

VARNARSPILÐ OG SAGNBARÁTTAN
YFIRBOÐ OG SVÖR:
Eðlil. 6-17p 5+ litur (hugsanl. 4-litur á 1 sagnst.)
Sögn makkers í lit andst venjul = áskorun eða betra.
Sögn makkers í ósögðum lit krafa, á sennil ekki stuðning
Stökksögn makkers í ósögðum lit = sýnir litinn og stuðning
INT YFIRBOÐ OG SVÖR:
15-18 bal, Stayman, yfirfærslur, system on
4rða hendi = 11 - 15 bal, Stayman, yfirfærslur, system on.
YFIRBOÐ MEÐ STÖKKI:
Veikt
2Nt = 2 lægstu ósagðir litir, veikt eða sterkt
SAGNIR Í LIT ANDSTÆÐINGA:
Yfir 1 í hálit > Michaels, hálitur og láglitur
Yfir 1♣ > 2♣=♥+♠, 2NT=♦+♥
Yfir 1♦ > 2♦=♥+♠, 2NT=♣+♥,
3 í hálit yfir 1 í hálit = biður um 3Nt með háspil í litnum
GEGN NT (gegn Sterkt/veikt); 4rða hendi, ; Pössuð hendi)
Sterkt og veikt Nt: Dobl= 1 litur, 2♣=láglitir
“ 2♦=♥+♠
“ 2♥/♠=5+litur + 4+ í láglit
2NT= láglitir, eða hálitur/láglitur, áskorandi.
GEGN HINDRUN:
Dobl til úttektar, Lebensohl eftir opnun andst á 2 í lit.
Í láglit andst = hálitir. 3 í hálit andst beiðni um 3Nt með háspil í lit
4♣,♦ eftir opnun veikir 2 í hálit= litur+ósagður hálitur.
VS. STERKRI GERFIOPNUN - i.e. 1♣ eða 2♣
Yfir sterku 1♣: Dbl=hálitir,
Yfir sterkum 2♣/2♦/2NT= 2♥♦♠/3♣♦♥♠= NF getur verið veikt
Stökksagnir = hindrun.
EFTIR ÚTTEKTARDOBL ANDSTÆÐINGS
Litur á 1. sagnst = krafa. Redobl er 10p+ hcp,
2NT= 9p+ og 4+fitt eftir 1M opnun. Láglitir eftir láglitaropnun.
Eftir opnun félaga, og dobl andst er nýr litur á 1. sagnst. krafa.

ÚTSPIL, KÖLL OG AFKÖST			
ÚTSPIL:			
	Útspil:	Í lit makkers	
Litarsagningur	3 - 5 , hátt frá tvíspili	3-5 aðalregla, hátt frá tvíspili	
Grand	4rða, hátt frá 2-4 lágum	3rðja, hátt frá tvíspili	
Annað: oft hátt frá 3-4 lágum í sögðum lit.			
Frá haspilum:			
Útspil	Gegn lit	Gegn Grandi.	
Ás	AKx+, Ax	AKx, Ax	
Kóngur	KQ+, AK, Kx	AKJ10+, KQ109+, Kx	
Drottning	QJ+, Qx	QJ+, Qx	
Gosi	J10+, KJ10+, Jx	HJ10+, J10+, Jx	
10	109+, Q109+	109+, Q109+, 109x, 10x	
9	Hæsta eða frá tvíspili	Á98xx eða hæsta	
Hátt - lágt	Oft frá tvíspili	4rða hæsta eða hátt xxxx	
	3riðja í lit makkers	3riðja eða 4rða frá háspili	
KÖLL OG LITALENGDIR			
	Útspil makkers	Útspil sagnhafa	Afkast
1	Lágt=hvet. eða taln.	Lágt jöfn tala	Lágt=jöfn tala
Litur	2 Talning	Hliðarkall eða taln	Hliðarkall eða taln
	3 Hliðarkall		
1	Lágt=hvet. eða taln	Taln eða hliðark.	Talning
Grand	2 Talning	Talning eða hliðarkall	Talning eða hliðark.
	3 Hliðarkall.		
Hátt-lágt í trompi getur verið notað v.áhuga á trompun.			
Óeðlilegt afkast getur verið notað til að vekja sérstakan áhuga makkers			
DOBL			
ÚTTEKTARDOBL almennt:			
a) 11+, stuðningur við ósagða liti.			
b) 17+ og meir.			
c) næsta sögn Nt eða cue = 19+ og sennilega jöfn skipting			
SÉRSTÖK DOBL:			
Gametilraun, úttektardobl, stuðnings-dobl, útspilsdobl, til sagnbaráttu.			

SAGN / KERFISKORT
STANDARD AMERICAN, 2/1
PÁLL BERGSSON VIGFÚS PÁLSSON Okt. 2015
ALMENNT UM SAGNKERFIÐ
EDLILEGAR SAGNIR, 2/1 = GAMEKRAFA GF
1Nt = 15-17
1♣ 2 spil +. 1♦ 4 – litur +. 1♥♠ 5 litur + (11) – 20 + p.
2♣ = Sterkt, ef jöfn hendi 18-19p, eða 24+. Annars gamekrafa.
2♦ = Multi, veikir 2 í hálit eða 22-23 p. bal.
2♥♠ 10- 12p, 6-litur, getur hugsanl átt lélegan 4lit í láglit
UDCA
SÉRSTAKAR SAGNIR
2♣ = Bal 18-19p, bal 24p + eða sterkt GF.
2♦ = Multi, veikir 2 í hálit eða bal 22-23 p.
2♥♠ 10- 12p, 6-litur, getur hugsanl átt lélegan 4lit í láglit
2NT = 20-21p
3Nt= Solid 7 + litur.
Stökksögn í sögðum lit í GF stöðu = þéttur 6-litur +
SÖGN EFTIR KREFJANDI PASS
Pass og síðan sögn = sterkara en dobl
BLEKKISAGIR: Sjaldan

