

Bækur eftir GPA á tilboðsverði til áramóta

Ísl. BRIDGE þrautir (2009)	2.500 kr.
Standard töflur (2008)	2.200 kr.
Sveitakeppni (2008)	1.800 kr.
Nútíma bridge (1999)	2.000 kr.

Hægt að panta í tölvupósti eða símleiðis:

gpa@talnet.is

898-5427

Hér á eftir er kynning á bókinni

STANDARD TÖFLUR

NÚTÍMA BRIDGE

Standard

töflur

1 ♣ 1 ♦ 1 ♥ 1 ♠

“Orðabók”
Standard-spilarans

Guðmundur Páll Arnarson

Formáli

Þessu riti er ætlað vera eins konar “orðabók” *Standard*-spilarans, þar sem hægt er að fletta upp í snarheitum einstökum sagnstöðum, hvort heldur í tveggja manna tali eða sagnbaráttu. Umræðan er einskorðuð við framhald sagna eftir opnun á einum í lit og er sett fram í 220 sagnstöflum, fjórum á hverri opnu.

Töflurnar eru af fimm gerðum:

- (1) *Fyrsta svar án innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (P) →
- (2) *Fyrsta svar eftir innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (1 ♠) →
- (3) *Önnur sögn opnara án innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (P) 1 ◇ (P) | →
- (4) *Önnur sögn svarhandar án innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (P) 1 ◇ (P) | 1 ♠ (P) →
- (5) *Önnur sögn opnara eftir innákomu.* DÆMI : 1 ♣ (P) 1 ◇ (2 ♠) | →

(Pílan vísar á framhald sagna á þessu stigi málsins, sviginn afmarkar sagnir mótherjanna, en lóðréttá strikið táknað að allir hafa sagt einu sinni.)

Hver sögn er skilgreind út frá þremur kennimörkum: *styrk*, *skiptingu* og *tegund*. Flestar sagnir veita einhverjar upplýsingar um styrk handar og skiptingu, en fleira hangir á spýttunni - sögn er krafa, geimkrafa, stoppsögn, hindrun, áskorun, spurning, svar, biðsögn, gervisögn og svo framvegis. Skilaboð af þessum toga eru sett undir einn hatt.

Til að spara rými er skammstöfunum óspart beitt og er listi yfir þær allar á næstu síðu. Umræðan fer fram í háspilapunktum eingöngu (4-3-2-1), sem þýðir að oft er um skörun að ræða, sem ræðst þá af skiptingunni.

Auðvitað er ekkert til sem heitir hið eina rétta *Standard*-kerfi. Margar stöður má útfæra á fleiri en einn hátt og því ber að líta á þessa “orðabók” sem hugmynda-banka, frekar en algildan sannleika. Helsta ágreiningsefni *Standard*-spilara er hversu sterk sögn 2-yfir-1 sé (nýr litur á öðru þrepi). Hér er þeirri línu fylgt að sögnin sé geimkrafa með einni undantekningu - sem er endursögn svarhandar á láglit. Annars er grunnkerfið að finna í bókinni *Nútíma Bridge* (1999).

Guðmundur Páll Arnarson

Skammstafanir

Á	=	áskorun (í geim eða slemmu)
Á+	=	áskorun eða meira (minnst áskorun)
BAR	=	baráttusögn
BIÐ	=	biðsögn
EK	=	ekki krafa
FS (eða F)	=	fyrirstaða
G	=	gervisögn
GK	=	geimkrafa
H	=	hindrun
HP	=	háspilapunktur
JS	=	jöfn skipting
K	=	krafa
LL	=	langlitur
m	=	minor (láglitur)
M	=	major (hálitur)
N	=	nýr litur
ÓJS	=	ójöfn skipting
RKC	=	Roman Key Card (Blackwood)
SÁ	=	slemmuáhugi
SP	=	spurnarsögn (spurning)
SPL	=	splinter
ST	=	stoppsögn
T	=	tegund
YF	=	yfirfærsla
+	=	“eða meira”

Þegar fjallað er um stuttlitasagnir í slemmuleit (splinter), er ýmist skrifað **SPLINTER-1** (einspil), **SPLINTER-0** (eyða), eða **SPLINTER-1/0**, þegar ekki liggur ljóst fyrir hvort um einspil eða eyðu er að ræða. Stundum gæti orkað tvímælis hvaða litur er samþykktur og þá er skammstafað **SPL m/x**, þar sem “x” er samþykktur tromplitur (splinter með lit “x” sem tromp).

Uppsetning á töflum og opnunarsagnir

Hér til hliðar er skilgreining á opnunarsögnum STANDARD-kerfisins, eins og þær eru í bókinni NÚTÍMA BRIDGE (1999). Líkt og gildir um allar töflur bókarinnar eru skýringar í þremur dálkum:

Sá fyrsti kveður á um háspilastyrkinn, sá næsti um skiptinguna og annað tilfallandi (en “+” tákniinu er ætlað að vísa til þess), en í þriðja dálki kemur fram af hvaða tegund sögnin er, hvort hún er áskorun, krafa, hindrun, gervi-sögn o.s.frv. (táknað með “T” fyrir tegund). Þessi flokkun er varla tæmandi, en dugir þó í flestum tilvikum.

Mikið er um skammstafanir, einkum í þriðja dálki, og eru þær auðkenndar hér til vinsti á opnunni.

Valdar sagnir eru útskýrðar nánar neðanmáls með númeruðum tilvísunum. Rúmsins vegna eru skýringar knappar og verður stundum að skoða margar töflur í samhengi til að fá tæmandi útlistun.

Á næstu síðum eru tilvísanir í hinar 220 töflur bókarinnar til að auðvelda notendum að finna einstakar stöður í fljótheitum.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	(1)	=		12-20	3+♣	EK
1♦	(1)	=		12-20	(3)4+♦	EK
1♥		=		12-20	5+♥	EK
1♠		=		12-20	5+♠	EK
1G		=		15-17	JÖFN SKIPT.	EK
2♣		=		20+	ALLAR SKIPT.	G
2♦		=		6-10	(5)6♦	H
2♥		=		6-10	6♥	H
2♠		=		6-10	6♠	H
2G		=		20-22	JÖFN SKIPT.	EK
3♣		=		6-10	(6)7+♣	H
3♦		=		6-10	7♦	H
3♥		=		6-10	7♥	H
3♠		=		6-10	7♠	H
3G	(2)	=		9-14	“GAMBLING”	G
4♣	(3)	=		9-14	7-8♥	G
4♦	(3)	=		9-14	7-8♠	G
4♥		=		8-12	7+♥	H
4♠		=		8-12	7+♠	H

(1) Opnað á 1♣ með 3-3 í láglitunum og 1♦ með 4-4. Tígulopnun er því aðeins þrilitur ef skiptingin er 4♠4♥3♦2♣.

