

VARNAR OG BARÁTTUSAGNIR					ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL					KERFISKORT							
INNÁKOMUR: 7-16p og 5(4)+ litur					ÚT- SPIL	LIT	3ja/5ta	4ða	Attitude	Rusinow	KERFISFLOKKUR: EDLILEGT - GRÆNT <input checked="" type="checkbox"/> STERKT ♣ - BLÁTT <input type="checkbox"/> ÓEÐLILEGT - RAUTT <input type="checkbox"/> AFAR ÓEÐL. - GULT <input type="checkbox"/>						
Svör: Einföld hækkun er veik. Litur andstæðings er góð							G	X									
hækkun í lit makers. Stökkhækkunir hindrun. Nýr litur er krafa.								3ja/5ta	4ða	Attitude						Rusinow	
Í 4. HÖND: Eins					FRAMHALD VARNAR: Lengdarmörking í öðrum slag í					Sveit og spilarar Hreint ehf. Árni K. Bjarnason Ævar Ármannsson NAFN SPILARA NAFN SPILARA ADALATRÍÐI KERFIS ALMENNT ÁGRIP OG STÍLL: Standard 2/1, 5 líta hálitir, 15-17 grand, udca 1♣/♦ = 10-21p og 3+ litur. 1♥/♠ = 10-21p og 5+ litur. 1gr = 15-17p, jafnskipt. SVÖR VIÐ 1♥/♠ 1G: krafa 2/1: gamekrafa. PUNKTASTYRKUR 1G ÖPNUNAR: 15-17p							
Svör: Eins					Útspilslit makkers <i>previous</i> (upphafleg lengd).												
ÚTTEKTARDOBL: Góð opnun eða skipting.					Útspil í lit og/eða Grandi Hringmerkið útspil í Grandi												
Svör: Lægst sagnþrep 0-8p. Næsta þrep 9-11p. Litur andstæðings 12+ HCP og krafa. Stökk 5-8p og 6 litur.					Undirstrikið útspil gegn lit ef öðruvísi												
1 gr. 8-10 p, 2 gr. 11-12 p. & 3 gr. 13-15 p. og stopp.					ÁK	KD	DG	G10	10x	Sömu útspil í lit félagi							
Í 4. HÖND: Eins					ÁKx	KDx	DGx	G10x	109	JÁ	NEI						
Svör: Eins					ÁKGx	KDxx	DG109	G1098	109x								
1Gr Innákoma:	Svör:	Annað:			ÁKG10x	KDGx	KD10x	KG109	98x	xx							
2. Hönd: 15-18	Kerfið				ÁDGx	KG10x	KD109x	K1098		xxx							
					ÁGxx	Kxx	Dxx	Gxx	10xx	xxx							
4. Hönd: 10-14	Kerfið	12-16 eftir opnun M			KGxxx	Kxxx	Dxxx	Gxxx	10xxx	xxxx							
STÖKK Í LIT:	VEIK	MILLI	STERK	2 LITIR	Kxxx	Kxxx	D109x	Gxxx	10xxx	xxxx							
ANNAD:	X				MERKING ÞEGAR LIT ER FYLGT EÐA AFKAST Í LIT Notið 1 = Oddatölufjöldi spila, 2 = Slétttölufjöldi spila F = Frávísun, K = Kall, H = Hliðarkall Setjið sviga utan um merkingar sem sjaldan eru notaðar												
Svör: Nýr litur krafa. 2 gr spurning.					SPIL HÁTT LÁGT ODDA JÖFN					SÉRSTAKAR ÖPNANIR OG SVÖR:							
STÖKK Í 2Gr: Michaels (2lægstu ómælduð litirnir)					L	Útsp. féлага	F1(H)	K2(H)			ÖPNANIR: LÝSING:						
Svör:					I	Útsp.sagnh.	H	H			#1 2♣ Sterkt með lit, 23-24p eða 27-28p jafnskipt						
SAGT OFAN Í LIT ANDST.: Michales, hálitir við láglit					T	Niðurkast	F1(H)	K2(H)	K	F	#2 2♦ Multi, 6 litur í hálit eða 25-26p jafnskipt						
Og hinn háliturinn og láglitur við hálit.											#3 2♥ 5+ litur og 4+ litur í láglit 4-10p						
Svör: 2gr spyr um láglitinn.											#4 2♠ 5+ litur og 4+ litur í láglit 4-10p						
VÖRN GEGN GRANDI	Svör:				G	Útsp. féлага	F1(H)	K2(H)			#5 3 Gr. Þéttur láglitur án hliðarstyrks.						
