


DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING		UTSPEL OCH MARKERINGAR			Systemdeklaration 	
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)		UTSPEL Generella metoder				Spelare MID 6302 Namn Jan Gutenwik MID 5775 Namn Perry Sjöberg
Entricksnivån: Konstruktivt med opassad partner,		Utspel	I partners färg			
Primärt utspelsdirigerande med passad partner		Färg	1-3-5	1-3-5		
Svar: 2ÖF visar 10+ och stöd, 2NT är naturligt, ny färg RK		NT	1-3-5	1-3-5		
Tvåtricksnivån: Konstruktivt		I spelet	1-3-5	1-3-5		
Svar: som ovan		Annat	Avvikelser förekommer, om tekniskt korrekt			
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)		Utspel			SAMMANFATTNING AV SYSTEMET	
2:a: 15-18 syson		Utspel	Mot färg	Mot NT	Allmänt och budstil	
		Ess	1-3-5	1-3-5	Grundsystem 5542 med transfersvar.	
4:e: 11-16 syson		Kung	1-3-5	1-3-5	Balanserade händer öppnas med K eller NT.	
		Dam	1-3-5	1-3-5	Andra öppningsbud är i regel på obalanserade händer	
		Knekt	1-3-5	1-3-5	I ozon öppnas aggressivt med 1K	
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)		10	1-3-5	1-3-5	Alla poängintervall som anges ska ses som rekommendationer	
Generellt spärr		9	1-3-5	1-3-5	Transfersvar på 1K och 2K	
4Lå visar 55 i bjuden färg + en högfärg (ej visad av motståndarna)		Hög hack	1-3-5	1-3-5	Förlorarberäkning viktigare än HP när fit är funnen	
(1Lå)-3Lå naturlig spärr om 1Lå inte lovar 3+		Låg hack	1-3-5	1-3-5	Öppningsbudet 1NT: 14-16, kan innehålla 5-korts hö, kan vara semi-balans	
2NT lovar 55 i de två lägsta		Markeringar i prioritetsordning			2 över 1: UK men ombud av 2 över 1 färgen häver UK, lovar alltid ytterligare minst ett bud	
ENKELT/HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balansering)		Partners utspel	Spelförarens utspel	Första sak	ÖPPNINGSBUD SOM KAN KRÄVA SPEC FÖRSVARSMETODER	
Enkelt överbud lovar 55 i högsta + 1		Färg: 1:a	HöLå-mark. Schneide	Längdmarkering Malmc		HöLå-mark. Schneider
Hoppande överbud är hållfråga		2:a	ofta längdmarkering	bekräftar första mark		HöLå-mark. Schneider
		3:e	-	-		-
		NT: 1:a	HöLå-mark. Schneide	Längdmarkering Malmc		HöLå-mark. Schneider
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)		2:a	ofta längdmarkering	bekräftar första mark	HöLå-mark. Schneider	
Stark (>=14+): DONT, destruktivt, siktar inte mot utgång		3:e	-	-	-	
Svag (<=13+): DONT konstruktivt, Dbl visar styrka		Annat (inklusive trumf):				
		Lavintal när så är påkallat, dock inte påspel med korthet (Si/Re) på bordet				
		Trumf spelas ut/läggs ofta nerifrån - annan ordningsföljd indikerar intresse för stöld				
		DUBBLINGAR			ÖVRIGT	
Mot spärrbud		UD (Generellt, svar, balansering)			Kravpass:	
Mot svag 2Hö: 3Hö = 55+ i lå (qäller även efter multi då ÖH visat sig)		D är UD om inte annat definierats i systemet			I definierade lägen används styrkedubblingar.	
4Lå = 55+ bjuden lå och objuden hö		Lebensohl som svar på UD i de flesta situationer			Sådan dubbling kan fastställa krav till viss nivå och då blir pass under denna nivå krav.	
Mot svag 2R: 3R = 55+ kl/hj, 4K = 55+ kl/sp, 4R = 55+ hö					Inte övriga uttalade kravpass, följer mer generella principer och allmän värdering	
Mot starka öppningar		ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR			Viktigt som inte passar in på annan plats	
Mot 1K: 1R/H/S naturligt, DONT från 1NT och uppåt		Styrkedubbling mot bud som inte lovar bjuden färg			I många situationer där standard tycks vara att visa håll använder vi	
Mot 2K: 2R/H/S naturligt, DONT från 2NT och uppåt		Efter styrkedubbling har vi en UD mellan oss i paret, därefter SD			en princip där håll istället förnekas	
		D/RD efter inkliv i 4:e hand lovar 3-stöd (om inklivet inte är hoppande)			Psykiska bud	
Över motståndarens UD					Taktiska bud förekommer ofta men sällan rena psykbud	
Efter UD av vårt inkliv på 1-läget lovar RD topphonnör och enkelhöjn förnekas topphonnör					Avsteg från HP görs ofta då oftast annan värdering görs.	

