hö/3Kl: SPL, 2NT: 12+, 3+Ru, 3Ru: 10-12, 4+Ru	1Lä -2NT; 3Ny: SPL	
1hö		4		12-19, 4+Hö	1Sp: 4+Sp, 1NT: 6-11, 2Kl: Nat 3+, 2Ru: Nat 5+, 2Hj: Nat 5+, 2Hö: 6-9. 4+Hö, 2Sp: SPL, 2NT: 4+Hö, UK 3Lägre: SPL, 3Hö: 10-12, 4+Hö	1Hö -1X; 2Kl = Häxan 1Hö -1X; 2Hö = 14-16, 6+Hö 1Hö -2NT; 3Kl: MIN, 3Ru: MAX ej SPL 3H/S/N: SPL i Kl/Ru/aHö	Drury
INT				14-16 BAL	2Kl: STAY, 2RÖ: ÖF, 2Sp: Lägfärgsfråga 3Lä: 6+, invit, 3Hö: 6+, slaminvit utan SPL	INT -2Sp; 2NT: lika/längre ruter INT -2Sp; 3Kl: längre klöver	
2kl				Enda krav eller 20-21 BAL	2Ru: relä men 2Hö/3Lä: avlägg mot 20-21 BAL	2Kl -2Ru; 2NT = 20-21 BAL	
2ru				Svag högfärg / Stark ru	2Hj: passa/korrigera, 2Sp: passa/korrigera 2NT: ART, frågor	2Ru -2NT; 3Kl min 2Ru -2NT; 3Rö UK Transfer	
2hj				10-13, 6+	2Sp: ART, frågor; 2NT: 5+ Sp		
2sp				10-13, 6+	2NT: ART, frågor		
2NT				22-24 BAL	3Kl: frågor efter 5+Högfärg, 3RÖ: ÖF, 3Sp: 44+ LÅ		
3kl				Spärr			
3ru				Spärr			
3hj				Spärr			
3sp				Spärr			
3NT				Gambling			
4kl				Genomgående 7+Hj			RKC 1430, relä* efter 5Lä frågor efter trumfdam/extra trumflängd * (första bud utanför trumfen)
4ru				Genomgående 7+Sp			5NT efter svar på essfrågan bekräftar alla essvärden.
4hj				Spärr			Kontrollbud (första och andra nerifrån)
4sp				Spärr			
4NT							
5kl							
5ru							
5hj							
5sp							
5NT							

Noteringar #

Försvar mot stark 1kl

Beskrivning

D = kl, 1x = nat
1NT/2NT = Härda el mjuka
2kl+ = kl el ru+hj
2ru+ = ru el hj+sp
2hj+ = hj el sp+kl
2sp+ = sp el kl+ru

1612 Lantz – 1673 Toivosson