VÖRN OG SAGNBARÁTTA

Yfirboð: Upp að 17 HP, 5litur+
Svör: Litur andstæðinga = Krafa (12+ HP)
Stökkhækkun = Hindrun
Nýr litur = Krafa
Í 4. hönd: Verndandi
Svör: Eðlileg

Úttektardobl: Ómeldaðir litir eða sterkt (16+ HP)
Svör: Eðlileg, Litur andstæðinga = krafa.
Stökk = Áskorun
Í 4. hönd: Verndandi
Svör: Eðlileg

1NT yfirboð	Svör:	Önnur þýðing:
2.h.: 15-18	Sömu og eftir 1NT opnun.	
4.h.: 11-14	Svipuð og eftir 1NT opnun.	

Stökk yfirb.:	VEIKT	MILLIST.	STERKT	2 LITIR
Önnur þýðing:	X			

Svör: 2NT áskorun, annað eðlilegt
Stökk í NT: 5-5 í tveimur lægstu ómelduðu litunum
Svör: Leitandi

Litur andst. sagður: Michaels cuebid
Hinn háliturinn og láglitur, eða báðir hálitir
Svör: Eðlileg, nema 2NT beiðni um lýsingu

Vörn gegn NT opnunum:
Eðlilegt

Gegn hindrunum:
Dobl = úttekt.

Gegn sterkum opnunum á 1♣ og 2♣:

Yfir úttektardoblum andst.:
Redobl er 10+ HP.

ÚTSPILSREGLUR OG KÖLL

Útspil		
Litur	3ja/5ta; 4ða; Attitude; Rusinow;	Aðrar: Hátt frá tveimur í 1. útsp. , 2. frá brot. röð
NT	3ja/5ta; 4ða; Attitude; Rusinow;	Aðrar: Ofan af röð, 2. frá brotinni röð. K biður um afblokkun/talningu, Á biður um kall/frávísun

Lit spilað til baka: Attitude

Útspil gegn NT eru rauð, en útspil gegn lit eru blá ef þau eru öðruvísi.

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
ÁGxx	Kxx	Dxx	Gxx	10xx	xxxx
KGxxx	Kxxx	Dxxx	Gxxx	10xxx	xxxxx
Kxxxxx	Kxxxx	D109x	Gxxxx	10xxxx	xxxxxx

Sömu útspil í melduðum lit félaga: Já / **Nei**

Merkingar þegar lit er fylgt eða kastað er í eyðu

Notið 1 = Oddatölufj. spila, 2 = Slétttölufj. 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	H		
	Í útspil sagnh.	1	2		
	Niðurkast	L	H		
NT	Í útspil félaga	L	H		
	Í útspil sagnh.	1	2		
	Niðurkast	HL	HL		

Merkingar í tromplit:
Hliðarkall eða lengd

Aðrar merkingar:

Sérstök, óeðlileg og baráttu - Dobl

Negatíf dobl
Úttektardobl
Baráttudobl
Útspilsdobl
Lightner dobl á slemmum
Svardobl
DOPI og ROPI

Sérstakar kröfupass stöður:

KERFISKORT

Flóamenn

Helgi Grétar Helgason
Þröstur Árnason
Ólafur Steinason
Nafn spilara

Sigfinnur Snorrason
Nafn spilara

Eðlilegt kerfi	X
Sterkt lauf	
Gerfisagnakerfi	
M.Ó.S. kerfi	

Kerfisyfirlit: Almennt ágrip og stíll

Nútima 2/1 kerfi, 5lita opnanir í hálit.
Hefðbundin svör að mestu við opnun á 1♣.
Opnun á 1NT er 15-17 HP.
Opnanir á 2♣ er sterk en 2♦/♥/♠ eru veikir 2.

Svör: 1NT: **Semíkrafa eftir hálit** 2 yfir 1: **GK**
Sterk gerfisögn á 1♣ - Svarstíll:

Canapé:	Opnun	Svör	Allar hendur		Sterk hendi		Sérstakar sagnvenjur	

Sérstakar opnanir og svör sem gætu þarfnast varnar

Opnanir		Lýsing:
#1	2♣	1) GK ójafnskipt. 2) 18-19 eða 23-25 bal.
#2	2♦	Veikir 2 í ♦
#3	2♥	Veikir 2 í ♥
#4	2♠	Veikir 2 í ♠
#5	3NT	Þéttur láglitur, hámark drottning til hliðar
#6		
#7		
#8		

Sérstakar baráttusagnir sem gætu þarfnast varnar
#1
#2
#3
#4

Mikilvæg atriði sem ekki eru annars staðar
Drury eftir opnun á 1 í hálit í 3. og 4. hönd.

