


DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING
INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)
Entricksnivån:
Kan vara väldigt tuna
Tvåtricksnivån:
Sunda
INKLIV 1NT (2a/4e hand, Svar, Balanseringspos)
2:a 15-18
4:e 11-14
HOPPINKLIV (Generellt, Svar, Ovanliga sanginkliv)
2HÖ=6+, 10-13
ENKELT O HOPPANDE ÖVERBUD (Generellt, Svar, Balanseringspos)
Överbud – A/ mot 1C (2+) (2C) = D + H (2D) = H + S (4+) (2H) = 4H + en LF (2S) = 4S + en LF. Alla bud kring en öppningshand.
B/ mot 1D (2+) (2D) = H+S (4+) (2H) = 4 H + en LF (2S) = 4S + en LF. C/ mot 1H (2H) = 5S + 5C. 2NT = 5-5 LÅ. 3C = 5S + 5D (2S) = Askeröd 6+ 10-13. D/ mot 1S = (2S) = 5H + 5C. 2NT = 5-5 LÅ. 3C = 5H + 5D
MOT 1 SANG (stark/svag NT, balansering, förhandspassad)
2Kl=frågar efter HÖ, 2Ru=någon HÖ, 6-10, 2HÖ=konstruktivt
Mot spärrbud

UTSPEL OCH MARKERINGAR			
UTSPEL generella metoder			
	Utspel	I partnerns färg	
Färg	10-12	10-12	
NT	10-12	10-12 ***	
I spelet			
Annat:*** A begär attityd, K begär avblock eller Malmö. Detta gör att K kan vara från KQT(+) eller AKJ(+) och Q kan vara från KQ(+)			
UTSPEL			
Utspel	Mot färg	Mot NT	
Ess	A, A(+), AK(+)	Begär attityd-markering	
Kung	AK, K(+), KQ(+)	Begär avblock el Malmö	
Dam	Q(+), QJ(+)	KQ(+), Q(+), QJ(+)	
Knekt	J(+), JT(+)	J(+), JT(+)	
10	KJT(+), T(+), T9(+)	KJT(+), T(+), T9(+)	
9	HT9, 9(+), 98(+)	HT9, 9(+), 98(+)	
Hög hacka			
Låg hacka			
Markeringar i prioritetsordning			
	Partnerns utspel	Spelförarens utspel	Första sak
1	Schneider	Valfritt eller Malmö	Schneider eller Malmö
Färg 2	Malmö		
3			
1	Schneider	Oddball eller Malmö	Schneider eller Malmö
NT 2	Unblock		
3	Malmö		
Andra markeringar (inklusive trumf):			
Oddball= Lågt kort visar intresse			
DUBBLINGAR			
UD (Generellt, svar, balansering)			

SBF SYSTEMDEKLARATION

MID: 5587 Namn: Mats Pettersson
MID: 4744 Namn: Börje Dahlberg
SAMMANFATTNING AV SYSTEMET
Allmänt och budstil:
5542, aggressiva inkliv
Öppningsbudet 1 NT: 15-17
2 över 1:Invit+
Öppningsbud som kan kräva speciella försvarsmetoder
2ru=någon 6-k HÖ 6-10
KRAVPASS

Mot starka öppningar
Mot St Kl: Dbl=Båda HÖ, 1Nt=Båda LÅ
Över motståndarens UD

ÖVRIGA DUBBLINGAR/REDUBBLINGAR

VIKTIGT SOM INTE PASSAR PÅ ANNAN PLATS
PSYKISKA BUD Kan förekomma

ÖPPNING	PRICKAR	MIN. ANTAL KORT	NEG DUBBLING T.O.M.				
				BESKRIVNING	SVAR	FORTSATT BUDGIVNING	EFTER FÖRHANDSPASS
1 ♣		2			1Ru=Kan vara svaga kort, vill inte spela 1 kl, 2Kl=UK, 2Ru=5/5+ hj o Sp, 2HÖ=4-8, 6+, 2Nt/3LÅ=invit, 3HÖ=bra spärr, minst 7-k		
1 ♦		4			2Kl=UK, 2HÖ=4-8, 6+, 2Nt=14+ med stöd		
1 ♥		5			Stenbergs 2 Nt(UK), 3T=Splinter, 2Sp=4-8, 6+	Häxans 2kl efter 1hj-1sp/1Nt	
1 ♠		5			Stenbergs 2Nt(UK), 3T=Splinter	Häxans 2kl efter 1sp-1Nt	
1NT				15-17	2kl=stayman, 2ru/hj=överföring		
2 ♣		0		20-21 Nt eller UK	2Ru=relä, 2HÖ/3LÅ=vill spela mot 20-21 Nt		
2 ♦		0		6-k HÖ, 6-10	2Hj/sp3Hj=P/C, 2Nt=krav frågor, 4kl=ber om överföring, 4Ru=bjud din färg		
2 ♥		6		10-13	Ny färg=UK, 2Nt=krav fråga	2HÖ-2NT-? 3Kl=någon kortfärg, 3Ru=ngn 4-k LÅ, Reläbudet frågar efter kortfärg/sidofärg, vi svarar stegvis	
2 ♠		6		10-13	Ny färg=UK, 2Nt=krav fråga		
2NT				22-24	3Kl=Puppet stayman, 3Ru/Hj=överföringar, 3Sp=5+/5+ i LÅ		
3 ♣		6		Bra i 1:a, 2:a			
3 ♦		6		Bra i 1:a, 2:a			
3 ♥		7		Bra i 1:a, 2:a	4Kl=Slam try; 4Ru=intresse finns, 4Ru=Bjud slam om din färg har 1 förlorare		
3 ♠		7		Bra i 1:a, 2:a			
3NT							

4♣				SAT, Innehåller 2 ess behöver inte vara genomgående färg			
4♦				SAT, Innehåller 2 ess behöver inte vara genomgående färg			
4♥				6-7 stick			
4♠				6-7 stick			
4NT				Specifik essfråga	5Kl=0 ess, 5T=esset i färgen, 5Nt=kl ess, 6Kl=2 ess		
5♣				Zonberoende spärr		SLAMBUDGIVNING	
5♦				Zonberoende spärr			
5♥				Frågar efter hj K	6Kl=har den inte, 7kl=har den	RKCB1430	
5♠				Frågar efter sp K	6kl=har den inte, 7kl=har den		