

DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING		UTSPEL OCH MARKERINGAR		Systemdeklaration 	
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)		UTSPEL Generella metoder		Spelare	
Entricksnivån: Konstruktivt med opassad partner,			Utspel	I partners färg	
Primärt utspelsdirigerande med passad partner		Färg	1-3-5	1-3-5	
Om 1♣ ej lovar 3+ : syson (se dock mot stark 1♣ nedan) Dbl=1♣-öpp		NT	1-3-5	1-3-5	MID 6302 Namn Jan Gutenwik
Svar: 2ÖF visar 10+ och stöd, 2N är naturligt, ny färg RK		I spelet	1-3-5	1-3-5	
Tvåtricksnivån: Konstruktivt		Annat	Avvikelser förekommer, om tekniskt korrekt		MID 5775 Namn Perry Sjöberg
Svar: som ovan					
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)		Utspel		SAMMANFATTNING AV SYSTEMET	
2:a: 15-18 syson		Utspel	Mot färg	Mot NT	Allmänt och budstil
		Ess	AKx(xx), Ax(xx)	AKx(xx)	Grundsystem 5542 med transfersvar.
4:e: 11-16 syson		Kung	AK, KQx(xx), Kx	KQx(xx), AKJT(x), Kx	Balanserade händer öppnas med ♣ eller N.
		Dam	QJ(xx), Qx	QJ(xx), Qx, KQT9(x)	Andra öppningsbud är i regel på obalanserade händer
		Knekt	JT(xx), Jx	JT(xx), Jx	I ozon öppnas aggressivt med 1♣
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)		10	KJT(x), T9(x), Tx	T9(x), Tx	Alla poängintervall som anges ska ses som rekommendationer
Generellt spärr		9	HT9(x), 9x	HT9(x), 9x	Transfersvar på 1♣ och 2♣
4♣/♠ visar 55 (Se Mot spärrbud)		Hög hack	Xx	Xx	Förlorarberäkning viktigare än HP när fit är funnen
(1♣/♠)-3♣/♠ naturlig spärr om 1♣/♠ inte lovar 3+		Låg hack	(xx)xxX, HxXx, HxXxxx	(xx)xxX, HxXx, HxXxxx	Öppningsbudet 1N: 14-16, kan innehålla 5-korts Hö, kan vara semi-balans
2NT lovar 55 i de två lägsta objudna		Markeringar i prioritetsordning			2 över 1: UK men ombud av 2 över 1 färgen häver UK.
ENKELT/HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balansering)			Partners utspel	Spelförarens utspel	Första sak
Enkelt överbud lovar 55 i högsta + 1 (Se dock Mot spärrbud nedan)		Färg: 1:a	HöLå-mark. Schneide	Längdmarkering Malmö	HöLå-mark. Schneider
Hoppande överbud är hållfråga		2:a	ofta längdmarkering	bekräftar första mark	HöLå-mark. Schneider
Om 1♣ ej lovar 3+ : syson (se dock mot stark 1♣ nedan)		3:e	-	-	-
Om 1♣ ej lovar 3+: 2♣ är överbud enligt ovan. 3♣ är spärr .		NT: 1:a	HöLå-mark. Schneide	Längdmarkering Malmö	HöLå-mark. Schneider
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)		2:a	ofta längdmarkering	bekräftar första mark	HöLå-mark. Schneider
Stark (>=14+): DONT, destruktivt, siktar inte mot utgång		3:e	-	-	-
Dbl/2N visar okänd enfärgshand. 2/3♠ visar endast sp (Svagare än D)		Annat (inklusive trumf):			
2-3 ♣/♠/♥ visar 2färgshand. Bjuden färg +högre. Okända färglängder		Lavintal när så är på kallat, dock inte på spel med korthet (Si/Re) på bordet			
Svag (<=13+): DONT konstruktivt, Dbl visar styrka		Trumf spelas ut/läggas ofta nerifrån - annan ordningsföljd indikerar intresse för stöld			
2N visar okänd enfärgshand. 2/3♠ visar endast sp					
2-3 ♣/♠/♥ visar 2färgshand. Bjuden färg +högre. Okända färglängder		DUBBLINGAR		ÖVRIGT	
Mot spärrbud		UD (Generellt, svar, balansering)		Kravpass:	
Överbud på 3-läget: = 55+ Båda lägsta objudna		D är UD om inte annat definierats i systemet		I definierade lägen används styrkedubblingar.	
4♣= 55+ Lägsta+högsta objudna		Lebensohl som svar på UD i de flesta situationer		Sådan dubbling kan fastställa krav till viss nivå och då blir pass under denna nivå krav.	
4♠= 55+ Båda högsta objudna				Inte övriga uttalade kravpass, följer mer generella principer och allmän värdering	
				Viktigt som inte passar in på annan plats	
Mot starka öppningar		ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR		I många situationer där standard tycks vara att visa håll använder vi	
Mot 1♣: Dbl=kl, 1♣/♥/♠=naturligt, DONT från 1N och uppåt		Styrkedubbling mot bud som inte lovar bjuden färg		en princip där håll istället förnekas	
Mot 2♣: Dbl=kl, 2♣/♥/♠=naturligt, DONT från 2N och uppåt		Efter styrkedubbling har vi en UD mellan oss i paret, därefter SD			
		D/RD efter inkliv i 4:e hand lovar 3-stöd (om inklivet inte är hoppande)		Psyiska bud	
Över motståndarens UD				Taktiska bud förekommer ofta men sällan rena psykbud	
Efter UD av vårt inkliv på 1-läget:				Avsteg från HP görs ofta då oftast annan värdering görs.	