(2) Þéttur 7-8 spila láglitur án teljandi hliðarstyrks.

(3) Átta slaga hönd í hálit: þéttur sjölitur með ás til hliðar, eða þéttur áttlitur (NAMYATS-sagnvenjan).

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	→		1

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	D	→		2

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	P	=	0-5	EKKI LL/FITT	
	1♦ (1)		=	6+	3+♦	K
	1♥		=	6+	4+♥	K
	1♠		=	6+	4+♠	K
	1G		=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
	2♣		=	8+	4+♣	K
	2♦		=	14+	6+♦	SÁ
	2♥		=	14+	6+♥	SÁ
	2♠		=	14+	6+♠	SÁ
	2G		=	11-12	JÖFN SKIPT.	Á
	3♣		=	4-7	4+♣	H
	3♦		=	4-7	7+♦	H
	3♥		=	4-7	7+♥	H
	3♠		=	4-7	7+♠	H
	3G		=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK
	4♣		=	4-7	5+♣	H
	4♥		=	8-10	7+♥	EK
	4♠		=	8-10	7+♠	EK
	4G		=		RKC M/♣	SP

(1) Þótt svar á 1♦ við 1♣ sé á margan hátt sambærilegt við svar á hálit (1-yfir-1), er tvennt ólíkt: Annars vegar er hlauðið yfir tígulinn með veikt svar og hálit (6-12 HP) til að koma hálitnum strax í umræðuna. Hins vegar er leyfilegt að svara á tígli með 6-8 HP og þrilit ef skiptingin er 3334♣. Þá er betra að láta makker segja grandíð.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	D	P	(1) =	0-9	EKKI LL/FITT	EK
	RD (2)		=	10+	JÖFN SKIPT.	K
	1♦		=	6+	4+♦	K
	1♥		=	6+	4+♥	K
	1♠		=	6+	4+♠	K
	1G		=	6-10	JÖFN SKIPT.	EK
	2♣ (3)		=	6-9	4+♣	EK
	2♦		=	4-7	6+♦	H
	2♥		=	4-7	6+♥	H
	2♠		=	4-7	6+♠	H
	2G		=	11-12	JÖFN SKIPT.	Á
	3♣		=	4-7	5+♣	H
	3♦		=	4-7	7+♦	H
	3♥		=	4-7	7+♥	H
	3♠		=	4-7	7+♠	H
	3G		=	13-15	JÖFN SKIPT.	EK
	4♣		=	4-7	5+♣	H
	4♥		=	8-10	7+♥	EK
	4♠		=	8-10	7+♠	EK

(1) Passíð getur verið allt upp í ólögulega 9 HP ef skiptingin er jöfn án hálitars.

(2) Redobl sýnir minnst 10 HP og frekar jafna skiptingu. Öll dobl í framhaldinu eru til sektar.

(3) Eftir dobl og litarinnákomu er betra að nota einfalda hækkun sem veikan stuðning (6-9 HP), en sem kröfusögn.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	1♦	→		3

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	1♥	→		4

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	1♦	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 6+	4+♥ & 4+♠	K
		1♥		= 6+	4+♥	K
		1♠		= 6+	4+♠	K
		1G		= 6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣		= 6-9	4+♣	EK
		2♦	(3)	= 10+	4+♣	Á+
		2♥		= 4-7	6+♥	H
		2♠		= 4-7	6+♠	H
		2G		= 11-12	JS, ♦-STOPP	Á
		3♣		= 4-7	5+♣	H
		3♦		= 12+	SPLINTER 1/0	GK
		3♥		= 4-7	7+♥	H
		3♠		= 4-7	7+♠	H
		3G		= 13-15	JS, ♦-STOPP	EK
		4♣		= 4-7	5+♣	H
		4♦		= 12+	SPLINTER 0	SÁ
		4♥		= 8-10	7+♥	EK
		4♠		= 8-10	7+♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	1♥	P		= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(1)	= 6+	4♠	K
		1♠	(1)	= 6+	5+♠	K
		1G		= 6-10	JÖFN SKIPT.	EK
		2♣		= 6-9	4+♣	EK
		2♦		= 10+	5+♦	K
		2♥		= 10+	4+♣	Á+
		2♠		= 4-7	6+♠	H
		2G		= 11-12	JS, ♥-STOPP	Á
		3♣		= 4-7	5+♣	H
		3♦		= 4-7	7+♦	H
		3♥	(2)	= 12+	SPLINTER 1/0	GK
		3♠		= 4-7	7+♠	H
		3G		= 13-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣		= 4-7	5+♣	H
		4♥	(2)	= 12+	SPLINTER 0	SÁ
		4♠		= 8-10	7+♠	EK
		4G		=	RKC M/♣	SP

(1) Getur líka verið gildrupass með mikinn styrk í innákomulitnum. Opnari doblar með stuttan tígul.

(2) Doblið er neikvætt og sýnir hálitina, 44, 45, 54 eða 55.

(3) Sögn ofan í innákomulit mótherja sýnir sterkan stuðning við opnunarlit makkers, minnst 10 HP.

(1) Neikvætt dobl eftir innákomu á 1♥ lofar nákvæmlega fjórlit í spaða, en frjáls spaðasögn sýnir þá minnst fimmlit.

(2) Þegar kostur er á SPLINTER bæði á þriðja og fjórða þrepi, sýnir hærri sögnin alltaf eyðu. Eftir innákomu er aðeins notaður SPLINTER í lit mótherjanna.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	17
1G	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	18
2♣	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♦	P	6-10	JÖFN SKIPT.	
1G	P	P				
2♣	(1)			9-12	TVÍHLEYPAN	G
2♦	(1)			13+	TVÍHLEYPAN	G
2♥				13+	4♥ & 5♦	GK
2♠				13+	4♠ & 5♦	GK
2G				11-12	JÖFN SKIPT.	Á
3♣				6-9	5+♣	ST
3♦				13+	ÞÉTTUR ♦	GK
3♥	(2)			13+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
3♠	(2)			13+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
3G				13-15	JÖFN SKIPT.	ST
4G				18-20	JS, 4♦	Á

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♣	P	1♦	P	6-9	VON. 2+♣	
2♣	P	P				
2♦				6-9	6+♦	EK
2♥	(1)			13+	3+♥ & 5+♦	GK
2♠	(1)			13+	3+♠ & 5+♦	GK
2G				10-12	STOPP í ♥/♠	Á
3♣				8-11	3+♣	Á
3♦				10-12	6+♦	Á
3♥				13+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3♠				13+	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3G				13-15	STOPP í ♥/♠	EK
4♣				13+	(3)4+♣	SÁ

Eitt grand opnara: 12-14 HP, jöfn skipting.

