

VARNAR OG BARÁTTUSAGNIR					ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL						KERFISKORT				
INNÁKOMUR: Eðlilegt: Opnun eða góður litur					ÚT- SPIL	LIT	3ja/5ta	4ða	Attitude	Rusinow	ÍSLANDSMÓT Í EINMENNINGI			KERFISFLOKKUR:	
Svör: Stökkhækkar hindrun, Litur andstæðings er góð							X							EDLILEGT - GRÆNT	X
hækkun í lit makkers, Nýr litur er krafa.														STERKT ♣ - BLÁTT	
Í 4. Hönd: Eins					FRAMHALD VARNAR:										
Svör: Eins															
ÚTTEKTARDOBL: Góð opnun eða skipting					Feitletruð útspil gegn grandí, ath 3/5 gegn lit						NAFN SPILARA				
Svör: Eðlileg, litur andstæðings er krafa					Undirstrikið útspil gegn lit ef öðruvísi						NAFN SPILARA				
Í 4. Hönd: Eins					ÁK	KD	DG	G10	10x	Sömu útspil	ADALATRÍÐI KERFIS ALMENNT ÁGRIP OG STÍLL:				
Svör: Eins					ÁKx	KDx	DGx	G10x	109	í lit féлага					
1Gr Innákoma:					ÁKGx	KDxx	DG109	G1098	109x	JÁ				NEI	
2. Hönd: 15-18			Svör:		ÁKG10x	KDGx	KD10x	KG109	98x	xx	Eðlilegt kerfi				
4. Hönd: 12-16			Svör:		ÁDGx	KG10x	KD109x	K1098		xxx	5 lita hálitir				
STÖKK Í LIT:			VEIK		MILLI		STERK		2 LITIR		Opnað á betri láglit en með 3-3 er opnað á 1 ♣				
ANNAD:			X								SVÖR VIÐ 1♥/1♠ 1G: Ekki krafa 2/1: Krafa í 2Gr.				
Svör: Nýr litur krafa, 2Gr spyr um höndina					MERKING ÞEGAR LIT ER FYLGT EÐA AFKAST Í LIT						PUNKTASTYRKUR 1G OPNUNAR: 15 - 17				
STÖKK Í 2Gr: Tveir lægstu ómeldaðir litir					Notið 1 = Oddatölufjöldi spila, 2 = Slétttölufjöldi spila						SÉRSTAKAR OPNANIR OG SVÖR:				
Svör:					F = Frávísun, K = Kall, H = Hliðarkall										
SAGT OFAN Í LIT ANDST.: Michaels, hálitir við láglit					Setjið sviga utan um merkingar sem sjaldan eru notaðar						OPNANIR:				
og hinn háliturinn og láglitur við hálit.											LÝSING:				
Svör: 2Gr. spyrja um láglitinn											#1 2♣				
VÖRN GEGN GRANDI			Svör:								#2 2♦				
2♣ eru hálitir			2♦ biður makker að velja								#3 2♥				
2Gr. eru láglitir			hálit, 2Gr. er krafa								#4 2♠				
Annað eðlilegt			og annað eðlilegt								#5 3Gr.				
VÖRN GEGN HINDRUNUM:											#6				
Úttektardobl til og með 4♥											#7				
YFIR ÚTTEKTARDOBLI ANDSTÆÐINGANNA:											#8				
Nýr litur er krafa á 1. sagnstigi. Ekki krafa á 2. sagnstigi											SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR:				
Stökk í nýjum lit er veikt											#1 2Gr. innákoma: Tveir lægstu ómeldaðir litir				
Tvöfalt stökk er splinter											#2 Michaels				
Við hálit: 1Gr góð hækkun með 3-lit; 2Gr. góð hækkun 4-lit											#3 Neikvæð dobl til og með 3♠				
SÉRSTÖK ATHUGASEMD											#4 1GR – X – XX biður um 2lauf, stayman, yfirfærslur				
Spilarar sem spila saman að staðaldri mega ekki nýta sér samkomulag sem þeir kunna að hafa sén á milli um sagnir.											#5 Lebensohl(2GR við úttektardoblí makkers biður um				
											#6 3lauf(gefur verið veikt) annað uppbyggjandi 7-11 pkt				
											ÖNNUR MIKILVÆG ATRÍÐI:				
											Tvöfalt stökk í nýjum lit: Splinter				
											Stökk opnara í fyrirstöðusögn: Splinter				
											BLEKKIOPNANIR: Eiga ekki að sjást, en.....				