2♣ er inn litur	2♦ spyr					Útsp.sagnh.	1(H)	2(H)			#6						
2♦ hálitir, 2♥/♠ 5M+4m	2gr er krafa					Niðurkast	FH	FH			#7						
2gr láglitir											#8						
VÖRN GEGN HINDRUNUM:					MERKINGAR Í TROMPLIT AÐRAR MERKINGAR					SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR:							
Úttektardobl til og með 4♥. 2gr 16-19 p jafnskipt. Nýr litur 12+p og 5+ litur. Litur andstöðu er Michales. Sökk er sterkt.										#1 Opnanir í 3hendi geta verið veikar.							
YFIR ÚTTEKTARDOBLI ANDSTÆÐINGANNA:					SÉRSTÖK ÓEÐLILEG- OG BARÁTTU- DOBL					#2 Cappelletti á móti grandopnun andstöðu							
Redobl er 9+. Einföld hækkun <8p og stuðningur. 1gr eðlilegt.					Úttektardobl til og með 4♥.					#3 Michaels							
2gr eftir hálistaopnun er áskorun eða betra með 4+ litarstuðning.										#4 Unusual Notrump (2gr innákoma–2 lægstu ómælduð)							
Nýr litur eðlilegt. Tvöfalt stökk er splinter.										#5							
										#6							
SÉRSTÖK ATHUGASEMD					SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR					ÖNNUR MIKILVÆG ATRÍÐI:							
					Yfir Michaels: Llitur andstæðings sýnir áskorun eða betra.					<i>Tvöfalt stökk í nýjum lit: Splinter</i>							
										BLEKKIÖPNANIR: Sjaldgæfar							
										ANNAD: ☺							

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♣ 1♦		3	4♥	10-21p (getur verið minna í 3eða 4 hendi). 1♣ með 3-3. 1♦ með 5-5 1♣ eða 1♦ með 4-4 (1♦ = hugsanlega lengra ♣)	1♦ = 5-7p eða 12+ og 5+ litur Einföld hækkun = Eðlileg og 9+ krafa í 3m Tvöföld hækkun = (0)4-7p og 5+ litur 1♥/♠ = Eðlilegt 2♥/♠ = PRE með 6+ lit og 3-6p 1gr = 8-10p, 2gr = 11-12p, 3gr = 13-15p neyta M	1gr = 10-14p, getur verið 4 litur í hálit → 2♣ = Eðlilegt → 2♦ = Eðlilegt 2gr = 18-19p → 3♣ = Check back → 3♦/♥/♠ = 7+ og eðlilegt → 3NT = 6/7+ jafnskipt (spila) → 4♥/♠ = Eðlilegt 6 litur(spila) 1♣/♦-2♣/♦-3♣/♦ - 3x = stuttlitur	Stökk = PRE Litur andstöðu = góð hækkun
1♥ 1♠		5	4♦	10-21p Geta verið færri punktar eða minni lengd í 3 eða 4 hendi.	1♠ = Eðlilegt og krafa að 1gr 1gr = krafa (5-12p) 2 op. lit = 8-10p og 3ja lita stuðningur 2♣/♦ = Eðlilegt og 12+ p, GF 2♠ yfir 1♥ = Eðlilegt, PRE 2gr = áskorun eða betra með 4 lita stuðning 3♣/♦/♥ = 8-11p, 6 litur með 2 af 3 efstu 3 op. lit = PRE 3gr = 13-15p	Einföld hækkun:: Nýr litur = "Help suit" og áskorun 2 NT = Áskorun, jafnskipt Eftir 1M - 2 gr: 3♣ = Lágmark 3♦ = Áhugi - Enginn stuttlitur 3♥/♠/NT = stutt ♣/♦/hinn háliturinn 4 í lit = 5+ litur með 2 af 3 efstu	Stökk = "Fit showing" Litur andstöðu = góð hækkun 2♣ = Drury 1M - X: - 2M = 4-8 HCP, 3 lita stuðn - 1S = Eðlilegt, krafa - XX = 9+ p
