

DEFENSIV- OCH KONKURRENSBUDGIVNING**INKLIV (Generellt, Svar, 1-/2-tricksnivå, Balanseringspos)**

Entricksnivån:
Aggressiva 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 händer 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 (lägt= bra)	Malmö (lägt-högt gämt antal)	Schneider (Lägt = bra)
Färg 2	Malmö	Falsk Malmö	
3	Lavintahl, (lägt=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.

Då vi sällan lovar tillägg när vi dubblar i balanseringslägen 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 ingenting om extra styrka.

SBF SYSTEMDEKLARATION

MID: 9690

Namn: Mikael Westerlund

MID: 1834

Namn: Kent Johansson

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.

