

DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING
<b>INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)</b>
Entricksnivån: Aggressiva inkliv, Svar 2K+ är ART F1
Tvåtricksnivån: Sunda inkliv, ny färg tom. 2 under öppningsfärg är NAT F1
Rubens
<b>INKLIV INT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)</b>
2:a: 14-17 BAL, SYSON
4:e i balanseringsposition: 11-16 BAL, lovar inte håll, fortsättning enligt Sundelin
4:e: Oftast en tvåfärgshand
<b>HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)</b>
Aggressiva spärrbud Hopp till 2HÖ visar 4HÖ & 5+LÅ (konstruktivt) (1LÅ) – 2N = H+ALÅ, (1HÖ) – 2N = båda LÅ
<b>ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)</b>
(1LÅ) – 2LÅ = S & H/ALÅ, (1HÖ) – 2HÖ: AHÖ & LÅ Hoppande överbud: Hållfråga
<b>MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)</b>
DBL=15+ eller bra försvarsvärden (i balanseringsposition: DBL=12+) Mot stark NT: 2K tvåfärgshand m 4+H, 2R tvåfärgshand m 4+S Mot svag NT: 2K = STAYMAN, 2R = MULTI Efter förhandspass: 2K tvåfärgshand m 4+H, 2R tvåfärgshand m 4+S (DBL = inkliv i någon lå)
<b>Mot spärrbud</b>
UD upp till 3S, (4LÅ+)-DBL="BAL" 14+, (2HÖ/3HÖ)-4LÅ = KONV (2HÖ)-3HÖ = båda LÅ, (3LÅ)-4K = ALÅ + HÖ, (3S)-4K = 5+H (3LÅ)-4R = båda HÖ, (4HÖ)-4NT=stark tvåfärgshand
<b>Mot starka öppningar</b>
Mot stark 1K: D = HÖ, 1/2N = LÅ, 2R = HÖ & LÅ (minst 55) Mot 2K enda krav: D = HÖ, 2N = LÅ, 2R = HÖ & LÅ (minst 55)
<b>Över motståndarens UD</b>
Överföringsbud

UTSPEL OCH MARKERINGAR			
<b>UTSPEL generella metoder</b>			
	Utspel	I partners färg	
Färg	10-12	10-12	
NT	10-12	10-12	
I spelet	10-12	10-12	
Annat: Vi spelar ut högsta kortet från fyra hackor i partners färg om vi har visat stöd.			
<b>UTSPEL</b>			
Utspel	Mot färg	Mot NT	
Ess	EK, Ex(+), EKx(+)	EK, Ex(+), EKx(+)	
Kung	Högsta (eller AKD+)	Högsta (eller AKD+)	
Dam	Högsta (eller KDKn+)	Högsta eller KQ109(+) or AQJx(+)	
Knekt	Högsta	Högsta eller AQJx(+)	
10	Högsta eller HKn10x(+)	Högsta eller HKn10x(+)	
9	Högsta eller H109x(+)	Högsta eller H109x(+)	
Hög hacka	10-12 (se också ovan)	10-12	
Låg hacka	10-12	10-12	
<b>Markeringar i prioritetsordning</b>			
	Partners utspel	Spelförarens utspel	Första sak
1	Schneider	Malmö	Schneider + pref.
Färg 2	Malmö		
3			
1	Schneider	Malmö	
NT 2	Malmö	Oddball	
3			
Andra markeringar (inklusive trumf): Preferensmarkeringar: Vid lågmarkering i vissa specifika lägen visar ett udda kort intresse för högre färg och ett jämnt kort intresse för lägre färg			
<b>DUBBLINGAR</b>			
<b>UD (Generellt, svar, balansering)</b>			
Aggressiva UD på enläget och i balanseringsposition			
Sunda UD på tvåläget			
<b>ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR</b>			
De flesta dubblingarna är UD			
Stöddubblingar, stödredubblingar och utspelsdubblingar			

SBF SYSTEMDEKLARATION

<b>MID:</b> 1198 Namn: <b>Mats SJÖBERG</b>
<b>MID:</b> 1161 Namn: <b>Håkan STRÄÄF</b>
<b>SAMMANFATTNING AV SYSTEMET</b>
Allmänt och budstil: Ett tämligen naturligt system med stark klöver, slaskruter och femkorts högfärg
Öppningsbudet 1 NT: 14-16 BAL
2 över 1: UK (utom vid ombud av svarsfärgen)
<b>Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder</b>
1K = 17+ med konventionella svar
1R = a) OBAL 10-16 med minst en fyrkorts HÖ och fyrkorts LÅ b) BAL 11-13
2NT = 13-16 med båda LÅ(54+)
<b>KRAVPASS</b>
<b>VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS</b>
Pass kan innehålla 11-13 med 5R och 4K (saknar öppningsbud)
<b>PSYKISKA BUD:</b> Sällsynta

