

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		3♠	16 p. 0+litur	1♦-7p afmelding. Annað krafa.		
1♦			3♠	11-15p 1+litur	1nt 6-10p 2 yfir einum krafa.		
1♥ 1♥		5 5	3♠ 3♥	11-15p. Með 5-5 í hálitum er opnað á 1♠.	1Gr. er 6-10p. 2 yfir 1 krafa um hring. 1♥-3♥ er áskorun. Stökk í nýjum lit er áskorun. 2Gr: geymkrafa spyr um 1 spil eða eyðu.		
1Gr				14-16 p. jafnskipt	Stayman ,yfirfærslur í hálit.		Úttektardobl eftir innákomu
2♣	X		3♠	5-7litur	2♦: biðsögn. Nýr litur sýnir góðan lit (2 af 3 efstu 5tu)		Eðlilegt,
2♦		6(5)		5-10 p. venjulega 6 litur	Nýr litur til að spila, 2G krafa spyrja um hliðarstyrk.		Eðlilegt, dobl sekt
2♥		6(5)		5-10 p. 5-6 litur	Nýr litur til að spila, 2G spyrja um hliðarstyrk.		Eðlilegt, dobl sekt
2♠		6(5)		5-10 p. 5-6litur	Nýr litur til að spila, 2G spyrja um hliðarstyrk.		Eðlilegt, dobl sekt
2Gr				20-22 p. jafnskipt	Stayman, yfirfærslur í hálit. 4lauf gerbar		Eðlilegt, dobl sekt
3♣		7(6)		Hindrun	Nýr litur krafa	SLEMMU-SAGNVENJUR (slemmuáhugi).	
3♦		7(6)		Hindrun	Nýr litur krafa		
3♥		7(6)		Hindrun	3♠ eðlilegt, Lág litur fyrirstaða		
3♠		7(6)		Hindrun	4♥ eðlilegt Lág litur fyrirstaða	Gerber 4♣. við 1GR og 2GR.	
3G	X	7		Þéttur lág litur	4♣ til að spila lág litinn.		
4♣		8(7)		Hindrun	Eðlilegt		
4♦		8(7)		Hindrun	Eðlilegt		
4♥		8(7)		Hindrun	Nýr litur fyrirstaða		
4♠		8(7)		Hindrun	Nýr litur fyrirstaða		
4nt				Lálitir 5-5,6-5,5-6.		ENGAR BREYTINGAR ERU LEYFÐAR	