(1) Í þessari stöðu er notuð sérstök sagnvenja, svokölluð TVÍHLEYPAN, þar sem tvö lauf og tveir tíglar eru hvort tveggja gervisagnir til að sýna mismunandi styrk: 2♣ = nóg í áskorun, 2♦ = krafa í geim. Tvíhleypan er fyrst og fremst hugsuð til að eiga við stöðuna 1m-1M | 1G, en skynsamlegt er að nota sagnvenjuna líka eftir 1♣-1♦ | 1G og 1♥-1♠ | 1G. Sögnin 2♣ biður opnara að segja 2♦. Það er leiðin í tígulbút, en ef svarhönd segir aftur er um áskorun í geim að ræða. Eftir 2♦ eru sagnir eðlilegar.

(2) Góður 6-litur+ í tígli og einspil eða eyða í sögðum lit. Því ekki það?

Tveggja laufa endursögn opnara liggur á nokkuð víðu punktabili, frá 12-16 (stundum minna, stundum meira, eftir stíl), en hér er nánast örugglega um 6-lit+ að ræða.

(1) Eftir svar á 1♦ er útilokað að svarhönd sé með 6-12 HP og hálit - þá væri svarað á hálitnum. Endursögn svarhandar á hálit sýnir því sterk spil og slemmuáhuga með góðum tígli og styrk í sögðum hálit, sem þarf ekki endilega að vera fjórlitur.

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	19
2♦	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♣
1♣	P	1♦	P	20
2♥	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♣	P	1♦	P	=	6-9	4+♦	
2♦	P	P			13+	3+♥ & 5+♦	GK
	2♥	(1)			13+	3+♠ & 5+♦	GK
	2♠	(1)			10-12	STOPP í ♥/♠	Á
	2G				10-12	(3)4+♣	Á
	3♣				10-12	6+♦	Á
	3♦				13+	SPLINTER 1/0	SÁ
	3♥				13+	SPLINTER 1/0	SÁ
	3♠				13-15	STOPP í ♥/♠	EK
	3G				13+	4+♣	SÁ
	4♣					RKC M/♦	SP
	4♦						
	4♥						
	4♠						

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♣	P	1♦	P	=	4-5	ILLA SÉD !	
2♥	P	P	(1)		10+	4. LITURINN	G
	2♠	(2)			6-9	AFMELDING	G
	2G	(1)			10+	3+♣	GK
	3♣				10+	6+♦	GK
	3♦				13+	4♥	SÁ
	3♥				10-12	JS, ♠-STOPP	EK
	3G				10+	4+♣	SÁ
	4♣						
	4♦						
	4♥						
	4♠						

Eftir laufopnun og tígulsvar er hækkun opnara í tvo tígla ekki VENDING, heldur lágmarksopnun með fjórlit í tígli - eins og þegar hálitastvar er hækkad í tvo. Venjulega er opnað á tígli með 4-4 í láglitum, svo hér ætti opnari að vera með 5+ lauf og 4 tígla, 12-14 HP.

(1) Tígulsvarið í byrjun útilokar 6-12 HP og fjórlit í hálit með lengri tígli, enda er svarað strax á hálitnum með slík spil. Hálitastögn svarhandar er því fyrst og fremst krafa í geim og sýnir styrk í viðkomand lit.

Stökk opnara í tvo í nýjum lit er sterk sögn og krafa, en ekki geimkrafa: 17-20 HP.

(1) Það er kunnara en frá þurfi að segja að spilarar stelast stundum til að svara opnun á einum - ekki síst laufopnun - með minna en 6 HP. En jafnvel með 3-5 punkta má varla passa tvö hjörta, því opnari getur verið mjög sterkur með langan lauf lit og aðeins þrítit í hjarta (stökklitnum). Með veika svarið - og allt upp í 9 HP - afmeldar svarhönd með tveimur gröndum, en aðrar sagnir lofa minnst 10 punktum.

(2) Stökk opnara í 2♥ er í sjálfu sér geimkrafa (nema svarhönd afmeldi), svo sögn svarhandar í fjórða lit hefur ekki þann venjulega tilgang að krefja í geim. Sögnin virkar frekar sem eins konar biðsögn, oftast á jafnskipt spil án stuðnings við liti makkers. Dæmigerð hönd fyrir 2♠ hér væri:

♠ Áxx ♥ Dxx ♦ KGxxx ♣ Gx

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	85
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	86
3♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P		BANNAD!	
3♣	P	P				
3♠	(1)			6+	3+♠	GK
3♥				6+	(5)6+♥	GK
3♠	(2)			6+	ÓVISSA	GK
3G				6-13	♠-STOPP	EK
4♣	(3)			10+	4+♣	SÁ
4♠	(3)			10+	4+♠	SÁ
4♥				8-10	7+♥	EK
4G	(4)			13-15	EKK FITT	Á
5♣				6-9	4+♣	EK
5♠				6-9	4+♠	EK

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1♥	P			
3♠	P	P				
3♥	(1)			4-7	LEYFILEGT	
3♠	(1)			8+	G-SLAUFA	G
3♠	(1)			8+	LAUFSTOPP	G
3G	(1)			8-13	STOPP í ♣/♠	EK
4♣				10+	3+♠ F. í ♣	SÁ
4♠				10+	3+♠	GK
4♥				6-9	7+♥	EK
4G				14-17	JS, SEMI JS	Á

Stökk í nýjum lit upp á 3ja þrep er GK.

- Úr því stökk opnara í 3♣ er GK, er 3♠ ekki veikt val, heldur ekta stuðningur.
- Til að byrja með túlkar opnari þessa sögn sem veikleika í spaða með 3G í huga.
- Hér er alvara á ferðum - minnst fjórlitarstuðningur og slemmuáhugi.
- Búið er að nefna þrjá liti og enginn hefur enn verið samþykktur - í slíkum stöðum er stökk í 4G MAGNÁSKORUN í slemmu (yfirleitt 6G), enda hæðgarleikur að styðja lit fyrst og spyrja svo um lykilsþil ef það er meiningin. Þessi aðferð kemur gjarnan upp eftir 2-yfir-1.

