

VARNAR OG BARÁTTUSAGNIR					ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL						KERFISKORT			
INNÁKOMUR: <i>Eðlilegar</i>					ÚT- SPIL	LIT	3ja/5ta	4ða	Attitude	Rusinow	GSE <i>Sveit ogspilarar</i>		KERFISFLOKKUR: EÐLILEGT - GRÆNT <input type="checkbox"/> STERKT ♣ - BLÁTT <input checked="" type="checkbox"/> ÓEÐLILEGT - RAUTT <input type="checkbox"/> AFAR ÓEÐL. - GULT <input type="checkbox"/>	
Svör: <i>Cue eða dobl gott raise</i>							X							
							G	3ja/5ta	4ða	Attitude			Rusinow	
								X			<i>Jón Alfreðsson</i> <i>Guðbrandur Sigurbergsson</i>			
Í 4. HÖND: <i>Eðlilegar,</i>					FRAMHALD VARNAR:						NAFN SPILARA		NAFN SPILARA	
Svör:					Attitude									
ÚTTEKTARDOBL: <i>Dobl góð opnun eða skipting</i>					Útspil í lit og/eða Grandi Hringmerklæð útspil í Grandi									
Svör: <i>Eðlileg</i>					Undirstríklæð útspil gegn lit ef öðruvísi									
					AK	KD	DG	G10	10x	Sömu útspil				
					AKx	KDx	DGx	G10x	109	i lit félagi				
Í 4. HÖND: <i>Verjandi</i>					AKG	KDx	DG109	G1098	109x	JÁ	NEI			
Svör: <i>Eðlileg</i>					AKG10x	KDGx	KD109	KG109	98x					
1Gr Innákoma:			Svör:		Annað:									
2. Hönd: 15-18			<i>Kerfið</i>											
4. Hönd: 11-13			<i>Eðlilegt</i>											
STÖKK Í LIT:			VEIK	MILLI	STERK	2 LITIR								
ANNAD:			<i>X</i>											
Svör:					MERKING ÞEGAR LIT ER FYLGT EÐA AFKAST Í LIT									
STÖKK Í 2Gr: <i>Lægstu 2litirnir</i>					Notið 1 = Oddatölufjöldi spila, 2 = Sléttölufjöldi spila									
Svör:					F = Frávisun, K = Kall, H = Hliðarkall									
SAGT OFAN Í LIT ANDST.:					Setjið sviga utan um merkingar sem sjaldan eru notaðar									
<i>M: Michaels m:Hálitir ef láglitur 4+</i>					SPIL		HÁTT	LÁGT	ODDA	JÖFN				
Svör:					L	Útsp. féлага	F1	K2						
VÖRN GEGN GRANDI					I	Útsp.sagnh.	1HOdd	2H						
<i>2♣: Majorar</i>					T	Niðurkast								
<i>2♦: Einn hálitur</i>					G	Útsp. féлага	F1	K2						
<i>M:lofar láglit líka 2Gr. minorar</i>					G	Útsp.sagnh.	1HOdd	2H						
						Niðurkast		K						
VÖRN GEGN HINDRUNUM:					MERKINGAR Í TROMPLIT			ADRAR MERKINGAR			SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR:			
<i>Litur lofar oftast öðrum lengri eða jafn löngum góð spil</i>					Oddball hátt-lagt			Oddball hátt-lagt			#1 1M-2M Michaels			
<i>Dobl synir styrk í litnum</i>					Lendarmerkingar stundum			Lengdarmarkinga stundum			#2 2NT:lægstu litirnir			
YFIR ÚTTEKTARDOBLI ANDSTÆÐINGANNA:					SÉRSTÖK ÓEÐLILEG- OG BARÁTTU- DOBL						#3			
<i>Sagnir á 2. Sagnþrepi ekki krifa</i>					Dobl negative-1 3spada						#4			
<i>Sagnir á 1. Og 3. Sagnþrepi krifa einn hring</i>					Eftir innakomur geta dolbl verið vfirfærslur						#5			
					Dobl góð opnun eða skipting						#6			
SÉRSTÖK ATHUGASEMD					SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR						ÖNNUR MIKILVÆG ATRIÐI:			
											RKCB:1403			
											BLEKKIOPNANIR: <i>Sjaldan</i>			
											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♣	X	0		16+ allar skiptingar	1♦:neikvætt;1M:8+;5+litur 1NT:8-13 jafnt skipt 2♣-2♦5+litur 11+ jafnskipt eða 8+ójafnt: 2♥-2♠5+-5lágl.veikt	1♥:hjarta eða jöfn skipting 20+ 1NT:control-sp.getum spurt um styrk og lengd í M. Biðsögn eftir minorsvör	Notum yfirfærslur eftir innakomur
1♦		0	3♠	10-15			
1♥ 1♠		5 5	3♠ 3♠	10-15 5+litur	1NT:nonfoirsing. 1♠:4+ eðlil. 2♣ 2+ gamekrafa Nýr litur 5+ gamekrafa		Drury
1Gr			3♠	15-17balanced, sjaldan 5M	Stayman;yfirfærslur.3 í lit stuttlitur 4♣:Gerber 4♦+♥.yfurf. 4♠:minorar		
2♣		6	3♠	10-15 6+♣ getur verið 4liturM	2♦:relay;2M nonforsing		
2♦		6		5-10 6+litur	2NT:krafa; hækkun pre.Nýr litur krafa		
2♥		6		5-10 6+litur	2NT:krafa; hækkun pre.Nýr litur krafa		
2♠		6		5-10 6+litur	2NT:krafa; hækkun pre.Nýr litur krafa		
2Gr				5-5 veikt einhverstaðar	3 í lit leitandi:3♠ gameforsing		
3♣		7		Veikt	Nýr litur krafa		
3♦		7		Veikt	Nýr litur krafa		
3♥		7		Veikt	Nýr litur krafa		
3♠		7		Veikt	Nýr litur krafa		
3G		7		Gambling			
4♣		7		Veikt			
4♦		7		Veikt			
4♥		7		Veikt			
4♠		7		Veikt			
4G				Ásaspurning			