OPNUN	X = GERFISÖGN	LÁGMARKS- FJÖLDI SPILA	DOBL = NEIKVÆTT AÐ	PÁLL BERGSSON OG VIGFÚS PÁLSSON			
				LÝSING	SVÖR	NÆSTU SAGNIR	SAGNIR EFTIR PASS
1♣		2	7♥	(11)12-14p bal eða 11 +	1♦,♥,♠ eðlil. 1 Nt=8-10 2 Nt 11-12 p, 2 ♣ GF eðlil eða jafnt skipt. 2♦,♥,♠ 6-litur, 8-10hcp ,3♣,♦,♥,♠= 6-litur + veikt.	1♣-1♦,♥,♠; 1nt= <15, ca jöfn hendi, ósagður lágl. Þá krafa. Eftir 2 ♣ er 2♦ lágm/biðsögn. Eftir vendingu 2Nt oft veikt, yfirf.. Splinter í mörgum stöðum. 4rði litur = GF/biðsögn.	
1♦		4	7♥	(11)12p +	1♥,♠ eðlil. 1 Nt=6-10, 2 Nt 11-12 p, 2 ♣ GF eðlil eða jafnt skipt. 2♦= 4litur+, 11 p+, krafa í amk 3♦. 2♥,♠ 6 litur, 8-10hcp ,3♣,♦,♥,♠= 6 litur+ veikt.	1♦-♥,♠; 1nt= <15, ca jöfn hendi, 2 ♣ þá gerfis og krafa. Eftir vendingu er 2Nt oft veikt. Splinter oft notað. 4rði litur=GF/biðsögn.	
1♥		5	7♥	(11) 12p +	1♠=eðlil. 1NT= 6-11p, "Semi forcing", 2♣= GF eðlil eða jafnt skipt, . 2♦= GF 5+♦, 2♥=6-10p 3♥, 3♥ hindrun, 2NT= 4+ áskorun eða GF, 3♣= Bergen, 3♣= 3litur ♥ og 10-11 p. líkl. ójöfn skipting 3♠= splinter. 3NT= 3♥ jöfn skipting 13-15p., 4♣,♦,= splinter.	Splinter í mörgum stöðum. 4rði litur = GF/biðsögn. Eftir 2Nt eru 3♣=lágm., 3♦=eitthv ein spil en 3♠=eyða í lit, opnari getur spurt. 3Nt = 5-3-3-2	2 ♣= góð hækun 3-litar-stuðningur.
1♠		5	7♥	(11) 12p+	Eins og eftir opnun 1♥.	Eins og eftir opnun 1♥.	
INT			4♥	15-17p, getur átt 5-lit+	2♣=staym, 2♥♦NT=yfirfærsla, 3♣♦ 4-4-4-1, 2♦ geta sýnt lágliti. 3♥♠=6+ litur og slemmutilboð. 4♣ Gerber, 4♥♦=yfirfærsla í næsta lit. 4NT= eðlil.	1NT-2♣/2♦-2♥=hálitir eða hálitur/láglitur. 2♣ svar og næst 3♣/♦=eðlilegt, sterkt. 3 í lit=einspil e. yfirf. í láglit. Lebens e.sögn andst.	
2♣	X		7♥	1) 18-19p, bal. 2) 24p+ bal eða 3) skerkt m/gamekröfu	a)2♦ biðsögn, 2♥♠3♣♦ =eðlil., jákv.	Eftir 2Nt, Stayman og yfirfærslur eins og eftir opnun 2Nt.	
2♦	X		Sekt	a) 6+ ♥ eða ♠, 5-9 hcp b) 22-23, bal.	2♥,2♠,3♥♠3=pass eða leiðr. 2NT=spyr, gameáhugi. 3♣♦ eðlil.	Eftir 2 Nt, 3♣♦ yfirfærslur í litinn Eftir b) sagnir eins og eftir opnun 2Nt.	
2♥♠			Sekt	6♥♠ 10-12p.	2Nt = gameáhugi spyr um háspil til hliðar. Nýr litur krafa.		
2NT			Sekt	20-21 p. bal.	3♣=Stayman, 3♥♦= yfirfærslur, 3♠= láglitir. 4♣= Gerber,4♥♦ yfirf., slemmutilboð. 4Nt =nat.	Eðlilegar.	
3♣♦♥♠		(6)7	Sekt	5-10p, hindrun	Nýr litur á 3ja sagnst eðlilegt og krafa.	Í sagnbaráttu er nýr litur ekki krafa.	
3NT	X		Sekt	Þéttur7- litur +	4♣= Pass eða leiðr. 4♦= spyr um stuttlit.	HIGH LEVEL BIDDING 4NT oft notað til úttektar eftir 4M hindrun. 4NT= RKCB=0314. D=0, P=1, ROPI 5NT= getur verið "veldu slemmu". 5NT= tilboð í alslemmu Last Train = slemmutilboð Exclusion Blackwood.	
4♣♦		(7)8	Sekt	5 + p eðlil hindrun	Eðlil. 4♥ til að spila. 4♠=RKCB. 4♦= cuebid 4Nt=eðlileg til að spila.		
4♥♠		(6)7/8	Sekt	Eðlileg hindrun, getur átt opnun.	4♥-4♠= til að spila. 4♥/4♠- 5m= cuebid, slemmuáh.		
4NT				Sérstök ásaspurning	5♠= 0 ás, 5♥♦♠/6♠= nefnir ásinn.		
5♣♦		8		Preempt nat			