Dæmi: 1♠-2♥ | 3♣-4G = magnáskorun

(1) Rýmið er þröngt eftir þessa byrjun (opnun á tigli, hálitasvar og stökk í þrjá tígla), og svarhönd þarf að geta gert ýmislegt undir þremur gröndum: endurmeldað hálitinn sinn, sýnt grandfyrirstöðu í laufi en ekki hinum hálitnum, sýnt fyrirstöðu í hinum hálitnum en ekki í laufi, og sagt frá fyrirstöðum í báðum hliðarlitum. Garozzo hefur búið til netta "slaufu" sem kemur öllu til skila. Framhaldið er eins, hvort sem svarað er á 1♥ eða 1♠. Grunnhugmyndin er tvíráð 3ja hjarta sögn, sem sýnir annað hvort langan svarlit, eða fyrirstöðu í hinum hálitnum. Þrjár spaðar sýna alltaf laufstopp.

1♠	P	1M	P	
3♠	P	3♥		= endursögn eða M-stopp *
		3♠		= laufstopp
		3G		= stopp í ósögum litum

* Opnari spyr með 3♠ (3G=M-stopp).

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	P	87
3♥	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1♥	1♠	88
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T		
1♠	P	1♥	P	=	4-7	LEYFILEGT		
3♥	P	P			3♠ (1)	10+	SP. EINSPIL	G
					3G (2)	10+	STUTTUR ♠	G
					4♣ (2)	10+	STUTT ♣	SÁ
					4♦ (2)	10+	STUTTUR ♦	SÁ
					4♥	6-11	TIL AÐ SPILA	ST
					4G		RKC M/♥	SP

Opnari segir frá ójafnri skiptingu og 15-17 HP með stökki í þrjú hjörtu.

(1) Opnari er oftast suttur í svörtum lit - nema skiptingin sé nákvæmlega 2-4-5-2. Svarhönd getur spurt um stuttlit (einspil eða eyðu) með 3♠. Svörin eru:

1♠	P	1♥	P	=	stuttur spaði
3♥	P	3♠	P		stutt lauf
3G					ekki einspil, en áhugi
4♥					enginn áhugi

(2) Svarhönd á líka möguleika á að sýna einspil í slemmuleit og láta opnara um framhaldið.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T	
1♠	P	1♥	1♠	=	12-14+	EKKI 3+♥	EK
P (1)					12-20	3♥	K
D (2)					14	JS, ♠-STOPP	EK
1G (1)					12-16	4+♣ & 5+♦	EK
2♣					12-16	5+♦	EK
2♦					12-14	4♥	EK
2♥					18-19	JS, ÁN ♠-ST.	K
2♠ (3)					18-19	JS, ♠-STOPP	K
2G					17-20	4+♣ & 5+♦	GK
3♣					14-18	6+♦	EK
3♦					13-17	4♥, ÓJS	EK
3♥					17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
3♠					15-20	GAMBLING	EK
3G					17-20	SPL M/♥ 1/0	SÁ
4♣					17-20	6+♦ & 4♥	SÁ
4♦					18-19	JS, 4♥	EK
4♥							

(1) Opnari passar með lágmarksopnun (eða feitan spaða), en grandar með 14 HP.

(2) STUÐNINGSDOBL - þrjú spil í hjarta, óræður styrkur.

(3) Sögnin sýnir sterka hönd, sem ekki er auðvelt að lýsa eðlilega - sem sagt, ekki fyrirstaða í spaða, ekki stuðningur við hjartað, ekki langur litur eða hliðarlitur. Gæti verið:

♠ xxx ♥ ÁD ♦ ÁKGx ♣ KDxx

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	2m	→		125

m = minor = 2♣/2♦

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	2♥	→		126

2♥ = Michaels = 5+♠ & 5+♣/♦ (minor)

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	2♣	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		= 8+	NEIKVÆTT	K
	2♦	(2)		= 10+	5+♦	K
	2♥			= 6-9	3+♥	EK
	2♠	(2)		= 10+	5+♠	K
	2G			= 11-12	JS, ♣-STOPP	Á
	3♣			= 10+	3+♥	Á+
	3♦			= 4-7	7+♦	H
	3♥			= 0-5	4+♥	H
	3♠			= 4-7	7+♠	H
	3G			= 13-15	JS, ♣-STOPP	EK
	4♣			= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
	4♥			= 4-10	(4)5+♥	EK
	4G			=	RKC M/♥	SP

(1) Pass er annað hvort léleg spil eða mikill laufstyrkur og sektaráhugi. Opnara ber að enduropna með doblu ef hann á stutt lauf, burtséð frá punktastyrk.

(2) Frjáls litarsögn á öðru þrepi er krafa í þrjá litnum og lofar strangt tekið 10+ HP. Þó er í lagi að fara neðar með sjölit:

♠ Gxx ♥ x ♦ ÁDG10xxx ♣ xx

Hér er svarað á 2♦ og 3♦ sagðir næst, en með aðeins veikari spil er stokkið í þrjá.

Sama uppbygging á við eftir innákomu á 2♦, nema hvað 3♣ er geimkrafa.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	2♥	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	VARNARSPIÐ	K
	2♠	(3)		= 10+	3+♥	Á+
	2G	(4)		= 10+	YF, 5+♣	GK
	3♣	(4)		= 10+	YF, 5+♦	GK
	3♦			= 6-9	7+♦	EK
	3♥			= 6-9	3+♥	EK
	3♠			= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
	3G	(5)		= 14+	(3)4+♥	G
	4♣			= 6-9	7+♣	EK
	4♥			= 6-9	4+♥	EK
	4♠			= 12+	SPLINTER 0	SÁ
	4G			=	RKC M/♥	SP

(1) Pass fyrst og dobl síðar er hrein sekt.

(2) Dobl strax er yfirlýsing um yfirburði í styrk - annað hvort spilið þið sókn eða vörn í *doblu þu* spili. Öll dobl í framhaldinu eru sektartilboð.

(3) Spaði er eini þekkti litur andstöðunnar. Sögn þar er því góð hækkun í lit makkers - minnst áskoron í geim, kannski eitthvað meira.

(4) Hér er skynsamlegt að nota yfirfærslur í láglitina (Rubensohl), enda 2G óþörf sem eðlileg sögn.

