

VARNAR OG BARÁTTUSAGNIR					ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL					KERFISKORT				
INNÁKOMUR: Eðlilegt: Opnun eða góður litur					ÚT- SPIL	LIT	3ja/5ta	4ða	Attitude	Rusinow	KERFISFLOKKUR: EDLILEGT - GRÆNT <input checked="" type="checkbox"/> STERKT ♣ - BLÁTT <input type="checkbox"/> ÓEDLILEGT - RAUTT <input type="checkbox"/> AFAR ÓEÐL. - GULT <input type="checkbox"/>			
Svör: Stökkhækkunar hindrun, Litur andstæðings er góð hækkun í lit makkars, Nýr litur er krafa.							X							
<i>Stökk í lit opnara á 3ja er 4 lita reis</i>							3ja/5ta	4ða	Attitude	Rusinow				
Í 4. HÖND: Eins							X							
Svör: Eins					FRAMHALD VARNAR: Oddball, hliðarköll									
ÚTTEKTARDOBL: Góð opnun eða skipting					Þriðja frá brotinni. Q getur verið frá K í grand					Frímánn Stefánsson Reynir Helgason				
Svör: Eðlileg, litur andstæðings er krafa					Kallað lágt. Lágt – hátt slétt tala					ADALATRÍÐI KERFIS				
										ALMENNT ÁGRIP OG STÍLL:				
Í 4. HÖND: Eins										Eðlilegt kerfi með yfirfærslum eftir lágleti				
Svör: Eins										5 lita hálitir				
1Gr Innákoma:		Svör:		Annað:							Opnun á 1L getur verið með lengri tígul ef balans			
2. Hönd: 15-18		Kerfið									Opnun á 1T er alltaf óföfn skifting			
4. Hönd: 11-15		Kerfið									SVÖR VIÐ 1♥/1♠ 1G: krafa 2/1: Krafa í geim			
STÖKK Í LIT:		VEIK	MILLI	STERK	2 LITIR							PUNKTASTYRKUR 1G OPNUNAR: 11-13 utan,		
ANNAD:		X					MERKING ÞEGAR LIT ER FYLGT EÐA AFKAST Í LIT					14-16 á hættu. Geta innihaldið 5 í major		
Svör: Nýr litur krafa, 2Gr spyr um höndina					Notið 1 = Oddatölufjöldi spila, 2 = Sléttölufjöldi spila									
STÖKK Í 2Gr: Tveir lægstu ómeldaðir litir					F = Frávisun, K = Kall, H = Hliðarkall									
Svör:					Setjið sviga utan um merkingar sem sjaldan eru notaðar									
SAGT OFAN Í LIT ANDST.: Michaels hinn háliturinn og láglitur. 2T = hálitir við 1 í natural minor						SPIL	HÁTT	LÁGT	ODDA	JÖFN				
Svör: 2Gr. spyrja um lágletinn					I	Útsp. féлага	F1(H)	K2(H)			#1 2♣	Fjöldjöfull: Veikir 2 í T, veikt með 55minor eða veikt 4+/5+ S/H		
VÖRN GEGN GRANDI					T	Útsp.sagnh.	1F(H)	2K(H)			#2 2♦	Eða sterkt, krafa í game nema 23-24 p.		
2♣ eru hálitir		Svör:			G	Niðurkast	F1(H)	K2(H)			#3 2♥	Multi: 6 litur í major og c.a. 3-8 eða 25-26		
2Gr. eru lágletir		2♦ biður makker að velja			G	Útsp. féлага	F1(H)	K2(H)			#4 2♠	(5) 6 litur og 9-11 p		
2M = M+m		og annað eðlilegt			G	Niðurkast	F1(H)	K2(H)			#5 3 Gr.	(5) 6 litur og 9-11 p		
VÖRN GEGN HINDRUNUM:					MERKINGAR Í TROMPLIT		AÐRAR MERKINGAR			SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR:				
Úttektardobl til og með 4♥					Hát lágt á hugi á trompun		Kóngur út í grand biður			#1 2Gr. innákoma: Tveir lægstu ómeldaðir litir				
					SÉRSTÖK ÓEÐLILEG- OG BARÁTTU- DOBL					#2 Michaels				
YFIR ÚTTEKTARDOBLI ANDSTÆÐINGANNA:					Svardobl: Eftir úttektardobl til og með 4♥					#3 Neikvæð dobl til og með 3♠				
Nýr litur er krafa á 1. sagnstigi.Ekki krafa á 2.sagnstigi					Eftir innákomu til og með 2♠					#4 1GR – X – XX biður um 2lauf, stayman, yfirfærslur				
Stökk í nýjum lit er veikt					Endurtekið neikvætt dobl: Úttekt					#5 Lebensohl(2GR við úttektardobli biður um				
Tvöfalt stökk er splinter					Stuðningsdobl(t.d. 1♣-P-1♥-1♠-X=3-litur hjarta)					#6 3lauf(getur verið veikt) annað uppbyggjandi 7-11 pkt				
Við hálit: 1Gr góð hækkun með 3-lit;2Gr.góð hækkun 4-lit					Almennt séð eru dobl úttekt nema ef augjóst...					ÖNNUR MIKILVÆG ATRÍÐI:				
SÉRSTÖK ATHUGASEMD					SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR					Tvöfalt stökk í nýjum lit: Splinter				
					Yfir Michaels: Litur andstæðings sýnir áskorun eða betra					Stökk opnara í fyrirstöðusögn: Splinter				
										BLEKKIOPNANIR: Koma sjaldan fyrir				
										ANNAD:				

