

VÖRN OG SAGNBARÁTTA				
Yfirboð:	Upp að 15p, 4litur eða meira			
Svör:	Litur andstæðinga krafa, annað eðlileg			
Í 4. hönd:	Verndandi			
Svör:	Eðlileg			
Úttektardobl:	Ómeldaðir litir eða sterkt (16+)			
Svör:	Eðlileg, Litur andstæðinga=krafa. Stökk = Áskorun			
Í 4. hönd:	Verndandi			
Svör:	Eðlileg			
1NT yfirboð	Svör:	Önnur þýðing:		
2.hönd: 15-18p	Sama og eftir 1NT opnun			
4.hönd: 11-15p	Sama og eftir 1NT opnun			
Stökk yfirb.:	VEIKT	MILLIST.	STERKT	2 LITIR
Önnur þýðing:	X	X		
Svör:	Eðlileg			
Stökk í NT:	Tveir lægstu ómelduðu litirnir			
Svör:	Eðlileg			
Litur andst. sagður:	Michaels cuebid			
Svör:	Eðlileg			
Gegn NT:	Eðlileg	Svör:		
Gegn hindrunum:	Dobl = úttekt			
Gegn sterkum opnunum á 1 og 2♣:	Dobl er lauf, 1tí,hj,sp eru a.m.k. 4litir			
Yfir úttektardoblum andst.:	Redobl er krafa.			

ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL					
Útspil	Litur	3ja/5ta	4ða;	Attitude;	Rusinow;
		Aðrar: Lágt frá tveimur, annað frá brotinni röð			
	NT	3ja/5ta;	4ða;	Attitude;	Rusinow;
		Aðrar: Ofan af röð, annað frá brotinni.			
Framhald varnar: Eins					
Setjið hring um útspil gegn NT, en strikið undir útspil gegn lit ef öðruvísi.					
					Sömu útspil í melduðum lit féлага:
					Já <input type="checkbox"/> Nei <input checked="" type="checkbox"/>
ÁK	KD	DG	G10	10x	
ÁKx	KDx	DGx	G10x	109	
ÁKGx	KDxx	DG109	G1098	109x	
ÁKG10x	KDGx	KD10x	KG109	98x	xx
ÁDGx	KG10x	KD109x	K1098		xxx
AGxx	Kxx	Dxx	Gxx	10xx	xxxx
KGxxx	Kxxx	Dxxx	Gxxx	10xxx	xxxxx
Kxxxx	Kxxxx	D109x	Gxxxx	10xxxx	xxxxxx
Merkingar þegar lit er fylgt eða kastað er í eyðu					
Notið 1 = Oddatölufjöldi spila, 2 = Sléttölufjöldi spila, HL = Hliðarl					
L = Letjandi, H = Hvetjandi. Setjið sviga um merkið ef sjaldan nota					
	Spil:	Hátt	Lágt	Oddatala	Slétt tala
Litur	Í útspil féлага	L	H		
	Í útspil sagnh.	L	H		
	Niðurkast	L	H		
NT	Í útspil féлага	L	H		
	Í útspil sagnh.	L	H		
	Niðurkast	L	H		
Merkingar í tromplit:			Aðrar merkingar:		
Eins og venjulega			Hátt lágt tvíspil í lit makkers		
Sérstök, óeðlileg og baráttu Dobl					
Negatíf dobl			Svardobl		
Úttektardobl					
Baráttudobl					
Útspilsdobl					
Stuðningsdobl eftir opnun 1tígli og litarinnákomu í 4hendi					
Lightner dobl á slemmum					
Sérstakar kröfupass stöður:					
Í sagnbaráttu eftir fórnir á 5. sagnstigi					