(5) Sterk spil og slemmuáhugi í hjarta, gæti verið stutt lauf eða tígull.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	2♠	→		127

2♠ = hindrun

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	2G	→		128

2G = láglitir, 5+♣ & 5+♦

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♥	2♠	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	8+	NEIKVÆTT	K
		2G		=	11-12	JS, ♠-STOPP	EK
		3♣		=	10+	5+♣	GK
		3♦		=	10+	5+♦	GK
		3♥		=	6-9	3+♥	EK
		3♠ (1)		=	10+	3+♥	GK
		3G		=	13-15	JS, ♠-STOPP	EK
		4♣ (2)		=	6-9	7+♣	EK
		4♦ (2)		=	6-9	7+♦	EK
		4♥		=	6-9	4+♥	EK
		4♠		=	12+	SPLINTER 0	SÁ
		4G		=		RKC M/♥	SP

(1) Sögnin er víð; getur verið allt frá því að vera “bara” góð hækkun í 4♥ ...

♠ xx ♥ ÁDxx ♦ KGxx ♣ D10x

... upp í það að sýna raunverulegan áhuga á slemmu ...

♠ x ♥ KDxx ♦ Dxxx ♣ ÁKGx

Opnari verður því að sýna sveigjanleika með miðlungsspil, segja til dæmis 3G og hlera.

(2) Svarhönd notar ekki SPLINTER-sagnir nema í innákomulit.

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♥	2G	P (1)		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D (2)		=	10+	VARNARSPIL	K
		3♣ (3)		=	10+	3+♥	Á+
		3♦ (3)		=	10+	5+♠	GK
		3♥		=	6-9	3+♥	EK
		3♠		=	6-9	6+♠	EK
		3G		=	14+	(3)4+♥	G
		4♣		=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♦		=	12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♥		=	6-9	4+♥	EK
		4G		=		RKC M/♥	SP

(1) Pass fyrst og dobl síðar er hrein sekt.

(2) Dobl sýnir sektaráhuga og öll dobl í framhaldinu eru sektartilboð.

(3) Bæði 3♣ og 3♦ eru sterkar úttekta-sagnir í hálitina og minnisreglan er:

lægri fyrir lægri og hærri fyrir hærri

- lauf fyrir hjarta og tígull fyrir spaða.

Með þessu móti er hægt að berjast í 3♥ og 3♠ með veikari spil.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	P	137
3m	P	→		

m = minor = 3♣ / 3◇

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	P	138
3♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P		BANNAD!	
3♣	P	P				
3◇ (1)				6+	ÓVISSA/BIDS.	G
3♥ (2)				10+	3+♥	GK
3♠				6+	(5)6+♠	GK
3G				6-13	◇-STOPP	EK
4♣				10+	4+♣	SÁ
4♥ (2)				6-9	2-3♥	EK
4♠				6-9	7+♠	EK
4G (3)				14-15	JÖFN SKIPT.	Á
5♣				6-9	4+♣	EK

Stökk opnara í þrjá í nýjum lit er geimkrafa.

(1) Fjórði liturinn er hér biðsögn og getur verið hvort heldur vandræðasögn á léleg spil, eða undirbúningur að slemmuleit. Opnari segir 3G með fyrirstöðu í tígli.

(2) Það er almenn regla þegar búíð er að krefja í geim að stökk í geim er veikari sögn en lægri undirtekt.

(3) Hér er 4G áskorun í 6G, enda getur svarhönd tekið undir báða liti opnara í rölegheitum með fitt og spurt síðan um lykilspil.

Það er svipað uppi á teningnum eftir stökk opnara í 3◇, en 4♣ svarhandar er þó afgerandi slemmuáhugi, enda 3G út úr myndinni.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	P			
3♠	P	P				
3G (1)				4-6	LEYFILEGT	
4♣ (2)				10+	SP. EINSPIL	G
4◇ (2)				10+	STUTT ♣	SÁ
4♥ (2)				10+	STUTT ◇	SÁ
4♠				10+	STUTT ♥	SÁ
4♠				7-10	TIL AÐ SPILA	ST
4G					RKC M/♠	SP

Opnari á fjórlítarstuðning og 15-17 punkta fyrir stökki í þrjá spaða.

(1) Með slemmuáhuga getur svarhönd getur spurt um stuttlit með 3G. Svörin eru:

V	N	A	S
1♥	P	1♠	P
3♠	P	3G	P
4♣			
4◇			
4♥			
4♠			

= stutt lauf
 = stuttur tígull
 = 4-5-2-2, áhugi
 = 4-5-2-2, lítill áhugi

(2) Svarhönd á líka möguleika á að sýna stuttlit og láta opnara eftir að meta stöðuna.

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	D	139
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♥
1♥	P	1♠	2m	140
→				

m = minor = 2♣/2◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	D			
P				12-13	EKKI 3+♠	EK
RD (1)				12-20	3♠	K
1G				14-16	JÖFN SKIPT.	EK
2♣				12-16	4+♣ & 5+♥	EK
2◇				12-16	4+◇ & 5+♥	EK
2♥				12-16	6+♥	EK
2♠ (2)				12-13	4♠	EK
2G				17-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				17-20	4+♣ & 5+♥	GK
3◇				17-20	4+◇ & 5+♥	GK
3♠ (2)				13-16	4♠	EK
3G (3)				15-20	GAMBLING	EK
4♣				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4◇				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				15-20	7+♥	EK
4♠ (2)				17-19	4♠522	EK
4G					RKC M/♠	SP

(1) Redobl opnara sýnir þrjú spil í svarlit makkers, óháð styrk - STUDNINGSREDOBL.

(2) Eftir dobl slaknar aðeins á punkta-kröfunum fyrir stuðningi.

(3) Þéttur 6+ hjartalitum og stopp í láglitum - oftast stuttur spaði.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♥	P	1♠	2♣			
P (1)				12-16+	EKKI 3+♠	EK
D (1)				12-20	3♠	K
2◇				12-16	4+◇ & 5+♥	EK
2♥				12-16	6+♥	EK
2♠				12-14	4♠	EK
2G				17-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣				17-20	EKKI ♣-ST.	GK
3◇				17-20	4+◇ & 5+♥	GK
3♠				13-16	4♠, ÓJS	EK
3G				15-20	GAMBLING	EK
4♣				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4◇				15-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				15-20	7+♥	EK
4G					RKC M/♠	SP

(1) STUDNINGSDOBL (makker getur sagt tvo í litnum sínum). Með sektaráhuga segir opnari pass og bíður eftir doblu frá makker (og þá getur styrkurinn farið yfir 16 HP).