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL FÖRST	NEG DUBBLING T.O.M.				
				BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1♣		0	4R	17+	1R = 0-7, 1H = 8+ BAL eller OBAL, minst en fyrkorts HÖ och fyrkorts LÅ, 1S/N = 8+, 5+ H/S, 2K = 8+ med 5+ K (förnekar HÖ), 2R = 8+ med 5+ 6+R (förnekar HÖ), 2H = 8+ med 5+R/4+K, 2S= någon gående färg	Oftast KONV fortsättningar	Samma
1♦	3	0	4R	a) OBAL 10-16 med minst en fyrkorts HÖ och minst fyrkorts LÅ b) BAL 11-13	1HÖ= NAT F1, 1NT= 7-11, 2LÅ=NAT F1, 2HÖ/3LÅ = NAT UK, 2NT=NAT INV	Oftast KONV fortsättningar	Samma, men 2X konv. med båda lå
1♥		5	4R	10-16, 5+	2K = NAT F1 eller UK, 2/3H = stöd, 6-10 2NT= fyrstöd, UI+, 3K= trestöd, 10-12	KONV efter 1H-2K Svararens 2N = GF	Samma, men 2X konv. med trumfstöd eller båda lå
1♠		5	4R	10-16, 5+	2K = NAT F1 eller UK, 2/3S = stöd, 6-10 2NT= fyrstöd, UI+, 3K= trestöd, 10-12 2R = 5+H, 2H =5+R	KONV efter 1H-2K Svararens 2N = GF	Samma, men 2X konv. med trumfstöd eller båda lå
1NT			4R	14-16 BAL	2K = Stayman, 2RÖ = ÖF, 2S =K eller LÅ, 3K = R, 3R = INV med någon 6+ HÖ 3HÖ = kortfärg med trefärgshand	1N-2R; 2S och 1N-2H; 2N = MAX med stöd	Samma
2♣		5	3S	10-16, 6+ (förnekar fyrkorts högfärg) 11-15, 5K & 4R (förnekar fyrkorts högfärg)	2R = KONV, 2HÖ = NAT RK 2N = enkelhöjning med 2K och 4+R	KONV efter 2K	Samma, men 2HÖ = NAT okrav
2♦		6	3S	10-16 (förnekar fyrkorts högfärg)	2N = NAT INV, eller UK med stöd		Samma, men 2HÖ = NAT okrav
2♥		6		6-10 (10-13 i 4:e hand) (kan vara svagare och/eller femkortsfärg i sällsynta fall)	2N = KONV INV+, ny färg RK	KONV efter 2N	Samma, men ny färg = NAT okrav
2♠		6		6-10 (10-13 i 4:e hand) (kan vara svagare och/eller femkortsfärg i sällsynta fall)	2N = KONV INV+, ny färg RK	KONV efter 2N	Samma, men ny färg = NAT okrav
2NT	1			13-16, minst 5R & 4K	3K = KONV UK	KONV efter 3K	Samma
3♣		6		Spärr (Starkt NAT i 4:e hand)	NAT		Samma
3♦		6		Spärr (Starkt NAT i 4:e hand)	NAT		Samma
3♥		6		Spärr (Starkt NAT i 4:e hand)			Ny färg är utspelsvisande
3♠		6		Spärr (Starkt NAT i 4:e hand)			Ny färg är utspelsvisande
3NT				Spärr i någon lågfärg	4LÅ/5K är passa/korrigera 4HÖ/5R NAT		4LÅ/5K är passa/korrigera 4HÖ/5R är utspelsvisande
4♣		0		Solid eller semisolid hjärterfärg	4R = slaminvit		Ny färg är utspelsvisande
4♦		0		Solid eller semisolid spaderfärg	4H = slaminvit		Ny färg är utspelsvisande
4♥		6		Spärr			Ny färg är utspelsvisande
4♠		6		Spärr			Ny färg är utspelsvisande
4NT				Specifik essfråga	5K = inget ess, 5R/5H/5S/6K = det esset, 5NT = 2 ess		
5♣				Spärr		<b>SLAMBUDGIVNING</b>	
5♦				Spärr		Kontrollbud, RKC-1430 (reducerad i LÅ)	
5♥						Splinter, Last train	
5♠						I kravpasslägen så är pass följt av bud slaminvit	