Systemdeklaration

SVENSKA BRIDGEFÖRBUNDET

DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING

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

Entricksnivån:

Normalt minst femkorts och 10+, men mindre poäng kan förekomma

Efter högfärgsinkliv är 2 NT Invitstenbergs (se 1 hö-öppning)

Tvåtricksnivån:

Normalt minst femkorts och 10+, men mindre poäng kan förekomma

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

2:a:

15-18, sangsystemet gäller

4:e:

11-14, sangsystemet gäller

HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)

Svagt med sexkorts, zonberoende styrka

Hopp till 2 NT, 5-5 i två lägsta, utom i fjärde hand då 19-21 balans

ENKELT/HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balansering)

5-5 i högsta plus en om inte öppning är oäkta (beredskapsklöver räknas som äkta) då är överbudet äkta

Hoppande överbud primärt hållfrågande

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

D = 4 eller 6-korts hjärter. Om fyrkorts så längre sidofärg eller överstark

2 C= samma fast spader. (reläbud vill veta, annars egen sexkorts)

2 D/H = femkorts hö (överföring) och 4+ lå

2 S = Klöverfärg, 2 N = Bägge lå, 3 C = Ruterfärg, 3 D = 5-5 i hö

Mot spärrbud

D = UD, 2 NT sanginkliv (15-18)

Svar: 2 NT är Lebensohl, kommando till 3 C därefter är bud under öppningsfärg att spela, direkta bud konstruktiva okrav,

Mot starka öppningar

Mot stark klöver: D = Bra hjärterinkliv, 1 D = bra spaderinkliv,

1 hö = exakt fyrkorts med längre sidofärg, 1 NT = klöver eller röda, 2 C = ruter eller högfärger, 2 D = hjärter eller svarta, 2 H = spader eller lågfärger

2 S = Spader och ruter, 2 NT = Hjärter och klöver

Över motståndarens UD

Närmsta bud visar 0-5, 1 ny = fyrkorts 6-9, 2 ny = femkorts 6-9

RD = 9-10+, 2 NT Invitstenberg som ostört

UTSPEL OCH MARKERINGAR

UTSPEL Generella metoder

	Utspel	I partnerns färg
Färg	1--3--5	1--3--5
NT	Attityd/Journalist (se nedan)	1--3--5
I spelet	1--3--5	1--3--5
Annat	Kungutspel mot kontrakt på femläget och högre begär längdmarkering	

Utspel

Utspel	Mot färg	Mot NT
Ess	E, Ex, Ekx	Sökande begär styrkemarkering
Kung	Högsta	Begär avblockering eller längdmarkering
Dam	Högsta	KD eller DJ, söker styrkemarkering
Knekt	Högsta, kan vara mellansekvens	Högsta
10	Högsta, kan vara mellansekvens	Högsta eller kortet ovanför och en till honnör
9	Högsta, kan vara mellansekvens	Högsta eller kortet ovanför och en till honnör
Hög hack	1--3--5	Attityd, högsta från sekvens
Låg hack	1--3--5	Attityd

Markeringar i prioritetsordning

	Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak
Färg:1:a	Schneider	Oddball	Schneider
2:a	Malmö	Malmö	Lavinthal
3:e	Lavinthal		
NT: 1:a	Schneider	Oddball	Schneider
2:a	Malmö	Malmö	Lavinthal
3:e	Lavinthal		

Annat (inklusive trumf):

Oddball (högt-lågt) i andra stick visar intresse för utspelet - om inte längdmarkering är viktig

DUBBLINGAR

UD (Generellt, svar, balansering)

Om motståndarna som svarsbud visar annan färg än de har, t.ex. reläsvar så är D = färgen medan bud i visad färg är en UD mot den färgen

ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR

D= Straffdubbling när:

* Vi har spärrat
* När utgångskrav råder
* När vi med RD visat kort efter fiendens UD

Spelare

MID 6143 **Namn Jöns Johansson**

MID 3699 **Namn Tomas Scott**

Sammanfattning av systemet

Allmänt och budstil

Naturligt fyrkortsöppningar med ordning: hjärter, spader, ruter, klöver

Öppningsbudet 1NT: 15-17

2 över 1: Utgångskrav om man inte bjuder om färgen

ÖPPNINGSBUD SOM KAN KRÄVA SPEC FÖRSVARSMETODER

Kravpass

Viktigt som inte passar in på annan plats

Beredskapsklöver räknas som äkta i första budronden.