Sama grunnstef er í gangi eftir innákómu á 2◇ - doblíð lofar þrilit í spaða og ofanisögn í lit mótherja sýnir sterk spil án fyrirstöðu.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	2♠	→		181

2♠ = Michaels = 5+♥ & 5+♣/◇ (minor)

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	2G	→		182

2G = láglitir, 5+♣ & 5+◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	2♠	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	VARNARSPIK	K
		2G	(3)	= 10+	YF, 5+♣	GK
		3♣	(3)	= 10+	YF, 5+◇	GK
		3◇		= 6-9	(6)7+◇	EK
		3♥	(4)	= 10+	3+♠	Á+
		3♠		= 6-9	3+♠	EK
		3G	(5)	= 14+	(3)4+♠	G
		4♣		= 6-9	7+♣	EK
		4♥		= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		= 6-9	4+♠	EK
		4G		=	RKC M/♠	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	2G	P	(1)	= 0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D	(2)	= 10+	VARNARSPIK	K
		3♣	(3)	= 10+	5+♥	GK
		3◇	(3)	= 10+	3+♠	Á+
		3♥		= 6-9	6+♥	EK
		3♠		= 6-9	3+♠	EK
		3G		= 14+	(3)4+♠	G
		4♣		= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4◇		= 12+	SPLINTER 1/0	SÁ
		4♠		= 6-9	4+♠	EK
		4G		=	RKC M/♠	SP

- (1) Pass fyrst og dobl síðar er hrein sekt.
- (2) Dobbl strax er yfirlýsing um yfirburði í styrk - annað hvort spilið þið sókn eða vörn í *dobluðu* spili. Öll dobl í framhaldinu eru sektartilboð.
- (3) Hér eru notaðar yfirfærslur í láglitina (Rubensohl), enda óþarfi að hafa 2G sem eðlilega sögn (þá er doblað).
- (4) Hjarta er þekktur litur andstöðunnar. Sögn þar er því áskorun+ í lit makkers.
- (5) Sterk spil, slemmuáhugi í spaða. Neitar ekki einspili í laufi eða tígli.

- (1) Pass fyrst og dobl síðar er hrein sekt.
- (2) Dobbl sýnir sektaráhuga og öll dobl í framhaldinu eru sektartilboð.
- (3) Bæði 3♣ og 3◇ eru sterkar úttektarsagnir í hálitina og minnisreglan er:
lægri fyrir lægri og hærri fyrir hærri
- lauf fyrir hjarta og tígull fyrir spaða.
Með þessu móti er hægt að berjast í 3♥ og 3♠ með veikari spil.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	3N	→		183

N = nýr litur = 3♣/3♦/3♥

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	4N	→		184

N = nýr litur = 4♣/4♦/4♥

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♠	3♣	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	K
		3♦		=	10+	5+♦	GK
		3♥		=	10+	5+♥	GK
		3♠		=	6-9	3+♠	EK
		3G		=	11-15	JS, ♣-STOPP	EK
		4♣ (1)		=	12+	3+♠	SÁ
		4♦		=	6-9	7+♦	EK
		4♥		=	6-9	7+♥	EK
		4♠		=	8-11	3+♠	EK
		4G		=		RKC M/♠	SP

(1) Góð hækkun í 4♠ - lofar ekki fyrirstöðu.

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING	L
1♠	3♥	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	K
		3♠		=	6-9	3+♠	EK
		3G		=	11-15	JS, ♥-STOPP	EK
		4♣		=	10+	5+♣	GK
		4♦		=	10+	5+♦	GK
		4♥ (1)		=	12+	3+♠	SÁ
		4♠		=	8-11	3+♠	EK
		4G		=		RKC M/♠	SP

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING +	T
1♠	4♣	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	EK
		4♦		=	10+	6+♦	GK
		4♥		=	10+	6+♥	EK
		4♠		=	6-11	3+♠	EK
		4G (1)		=		RKC M/♠	SP
		5♣ (2)		=	12+	♣-FS, 3+♠	SÁ
		5♠ (2)		=	12+	EKKI ♣-FS	EK

(1) 4G er RKC eftir opnun á hálit og stökk í fjóra inná, en ekki eftir opnun á láglit - skiljanlega, því opnun á láglit lofar aðeins þrilit.

(2) Rýmið er verulega takmarkað til að kanna slemmu, en alla vega er hægt að gera greinarmun á slemmuspilum með eða án fyrirstöðu í innákomulitnum.

V	N	A	S	=	HP	SKIPTING	L
1♠	4♥	P		=	0-9(+)	(E.T.V. SEKT)	EK
		D		=	10+	NEIKVÆTT	EK
		4♠		=	6-11	3+♠	EK
		4G (1)		=		RKC M/♠	SP
		5♣		=	12+	6+♣	EK
		5♦		=	12+	6+♦	EK
		5♥ (2)		=	12+	♥-FS, 3+♠	SÁ
		5♠ (2)		=	12+	EKKI ♥-FS	EK

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	189
3♣	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	190
3♦	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P		BANNAD !	
3♣	P	P				
	3♦ (1)			6-12	SPURNING	G
	3♥ (2)			4-7	(6)7+♥	EK
	3♠ (3)			10-12	3♠	SÁ
	4♦ (2)			4-7	7+♦	EK
	4♠ (3)			4-7	3♠	ST

Þrjú lauf opnara sýna eitt af þrennu:

- (a) 5♠ og 4♥.
- (b) 7♠-2-2-2.
- (c) 5+♠ og 4+♣. (Óvænt!)

(1) Svarhönd spyr með 3♦ og svörin eru:

1♠	P	1G	P
3♣	P	3♦	P
3♥			
3♠			
3G			
4♣			

3♥ = 4♥ og 5♠
 3♠ = 7♠-2-2-2
 3G = 4(5)♣ og 5♠
 4♣ = 5+♣ og 5+♠

(2) Ef svarhönd á färveik spil með langlit er sennilega best að koma því til skila frekar en að spyrja með 3♦.

(3) Eins og endranær er stökk í geim í stöðum þegar GK hefur myndst veik loka-sögn, en lægri undirtekt heldur slemmuleit vakandi. Svarhönd getur ekki átt 3-lit í spaða og 7-9(10) HP, því þá væri hækkað í 2♠ strax.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P		BANNAD !	
3♦	P	P				
	3♥ (1)			6-12	MARGRÆTT	G
	3♠			10-12	3♠	SÁ
	3G			6-12	STOPP í ♣/♥	EK
	4♣ (2)			8-12	4+♦, ♣-FS	SÁ
	4♦ (2)			8-12	4+♦	SÁ
	4♥			10-12	SPL M/♦ 1/0	SÁ
	4♠			4-7	(2)3♠	ST
	5♦			4-7	4+♦	ST

Stökk opnara í þrjú tígla lofar því miður aðeins fjórlit eftir spaðaopnun. En er geimkrafa, eftir sem áður.