											ANNAD: Brosa ©				

Opn- un	X = Gerfi	Fj. spila í lit	Neikv. Dobl t.o.m.	LÝSING:	SVÖR:	FRAMHALD SAGNA:	BREYTING VIÐ SAGNBARÁTTU OG ÞEGAR FÉLAGI HEFUR PASSAÐ:
1♣ 1♦		3 3	3♠ 3♠	11-21 p. opnað á 1♣ með 3-3 í láglitum, en annars betri láglit.	Einföld hækkun er sterkari en tvöföld, 1GR=6-10,2G=11-12;2G=13-15 Stökk í nýjan lit er sterkt	4ði litur er Gamekrafa, Vending GK nema svarari meldi 2GR eftir það Vending svarhandar er alltaf GK. Ef svarhönd meldar nýjan láglit við 1G eða 2G þá er það krafa og spyr um 3lit í sínum hálit.	Stökk í lit andstæðings: Splinter og stuðningur.
1♥ 1♠		5 5	3♠ 3♥	11-21p. Með 5-5 í hálitum er opnað á 1♠.	1Gr. er 5-11p. 2 yfir 1 geimkrafa 1♥-3♥ er áskorun. Stökk í nýjum lit er áskorun. 2Gr:Gamekrafa, 4litar stuðningur og spyr um stuttlit	Eðlilegt,stökk í nýjan lit við 1 grandí er krafa.	2 yfir 1 passaður er 9-11 p. og eðlilegt.
1Gr				15-17 p. jafnskipt	Stayman, Yfirfærslur í alla liti 4♣ Gerber, 3 e-r eðlilegt og sterkt. Annað eðlilegt.	1G-2♣-2♦-2♥ báðir hálitir og veikt, 1G-2♣-2♥-2♠ áskorun Láglitur eftir 2♣ er krafa.	Úttektardobl eftir innákomu
2♣	X		3♠	23+ jafnskipt eða Gamekrafa	2♦: biðsögn. Nýr litur sýnir góðan lit (2 af 3 efstu 5tu)	Ódýrari láglitur er endurtekin afmelding.	Eðlilegt,
2♦		6(5)		5-10 p. venjulega 6 litur	Nýr litur krafa, 2G spyrja um hliðarstyrk.	3G AKDxxx	Eðlilegt, dobl sekt
2♥		6(5)		5-10 p. venjulega 6 litur	Nýr litur krafa, 2G spyrja um hliðarstyrk.	3G AKDxxx	Eðlilegt, dobl sekt
2♠		6(5)		5-10 p. venjulega 6 litur	Nýr litur krafa, 2G spyrja um hliðarstyrk.	3G AKDxxx	Eðlilegt, dobl sekt
2Gr				20-22 p. jafnskipt	Stayman, yfirfærslur í hálit. 3♠ láglitir, sagnir á 4ða eðlilegar		Eðlilegt, dobl sekt
3♣		7(6)		Hindrun	Nýr litur krafa	SLEMMU-SAGNVENJUR (slemmuáhugi).	
3♦		7(6)		Hindrun	Nýr litur krafa		
3♥		7(6)		Hindrun	3♠ eðlilegt, Láglitur fyrirstaða	RKCB0314	
3♠		7(6)		Hindrun	4♥ eðlilegt Láglitur fyrirstaða	Gerber 4♣. við 1GR	
3G	X	7		Þéttur láglitur	4♣ til að spila láglitinn.	4GR við einhverri grandsögn er áskorun í slemmu, ferð "hægari" leið í 4GR ef vilt spyrja um ása	
4♣		8(7)		Hindrun	Eðlilegt	Splinter; Fyrirstöðusagnir	
4♦		8(7)		Hindrun	Eðlilegt	5GR getur oft verið meint til að velja slemmu ef vafi um tromplit	
4♥		8(7)		Hindrun	Nýr litur fyrirstaða		
4♠		8(7)		Hindrun	Nýr litur fyrirstaða		
4G				Blackwood		ENGAR BREYTINGAR ERU LEYFÐAR	