DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING

INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)

Entricksnivån:

Aggresiva inkliv, KQTxx räcker i likazon. Så ca: 5-16 HP. Bjuder partnern sedan överbud i öppningsfärgen så har vi en bra höjning.

Tvåtricksnivån:

Normalt en öppningshand, ca: 10-16 HP. I plusszon kan det vara något svagare om bra färg.

INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)

2:a

15 - 18. Stayman och överföring

4:e

11 - 14 (15) stayman och överföring

HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)

Spärr. Bjuder vi i 4:e hand 2 NT på deras 1-öppning så har vi 19-21 NT

ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)

5 - 5 i högsta plus en annan färg.

Hoppande överbud är normalt hållfråga.

Dubbelt hoppand överbud sker bara på lågfärg och visar båda hö. minst 5-5

MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)

Cappeletti =

D= minst samma styrka

2 Kl = En enfärgshand. (vi kan ha 2 färger typ 6-4 men välja att bara visa 1 färg)

2 Ru = Båda högfärgerna (Pluszon kan vi ha 4-4, annars minst 5-4)

2 Hö = 5+ i bjuden Hö + en 4+ Lå.

2 NT = Båda lå. eller en högfärg med 9 egna stick (typ)

Mot spärrbud

D = UD

Mot starka öppningar

Mot stark Klöver så betyder bud på 1-läget att vi vill ha utspel i den färgen (D=Klöver)

På 2-läget och högre så har vi färgen över den vi bjuder eller en 2-färgshand i nästkommande 2 färger

NT på ALLA nivåer = 2-färgshand, Båda hårda eller båda mjuka.

Över motståndarens UD

Okrav på 2-läget. Med kravhand och egen färg börjar vi med RD

UTSPEL OCH MARKERINGAR

UTSPEL generella metoder

	Utspel	I partnerns färg
Färg	10-12 (1,3,5)	10-12 (1,3,5)
NT	10-12 (det händer att vi spelar 4:e)	10-12 (det händer att vi spelar 4:e)
I spelet	10-12 (det händerv att vi spelar 4:e)	10-12 (det händer att vi spelar 4:e)

Annat:

Det gånger vi frångår 10-12 är när vi tror att det kan kosta stick eller det är tekniskt rätt.

UTSPEL

Utspel	Mot färg	Mot NT
Ess	AK, Ax	AK
Kung	KQ (x) mot 5-läget och högre, vill ha längd	KQ, eller att man vill att partnern avblockerar Q om han har
Dam	QJ, Qx	QJ, Qx
Knekt	JT, Jx	JT, Jx
10	T9, Tx	T9, Tx
9	10-12	10-12
Hög hacka	xx	xx
Låg hacka	xxx	xxx

Markeringar i prioritetsordning

	Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak
1	Schneider (lågt= bra)	Malmö (lågt-högt gämt antal	Schneider (Lågt = bra)
Färg 2	Malmö	Falsk Malmö	
3	Lavintahl, (lågt=låg färg)	Lavintahl, (högt=hög färg)	
1	Schneider	Malmö	Schneider
NT 2	Malmö	Falsk Malmö	
3	Lavintahl	Lavintahl	

Andra markeringar (inklusive trumf):

DUBBLINGAR

UD (Generellt, svar, balansering)

Vi spelar med mycket UD.

Men då vi sällan lovar tillägg när vi dubblar i balanseringslägen så passar vi ofta om vi vill straffdubbla för att sedan straffpassa.

ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR

Vi spelar Support-dubblingar och Support-redubblingar.

T.EX

1 Ru - (P) - 1 Hj - (1 Sp) - D= exakt 3-korts Hj. Säger ingenting om extra styrka.

1 Hj - (P) - 1 Sp - (Dbl) - RD = exakt 3-korts Sp. Säger ingeting om extra styrka.

SBF SYSTEMDEKLARATION

SVENSKA BRIDGEFÖRBUNDET

MID: 9690 Namn: Mikael Westerlund

MID:4865 Namn: Jim Nielsen

SAMMANFATTNING AV SYSTEMET

Allmänt och budstil:

Vi spelar Stark Klöver och Slaskruter (1+ ru) och 5-korts Hö.

Vi försöker vara sunda även om Mikael är mer benägen att ta risker än vad Kent är.

Och märk väl, ALLTID när vi visar Balanserade händer så kan vi ha semibal och Marmic!

Öppningsbudet 1 NT:

14 - 16, Stayman och överföring.

2 över 1:

Utgångskrav i ostörd budgivning

Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder

Vi spelar Askeröd 2 i Hö (10-13 HP och 6+ i bjuden färg) Straff-D på inkliv.

MULTI (Entydigt en svag 2-öppning i någon högfärg)

EX. 2 Ru - 4 Kl= överför till din färg.

2 Ru - 4 Ru= Bjud din färg.

KRAVPASS

VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS

ALLTID när vi visar balanserade händer så kan vi ha semibal och Marmic!!!

Vi spelar både med XY - NT och XYZ- NT.

PSYKISKA BUD Det händer, men sällan.

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL KORT	NEG DUBBLING T.O.M.	BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1♣		0		Stark Klöver (17+)	1 ru=0-7, 1 hj= utg-krav förnekar 5+ hö eller 6+ lå,		
					1 sp= utg-krav 5+ hj. 1Nt= utg-krav 5+ sp.		
1♦		1		Detta är 11-13 Bal eller naturligt och 11-16 HP	Naturligt		
1♥		5		11 (10) -16 HP	Stenbergs invit, Minisplinter, Renonssplinter.		
					Minisplinter = Trumfstöd (kan vara 3) och singel i bjuden färg.		
1♠		5		11 (10) - 16 HP	Stenbergs invit, Minisplinter, Renonssplinter.		
1NT				14 - 16 (kan vara semibal och Marmic	Stayman och Transfer		
2♣		5		11 - 16 5+ Köver	2 Ru = Relä och frågar		
2♦		0		Multi (Entydigt en svag Hö)	2 NT = Krav, Egen färg = Krav. 4-läget spec.		
2♥		6		10 - 13 HP 6+ hj	2 NT = Stenbergs Invit. Ny egen färg är krav		
2♠		6		10 - 13 HP 6+ sp.	2 NT = Stenbergs Invit, Ny egen färg är krav.		
2NT				22 - 24	Vanlig hö-fråga och överföring.		
3♣		6		Vi kan ha tunna spärrar i plusszon.			
3♦		6		Vi kan ha tunna spärrar i plusszon.			
3♥		6		Här har vi normalt aldrig färre än 7 st. Men KAN hända i plusszon!			
3♠		6					
3NT				Chans! I första och 2:a hand = Gående Lå. I 3:e och 4:e = vill spela			
4♣				Spärr			
4♦				Spärr			
4♥				Spärr			
4♠				Spärr			
4NT				Specifik Essfråga			
5♣				Spärr		**SLAMBUDGIVNING**	
5♦				Spärr		RKC (14 - 30)	
5♥				Spärr		Voidvood	
5♠				Spärr		Kontrollbud	