

DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING		UTSPEL OCH MARKERINGAR			SBF Systemdeklaration			
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivån, Balanseringspos)		UTSPEL generella metoder						
Entricksnivån: (6)8-16, normalt 5+ färg (sällan 4)		Utspel		I partners färg				
Tvåtricksnivån: öppningshand (10)11-16(18), 5+ bra färg (normalt 6-kortsfärg) och ofta inte balanserad. Kan vara svagare mot passad partner.	Färg	1 ^a /3 ^e /5 ^e		1 ^a /3 ^e /5 ^e				
Svar: Kontrollbud är trumfstöd eller utgångskrav	NT	1 ^a /3 ^e /(4 ^e)/5 ^e		1 ^a /3 ^e /5 ^e	MID	Namn		
Ny färg: krav på samma tricksnivå; okrav på olika tricksnivåer								
	I spelet	Genom träkarl: 1 ^a /3 ^e /5 ^e		Genom spelföraren: 2 ^a /4 ^e	4863	Göran Sellden		
					1912	Björn Wenneberg		
INKLIV 1NT (2 ^a /4 ^e hand, Svar, Balanseringspos)		UTSPEL			SAMMANFATTNING AV SYSTEMET			
2 ^a : 15-18 Bal (samma budgivn som efter en 1NT-öppning)	Utspel	Mot färg		Mot NT	Allmänt och budstil:			
4 ^e : 11-14 Bal på lå 11-16 Bal på hö	Ess	EKx(+), Ex(+)		Samma	TopClub; ett dubbeltydigt klöver system			
4 ^e om båda motståndare bjudit: 17-19 NT Bal	Kung	Högsta EKJ10(+)(AKx 5+ nivå, EK.		Samma	1Kl antingen 11-13 Bal eller 16+ alla fördelningar			
	Dam	Högsta		Samma	1Ru 4 + Obalans 11-15			
	Knekt	Högsta eller AQJ		Samma	1Hö 5+ (10)11-15			
HOPPINKLIV (Generellt,Svar,Ovanliga sanginkliv)	10	Högsta el. HJ10(+)		Samma	2Kl "Precision", minst 5 klöver 11-15			
Svagt, ofta enligt 2-3-4 regeln	9	Högsta el. H109(+)		Samma	2Ru "Multi", 6 korts hö (5)6-9			
	Hög hacka	1 ^a /3 ^e /5 ^e		Samma	2Hö svag med exakt 5-kort; Zon 5+m(3 ^e 4+m)(5)6-9hp			
	Låg hacka	1 ^a /3 ^e /5 ^e oftast drag från 3		Samma	2NT 22-24 Bal			
	Markeringar i prioritetsordning				Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder			
ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos.)			Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak	1Kl BAL 11-13 (14) (kan innehålla single ru) eller 16+ Obal/17+Bal		
(1Hö)-Överbud=Andra Hö + en lågfärg	Färg 1	Hög=lågmark.	Hög/låg=udda	Hög=lågmark.	2Ru 6-kort Hö, 6-9			
Hoppande överbud=Hållfråga	2	Hög/låg=udda	Hög=Hög färg pref	Hög= Hög färg pref				
	3	Hög=Hög färgpref.						
Mot 1 NT (stark/svag NT; Balansering; förhandspass)	NT 1	Hög=lågmark.	Hög/låg=udda	Hög=lågmark.				
D=15+(13+); sista hand 4Hö+5+lå; svar 2ru fråg Hö(mot stark NT)	2	Hög/låg=udda	Hög=Hög färg pref	Hög= Hög färg pref				
2Kl= minst 3,4 i Hö(3,4 om 5 korts ru), normalt 54 or 55 hö	3	Hi=Hi suit pref						
2Ru= 6+Hö 2Hö=5Hö + 4+lå (i sista hand 4+lå inget krav)	Andra markeringar (ink. Trumf); Hög-låg=pref. högsta färgen Lå-hög=pref. lägsta färgen		Mot 5+nivån: På partnerns kungutspel har vi längdmarkeringar					
Mot Spärrbud		DUBBLINGAR			KRAVPASS			
Dubbelt=UD	UD (Generellt, svar, balansering)			I uppenbara positioner.				
	Kan vara ner till (9)10 HP med passlig fördelning							
	Efter stark 1kl and neg. 1ru; D visar båda Hö							
Mot starka öppningar					VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS			
After 1kl; D=5+hj konstr. 1ru=5+Sp konstr.				xy-NT: 1x-1y-(1z)1NT; 2Kl=krav till 2 ru; 2Ru=Utgångskrav				
1Hj = svagt, någon5-kort Hö. 1Sp=ofta lågfärger	ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR			Lebensohl i konkurrensbudgivning				
1NT= hårda el. mjuka färger 2X=färg eller de två högre	Efter vår öppning och inkliv på en-tricksnivån och partners bud visar D/RD 3-korts stöd.			När båda sidor bjuder; anpassningshopp				
Över motståndarnas UD					Efter motståndarnas Stenbergs 2 NT; bud är ofta för utspel.			
