

Grunnkerfi eðlilegt, 2/1 geimkrafa
Aðalatriði 1NT 15-17, veikir 2.

opnun	lýsing	svör
1♣	3+	Eðlilegt, nýr láglitur krafa inv. minors, veik stökk
1♦	3+	Eðlilegt, nýr láglitur krafa inv. minors, veik stökk
1♥/♠	5+	2/1 GF, bergen(3lauf sterkara) Kröfugrand, 2GR jacoby
1G	15-17	Stayman, yfírfærslur, smolen 4T og 4H yfírfærslur
2♣	sterkt	2T=biðsögn, nýr litur 2 af 3 hæstu. 2G=8-10
2♦	veikt	Nýr litur krafa, 2G krafa
2♥	veikt	Nýr litur krafa, 2G krafa
2♠	veikt	Nýr litur krafa, 2G krafa
2G	20-22	Puppet, yfírfærslur í hálti 3S=láglitur, 4x=natural
3x	hindrun	
3G	Þéttur láglitur	
4x	hindrun	

Slemmusagnvenjur RKCB0314, fyrirstöðusagnir, splinter, 4GR eftir grandsögn er áskorun í slemmu(quantum) Principle of fast arrival
Innákómur 7-17, létt á 1.sagnstigi, betra á 2.sagnstigi. Michaels Í framhaldi er sögn í lit andstæðinga góð hækkun í lit makkers
vörn gegn grandí landy(2lauf háltir, annað eðlilegt)
vörn gegn hindrunum 2M - 2GR=16-18. Lebensohl þegar komið inná grand og makker úttektardoblar sögn á 2.sagnstigi.
Dobl Venjuleg úttektardobl, support dobl. Neikvæð dobl. 1GR – innákoma – dobl=úttekt 1G-X-XX=biður um 2 lauf en annars stayman og yfírfærslur 1M-X-1GR=góð hækkun með 3-lit og 2GR góð hækkun með 4-lit, XX=10+



útspil í grandí
4ða hæsta, þriðja frá brotinni röð

Kerfiskort

útspil í lit
1/3/5

TOPP 24 einmenningur BR

varnarreglur
UDCA(lágt = kall og lágt-hátt = jöfn tala)
Kóngur út gegn grandí biður um talningu
eða afblökkeringu.