(1) Svarhönd getur hlerað með 3♥. Þá er ætlast til að opnari fari upp á fjórða þrep með 5-5 skiptingu, en segi ella þrjú grönd. (Opnari getur ekki átt 6-4, því þá segði hann 2G við 1G.) Ef svarhönd segir hins vegar 4♥ eftir 3♥, þá er það 7-litur og veik spil - 4-7 HP.

(2) Tígullinn samþykkur, með eða án fyrirstöðu í laufi með slemmu í miðinu.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	191
3♥	P	→		

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	P	192
3♠	P	→		

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P		BANNAD !	
3♥	P	P				
		3♠ (1)		10-12	3♠	SÁ
		3G		6-12	TILLAGA	EK
		4♣ (2)		8-12	3+♥	SÁ
		4◇ (2)		8-12	3+♥	SÁ
		4♥		4-9	2-3♥	ST
		4♠ (1)		4-9	2-3♠	ST
		5♣		4-7	8+♣	ST
		5◇		4-7	8+◇	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	P			
3♠	P	P		4-7	0-2♠	
		3G		6-12	TILLAGA	EK
		4♣ (1)		10-12	3♠, 1♣	SÁ
		4◇ (1)		10-12	3♠, 1◇	SÁ
		4♥ (1)		10-12	3♠, 1♥	SÁ
		4♠		6-12	1-3♠	ST
		5♣		4-7	8+♣	ST
		5◇		4-7	8+◇	ST

Stökkið í þrjú hjörtu sýnir minnst 5-5 skiptingu. Það er helsti ávinningurinn af þriggja laufa slaufunni.

(1) Ef svarhönd er með þrilit í spaða, þá eru punktanir annað hvort 4-7 eða 10-12 - spil sem henta ekki í einfalda hækkun.

(2) Staðan leyfir ekki að svarhönd sé að gæla við langlitinn sinn, ef einhver er, svo best er að hafa 4♣ og 4◇ sem fyrirstöðusagnir með hjartasamþykkt. Ef svarhönd er hins vegar með mjög afgerandi láglit og veik spil er hugsanlegt að stökkva í fimm - það væru spil eins og ...

♠ x ♥ x ◇ DG1098xxx ♣ Kxx

Opnari verður ekki ánægður, en sennilega er best að stökkva í 5◇.

Stökk opnara í þrjú spaða sýnir góðan lit, 14-18 punkta, og er áskorun í geim.

(1) Hér ber að túlka nýjan lit á fjórða sem slemmuáhuga í lit opnara - spaða. Slemma er svo sem ekki líkleg, en gæti verið til staðar ef spilin falla vel saman. Því er best að segja frá stuttlit á fjórða þrepi, sem millileik upp í 4♠.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	D	193
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	1G	2N	194
→				

N = Nýr litur = 2♣/2♦/2♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	D			
P				= 12-16	5♠-332	EK
RD				= 17-20	JÖFN SKIPT.	K
2♣				= 12-16	4+♣ & 5+♠	EK
2♦				= 12-16	4+♦ & 5+♠	EK
2♥				= 12-16	4+♥ & 5+♠	EK
2♠				= 12-16	6+♠	EK
2G (1)				= 17-20	6♠	GK
3♣				= 15-20	5+♣ & 5+♠	K
3♦				= 15-20	5+♦ & 5+♠	K
3♥				= 15-20	5+♥ & 5+♠	K
3♠				= 14-18	6+♠	EK
3G (2)				= 17-19	5♠-332	EK
4♣				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♦				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				= 14-18	7+♠	EK

(1) Svarhönd getur spurt um fjórlit til hliðar með 3♣. Svörin eru eðlileg: 3♦/3♥ sýna viðkomandi lit, 3♠ er neitun á hliðarlit og 3G sýna 4-lit í laufi. Sama stef og ef grandíð er ódöblað.

(2) Þrjú grönd er vart hugsanleg sögn, því oftast redoblar opnari fyrst til að sýna góð spil. Kannski á hættu gegn utan hættu.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	1G	2♥			
P (1)				= 12-16+	5♠-332	EK
D (1)				= 15-20	ÚTTEKT	K
2♠				= 12-16	6+♠	EK
2G (2)				= 17-20	6♠	GK
3♣				= 15-20	5+♣ & 5+♠	K
3♦				= 15-20	5+♦ & 5+♠	K
3♥ (3)				= 15-20	SP. ♥-STOPP	K
3♠				= 14-18	6+♠	Á
3G				= 17-19	5♠-332	EK
4♣				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♦				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♥				= 17-20	SPL M/♠ 1/0	SÁ
4♠				= 14-18	7+♠	EK

(1) Svarhönd hefur ekki lofað sterkum spilum, svo doblíð er til úttekta og pass annað hvort venjuleg opnun eða gildrupass með mikinn hjartastyrk.

(2) Nákvæmlega sexlitur - svarhönd spyr um hugsanlegan fjórlit til hliðar með 3♣.

(3) Hér getur ýmislegt verið á ferðinni, en til að byrja með er verið að spyrja um fyrirstöðu í innákomulitnum, oft með þéttan 6-7 spila opnunarlit og 3G í huga.

Eftir innákomur á 2♣/2♦ - og líka eftir innákomu á þriðja þrepi - er dobl úttekt.

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	195
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2♣	P	196
2N	P	→		

N = Nýr litur = 2♦/2♥

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♦ (1)				= 12-20	3+♦ & 5+♠	K
2♥				= 12-20	4+♥ & 5+♠	K
2♠				= 12-20	6+♠	K
2G (2)				= 12-19	JÖFN SKIPT.	K
3♣ (1)				= 12-14	4♣	GK
3♦				= 15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3♥				= 15-20	SPL M/♣ 1/0	SÁ
3♠				= 15-20	ÞÉTTUR ♠	SÁ
3G (2)				= 15-17	5-3-3-2♣	EK
4♣				= 15-20	4♣, 5224	SÁ
4♠				= 12-14	7+♠	EK
4G				=	RKC M/♣	SP

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♦	P	2♥		= 12+	♥-VEIKLEIKI	GK
		2♠		= 12+	3+♠ & 5+♣	GK
		2G		= 12+	STOPP í ♥	GK
		3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♦		= 12+	4+♦	GK
		3♥		= 12+	SPL M/♦ 1/0	SÁ
		3♠		= 15+	3+♠ & 5+♣	SÁ
		3G		= 13-15	GOTT ♥-ST.	EK
		4♣		= 15+	(6)7+♣	SÁ
		4♠		= 12-14	3♠ & 4-5♣	EK

Nýr litur opnara: eðlileg sögn, 12-20 HP.