1Gr				15-17p, jafnskipt, neyta 5 lit í hálit. 10-14p eða 12-16p í 4 hendi	2♣ = Stayman 2♦/♥/♠/gr = Yfirfærslur 3♣/♦ = Veikt/GF með báða láglitina 3♥/♠ = Einspil með 3 lit í hinum hálitnum GF 4♣ = RKCD (0314) 4♦/♥ = yfirfærslur, 6+ litur með 2 ása 4gr = Quantum	2♣-2♦-2♥ = Veikt með hálit 2♣-2♦-3♥ = Ásk. með 5 lit og 4 í hinum M	Eftir innákomu andstöðu : Dobl = Refsing Eftir dobl andstöðu: Redobl = flótti
2♣	X			Sterkt a) GF með lit b) 23-24 jafnskipt	2♦ = biðsögn 2♥/♠ og 3♣/♦ = 8+p og 5litur með 2 háspil. 2gr = 8+p	2gr = 23-24p jafnskipt., 3gr = 27-28p jafnsk. 2♣-2♦-2♥-2 NT = 0- 4p og neytar kóng.	
2♦	X			Multi, 6(5) litur í hálit eða 25-26p jafnskiptir	2♥ = Til að spila ef litur op. er ♥ 2♠ = Til að spila ef litur op. er ♠, ásk. ♥ 2gr = Spurning. 3♣/♦ = Ásk. "Help suit"	2gr-3♣ = ♥ og max, 2gr-3♦ = ♠ og max 2gr-3♥ = ♥ og lágm, 2gr-3♠ = ♠ og lágm. 2gr-3gr = 25-26p, jafnskipt	
2♥ 2♠		5		5+ litur í hálit og 4+ litur í láglit. 4-10p. Á hættu 8-10p.	2gr = Spurning	2♥-2♠ = spila, 2♥/♠-3♣ = Pass & leiðréttá, 2♥/♠-3♦ = spila, 3♥/♠ PRE, 3gr = spila	
2Gr				20-22p, jafnskipt.	3♣ = Puppet Stayman 3♦/♥ = Yfirfærslur 3♠ = báðir láglitir 5-5 4♣/♦ = Eðlilegt og slemmuboð 4gr = Quantum		
3♣/♦ 3♥/♠		7(6)		PRE	Nýr litur = Eðlilegt og krafa 4gr = RKCB	SLEMMU-SAGNVENJUR (slemmuáhugi):	
3Gr		7		Þéttur láglitur án hliðarstyrks	4♣ = Pass eða leiðréttá	Fyrirstöðusagnir, Splinter, RKCD (0314), 4gr Quantum eftir grand	
4♣/♦ 4♥/♠		8(7)		PRE	Nýr litur = Fyrirstaða 4gr = RKCB	4 í láglit er RKCD ef búid er að samþykkja litinn og GF Nýr litur eftir RKCD (ef ekki sp. um trompdrottningu) er sp. um kóng í viðkomandi lit. 5gr er alslemmuútlittraun - aukastyrkur segja 7, annars svara sem kóngasp 6♣=0, 6♦=1 o.s.frv.	
4G				Sp. um ákveðinn ás	5♣=0, ♦/♥/♠ = viðkomandi ás, 5gr = 2 ásar, 6♣ = laufa ás	Dopi-ropi(gildir aðeins að 6 þrepi) og Depo(gildir á 6 þrepi) 1♥/♠-5♥/♠ = Trompspurning, 5♠ = D. 5gr = K, 6♣ = A, 6♦ = KD/AD, 6♥ = AK	