


DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING	UTSPEL OCH MARKERINGAR			Systemdeklaration 
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanserings Pos)	UTSPEL Generella metoder			
Entricksnivån: aggressiva inkliv 7-15		Utspel	I partnerns färg	
	Färg	10-12	10-12	Spelare
	NT	10-12	10-12	MID 6915 Namn Johan Göransson
Tvåtricksnivån: sunda inkliv	I spelet	2-4 genom spelföraren	10-12	
	Annat			MID 6908 Namn Lars Wallmark
INKLIV 1 NT (2:a/4:e hand, Svar, Balanseringspos)	Utspel			Sammanfattning av systemet
2:a: 15-18	Utspel	Mot färg	Mot NT	Allmänt och budstil
	Ess			Stark klöver och offensivt/aggressivt
4:e: 15-18	Kung	Begär längdmarkering	Begär längdmarkering	
	Dam			
	Knekt			Öppningsbudet 1 NT 14-16
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)	10			
	9			
Spärr	Hög hack			2 över 1: Krav för minst en rond
	Låg hack			ÖPPNINGSBUD SOM KAN KRÄVA SPEC. FÖRSVARSMETODER
				1 ruter, 2 ruter
ENKELT/HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balansering)		Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak
Tvåfärgshand (konstruktiv om partnern ej bjudit)	Färg:	Schneider	Malmö	Lavinthal
	1:a			
	2:a			
	3:e			
	NT:	Schneider	Malmö	Lavinthal
	1:a			
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)	2:a			
Naturligt mot svag NT annars:	3:e			
2 kl :högfärgsfråga	Annat (inklusive trumf):			
2 ru	Hö/lå vid utspel, längdmarkering om bordet inte kan stickas, Lavinthal första sak			
A) svag hö 6+ färg				
B någon stark lågfärg				
2 hj/sp: konstruktivt med hö				
	DUBBLINGAR			
	UD (Generellt, svar, balansering)			
Mot spärrbud	Efter UD på 2-läget visar 2 NT 0-8 hp			
D = UD				
				Kravpass
Mot starka öppningar	ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR			
Mot stark 1 klöver: 1 NT = bägge lå	RD vid motståndarnas D av vårt kontrakt begär flykt			
DONT på 2 läget				
				Viktigt som inte passar in på annan plats
				Förstakontroll vid första kontrollbudet
Över motståndarens UD				
RD lovar 10+ hp alla fördelningar				Psykiska bud
				Sällan men kan förekomma

Öppning	Prickar Min ant kort	Neg dubbl. t.o.m.	Beskrivning	Svar	Fortsatt budgivning	Efter förhandspass
1 kl	0	3 sp	.17+ hp alla fördelningar	1 ru = 0–7 hp 1 hj, 1 sp, 2 kl, 2 ru =8+ hp, 5-korts 2 NT= 12+ hp	Hopp i NT visar 20–21 hopp i färg visar 21+ hp	
1 ru	3	0	3 sp	11–16 förnekar oftast 5 korts hö	naturligt	
1 hj/sp	5	3 sp	11–16	Inviterande Stenbergs (med 4-kort), minisplinter	Efter 1 hö - 1 NT/2 kl/ru visar 2 i öppningsfärg min 6 kort och 14–16 hp	
1 NT			14–16	2 kl Stayman, 2 ru överföring till hj eller slaminvit i ru, 2 hj överföring till sp eller slaminvit i hj, 2 sp överföring till kl eller ru		
2 kl	5	3 sp	A) 11–16 min 5 korts kl + 4- korts sidofärg (krav på minst 2 av 4 honnörer i kl) B) 6-korts klöver	2 ru = relä 2 hö = förslag till slutbud 2 NT kommando till 3kl och kan vara avläggshand eller utgångskrav 3 kl = invit med 1 topphonnör	Svar på 2 hj/sp nat. → 2 NT visar ruter 3 kl visar min 6 kort	På svaret 2 hj/sp frågar 3 ru efter längderna i övriga två färger
2 ru	3	0	3 sp	A) 3–9 med 6 korts hö B) 17+4-4-4-1)	2 NT = krav	
2 hj/sp	6	3 sp	10–13 hp	Alla bud krav utom höjning i öppning 2 NT ber partnern beskriva sin hand	Efter 2 NT: 3 ny färg visar färgen 3 hö visar min 3 NT visar max utan sidofärg	
2 NT	1		5+5+ 6-9 ozon/10-13 zon	3 lå = avlägg		
3 kl	6		A) Spärr i ru, hj eller sp B) Stark klöver	3NT= vill spela 3NT om partnern har ruter		
3 ru,hj,sp	5		10–13, 5+5+, ru+hj/hj+sp/ru+sp			
					Slambudgivning	
3 NT			Spärr i klöver		Kontrollbud	
4 kl/ru	0		9 spel i hj resp. sp		RKCB 0314	
4 hj/sp	7		Vill spela			
4NT			5+-5+ i lågfärgerna			