VARNARSAGNIR OG BARÁTTUSAGNIR

Yfirboð	*5-19 HCP, útspilsvísandi → góð spil*
Svör	*Ofanígjöf=Stuðningur, áskorun í game eða betra*
	Stökk hækkun=Hindrun 1G=8-13, 2NT=14-16
	Einfalt stökk í nýjum lit=litur+stuðn., Nýr litur=krafa
Í 4. hönd	*"Protective"*
Svör	*Sbr. að ofan*

Úttektardobl	*Útekt eða sterkt*
Svör	*Ofanígjöf=Krafa einn hring*
Í 4. hönd	*"Protective"*
Svör	*Eðlileg*

1G yfirboð

2. hendi	*15-18 HCP*
Svör	*Stayman, yfirfærslur*
4. hendi	*11-16 HCP*
Svör	

Stökk í lit	Veikt	Meðalst.	Sterkt	2 litir
Annað	*Styrkleiki eftir hættum*			
Svör	*2G=krafa*			

Stökk í 2 G	*Tveir lægstu litir*
Svör	*Eðlileg, nýr litur=krafa*

Litur andstæðinga sagður beint

Nat eftir stand. Lauf, Michaels eftir tígulopnun, 4+ ♠ +5+ ♥

Hinn háliturinn og lauf eftir hálitaopnun

Svör	*2G og nýr litur er krafa*

Vörn við grandi **Svör**

2 ♣ =hálitir *2 ♦ =spurning um lengri lit*

2 ♦ =hálitur (6-litur)

2 ♥/♠ =5+ ♥/♠ og 4+ láglitur

Vörn við hindrunum

Dobl=úttekt, Ofanígjöf= 2 litir

Vörn við sterkum 1♣ eða 2♣ opnunum

"SUCTION" + litasagnir/Dobl = næsti litur eða tveir þarnæstu

Eftir úttektardobl andstæðinga

Nýr litur=krafa Stökk=hindrun eftir láglit, ="fitshowing" eftir hálit

1e-ð - Dobl - 2G=Góð hækkun

ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL

ÚTSPIL		
	Lit	*2. og 4. hæsta*
		Lægra frá tveim hundum (9x)
	Gr.	*Læsta frá venjulegum litum,*
		K= sterkt útspil, biður um lengd

Framhald varnar

Næst-hæsta frá brotinni röð nema í melduðum lit

Dragið hring um útspil gegn grandi

Strikið undir útspil gegn lit ef þau eru önnur

AK	KD	QJ	J10	10x	
AKx	KDx	QJx	J10x	109	
AKJx	KDxx	QJ109	J1098	109x	
AKJ10x	KDJx	KD10x	KJ109	98x	xx
AQJx	KJ10x	KQ109x	K1098		xxx
AJxx	Kxx	Qxx	Jxx	10xx	xxxx
KJxxx	Kxxx	Qxxx	Jxxx	10xxx	xxxx
Kxxxx	Kxxxx	Q109x	Jxxxx	10xxxx	xxxxx

Sömu útspil í lit félaga

Já	Nei

Köll þegar fylgt er lit eða afkast í lit

Notið **1**=oddatöli fjöldi spila, **2**=slétttölu fjöldi spila

L=Letjandi, **H**=Hvetjandi, **HL**=HLiðarkall

Setjið sviga um merkingar sem sjaldan eru notaðar

	Spil	Hátt	Látt	Jöfn	Odda
LITUR	Í útspil félaga	*L (HL 1)*	*H (HL 2)*		
	Í útspil sagnhafa	*(1 HL)*	*(2 HL)*		
	1. Afkast	*L (HL 1)*	*H (HL 2)*	L (HL)	H
GRAND	Í útspil félaga	*L (HL 1)*	*H (HL 2)*		
	Í útspil sagnhafa	*(1 HL)*	*(2 HL)*		
	1. Afkast	*L (HL 1)*	*H (HL 2)*	L (HL)	H

Köll í tromplit	**Önnur köll**
Hátt-lágt=áhugi á trompun eða hliðarkall	*"Smith" -kall*

