

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: Stökkhækkunir hindrun, Litur andstæðings er góð							X							EDLILEGT - GRÆNT	X	
hækkun í lit makkers, Nýr litur er krafa.							3ja/5ta	4ða	Attitude	Rusinow				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					
Svör: Eins					ÁKx	KDx	DGx	G10x	109	í lit féлага				ALMENNT ÁGRIP OG STÍLL:		
1Gr Innákoma:					ÁKGr	KDxx	DG109	G1098	109x	JÁ	NEI	Eðlilegt kerfi				
2. Hönd: 15-18					ÁKGr10x	KDGx	KD10x	KG109	98x	xx	5 lita hálitir					
4. Hönd: 12-16					ÁDGx	KG10x	KD109x	K1098		xxx	Opnað á betri láglit en með 3-3 er opnað á 1♣					
STÖKK Í LIT:					ÁGxx	Kxx	Dxx	Gxx	10xx	xxxx	SVÖR VIÐ 1♥/1♠ 1G: Ekki krafa 2/1: Krafa í 2Gr.					
ANNÆÐ:					KGxxx	Kxxx	Dxxx	Gxxx	10xxx	xxxxx	PUNKTASTYRKUR 1G OPNUNAR: 15 - 17					
Svör: Nýr litur krafa, 2Gr spyr um höndina					Kxxxxx	Kxxxx	D109x	Gxxxx	10xxx	xxxxxx						
STÖKK Í 2Gr: Tveir lægstu ómeldaðir litir					MERKING ÞEGAR LIT ER FYLGT EÐA AFKAST Í LIT						SÉRSTAKAR OPNANIR OG SVÖR:					
Svör:					Notið 1 = Oddatöluföldi spila, 2 = Slétttöluföldi spila						OPNANIR: LÝSING:					
SAGT OFAN Í LIT ANDST.: Michaels, hálitir við láglit					F = Frávísun, K = Kall, H = Hliðarkall						#1 2♣ Sterkt, krafa í game nema 23-24 p.					
og hinn háliturinn og láglitir við hálit.					Setjið sviga utan um merkingar sem sjaldan eru notaðar						#2 2♦ 6 litur og 5-10 p					
Svör: 2Gr. spyrja um láglitinn					SPIL		HÁTT	LÁGT	ODDA	JÖFN	#3 2♥ 6 litur og 5-10 p					
VÖRN GEGN GRANDI					L	Útsp. féлага	F1(H)	K2(H)			#4 2♠ 6 litur og 5-10 p					
Svör:					I	Útsp.sagnh.	1F(H)	2K(H)			#5 3 Gr. Þéttur láglitir án hliðarstyrks					
2♣ eru hálitir					T	Niðurkast	F1(H)	K2(H)			#6					
2Gr. eru láglitir					G	Útsp. féлага	F1(H)	K2(H)			#7					
Annað eðlilegt						Niðurkast	F1(H)	K2(H)			#8					
og annað eðlilegt					MERKINGAR Í TROMPLIT			AÐRAR MERKINGAR			SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR:					
VÖRN GEGN HINDRUNUM:					Hátt lágt áhugi á trompun			Kóngur út í grandí biður			#1 2Gr. innákoma: Tveir lægstu ómeldaðir litir					
Úttektardobl til og með 4♥								um talningu eða afblokkara			#2 Michaels					
YFIR ÚTTEKTARDOBLI ANDSTÆÐINGANNA:					SÉRSTÖK ÓEÐLILEG- OG BARÁTTU- DOBL						#3 Neikvæð dobl til og með 3♠					
Nýr litur er krafa á 1. sagnstigi. Ekki krafa á 2. sagnstigi					Svardobl: Eftir úttektardobl til og með 4♥						#4 1GR – X – XX biður um 2lauf, stayman, yfirfærslur					
Stökk í nýjum lit er veikt					Eftir innákomu til og með 2♠						#5 Lebensohl(2GR við úttektardobli makkers biður um					
Tvöfalt stökk er splinter					Endurtekið neikvætt dobl: Úttekt						#6 3lauf(getur verið veikt) annað uppbyggjandi 7-11 pkt					
Við hálit: 1Gr góð hækkun með 3-lit; 2Gr. góð hækkun 4-lit					Stuðningsdobl(t.d. 1♣-P-1♥-1♠-X=3-litur hjarta)						ÖNNUR MIKILVÆG ATRÍÐI:					
SÉRSTÖK ATHUGASEMD					SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR						Tvöfalt stökk í nýjum lit: Splinter					
Spilarar sem spila saman að staðaldri mega ekki nýta sér					Yfir Michaels: Litur andstæðings sýnir áskorun eða betra						Stökk opnara í fyrirstöðusögn: Splinter					
samkomulag sem þeir kunna að hafa sén á milli um sagnir.											BLEKKIOPNANIR: Eiga ekki að sjást, en.....					
											ANNÆÐ: Brosa ☺					

