

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♣		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♦		3	3♠				
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	<b>SLEMMU-SAGNVENJUR (slemmuáhugi).</b>	
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		<b>ENGAR BREYTINGAR ERU LEYFÐAR</b>	