


DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)
Entricksnivån: Naturliga, 6-16 hp , bra färg vid min
Tvåtricksnivån:11-16, 6a eller 54 vid min
INKLIV INT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)
2:a 15-18 Sundelin , öb = singel i fiefärg och 2c+öb = 4ahö +sing fif
4:e 11-14 Sundelin samma läge
Inkliv 2NT vs Multi/svaga 2hö = Sundelin
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)
2x = 10-13 hp
2NT = Böes konstruktivt
3c= 55 2 högsta konstruktivt
3r = spärr
ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)
Överbud = 55 högsta + lägsta konstruktivt
Dubbelt överbud = hållfråga eller UK med egen färg. Söker slam med två värden hos pd
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)
Mot stark X = sp13-16 eller sp +sf 11-16 fria längder men ej 6sp
2lå = hj+lå fria längder 10+-16 2h = hj+sp 1016 lika eller längre hj
2s = 6+ sp 8-12
Mot svag NT = 2lå = högf , 2r/h = trf 10-16 , X = 14+ ,2s= 4s+5+lå 11-16,2nT = 4hj+5+lå 14-16
X i 4:e ca 13+ X efter 1nt-2c = bra kort
Mot spärrbud
UD, 2NT 15-18 Sundelin , (3lå) 4lå = högfärgerna,leaping michaelis

UTSPEL OCH MARKERINGAR			
UTSPEL generella metoder			
	Utspel	I partnerns färg	
Färg	10-12	10-12	
NT	10-12, Russinow fr sekv	10-12	
I spelet	10-12/attityd be. På läget	10-12 (variation efter 2hö)	
Annat: Högt från xx(x) vs NT näst högsta från xxxx(x) vs NT			
UTSPEL			
Utspel	Mot färg	Mot NT	
Ess	AKx+	AKx	
Kung	KQx+ tom 4ru AK högre	Begär längd/avblock	
Dam	QJx+ tom 4ru KQ högre	HQx begär högmärkning	
Knekt	JTx+ tom 4ru QJx högre	HJTx	
10	T(9)x tom 4ru JTx+ högre	HT9(x)+	
9	9x / 9xxx	9x(x) / T9x+	
Hög hacka	Xx/Xxxx	xXxx+	
Låg hacka	xxX/xxXx/xxxxX	HxX,HxXx,HxxX,HxxxX	
Markeringar i prioritetsordning			
	Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak
	1 Schneider	Omvänd Oddball	Schneider
Färg 2	Lavinthal före Malmö	Lavinthal	Lavinthal
3	Malmö/lavinthal	Malmö	Malmö
1	Schneider/Avblock	Omvänd Oddball	Schenider/Lavinthal
NT 2	Malmö	Lavinthal	Lavinthal/Schneider
3	Lavinthal	Malmö	Malmö
Andra markeringar (inklusive trumf):			
DUBBLINGAR			
UD (Generellt, svar, balansering)			
UD, responsiva dubblingar, visar balans/17+ mot multi och slask ru			
Straff efter 3läges bud på våra spärrar, Meckwell (optionella) efter egen utgbud			

SBF SYSTEMDEKLARATION

MID: 2489 Namn: Ronny Ovesson Ejnell
MID: 2970 Namn: Jan-Erik Åsmo
SAMMANFATTNING AV SYSTEMET
Allmänt och budstil: Stark kl, svag NT,4 korts hö , svaga 2hö transferspärrar med optionella gående lågfärger. 2ru semikonstruktivt med ru+hj
Reläer efter 1c och 1NT annars naturlig budgivning med många invitbud. En del knep för att reda ut färglängder och kontrollera anpassning. Försöker bjuda utgång på 24 hp, 4ef = UK
Öppningsbudet 1 NT:12-14 DS variant där 2ru relä
2 över 1: 9+ hp (1NT = 6-8)
Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder
2ru = 2-4 sp , 4+ ru och 4hj 9-13 hp
Spela antingen X ud , 2j nat och 2nt 15-18 eller multiförsva
2nt = kl spärr
Spela 3c = ud och X NT samt P + X = straff
3c= ru spärr/eller gående lå
Spela 3r = ud och X NT samt P + X = straff
3r = konstruktiv multispärr I hö 1-2-3
Spela X = bal, 3hö = nat, P + X = ud
3NT gående lå + A , spela 4m = ud mot den och X = bra kort
KRAVPASS
Vi spelar kravpass när vi bjudit utg på styrka eller offring är uppenbar. EJ efter fitjumps, shaped utgångar eller konkurrens när Det är oklart vem som har styrkan.

