

Lilla Säfflespadern (A-system; 13 prickar)

Bud	1-2:a hand	3-4:e hand (Svar på pass)
pass	8+ minst 4♠, rondkrav, längre lägre färg möjlig	Händer aldrig.
1♣ ^(*)	8+ minst 4♥, rondkrav, högst 3♠, längre lå möjlig	Lika 1-2:a hand
1♦ ^(****)	0-7 alla fördelningar.	Lika 1-2:a hand
1♥ ^(****)	8+ ingen 4+hö, rondkrav, normalt ojämn el bal 22+	12+ ingen 4+ hö, rondkrav
1♠ ^(*)	8-12 utan 4+hö, (halv)jämn	8-12 exakt 3♠
1NT	13-18 utan 4+ hö, (halv)jämn	8-12 i övrigt lika 1-2:a hand
2♣	8-11 4+ ♣ och en 5+ hö	8-11 5+ ♣
2♦	8-11 4+ ♦ och en 5+ hö	8-11 5+ ♦
2♥	8-11 med 4+ ♥ och 5+ ♠	(*) 4+ ♠-stöd & ca 7-11 eller 16hfp
2♠ ^(*)	Ca 11-14 med minst 55 i lå	Ca 12-15 hfp med 4+ ♠-stöd.
2NT	19-21 utan 4+ hö, (halv)jämn	Krav-Stenberg med 4+ ♠-stöd

Speciella bud som kan behöva förberedelse

- 1♦ visar 0-7 med alla fördelningar
- Pass och 1♣ är pekarbud, och är obegränsade i styrka samt rondkrav. Spader visas alltid först oavsett andra längder, därefter hjärter.
 - pass → minst 4♠
 - 1♣ → minst 4♥, högst 3♠
- Obalanserade händer utan 4+ hö öppnas med 1♥ som är obegränsat i styrka samt rondkrav.
- Jämna och halvjämn händer utan 4+hö öppnas med 1♠ (8-12), 1NT (13-18), 2NT (19-21) eller 1♥ (22+).
- En del artificiella svarsbud och återbud i första och andra budronden

Förslag till försvar

Mot pass, 1♣: Strunta i vår öppning och öppna som vanligt. (D om ni tänkte öppna 1♣)

Mot 1♦: Som mot slaskruter

Mot 1♥, 1♠:

D = som er öppning i färgen

(1♥) - 1♠ = som er öppning 1♠

1NT = som er öppning

Högre = som ert sangförsvar

Spärröppningar (1-2:a hand)

3 i färg	1-2-3-regeln. Konstruktivt i andra hand men "friare" i första.
3NT	Genomgående högfärg
4lå, 4hö	1-2-3-regeln. Konstruktivt i andra hand men "friare" i första.

Motbudgivning

Mot 1 i färg	2NT = 5-5 två lägsta; 4:e hand 19-21 jämn Enkelt överbud = 5-5 högsta + en lägre Hoppinkliv = spelstick, 2-3-4
Mot svag 1NT	Asptro
Mot stark 1NT	D = hö eller lå (minst 4-4) 2lå = färg + en högfärg (minst 4-4)
Mot stark 1♣	Destruktivt
Mot annan 1♣	Frostknäpp / Syson
Mot Multi 2ru	D = jämn, 2NT = lå
Mot svag 2	D = jämn, 2NT = UD
Mot 3♣	1-3:e hand: 3♦=UD, D= förslag. I 4:e hand: D=UD. 4lå alltid tvåfärgshand.
Mot 3♦,3♥,3♠	D = UD, 4lå = tvåfärgshand

Utspel

Mot färg:	10-12
Mot sang:	Partnerns färg: 10-12 Journalistkung (omv längd) 10-12 från 8:a och uppåt 11-regel från 7:a och lägre

Vändor

Från utspelshand:	10-12
Genom spelförare:	2:a/4:e

Markeringar

Partnerns utspel	Schneider, Preferens om möjligt vid lågmarkering
Partnerns vända eller sak	Schneider
Spelföraren	Malmö Omvänd oddball 2:a stick Trumfeko
Övrigt:	Lavinthal vid behov