

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: Stökkhækkar hindrun, Litur andstæðings er góð hækkun í lit makkers, Nýr litur er krafa.							X							EDLILEGT - GRÆNT	X
														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				
					ÁK	KD	DG	G10	10x	Sömu útspil					
Í 4. HÖND: Eins					ÁKx	KDx	DGx	G10x	109	í lit féлага					
Svör: Eins					ÁKGx	KDxx	DG109	G1098	109x	JÁ	NEI	ADALATRÍÐI KERFIS			
1Gr Innákoma:			Svör:		Annað:		ÁKG10x	KDGx	KD10x	KG109	98x	xx	ALMENNT ÁGRIP OG STÍLL:		
2. Hönd: 15-18			Kerfið				ÁDGx	KG10x	KD109x	K1098		xxx	<i>Eðlilegt kerfi</i>		
4. Hönd: 12-16			Kerfið				ÁGxx	Kxx	Dxx	Gxx	10xx	xxxx	<i>5 lita hálitir</i>		
STÖKK Í LIT:			VEIK	MILLI	STERK	2 LITIR	KGxxx	Kxxx	Dxxx	Gxxx	10xxx	xxxxx	<i>Opnað á betri láglit en með 3-3 er opnað á 1 ♣</i>		
ANNAD:			X				Kxxxxx	Kxxxx	D109x	Gxxxx	10xxx	xxxxxx	SVÖR VIÐ 1♥/1♠ 1G: Ekki krafa 2/1: Krafa í 2Gr.		
Svör: Nýr litur krafa, 2Gr spyr um höndina					MERKING ÞEGAR LIT ER FYLGTT EÐA AFKAST Í LIT						PUNKTASTYRKUR 1G OPNUNAR: 15 - 17				
STÖKK Í 2Gr: Tveir lægstu ómeldaðir litir					Notið 1 = Oddatölufjöldi spila, 2 = Slétttölufjöldi spila						SÉRSTAKAR OPNANIR OG SVÖR:				
Svör:					F = Frávísun, K = Kall, H = Hliðarkall						OPNANIR:				
SAGT OFAN Í LIT ANDST.: Michaels, hálitir við láglit og hinn háliturinn og láglitur við hálit.					Setjið sviga utan um merkingar sem sjaldan eru notaðar						LÝSING:				
VÖRN GEGN GRANDI			Svör:		SPIL		HÁTT	LÁGT	ODDA	JÖFN	#1 2♣			<i>Sterkt, krafa í game nema 23-24 p.</i>	
2♣ eru hálitir			2♦ biður makker að velja		L	Útsp. féлага	F1(H)	K2(H)			#2 2♦			<i>6 litur og 5-10 p</i>	
2Gr. eru láglitir			hálit, 2Gr. er krafa		I	Útsp.sagnh.	1F(H)	2K(H)			#3 2♥			<i>6 litur og 5-10 p</i>	
Annað eðlilegt			og annað eðlilegt		T	Niðurkast	F1(H)	K2(H)			#4 2♠			<i>6 litur og 5-10 p</i>	
VÖRN GEGN HINDRUNUM:					MERKINGAR Í TROMPLIT						#5 3 Gr.			<i>Þéttur láglitur án hliðarstyrks</i>	
Úttektardobl til og með 4♥					Hátt lágt áhugi á trompun						#6				
YFIR ÚTTEKTARDOBLI ANDSTÆÐINGANNA:					SÉRSTÖK ÓEÐLILEG- OG BARÁTTU- DOBL						#7				
Nýr litur er krafa á 1. sagnstigi. Ekki krafa á 2. sagnstigi					Svardobl: Eftir úttektardobl til og með 4♥						#8				
Stökk í nýjum lit er veikt					Eftir innákomu til og með 2♠										
Tvöfalt stökk er splinter					Endurtekið neikvætt dobl: Úttekt										
Við hálit: 1Gr góð hækkun með 3-lit; 2Gr. góð hækkun 4-lit					Stuðningsdobl(t.d. 1♣-P-1♥-1♠-X=3-litur hjarta)										
SÉRSTÖK ATHUGASEMD					SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR									ÖNNUR MIKILVÆG ATRÍÐI:	
Spilarar sem spila saman að staðaldri mega ekki nýta sér samkomulag sem þeir kunna að hafa sén á milli um sagnir.					Almennt séð eru dobl úttekt nema ef augjóst...									Tvöfalt stökk í nýjum lit: Splinter	
					Yfir Michaels: Litur andstæðings sýnir áskorun eða betra									Stökk opnara í fyrirstöðusögn: Splinter	
														BLEKKIOPNANIR: Eiga ekki að sjást, en.....	
														ANNAD: Brosa ☺	

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 melder 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	SLEMMU-SAGNVENJUR (slemmuáhugi).	
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		ENGAR BREYTINGAR ERU LEYFÐAR	