Mot starka öppningar
2x = 10-13 I X / svagt I högre färg , X på 1c = 13+sp !nt på 1c = 13+ hj 1c – 1r X = högfärgerna, hyperaggressiva inkliv på 1c
Över motståndarens UD
XX = visar A/Kxx i ps färg på enläget och 3+ hp , straff D i nästa rond och nyf = krav
Pass kan vara starkt, X i nästa rond är straff och nyf = krav
2NT över fis X på 2NT är stenbergs invit

ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR
Vi använder XX över fis ud för att visa A/K i pf och 3stöd. Kan vara hur starkt som helst och ned till 3hp. X i nästa rond är straff och nyf = uk
Mancoff om de dubblar hållfrågor/cue bids P = något , XX = xx(x) annat = kortfärg, 3NT = dubbelhåll

VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS
Starkt över svaga inkliv , invit över starka (2/1)
X över spärrar högre än 4ru visar kort snarare än ren ud
3e färg visar hall när vi trevar 3NT 4:e frågor
Stenbergs svar enligt skrot i många lägen
Vi visar först styrka i 2 eller 3 (endast 1 inliv) intervaller. Sedan visar vi om vi saknar singel och sedan singlar och renonser by steps
Vi visar alltid singlar nerifrån så vi bjuder inte nödvändigtvis singelfärgen. Detsamma gäller positiva invitbud (Romex) där vi visar färgintresse nerifrån
Vi använder NT bud av 4:e hand i mothandsbudgivning när alla bjuder för att indikera stöd i pds färg och A/Kxx (1NT) eller A/Kxxx+ (2NT)
Vi spelar Generellt Meckwell när vi bjudit utgång och bedömer att vi har styrkan (efter stark kl , 2/1 , accepterade inviter). Det betyder att pass är krav till minst X medan X inviterar pd att bjuda men att han får bedöma sin hand. P+bud på X är slaminvit. Direkta bud är shapade händer med max mild si
Lebensohl varianter efter UDs me fi i 2hö eller av starka h efter stark kl
PSYKISKA BUD
Rena psykiska bud <5 på ett årtionde Taktiska 3korts bud i högfärg ca 1-2 helg Subminimum bud med shape och/eller anpassning förekommer men är alltid en avvägning. Normalt passar man och agerar senare med dessa men om det är viktigt att agera direkt gör man det även om styrkan formellt sett saknas

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL KORT	NEG DUBBLING T.O.M.				
				BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1♣	0	0	N/A	17+ kan vara 16 om rena och 15 mycket bra med 64	1r = 0-7 , 1h=sp, 1s=h, 1NT = 11+ bal/16+ bal, 2c= 8-10/14-15 bal 2r= C , 2h+ = ru	Relä 1 = sidofärg, relä 2 = controller, relä 3= färgkvalite, relä 4 = damer, relä 5 kungar. 4NT RKC och stenbergs i visad förg finns. Avkliv visar singel/ren i pfärg och frågar längd, sidofärg, kontroller, th i trumf, damer kungar. Efter 1c-1r är 1h förnyat krav med 1s = 0-4 Mot inkliv spelar vi normalt X = 5-7 på 1r-2r och naturliga färgbud = uk och överbud = bal utan håll. Högre upp är X = 6+ hp någorlund jämn och i praktiken uk (2NT passbart). Lebensohl av starka h och svaga i konkurrens + ud av starka	N/A
1♦	2	2	4r*	11-16 naturligt obal eller 15-16 balans utan hö med 4-5 kl	1hö= nat , 1nt = 6-8 2/1 9+, 2hö = uk starkt 2NT = 44hö 12-14 / 0-8 båda lå , 3c = fitjump , 3r= 10-12/uk 6hj 3hj= 10-12/uk 6sp	XY NT efter 1N, naturlig budgivning, reverse. Fitjumps, 2sp = starkt 1x-1y -3x anpassning 3stöd max 1x-1y-2NT = max 4stöd / max 6+ 0-2 stöd, 1x-1y-3y = 12-14 4stöd shape.	Nat inkliv 6-11
1♥	0	4	4r*	11-16 nat obal 5+ eller 4-5korts 15-16 NT	1nT = 6-8 , 2/1 = 9+ , fitjumps , 2NT = stenbergs invit+ , 2sp starkt , renonssplinter = 8-12	1x-2y – 2NT = 15-16, ej nödv balans men håll överallt utom nödv vis i y. 1x-2y-2x-3c konv krav , Romex	Nat inkliv 6-11
1♠	0	4	4r*	11-16 nat obal 5+ eller 4-5korts 15-16 NT	1nT = 6-8 , 2/1 = 9+ , fitjumps , 2NT = stenbergs invit+ , renonssplinter = 8-12	1x-2y – 2NT = 15-16 , ej nödv balans men håll överallt utom nödv vis i y. 1x-2y-2x-3c konv krav, Romex	Nat inkliv 6-11
1NT	0		4r*	13-14 I 1:a andra hand 12-14 i 3:e/4:e	Dubbelstaysman, 2ru konv uk relä, 3h= utg väljare med 5hö/55h+sf med lägre singel 3s = utg väljare med 4sp max 3h / 55sp+sf med lägre singel. 4lå = transfer till hö (även stört) 4lå = trf till hö , även på inkliv	Konventionellt efter 2r där man indikerar högfärger och styrka för att välja spelförare. Om de stör 1NT är X 10+ tål pass, 3c över naturliga bud visar singel i fifärg 4+ i alla objudna färger och 8-11, 2NT = kl invit/uk	11-12 nat
2♣	0	5	4r*	11-16 5+ med 4sf (även ruter) / 6+ c	2ru krav, 2hö = 6-10 5+ , 2NT stenbergs invit+ 3r/h = 10-12 bra korts eller uk	Naturliga invitbud. 2c-2r -2 hö = 11-14 4+ 2c-2r-3hö 15-16 4+ 2c-2r 2NT = 11-16 4+ru 2c-2r-3r= maxhand 6+c	8-11 5+ korts

