K E R F I S K O R T

KERFISFLOKKUR:		
EÐLILEGT	- GRÆNT	
STERKT ♣	- BLÁTT	
ÓEÐLILEGT	- RAUTT	
AFAR ÓEÐL.	- GULT	

Guðmundur Gunnarsson	*Björn Snorrason*
NAFN SPILARA	**NAFN SPILARA**

AÐALATRIÐI KERFIS

ALMENNT ÁGRIP OG STÍLL:

Eðlilegt kerfi

5 Lita háltir, betri láglitur

2♦ multi,

SVÖR VIÐ 1♥/1♠ **1G:** *Ekki krafa* **2/1:** ***Krafa í 2Gr.***

PUNKTASTYRKUR **1G** OPNUNAR: 15 - 17

SÉRSTAKAR OPNANIR OG SVÖR:

OPNANIR:	LÝSING:
#1 2♣	*a.m.k. 18-19 bal, eða GF*
#2 2♦	*Multi veikir 2 í hálit, óagað*
#3 2♥	*Veikir 2 8-11 6-litur*
#4 2♠	*Veikir 2 8-11 6-litur*
#5 3 Gr.	*Þéttur láglitur*
#6	
#7	
#8	

SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR:

#1	*2Gr. innákoma: Tveir lægstu ómeldaðir litir*
#2	*Michaels*
#3	*Neikvæð dobl*
#4	*1GR – X – XX biður um 2lauf, stayman, yfirfærslur*
#5	
#6	

ÖNNUR MIKILVÆG ATRIÐI:

Tvöfalt stökk í nýjum lit: Splinter

BLEKKIOPNANIR:

ANNAÐ: Punktar eru ekki heilagur sannleikur, meira til viðmiðunar

VARNAR OG BARÁTTUSAGNIR

INNÁKOMUR:Eðlilegt

Svör: Stökkhækkanir hindrun, Litur andstæðings er góð

hækkun í lit makkers, Nýr litur er krafa.

Í 4. HÖND: Eins

Svör: Eins

ÚTTEKTARDOBL: Opnun eða hagstæð skipting

Svör: Eðlileg, litur andstæðinga er krafa

Í 4. HÖND: Eins

Svör: Eins

1Gr Innákoma:	**Svör:**	**Annað:**
2. Hönd: 15-18	*Kerfið*	
4. Hönd: 11-15	*Kerfið*	

STÖKK Í LIT:	**VEIK**	**MILLI**	**STERK**	**2 LITIR**
ANNAÐ:	*X*			

Svör: Nýr litur krafa, 2Gr spyr

STÖKK Í 2Gr: *Tveir lægstu ómelduðu litirnir*

Svör:

SAGT OFAN Í LIT ANDST.: Michales

Svör: 2gr spyr um hendina

VÖRN GEGN GRANDI	**Svör:**
Dbl = minor 2 ♣ eru hálitir	*2 ♦ biður makker að velja*
2♦ einn hálitur 2M M+m	*hálit, 2Gr. er krafa*
2Gr. ♣ + ♦	

VÖRN GEGN HINDRUNUM:

Úttektardobl

YFIR ÚTTEKTARDOBLI ANDSTÆÐINGANNA:

Stökk í nýjum lit er veikt

Við hálit: yfirfærslur 2Gr.góð hækkun 4-lit

SÉRSTÖK ATHUGASEMD

ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL

ÚT-SPIL		3ja/5ta	4ða	Attitude	Rusinow
	LIT	x			
	G	3ja/5ta	4ða	Attitude	Rusinow
			x		

FRAMHALD VARNAR:Kall frávísun megin reglan

Feitletruð útspil gegn grandi

Undirstrikið útspil gegn lit ef öðruvísi

					Sömuútspil í litfélaga	
ÁK	KD	DG	G10	10x		
ÁKx	KDx	DGx	G10x	109		
ÁKGx	KDxx	DG109	G1098	109x	JÁ	NEI
ÁKG10x	KDGx	KD10x	KG109	98x	xx	
ÁDGx	KG10x	KD109x	K1098		xxx	
ÁGxx	Kxx	Dxx	Gxx	10xx	xxxx	
KGxxx	Kxxx	Dxxx	Gxxx	10xxx	xxxxx	
Kxxxxx	Kxxxx	D109x	Gxxxx	10xxx	xxxxxx	

