


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: konstruktivt, men inte krav på 2-tricksnivån					2050	Henrik Wegnelius		
		I spelet	Genom träkarl: 1 ^a /3 ^e /5 ^e	Genom spelföraren: 2 ^a /4 ^e	92122	Göte Berntsson		
INKLIV 1NT (2^a/4^e hand, Svar, Balanseringspos)		UTSPEL			SAMMANFATTNING AV SYSTEMET			
2 ^a : 15-17,5 Bal (samma budgivn som efter en 1NT-öppning)		Utspel	Mot färg	Mot NT	Allmänt och budstil:			
4 ^e : 11-16 Bal (på partners 2kl bjuder vi 2NT med max)		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 <u>eller</u> 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 sanginklivi)		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.)			Partners utspel	Spelförarens utspel	Första sak	1Kl BAL 11-13 (14) (kan innehålla single ru) <u>or</u> 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 Låg-hög=pref. lägsta färgen		Mot 5+nivån: På partners kungutspel har vi längdmarkeringar				
		Reverse Smith						
Mot Spärrbud		DUBBLINGAR			KRAVPASS			
Dubbel=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, någon 5-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			