2♦	0	4		9-13 hp 4+ ru , 4h 2-4 sp	P/2h/2s priff, 2NT = invit+ med högfärg , 3c = invit+ utan högfärg, 3r/h = spärr 3s= invit 6+	2r-2nt-3c = min, 3r = tillägg utan singel 3h = tillägg singel kl, 3sp = 4sp max, 3NT = renons c max	8-11 5+ korts
2♥	0	5	2s	6-10 5+ ozon 6+ zon ej 3+ s	Nyf = invit ozon, krav zon, 2NT = krav ozon, stenbergs invit zon	Stenbergs svar, 2NT krav ; 3c= min5, 3r = max5 , 3h = min 6 , 3s = max 6 bra färg, 3NT = max 6 dålig färg	7-11 5+ korts ofta 4 iandra hö
2♠	0	5		6-10 5+ ozon 6+ zon ej 3+ h	Nyf = invit ozon, krav zon, 2NT = krav ozon, stenbergs invit zon	Stenbergs svar , 2NT krav ; 3c= min5, 3r = max5 , 3h = min 6 , 3s = max 6 bra färg, 3NT = max 6 dålig färg	7-11 5+ korts ofta 4 iandra hö
2NT	2	6		Klöver spärr, rätt sund (HHxxxx+.) Mkt ovanligt med 4 hö	3c okrav, nyfärg krav , 4r cue ,4 NT RKC	Fritt tempo, hopp splinter , nyfärg = värden	Böes 7-11
3♣	3	0		Ruter spärr / gående lågfärg + max en Kung Mkt ovanligt med 4 hö	3r = slutbud mot ruter, nyfärg krav, 4r frågar längd. 5m = P/corr	Över 3ru visar man sin bästa högfärg med 3hö och AKQxxxx(x)	6—10 6+c Spärr ofta 4korts högfärg
3♦	3	0		Bra högfärgsspärr 1-2-3 regeln, multi Mkt ovanligt med 4 hö	3hö = P/corr, 4c = överför till hö, 4R bjud hö , 4hö = egen hö	Man svarar på tilltal och bjuder normalt sett inte. lå = 5korts sidofärg om fritt bud.	6—10 6+r Spärr ofta 4korts högfärg
3♥	0	6		Spärr 2-3-4 regeln	Nyf krav, 4m kan vara cue , RKC	Man svarar på tilltal och bjuder normalt sett inte. lå = 5korts sidofärg om fritt bud.	6—10 6+r Spärr ofta 4korts sp
3♠	0	6		Spärr 2-3-4 regeln	Nyf krav, 4m kan vara cue , RKC	Man svarar på tilltal och bjuder normalt sett inte. lå = 5korts sidofärg om fritt bud.	6—10 6+r Spärr ofta 4korts hj
3NT		7		AKQxxxx(x) + A	4c = P/c 4r = frågar längd, 4hö slutbud	5lå möjligt om minst 8 korts	Odiskuterat
4♣		7		74sf eller 8+ , sällan 4korts hö 1-2-3	RKC, 4hö = nat okrav	4NT av spärrhanden antyder 75ru eller	7+4hö
4♦		7		74sf eller 8+ , sällan 4korts hö 1-2-3	RKC, 4hö = nat okrav	4NT av spärrhanden antyder 74 5c av spärrhanden antyder 75	7+4hö
4♥		6		Widerange mot passed partner kan vara 17-18 hp, normalt sett 7+ med max ett A/K vid sidan mot opassad partner. 1-2-3 regeln	RKC, cues	X indikerar att man har den starka handen och pd får avgöra. X mot opassad pd betyder att man vet att offring är rätt men att pd får passa med def.	6+ 4 i objuden hö
4♠		6		Widerange mot passed partner, normalt sett 7+ med max ett A/K vid sidan mot opassad partner. 1-2-3 regeln	RKC, cues	X indikerar att man har den starka handen och pd får avgöra. X mot opassad pd betyder att man vet att offring är rätt men att pd får passa med def.	6+ 4 i objuden hö
4NT				odiskuterat		odiskuterat	
5♣		7		1-2-3			SLAMBUDGIVNING
5♦		7		1-2-3		4NT RKC stepwise, Renons splinter 8-12, voidwood, fria 5 i högfärg frågar efter 2thv , 5NT frågar efter 2th för 7 , 5NT över störningar til 5x är RKC om 4NT fallit bort. Italienska cuebids	
5♥							
5♠							