Öppning	Prick ar	Min antal kort	Neg dubbl t.o.m.	Beskrivning	Svar	Fortsatt budgivning	Efter förhandspass
1 K	1	2	4S	(10)11-13 bal / 17-19 bal / 10+ obal, 4+ kl	1R = hj, 1H = sp, 1S = ej 4Hö	tagen transfer = bal min -> mod. XY	Öppnar aggressivt med 1K i 1a-3e hand
					1NT = 0-5 6+färg i H, S, K eller 6-10 6+RU	1NT på 1Rö = 17-19 bal -> NT systemet	I 4:e hand ofta en eller båda hö
					2Lå = UK 6+aLå, 2Hö = (5)6+färg (4-7 hp)	Återbud 2N efter 1Rö dubbeltydigt	Kan vara 14 i 4:e hand
					2N = naturlig invit, 3X = naturlig invit m bra färg (inviter mot 11-13)	Många konventionella sekvenser	
1R		4	4S	10+ hp, 5R eller marmic, nästan alltid obal	1H/S naturligt, 1N 5-11, kan var 3-stöd	Återbud 1NT förnekar 3-stöd	
					2K = naturligt eller enkelhöjning, 2R = stöd, UK, 3K = stöd, invit	Återbud 2K på 1Hö lovar exakt 3-stöd	
					2H/S = wjs (4-7 hp), 3R spärr, 0-7	Återbud 2N efter 1Hö dubbeltydigt	
					2N = naturlig invit, 3Hö = naturlig invit m bra färg	Många konventionella sekvenser	
1H / S		5	4S	10+	1N = 5-12, kan vara 3-stöd med 5-7, 1Hö-2Hö = 8-11 3-stöd	Häxan, Modifierad XY	
					2 över 1 UK om inte färger bjuds om, 1S-3H = UK med 6+ hj	2N UK och dubbeltydigt, 3ÖF = 3-stöd i	
					2N = Stenbergs, minst stark invit, 1Hö -3Hö spärr, 0-7	Återbud i ÖF krav, kan innehålla stöd	
					Bergen: 3K = 10-12 3-stöd, 3R = 8-10 4-stöd	Många konventionella sekvenser	
1 NT		n/a	4H	14-16, kan innehålla 5-k hö, kan vara semibal, singel kan finnas	Non forcing Stayman, Total transfer	Många konventionella sekvenser	
					3Hö = 4-färg, välj utgång / slam med bra 6+ utan renons		
2 K		0	3S	20-21 bal / 25+ bal/ starkt med kl, hj eller sp som huvudfärg	2R = 4+ hj / 0-3 hj, 3 sp, UK / svagt utan 5+ sp el 6+ lå	Många konventionella sekvenser	
					2H = 4+ sp, 2S = UK utan hö, 2NT = 6+ kl, 3K = 6+ ru, 3R/H = 8-10. bal 4 hj/sp		
2 R	3	0	SD	Multi: 0-10 hp, (5)6+ hö / starkt med ru som huvudfärg	2H/S, 3H/S = p/c, 2N = konv RK, 3Lå nat RK	Plauken efter 2N	
					4K = överför till hö, 4R = bjud hö, 4Hö = egen färg	Många konventionella sekvenser	
2 H		6	SD	10-13, sidofärg kan finnas	ny färg RK, 2N = invit +, ofta stöd		
					4Ny = renons, stöd		
2 S		6	SD	10-13, sidofärg kan finnas	ny färg RK, 2N = invit +, ofta stöd		
					4Ny = renons, stöd		
2 NT		n/a	4H	22-24 bal. 5-korts hö, semibal eller singel kan finnas	Puppetvariant		
3 K		5	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
3 R		5	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
3 H		6	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
3 S		6	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
3 NT		n/a	SD	1a och 2a: gg Lå, 3e och 4e: Chans, partner ska passa		Slambudgivning	
						RKCB 1430	
4 K		7	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner		Blandade kontrollbud	
4 R		7	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner		"Onödiga" hopp visar ofta renons	
4 H		6	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
4 S		6	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
4NT		n/a		Essfråga efter specifikt ess			
5K			SD	To play, ofta spärr			
5 R			SD	To play, ofta spärr			
5 H			SD	To play, ofta spärr			
5 S			SD	To play, ofta spärr			
5NT				Kungfråga efter specifik kung			