MERKING ÞEGAR LIT ER FYLGT EÐA AFKAST Í LIT

Notið **1** = Oddatölufjöldi spila, **2** = Slétttölufjöldi spila

F = Frávísun, **K** = Kall, **H** = Hliðarkall

Setjið sviga utan um merkingar sem sjaldan eru notaðar

	SPIL	HÁTT	LÁGT	ODDA	JÖFN
L	Útsp. félaga	*F1(H)*	*K2(H)*		
I	Útsp.sagnh.	*1F(H)*	*2K(H)*		
T	Niðurkast	*F1(H)*	*K2(H)*		
G	Útsp. félaga	*F1(H)*	*K2(H)*		
	Útsp.sagnh.	*1F(H)*	*2K(H)*		
	Niðurkast	*F1(H)*	*K2(H)*		

MERKINGAR Í TROMPLIT	**AÐRAR MERKINGAR**
	Kóngur í grandi sterkt útspil

SÉRSTÖK ÓEÐLILEG- OG BARÁTTU- DOBL

Svardobl: Eftir úttektardobl

Endurtekið neikvætt dobl: Úttekt

Stuðningsdobl(t.d. 1♣-P-1♥-1♠ ♠♠ ♠-X=3-litur hjarta)

Almennt séð eru dobl úttekt nema ef augjóst…

SÉRSTAKAR BARÁTTUSAGNIR

Yfir Michaels: Litur andstæðings sýnir áskorun eða betra

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♣ **1♦**		**3** **3**		*11-21 p. opnað á 1§ með 3-3 í láglitum, en annars betri láglit.*	*Eðlilegt að meðstu.1nt 8-10* *1♣-1♦ getur verið 4-7 bal.* *1♣-2♦ 9-11 og fit* *1♦-3♣ 9-11 og fit*	*4ði litur er Gamekrafa, Vending GK nema svarari meldi 2GR. 1m – 1M;2m – ódýrsasta melding er GF*	
1♥ **1♠**		**5** **5**		*11-21p. 5 litur*	*1Gr. er 3-12p. 2 yfir 1 geimkrafa* *1M-3M Hindun, 1M-3♣ 11-12 3M 1M-3♦ 7-9 hcp 4M* *2Gr:áskorun +, 4litar stuðningur*	*Eðlilegt,stökk í nyjan lit við 1 grandi er krafa. Hexa eftir 1M-1nt*	
1Gr				*(14)15-17 p. jafnskipt(semi jafnskipt)*	*Stayman, Yfirfærslur 2nt áskorun* *2♠ ♣ eða áskorun m ♦* *3♣ ♦, 3♦ 5-5 í láglitum, 3♥ 1-3 í majors 3♠ 3-1 í majors*		
2♣	**X**			*18-19 jafnsk.;23-25 jafnsk.; Gamekrafa*	*2♦: biðsögn. Nýr litur til eðlilegt til að spila á móti bal, 2nt minorar til að spila 3 í minor á bal*	*Eftir 2nt;3♣ romex, 3♦ 3♥ yfirf. 3♠ biður um 3nt; 3nt= 5♣ og 4♦,4♣= 4♣ og 5♦*	
2♦	**X**			*Fárveikir 2 í hálit*	*2nt spyr, 4♣ biður um yfirfærslu í maj;4♦ biðja um 4♥; 4♥ leitandi*		
2♥		**6**		*8-11 6litur*	*2G spyrja*		
2♠		**6**		*8-11 6litur*	*2G spyrja*		
2Gr				20-22 jafnsk	*Sama og eftir 2nt eftir 2la*		
3♣		**6**		Hindrun			
3♦		**6**		Hindrun			
3♥		**6**		Hindrun			
3♠		**6**		Hindrun			
3G	**X**			Þéttur láglitur			
4♣		**7**		Hindrun			
4♦		**7**		Hindrun			
4♥		**7**		Hindrun			
4♠		**7**		Hindrun			
4G							