Sérstök, óeðlileg- og baráttudobl

Neikvæð dobl

Svar dobl

Stuðnings dobl

Baráttu dobl

Hámarks innákomu dobl

Útspilsdobl

Sérstakar kröfupass stöður

KERFISKORT

KERFISFLOKKUR		
EÐLILEGT	-GRÆNT	
STERKT ♣	-BLÁTT	
ÓEÐLILEGT	-RAUTT	
AFAR ÓEÐLILEGT	-GULT	x

Jón Baldursson — Nafn spilara

Þorlákur Jónsson — Nafn spilara

AÐALATRIÐI KERFIS

Almennt ágrip og stíll

Precision - IceRelay

1 ♦ = 11-15, 11-13 ef jöfn skipting

5- lita hálitir, 1G=14-16

2 ♦ = Multi

1G=Ekki krafa eftir 1 ♥/♠ opnanir

Sérstakar opnanir og svör

Opnun		Lýsing
#1		
#2	2♦	*Multi*
#3	2♥	*Stuttur T, 4-3 eða 44 í M, 10-15*
#4	2♠	*Veikt. 55 í S+m*
#5	2G	*Láglitir*
#6	3G	*Þéttur láglitur*
#7	4♣/♦	*Hindrun*
#8		

Sérstakar baráttusagnir

#1	*Lebensohl*
#2	*Rubensohl*
#3	
#4	
#5	
#6	

Önnur mikilvæg atriði

1 ♥/♠ – Dobl - 1G/2 ♣/2♦(2♥) = Yfirfærsla

Blekkisagnir *Sjaldgæfar* **Annað** *Sjaldgæft*

Opnun í 3. hendi getur verið veik

Opnun	Merkt ef gerfisögn	Lágm. fj spila	Neikv. dobl gegnum	LÝSING	SVÖR	FREKARI SAGNIR	Breytingar eftir innákomur andstæðinga og ef félagi hefur passað í upphafi
Pass							
1♣	√	0		*16+ HSP*	*1♦= 0-7 HSP*	*1 ♥ = Nat. eða BAL(19+), 1 ♠ spyr*	
				17+ BAL	*1 ♥ = 8+ , jöfn skipting*	*Relay*	
					1 ♠ = 5+ ♥, 1G = 8+ , 5+♠	*Relay*	
					2 ♣ =0-1 ♠, 2♦ =0–1♥	*Relay*	
					2 ♥ =0-1 ♦, 2♠ =0–1♣	*Relay*	
					2G= e-r þéttur litur , 3 í lit= veikt, 1 háspil sjöunda		
1♦		2	4♥	*10-15 HSP*	*1M=nat, 1G=7-11, 2G=12-13*	*2 ♣ = báðir láglitir(54, 10-15 HCP)*	
				11-13 BAL	*1 ♦ – 2♣/♦= nat, GK*	*3 ♣ = báðir láglitir(55, 14-15 HCP)*	
					1 ♦ - 2 ♥/♠= 5♥/♠ og 4♠/♥, 8–11		
					3 ♣/♦ =áskorun		
1♥		5	4♦	*11-15 HSP*	*1 ♥ - 1NT=NF 1 ♥ -3 ♥ =hindrun*		Relay ekki í gangi, 2♣ = T
				Getur verið 4-litur í þriðju	*1 ♥ – 2♣= GK, biðsögn, 2 ♦ =góð hækkun*		Stökk í nýjum lit =áskorun
					1 ♥ - 2NT=Fit, áskorun í game		
					1 ♥ – 2♠/3♣/♦= áskorun		
1♠		5	4♥	*11-15 HSP*	*Sjá 1 ♥*		Sjá 1♥
				Getur verið 4-litur í þriðju	*2 ♦ =yfirfærsla, 2 ♥ =góð hækkun*		
1NT				*14-16 HSP*	*Stayman, yfirfærslur í alla liti*		Neikvæð dobl
					3 ♣ = Puppet, 3 ♦ = CONFI		
2♣		5	4♥	*11-15 HSP*	*2 ♦ =Biðsögn*		
					2 ♥/♠ =Eðlilegt, K1		
					2G /3♣ =Áskorun		
					3 ♦/♥/♠ =Áskorun		
2♦	√	0		*3-10, Multi*	*2G=biðsögn ; Aðrar sagnir leitandi*		
2♥		3		*10-15, stuttur T, 44 eða 43 í M*	*2G=biðsögn*		
2♠		*5*		*55, s+m*	*2G=biðsögn*		
2NT				*Láglitir, 9-13*	*Nat*		
3♣		6		*Eðlileg hindrun*			
3♦		6		*Eðlileg hindrun*		***Slemmusagnir og sagnvenjur (þar með taldar allar sagnir er sýna slemmuáhuga)***	
3 ♥/♠		*6*		*Eðlileg hindrun*	*4m=cue*		
3NT	√			*Þéttur láglitur*		*RKCB*	
4♣/♦	√			*Eðlileg hindrun*		*5G=Veldu slemmu*	
4♥/♠		6		*Eðlileg hindrun*		*Flís (Splinter)*	
4NT				*Ásaspurning*			