Blekkiopnanir Sjaldgæfar Aðrar Sjaldan
Getur verið veikt í 3. hönd.

Opnun:	X = gerfi-opnun	Lágm. fj. spila í litn.	Neikv. dobl upp að	Skýring:	Svör:	Áframhald sagna:	Breytingar við sagn-baráttu og þegar félagi hefur passað:
PASS							
1♣		3	4♥	10-23 HP, aðeins 3litur ef 4-3-3-3, 3-4-3-3, eða 4-4-2-3 og 10-14 eða 18-19 hp Annars alltaf a.m.k. 4litur.	1♣ - 2♣ = áskorun+ m. ♣ 1♣ - 3♣ = Hindrun 1♣ - 1NT = 6-10 HP og jöfn skipting. 1♣ - 2NT/3NT = 11-12/13-15 HP, j.sk.	1♣ - 1x ; 1NT = 12-14 HP 1♣ - 1♦; 1NT = Getur verið 4litur í hálit 1♣ - 1♥; 1♠ = A.m.k. 4♣ (1NT getur verið 3♣) 1♣ - 1x; 1y - 2♣/♦ = Endurskoðun EK/GK.	
1♦		3	4♥	Aðeins 3 ef 4-4-3-2	Sjá 1♣.	Sjá 1♣.	
1♥		5	4♦	10-23 HP, 5litur+.	1♥ - 1NT = semikr. 1♥ - 2♣ = GK bal eða ♣ 1♥ - 2♦ = GK, 4litur. 1♥ - 2♥ = 7-10 + 3♥ 1♥ - 2NT = 13+ HP og 4♥ 1♥ - 3♣ = Bergen, 6-9 HP. 1♥ - 3♦ = Bergen, 10-12 HP.		Drury eftir pass hjá félaga
1♠		5	4♦	Sjá 1♥	Sjá 1♥	Sjá 1♥	Sjá 1♥
1NT			4♥	15-17 HP	Stayman, yfirfærslur í alla liti.		
2♣	X		(1) (2)	23+ HP og jöfn skipting GK með ójafna skiptingu	2♦ = biðsögn, 2♥ = eðlilegt 2♠ = eðlilegt 2NT = eðlilegt , 3♣ = eðlilegt 3♦ = eðlilegt		
2♦		5		Veikt með ♦ (max 10 HP)	2NT biður um lýsingu handar. Nýr litur er krafa um hring.		
2♥		5		Veikt með ♥ (max 10 HP)	2NT biður um lýsingu handar. Nýr litur er krafa um hring.		
2♠		5		Veikt með ♠ (max 10 HP)	2NT biður um lýsingu handar. Nýr litur er krafa um hring.		
2NT				20-22 HP og jöfn skipting	3♣ = Puppet stayman, 3♦/♥ = Yfirfærslur		
3♣/♦		6		Hindrun í nefndum lit	Eðlileg		
3♥/♠		7		Hindrun í nefndum lit	Eðlileg		
3NT	X			Þéttur láglitur, hám. D til hl.	4♣ = leit að lit opnara.		
4♣/♦		7		Hindrun í nefndum lit	Eðlileg		
4♥/♠		7		Til að spila (7-8 slagir)	Eðlileg		
4NT	X			Spurning um sérstaka ása	5♣=0, 5♦/♥/♠=ás, 5NT=♣ás, 6♣=2		

Slemmu sagnvenjur (þ.m.t. sagnir sem sýna slemmuáhuga):

Roman KeyCard Blackwood (RKCB) **0314**

Fyrirstöðusagnir - lofa 1. eða 2. fyrirstöðu í hagkvæmustu röð

Splinterar, mismunandi með einspil og eyðu eftir opnun á hálit

1♥/♠ - 2NT = slemmuáhugi með samþykkt

Eftir opnun á 1 í láglit og samþykkt og GK er sögn í 4 í láglitnum RKCB

Stökk í 4NT eftir grandlýsingu er áskorun í 6NT