Enkelhöjning förnekar topphonnör					
RD lovar topphonnör.					

Öppning	Prick ar	Min antal kort	Neg dubbl t.o.m.	Beskrivning	Svar	Fortsatt budgivning	Efter förhandspass
1 ♣	1	2	4♠	(10)11-13 bal / 17-19 bal / 10+ obal, 4+ kl	1♦ = hj, 1♥ = sp, 1♠ = ej 4Hö	tagen transfer = bal min -> mod. XY	Öppnar aggressivt med 1♣ i 1a-3e hand
					1NT = 0-5 6+färg i sp, hj, ru, kl eller 6-10 6+ru	1NT på 1♦/♥ = 17-19 bal -> NT systemet	I 4:e hand ofta en eller båda hö
					2♦/♣ = UK 6+a♦/♣, 2♠/♥ = (5)6+färg (4-7 hp)	Återbud 2N efter 1♦/♥ Stenbergs	Kan vara 14 i 3-4:e hand
					2N = naturligt invit, 3X = naturlig invit m bra färg (inviter mot 11-13)	Många konventionella sekvenser	
1♦		4	4♠	10+ hp, 5ru eller marmic, nästan alltid obal	1♠/♥ naturligt, 1N 5-11, kan vara 3-stöd	Transfersvar efter 1♦ - 1X	
					2♣ = naturligt eller enkelhöjning, 2♦ = stöd, UK, 3♣ = stöd, invit	Återbud 2N efter 1♠/♥ Stenbergs	
					2♠/♥ = ca 4-7 hp 6+färg, 3♦ spärr, 0-7	Många konventionella sekvenser	
					2N = naturlig invit, 3♠/♥ = naturlig invit m bra färg	Transfer efter inkliv	
1♠/♥		5	4♠	10+	1N = 5-12, kan vara 3-stöd med 5-7, 1♠/♥-2♠/♥ = 8-11 3-stöd	Transfersvar efter 1♠/♥ - 1X	
					2 över 1 UK om inte färgen bjuds om, 1♠-3♥ = UK med 6+ hj	Återbud 2N efter 1♠/♥ Stenbergs	
					2N = Stenbergs, minst stark invit, 1♠/♥ -3♠/♥ spärr, 0-7	Stenbergs: 3♣=min, 3♦=17+ utan SI,	
					Bergen: 3♣ = 10-12 3-stöd, 3♦ = 8-10 4-stöd	3♥=SI kl/aHO, 3♠=SI ru, 3NT=14-16 utan SI	
1 N		n/a	4♥	14-16, kan innehålla 5-k Hö, kan vara semibal, singel kan finnas	2♣ = Non forcing Stayman, 2♦/♥ = Transfer	2♣ - 2♦; 2♥ =svagt med hj och sp	
					2♠=NT Invit/Klöver (Starkt/svagt), 2NT= Ruter(starkt/svagt/avlägg med ru och kl	2♣ - 2♦; 2♠/NT/3♣/♦ = Se direkta svaren	
					3♣/♦=Invit, 3♠/♥ = 4-färg, välj utgång / slam med bra 6+ utan renons	2♣ - 2♦; 3♠/♥ = UK, längre aHÖ	
					4♣/♦ = Slaminvit utan renons		
2 ♣		0	4♠	20-21 bal / 25+ bal/ starkt med kl, hj eller sp som huvudfärg	2♦ = 4+ hj / 0-3 hj, 3 sp, UK / svagt utan 5+ sp el 6+ Lå	2♣ - 2♦/♥; 2♥/♠=20-21 med 2-3hö	
					2♥ = 4+ sp, 2♠ = UK utan hö, 2N = 6+ kl, 3♣ = 6+ ru, 3♦/♥ = 8-10, bal 4 hj/sp	Många konventionella sekvenser	
2 ♦		3	0	SD Multi: 0-10 hp, (5)6+ Hö / starkt med ru som huvudfärg	2♠/♥, 3♠/♥ = p/c, 2N = konv RK, 3♦/♣ = nat RK	Plauken efter 2N	
					4♣ = överför till Hö, 4♦ = bjud Hö, 4♠/♥ = egen färg	Många konventionella sekvenser	
2 ♥		6	SD	10-13, sidofärg kan finnas	ny färg RK, 2N = invit +, ofta stöd		
					4Ny = renons, stöd		
2 ♠		6	SD	10-13, sidofärg kan finnas	ny färg RK, 2N = invit +, ofta stöd		
					4Ny = renons, stöd		
2 N		n/a	4♥	22-24 bal. 5-korts Hö, semibal eller singel kan finnas	3♣=Frågar efter 4 och 5Hö, 3♦/♥=Överföring, 3♠= Lå-fråga	2N - 3♣; 3♦ =någon 4korts Hö, därefter förnekar SH högfärg nerifrån	
3 ♣		5	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
3 ♦		5	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
3 ♥		6	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
3 ♠		6	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
3 N		n/a	SD	1a och 2a: gg Lå, 3e och 4e: Chans, partner ska passa		Slambudgivning	
						RKCB 1430	
4 ♣		7	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner		Blandade kontrollbud	
4 ♦		7	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner		"Onödiga" hopp visar ofta renons	
4 ♥		6	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
4 ♠		6	SD	Generellt normal spärr men kan avvika om passad partner			
4NT		n/a		Essfråga efter specifikt ess			
5 ♣			SD	To play, ofta spärr			
5 ♦			SD	To play, ofta spärr			
5 ♥			SD	To play, ofta spärr			
5 ♠			SD	To play, ofta spärr			
5NT				Kungfråga efter specifik kung			