VÖRN OG SAGNBARÁTTA

Innákomur Eðlilegar

Svör: Nýr litur krafa um hring

Cue-bid: Góð hækkun

Í 4. hönd:

Svör:

Úttektardobl:

Svör: Cue-bid er krafa í game

Í 4. hönd:

Svör: Cue-bid er krafa um hring

1NT yfirboð	Svör:	Önnur þýðing:
2.hönd: 15-18 HP	system on	
4.hönd: 11-14 HP	2 l spyr	

Stökk yfirb.:	**VEIKT**	MILLIST.	STERKT	2 LITIR
Önnur þýðing:				Köben

Svör:

Stökk í NT: Tveir lægstu ósögðu litirnir

Svör:

Litur andst. sagður:

2tiglar yfir 1laufi: majorar

Svör:

Gegn NT:	Svör:
2 lauf: Hálitir	2 tíglar spyr
2 tíglar: 1 major	
2 H/S : major+minor	

Gegn hindrunum: Dobl er úttekt t.o.m. 4hjörtum

Gegn sterkum opnunum á 1 og 2 Laufum:

Dobl á 1 laufi: Hálitir

1NT: Láglitir

Yfir úttektardoblum andst.:

Redobl: 10+, 2NT eftir majoraopnun er gott reis.

Nýr litur ekki krafa

ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL

Út-spil		
	Litur	**3ja/5ta;** 4ða; Attitude; Rusinow;
		Aðrar: Hátt-lágt með tvíspil
	NT	3ja/5ta; **4ða;** Attitude; Rusinow;
		Aðrar: **3ja/5ta í lit félaga, hátt frá 2-3 hundum.**

Framhald varnar: **4ða**

Setjið hring um útspil gegn NT, en strikið undir útspil gegn lit ef öðruvísi.

Á K	**K D**	**D G**	**G 10**	**10 x**	
Á K x	**K D x**	**D G x**	**G 10 x**	**10 9**	
Á K G x	**K D x x**	**D G 10 9**	**G 10 9 8**	**10 9 x**	
Á K G10x	**K D G x**	**K D 10 x**	**K G 10 9**	**9 8 x**	**x x**
Á D G x	**K G 10 x**	**K D 109x**	**K 10 9 8**		**x x x**
Á G x x	**K x x**	**D x x**	**G x x**	**10 x x**	**x x x x**
K G x x x	**K x x x**	**D x x x**	**G x x x**	**10 x x x**	**x x x x x**
Kxx x x x	**K x x x x**	**D 10 9 x**	**Gxx x x**	**10xx x x**	**xxx x xx**

Sömu útspil í melduðum lit félaga:	
	Nei

Merkingar þegar lit er fylgt eða kastað er í eyðu

Notið 1 = Oddatölufjöldi spila, 2 = Slétttölufjöldi spila, HL = Hliðarköll, L = Letjandi, H = Hvetjandi. Setjið sviga um merkið ef sjaldan notað.

	Spil:	Hátt	Lágt	Oddatala	Slétt tala
Litur	Í útspil félaga	L (1)	H (2)		
	Í útspil sagnhafa	1 (HL)	2 (HL)		
	Niðurkast	L (HL)	H (HL)		
NT	Í útspil félaga	L (1)	H (2)		
	Í útspil sagnhafa	1 (HL)	2 (HL)		
	Niðurkast	L (HL)	H (HL)		

Merkingar í tromplit:	Aðrar merkingar:

Sérstök, óeðlileg og baráttu Dobl

Dobl er nánast alltaf úttekt nema geimkrafa sé komin í spilið, þá er doblið sekt.

1NT-3NT: dobl biður um styttri major

Sérstakar kröfupass stöður: Eftir frjálsmeldað geim af okkar hálfu, á óhagstæðum hættum, er passið krafa.