Efter 1kl-(D)-RD; RD är krav till utgång eller straffdubb.	Överföring på en-tricksnivån efter inkliv (inkl. D) efter vår 1kl/1ru öppning			Psykar: Sällan; dock möjl. svaga öppningar/spärr i 3 ^e hand				

BESKRIVNING AV ÖPPNINGSBUD							
Öpni ng	Pric kar	Min. ant. kort	Neg D t.o.m	BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1♣	X	0	4♥	11-13(14) Bal (Möjlig single ru) <u>eller</u> 16+ OBal/ 17+ Bal	1Ru=0-7, 1Hö=8+ 4+Hö (kan ha längre lå), 2lå=8-11 5+ (ingen Hö) 2Hj=utgkrav med 5+kl el. NT överföring; ingen Hö. 2Sp=utgkrav med 5+ru ingen Hö; 2NT=12-13 ingen Hö, 3lå invit med 6lå 10-12, 3Hö=single eller renons och 5-5lå utgångskrav. 3NT=14-18 ingen Hö krav mot starka handen (16+)	OBS! 1Kl-1Ru-Pass, om svag och ru 1Kl-1Hö, 2Kl=stark, Kl el Bal 1Kl-1Hö, 2Ru=starkt el bra hj höjning 1Kl-1Ru, 1Hj≥20 hp el. svag med 4-4 i hö, 1kl-1Hj-1Sp=starkt med 5+sp el. svagt med 4sp	Samma men 2Hj, 2Sp=6-kort 2-5 2NT 5-5 lå 8-10
1♦		4	4♥	11-15, 4+ (kan ha längre kl) Normalt Obalans 3.e hand kan vara jämn	2kl= Utgkrav, 2Ru=10-14 (ibland starkare) 4+ Ru; 2NT=15+ 4+ Ru 3Kl=7-9 Ru stöd; 3Ru=spärr 4-6	1Ru-Hö, 1NT ofta kort Hö (singel) 1Ru-1Hö, 2Kl 5-4/4-5 in lå	Samma men 2Hö= 5Hö+4 Ru 8-10
1♥		5	4♦	11-15 5+Hj	2Kl= utgkrav 2Ru=6-8 med 3-kortshj <u>eller</u> utgkrav med Ru 2Hj=9-11 3-kortstöd. 2NT=utg.krav med (3)4 stöd. 3Hj=Spärr 3Kl=8-11 4-kort stöd 3Ru=12-13 3kort stöd	2NT efter stöd är invit frågar om kortfärg (singel el. dubbel)	Med 4+stöd hoppar vi i singelfärgen. 2NT bra höjning. 2Ru=6-8 med 3hj
1♠		5	4♦	11-15 5+Sp	2C/H= utg.krav 2Ru=6-8 med 3 spades <u>eller</u> utgkrav med Ru 2Hö=9-11 3-kort stöd. 2NT=utg.krav med (3)4 stöd 3Sp=Spärr 3Kl=8-11 4-kort stöd. 3Ru=3-kort stöd 12-13	2NT efter stöd är invit frågar om kortfärg (singel eller dubbel)	Med 4+stöd hoppar vi i singelfärgen. 2NT bra höjning. 2Ru=6-8 med 3 spades
1NT			4♥	14-16 Bal 3:e, 4:e 15-17 kan innehålla singelru alt. singelhonnör i någon färg.	2Kl=Höfråga, 2Ru/Hj Överföring 2Sp= klöver 2NT=Ruter 3Kl=fråga 4-5 hö. 3Ru=5-5 lå utg.krav. 3Hj/Sp= slaminvit utan singel. 4lå=Texas	1NT-2Kl-2x-2NT; Invit med eller utan hö.	Samma
2♣		5	4♥	11-15, 6+kl eller 5kl+4x (14-15 om x=Ru)	2Ru=relä 2Hö invit 2NT krav för en rond; klöverstöd	2Kl-2Ru, 3Hö singel max.	Samma
2♦	X	0	2♠	6-9(10) 6+Hö	2hj=pass/korrekt 2sp=pass korrekt 2NT=Relä fråga 3hj/3sp P/K	3Kl=hj max, 3Ru=spader max	Samma
2♥		5		5Hj (5)6-9 (med 5+lå om Zon); 3:e 4+lå om Zon. Förnekar honnörtredje i Sp	2NT= Relä frågar om lå; 3x okrav	Redovisar lågfärg; kan var 3 kort i ozon	Samma
2♠		5		5Sp 5(6)-9 (med 5+lå om Zon); 3:e 4+lå om Zon. Förnekar honnörtredje i Hj	2NT= Relä frågar om lå; 3x okrav	Redovisar lågfärg; kan var 3 kort i ozon	Samma
2NT				22-24 Bal	3Kl=Höfråga, 3Ru, 3Hj=Överf; 3sp=slaminv. lågfärger	Svar på 3kl=3Ru; minst en högfärg	Samma
3♣		(6)7		Spärr 3:e hand varierande	3x= Ny färg är krav		
3♦		(6)7		Spärr 3:e hand varierande	3x= Ny färg är krav		
3♥		6(7)		Spärr oftast 2-3-4 regeln 3:e hand varier.	3sp=Nat. krav 4lå=kontroll		
3♠		6(7)		Spärr oftast 2-3-4 regeln 3:e hand varier.	4lå=kontroll 4hj=Slutbud		
3NT	X			1:a/2:a hand Spärr i en lågfärg; 3:e/4:e att spela	1:a/2:a hand 4kl=pass eller korrigera		
4♣	X	0		Genomg. hj 8-8 1/2spelstick; 0 sidoEss	Relä=Uppmanar till kontrollbud		Samma
4♦	X	0		Genomg. Sp.8-8 1/2spelstick; 0 sidoEss	Relä=Uppmanar till kontrollbud		Samma
4♥		(6)7		Spärr	Ny färg=kontroll		Samma
4♠		(6)7		Spärr	Ny färg=kontroll		Samma
4NT				Frågar efter specifika Ess	5Kl=0 Ess, Färg=Esset i bjuden färg, 5NT=2Ess		Samma
SLAMBUDGIVNING							
Kontrollbud= 1:a eller 2:a kontroll; splinter							
RKCB 0314, "Voidwood" Last train							