Psykiska bud

Förekommer i princip aldrig

Öppning	Pricka r	Min antal kort	Neg dubbl t.o.m.	Beskrivning	Svar	Fortsatt budgivning	Efter förhandspass
1 lå		4		Äkta, med 4-4 öppnas med ruter före klöver	2 lå = utgångskrav (ostört), annars enkelhöjning, 3 lå = enkelhöjning	Ny färg visar håll efter 2 lå	Enkelt hoppande bud
					2 NT = (11)12 balans, invit till 3 NT	X-Y sang: 1x-1y-1NT så är 2 C invit, ÖH bjuder 2 D	visar stöd och singel
					Hoppande ny färg = utgångskrav med självspelande färg	och 2 D är utgångskrav, övriga färgbud svaga	
					Dubbelhopp = renonssplinter och femstöd		
1 hö		4		Äkta, med 4-4 öppnas med hjärter före spader	1 NT kan vara upp till 11 hp, 2 hö svag enkelhöjn, 3 hö god enkelhöjn	Efter 2 NT: 3 C = minimum, 3 D tillägg utan singel	Enkelt hoppande bud
					2 NT = Inivtstenberg 10-11+	3 H = tillägg klöversingel, 3 S = tillägg rutersingel	visar stöd och singel
					Dubbelhopp = renonssplinter	3 NT= tillägg singel ahö, 4 lå= renons, 4H= renons ahö	
						Efter 3 C så är 3 D singelfråga, besvaras som ovan	
1 NT				15-17 kan ha semibalans eller 14 baserat på hand	2 C = högfärgsfråga, 2 D/H = överföring	Efter 2 C: 2 D ingen, därefter 2 hö avlägg,	
					2 S = Lågfärgsfråga	2 H hj eller bägge därefter 2 S rondkrav, 2 S sp	
					3 X = Sexkortsfärg med ett hål, inget vid sidan	Efter 2 S: 2 NT Ruter eller lika varefter 3 lå avlägg	
					4 lå = Texas, dvs överföring, 4 hö = vill spela	3 C längre klöver	
2 C				Enda krav, eller 20-21 balans	2 D = relå, 2 hö/3 lå = avlägg till 20-21 balans		
2 D	3			Multi, sexkorts hö 6-10	2 H/3 H = passa eller korrigera, 2 S kan ha intresse om hj, 2 N = krav	Efter 2 NT: 3 C min och Hj, 3 D min och Sp,	
					4 KL = Jag vill spela -överför, 4 D = Du ska spela, bjud din färg	3 hö tillägg korsvis (H visar Sp, S visar Hj)	
					Efter UD visar Pass ruter och RD SOS med klöver	Efter 2 S: Om intresse bjuds gubbe i lågf	
2 hö		6		Sexkorts 10-13 minst två topphonnörer			
2 NT				22-24 balans	3 C frågar efter 4- eller 5-korts högfärg, 3 D/H överföring	Efter 3 C: 3 D någon fyrkorts, varvid frågehanden	
					3 S = lågfärgsfråga (se 1 NT)	bjuder 3 hö korsvis eller 4 D med bägge hö.	
						3 hö = femkorts, 3 NT ingen högfärg	
3 X		(6) 7		Spärr			
						Slambudgivning	
3 NT				Genomg lågf i första och andra hand, tredje mer spärrbetonat		Kontrollbud	
						RKCB 1430, dvs 5 C = 1 el 4 ess av fem, 5 D = 0 el 3 ess av fem,	
4 X		(7) 8		Spärr		5 H = 2 ess utan trumfdam, 5 S = 2 ess med trumfdam	
						Kvantitativa 4 NT	
4NT				Frågar efter specifika ess	5 C = inget, 5 X = esset i färgen, 5 NT = två ess, 6 C = klöveress		