KERFISKORT

Setjið litaðan miða hér

Sveit VIS

Sigurður Vilhjálmsson	***Júlíus Sigurjónsson***
Nafn spilara	Nafn spilara

Kerfisyfirlit: Almennt ágrip og stíll

Precision m/14-16 nt

Svör: 1NT *Krafa* 2 yfir 1 *Geimkrafa*

Sterk gerfisögn á 1 laufi - Svarstíll:

Canapé:	Opnun	Allar		Sterk		Sérstakar	
	Svör	hendur		hendi		sagnvenjur	

Sérstakar opnanir og svör sem gætu þarfnast varnar

Opnanir	Lýsing:
#1 2 tíglar	Hjarta eða spaði og mínor
#2 2 hjörtu	Spaði eða hjarta og mínor
#3 2 spaðar	5-5 í hálitum eða láglitum
#4 2 NT	11-16 HP minnst 5-5 í láglitunum
#5 3 NT	Þéttur sjölitur í láglit
#6	
#7	
#8	

Sérstakar baráttusagnir sem gætu þarfnast varnar

#1

#2

#3

#4

#5

#6

Mikilvæg atriði sem ekki eru annars staðar

Blekkisagnir	Aðrar

Opnun:	X = gerfi opn.	lágm. fj.spil í litn.	Neikv. dobl upp að	Lýsing:	Svör:	Áframhald sagna:	Breytingar við sagn-baráttu og þegar félagi hefur passað
PASS							
1 lauf	X		4sp	16+ HP ójöfn skipting	1 tígull: 0-7 HP		
				17+ HP jöfn skipting	1 hjarta, 1 spaði, 2 lauf eða 2 tíglar: 8+ HP	1 NT: Kontrólspurning, trompspurning í major	
					og 5+ spil í litnum	2 tíglar yfir 2 laufum spyr um skiptingu	
					2?: 8-13marmic, 2 spaðar: 4-7 HP og 6+?		
					1 NT: 8-13 HP jöfn skipting	2 lauf spyr	
					2 NT: 14+ HP jöfn skipting	3 lauf spyr	
					3x: 7-litur með 2/3 efstu eða AG10		
					3 NT, 4 lauf, 4 tíglar eða 4 hjörtu: 14+ HP og	Sögn í einspilslitnum spyr um kontról, byrjað á 4	
					4441 skipting með einspil í næsta lit fyrir ofan		
1 tígull	X	0	4sp	11-15 HP, 12-13 bal. eða óbal.			
1 hjarta		5	4sp	11-15 HP 5+hj	1NT krafa, 2 hjörtu 7-9 HP með 3 hj, 3 hj: 4-litur og áskorun 7-12 HP, 2NT: Jacoby		Drury, Capaletti
1 spaði		5	4sp	11-15 HP 5+sp	1NT krafa, 2 spaðar 7-9 HP með 3 sp, 3 sp: 4-litur og áskorun 7-12 HP, 2NT: Jacoby		Drury, Capaletti
1 NT			4sp	14-16 HP (hugsanlega 5-litur major)	Stayman, yfirfærslur		
2 lauf		5	4sp	11-16 HP, 6+ lauf	2t&2nt: spyr, 2hj/sp: Ekki krafa, 3l: áskorun, 4l: pre., 4t: ásasp.		
2 tíglar	X			Hjarta eða spaði og mínor	2NT spyrja		
2 hjörtu	X			spaði eða hjarta og mínor	2NT spyrja, 3h to play		
2 spaðar	X			5-5 í hálitum eða láglitum	2NT spyrja, 3sp to play		
2 NT	X			10-16 HP minnst 5-5 í láglitunum	3 l/t: to play, 4 h/s: RKCB með l/t, 4l/t:áskorun		
						Slemmu sagnvenjur (þ.m.t. sagnir sem sýna slemmuáhuga):	
3 lauf		6				Fyrirstöðusagnir, Splinterar, RKCB	
3 tíglar		6		Nat. hindrun			
3 hjörtu		6					
3 spaðar		6					
3 NT	X			Þéttur 7 litur í láglit			
4 lauf		7					
4 tíglar		7		Nat. hindrun			
4 hjörtu		7					
4 spaðar		7					