Svarið á tveimur lafum er krafa í geim nema svarhönd segi þrjú lauf næst.

(1) Hugsanlega vandræðasögn með spil eins og ...

♠ DGxxx ♥ xx ♦ ÁKx ♣ Kxx

Þessa förn þarf að færa til að hækkun í 3♣ sýni fjórlit - sem er mikilvægt.

(2) Tveggja granda endursögn opnara tryggir fyrst og fremst stopp í ósögðu litunum, en styrkurinn er óljós. Stökk í 3G sýnir nákvæmlega tvö lauf og miðlungsstyrk (nema menn fylgi þeirri stefnu að opna á 1G með 5-spila hálit).

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2♣	P			
2♥	P	2♠		= 12+	3+♠ & 5+♣	GK
		2G		= 12+	STOPP í ♦	GK
		3♣		= 8-11	6+♣	EK
		3♦		= 12+	♦-VEIKLEIKI	GK
		3♥		= 15+	4♥	SÁ
		3♠		= 15+	3+♠ & 5+♣	SÁ
		3G		= 13-15	GOTT ♦-ST.	EK
		4♣		= 15+	(6)7+♣	SÁ
		4♦		= 12+	SPL M/♥ 1/0	SÁ
		4♥		= 12-14	4♥	EK
		4♠		= 12-14	3♠ & 4-5♣	EK

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	2G	P	217
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	3m	P	218
→				

m = minor = 3♣/3◇

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	2G	P			
3♣				= 12-20	EINSPIL í ♣	SPL
3◇				= 12-20	EINSPIL í ◇	SPL
3♥				= 12-20	EINSPIL í ♥	SPL
3♠ (1)				= 12-20	6+♠	SÁ
3G (1)				= 15-20	JÖFN SKIPT.	SÁ
4♣				= 12-20	EYÐA í ♣	SPL
4◇				= 12-20	EYÐA í ◇	SPL
4♥				= 12-20	EYÐA í ♥	SPL
4♠ (1)				= 12-14	5♠-332	EK
4G (1)				=	RKC M/♠	SP

Svarið á 2G er slemmuáhugi í hálit opnara og spyr um leið um stuttlit. Styrkurinn er minnst 14 HP.

(1) Opnari sýnir stuttlit ef hann er til staðar og þar með neita aðrar sagnir einspili eða eyðu. Endursögn á hálitunum á þriðja þrepi sýnir 6-7-lit (6♠322 eða 7♠222), en stökk í 4♠ er algert lágmark og flöt skipting. Þrjú grönd lofa góðri opnun og jafnri skiptingu (5♠332 eða 5♠422), en ef opnari er með virkilega góð spil og alla liti dekkada þá tekur hann völdin með RKC.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3♣	P			
3◇ (1)				= 15-20	SP. STUTTLIT	G
3♠				= 12-13	5♠-332	EK
4♠				= 12-16	5+♠	ST

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3◇	P			
3♥ (1)				= 15-20	SP. STUTTLIT	G
3♠				= 12-15	5+♠	ST
4♠				= 14-18	5+♠	ST

Stökk svarhandar í þrjú lauf og þrjú tígla eru gervisagnir (Bergen) sem sýna 4-litarstuðning við spaðann og mismunandi punktastyrk, þrjú lauf=10-13 HP, en þrjú tígla=6-9 HP.

(1) Sagnir opnara eru í grundvallaratriðum eðlilegar, 3G tillaga, 3-4♠ nokkuð endanlegar sagnir og nýr litur fyrirstaða - þó ekki ódýrasti nýi litur á þriðja þrepi, sem er spurning um einspil. Svarhönd bregst þannig við:

1♠	P	3♣	P	
3◇	P	3♥		= einspil í hjarta
		3♠		= ekkert einspil, LM
		3G		= ekkert einspil, HM
		4♣		= einspil í laufi
		4◇		= einspil í tígli

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	3♥	P	219
→				

V	N	A	S	OPNUN 1♠
1♠	P	3G	P	220
→				

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3♥	P			
3♠				= 12-20	6+♠	GK
3G				= 14-18	TILLAGA	EK
4♣ (1)				= 12-20	FS M/♥	SÁ
4◇ (1)				= 12-20	FS M/♥	SÁ
4♥				= 12-18	LOKASÖGN	ST
4♠				= 12-14	7+♠	EK
4G				=	RKC M/♥	SP

Svar á tveimur hjörtum við einum spaða er krafa í geim, en stökk í þrjú hjörtu er áskorun með góðan sjölit og í mesta lagi tvo hunda í spaða.

(1) Það tekur því ekki að eltast við þriðja tromplitinn eftir þessa byrjun, svo að nýr litur á fjórða þrepi er fyrirstöðusögn með hjartaslemmu í huga.

V	N	A	S	HP	SKIPTING +	T
1♠	P	3G	P			
4♣ (1)				= 15-20	SP. STUTTLIT	G
4◇				= 15-20	FYRIRSTAÐA	SÁ
4♥				= 15-20	FYRIRSTAÐA	SÁ
4♠				= 12-14	5+♠	ST
4G				=	RKC M/♠	SP

Gert er ráð fyrir tvöföldu SPLINTER-kerfi eftir opnun á hálit: Stökk upp á fjórða þrep - fjögur lauf, fjórir tíglar, fjögur hjörtu - sýna eyðu í viðkomandi lit, en með einspil segir svörhönd 3G. Styrkurinn er í báðum tilfellum 10-14 HP.

(1) Opnari getur spurt um einspilið með 4♣. Svörin eru:

1♠	P	3G	P	
4♣	P	4◇		= einspil í tígli
		4♥		= einspil í hjarta
		4♠		= einspil í laufi

Kjarni Standard-kerfisins felst í litaropnunum á fyrsta prepi og framhaldinu eftir þá byrjun. Opnanir á öðru prepi má spila á ýmsa vegu án þess að raska grunnhugsun kerfisins og hið sama gildir um svör við grandopnun - í þeim efnum hafa spilarar nokkurt frelsi. En sagnþróun eftir opnun á einum í lit verða menn að skilja réttum skilningi og spila “eftir bókinni”. Í þessu riti eru 220 sagntöflur um framvindu sagna eftir litaropnun - eins konar “orðabók” handa metnaðarfullum Standard-spilurum.

“Sagntöflur við sagnverkjum”

(takið bara eina í einu til að
raska ekki jafnvægi sálarinnar)

ISBN 978-9979-9110-3-6

Bridge sf ♠ ♥ ♦ ♣