KERFISKORT		
Flóamenn	Eðlilegt kerfi	
	Sterkt lauf	X
	Gerfisagnakerfi	
	M.Ó.S. kerfi	
Ólafur / Þróstur/	Þórður Sigurðsson	
Gísli Þórarinsson	Nafn spilara	
Nafn spilara	Nafn spilara	
Kerfisfirlit: Almennt ágríp og stíll		
PRECISION 5lita hállitaopnir,		
1 NT 10-12 HP utan hættu og 14-16 HP á hættu		
Opnir á 2. sagnstigi veikir 2 nema 2lauf precision.		
Opnun á 1 tí getur verið eyða		
Sagnir á 2.laufum/tíglum yfir 1tí er geimkrafa		
Svör: 1NT Krafa yfir hállit 2 yfir 1 Geimkrafa		
Sterk gerfisögn á 1♣ - Svarstíll: Eðlileg svör		
Canapé:	Opnun	Allar
	Svör	hendur
		Sterk
		hendi
		Sérstakar
		sagnvenjur
Sérstakar opnir og svör sem gætu þarfnast varnar		
Opnir	Lýsing:	
#1 2 tíglar	Veikir 2	
#2 2hj	Veikir 2	
#3 2sp	Veikir 2	
#4 2NT	5-5 í láglitunum, veikt	
#5 3NT	Þéttur (7)-8litur í láglit D best til hliðar	
#6		
#7		
#8		
Sérstakar baráttusagnir sem gætu þarfnast varnar		
#1		
#2		
#3		
#4		
#5		
#6		
Mikilvæg atriði sem ekki eru annars staðar		
Fjórði litur GK		
Blekkiopnir	Sjaldan	Aðrar

Opnun:	X = gerfi- opnun	Lágm. fj. spila í litn.	Neikv. dobl upp að		Svör:	Áframhald sagna:	Breytingar við sagn- baráttu og þegar félagi hefur passað
PASS							
1lauf	x			16+ HP allar skiptingar	1Tígull = 0-7 HP, 1hj,sp,2la,tí = 8+ HP og 5litur. 1NT= 8-13 HP, jöfn skipting,	1Lauf - 1NT; 2Lauf = spurning um skiptingu og styrk. 1La - 1Tí; 1NT = 16-18; 2NT = 22-23 HP. 1La - 1Tí; 1Hj - 1Sp; 1NT = 19-21 HP; 2NT = 24-25 HP og 3NT=25-26 HP.	
1tígull	x	0	4hj	11-15 HP.	Meldað er á þrít í hálit með 11-12 bal.	Check back Stayman eftir 1Tí - 1Major; hinn Major/1NT.	
1hjarta		5	3Sp	11-15 Hp, 5litur.	1NT=krafa, 2la,tí geimkrafa, 2sp 5litur 14+	Eðlilegt Eðlilegt	
1spaði		5	3Hj	11-15 HP, 5litur.	Sjá 1 hjarta		
1NT				10-12 HP, utan hættu, 14-16 HP, á hættu.	Stayman, lofar ekki 4lit í hálit, Yfurfærslur og 2Sp og 2NT yfurfærslur í la/tí (Hrói Höttur) 3la,tí GK m/einspil , 3hj,sp hindrunarásk.		
2Lauf				Eðlil. 11-15 5lauf+4hál. eða 6lauf	2Tí = krafa og spurning um skiptingu. Annað eðlilegt og ekki krafa.		
2Tíglar	x			Veikir 2 í tígli	2NT = spurning um styrk og lengd litar		
2Hjört.	x	5		Veikir 2 í hjarta	2NT = spurning um styrk og lengd litar		
2Spað.	x	5		Veikir 2 í spaða	2NT = spurning um styrk og lengd litar		
2NT	x			Hindrun í einhverjum lit, lélegur litur	Eðlileg		
3lauf		7		Hindrun	Eðlileg	Slemmu sagnvenjur (þ.m.t. sagnir sem sýna slemmuáhuga): Roman Keycard Blackwood (RKCB) - e.t.v. spurt. um tromp D síðar Fyrirstöðusagnir - lofa fyrstu eða annari fyrirstöðu í hagkvæmstu röð Splinterar - annað hvort einspil eða eyða eftir opnun á 1 í hálit Gerber yfir grandstöðum 1hj/sp - 2NT = slemmuboð í hálitnum 5NT eftir Roman Keycard er alslemmuáskorun, biður um lýsingu á ómelduðum styrk 5NT er Jósefína eftir fyrirstöðusagnir án RKCB	
3tíglar		7		Hindrun	Eðlileg		
3hjörту		7		Hindrun	Eðlileg		
3spaðar		7		Hindrun	Eðlileg		
3NT	x			Þéttur láglitur 7-8litur	4la vill spila láglitinn.		
4lauf	x			Hindrun			
4tíglar	x			Hindrun			
4hj,sp		7		Hindrun í hj/sp	RKC, Cue.		
4NT	x			Spurning um sérstaka ása	5la=enginn, 5tí/hj/sp/6la=ás,5NT=2 ásar		
5hj,sp				Jósefína	Hækkar í sex m/einn og sjö m/tvo		