


DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)
Entricksnivån: Ågressiva 8-16, överbud invit, ny färg rondkrav
Efter oäkta öppningsbud är 3 i öppningsfärgen invit
Tvåtricksnivån: 10-16, ny färg rondkrav
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)
2:a 15-17 systemet på
4:e 15-17 systemet på
Balansering efter pass i förhand =2 lägsta
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginklivi)
2Hö 10-14 6-korts svar som efter 2Hö-öppning
Annars 2-3-4 regeln
ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)
Överbud 2-färgshand, 2NT pos fråga, 2/3 lägsta objna pass/korr
2NT Böes, Överbud pos fråga
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)
2kl Hö? Lovar oftast minst en Högfärg
2Rö=ÖF
2Sp konstruktivt med en Lå, svar 3lå passa eller korrigera
2NT Lå
3 Spärr
D starkt mot svag NT (max 15), 5Lå+4Hö mot stark NT
Mot spärrbud
D=UD,
Mot svaga 2 2NT 15-19 Systemet Överbud 2 lägsta
Mot Hö spärr 4Lå Lå + AHö
Mot starka öppningar
Mot Stark Kl (16+) D=Hj 1Ru=Sp 1NT en Lå. (Normala inklivi)
1Hj=högf/lågf 1Sp=svarta/röda 2kl=mjuka/hårda (Destruktiva)
2Ru Multi en högfärg
2Hj=högf/lågf 2Sp=svarta/röda 2NT=mjuka/hårda
Över motståndarens UD
Systemet gäller
RD=10+ kravpass upp till 2Sp

UTSPEL OCH MARKERINGAR			
UTSPEL generella metoder			
	Utspel	I partnerns färg	
Färg	2-4 Drag för D	= / Högsta från sekv	
NT	2-4 Drag för Kn	= / Högsta från sekv	
I spelet	2-4	= / Högsta från sekv	
Annat: genom spelf högsta från honörer, 10an lovar normalt en högre			
UTSPEL			
Utspel	Mot färg	Mot NT	
Ess	Ej K eller EK.	=	
Kung	EKx eller KD. eller Kx	=	
Dam	Högre eller DKn. / Dx	=	
Knekt	Högre eller knx	=	
10	Högre eller 10x	Högre	
9	Högre	=	
Hög hacka	1 högre	=	
Låg hacka	1 eller 3 högre (minst D)	1 eller 3 högre (minst Kn)	
Markeringar i prioriteringsordning			
	Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak
1	S	C	S
Färg 2	M		
3			
1	S	M	S
NT 2	M		
3			
Markeringar:			
Schneider – Malmö – Lavinthal efter bästa förstånd			
DUBBLINGAR			
UD (Generellt, svar, balansering)			
De flesta D = UD			
ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR			

SBF SYSTEMDEKLARATION	
	
MID: 13057	Namn: Göran Rydell
MID: 5064	Namn: Ingvar Grahn
SAMMANFATTNING AV SYSTEMET	
Allmänt och budstil:	
5542	
Multi, 2Hö 10-13	
Utspel Schneider-Russinov 2-4	
Alla poänggränser är tänjbara	
Öppningsbudet 1 NT: 15-18	
2 över 1: UK om ej ombud eller efter förhandspass	
Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder	
KRAVPASS	
VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS	
Mot (1kl) 5542 eller 5533 eller liknande, 2Kl=Kl, 2Ru=Sp+Hj	
3Kl=Sp+Ru, 2NT=Hj+Ru Annars som äkta i 2dra hand.	
Mot Slaskruter 2Ru=Ru 3Ru=Sp+Hj 3Kl=Sp+Kl 2NT=Hj+Kl	
Annars som äkta i 2dra hand.	
PSYKISKA BUD ovanliga	

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL KORT	NEG DUBBLING T.O.M.				
				BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1♣		2		11-22 Naturligt 12-(15)NT	1♦/♥/♠ Transfer 2Lå Krav 2Hö Hopp borttag	Transfer efter 1färg inkliv	
1♦		4		11-22 Ej balans	Omvänd höjningar även efter färginkliv och D 2NT invit utan 4korts Hö	3 i öppningsfärgen passbart	
1♥/♠		5		11-20	Stenberg Skrot UK 3Kl=Bergen 3-stöd 10-13 Dubbelhopp renons	Efter inkliv mot stenberg D=SD. Gazzilli	
1♦/♥/♠					Starka Hoppande borttag. Även efter störning	Efter inkliv, bud i ny färg krav XY-NT, Lebensohl efter reverse	Minisplinter
1NT				15-(18)	2kl Hö? Lovar 4-korts hö, 2Rö=ÖF 2Sp Lå Avlägg eller starkt, 3Lå Invit 3hö Slam?	Efter inkliv 2kl sys on, 2inkliv D=UD, 2NT=Rubensohl, Överbud 5k Ahö. Efter fi D gäller systemet	
2♣				Starkt / (18)-(20)NT / (22)-24	2ru=relä, 2Hö svagt, 2NT med 6korts Lå	Närmsta bud avslag, efter 2ru är 2hj 5+hj eller 18-20NT 2sp frågar	
2♦				Multi stark Ru / svag Hö 6-korts max 9	2NT=?, Svar så svararen blir Spelf. 3Kl=bra. 3Hj passa eller korrigeras 3annan krav 4kl ber om ÖF, 4Ru ber om färgen 4Hö slutbud	Efter 2Hö 2NT=exakt 4korts sidofärg	
2♥/♠		6		10-13 6korts	2NT=Ogust, 3kl min dålig färg, 3ru min bra färg 3hj max dålig färg, 3sp max bra färg Ny färg krav ostört	Efter inkliv D=SD Efter D RD=Häktning?	
2NT				20-(22)	Puppet, 3Sp Lå-intresse, 4Lå slamminvit 3Rö ÖF	3 i ÖF-färgen visar 3+	
3♣		7		Konstruktiv spärr i zon, kan var 6korts I ozon	Ny färg krav		Avvikelser möjliga
3♦		7		=	=		=
3♥		7		Spärr			=
3♠		7		Spärr			=
3NT				Genomgående Lå utan sidohåll			
4♣		7		Spärr			
4♦		7		Spärr			
4♥		6		Spärr			
4♠		6		Spärr			
4NT				Fråga efter specifika ess			
5♣				Spärr		SLAMBUDGIVNING	
5♦				Spärr		Kontrollbud (inget krav på att visa 1sta kontroll före 2dra kontroll) 5Åss RKC 1430, DOPI	
5♥				Trumfhonörfråga			
5♠				=			