

Kerfiskort

Grundvallaratríði kerfis

Eðlilegt kerfi með 5-spila opnunum á hálit og 15-17 p opnun á 1GR. 2 yfir 1 eru krafa í geim eftir opnun á hálit.

Opnanir	Lýsing
1♣,1♦	Eðlilegt, a.m.k 3-litur. 1♦ er alltaf 4-litur nema með 4432 og 15+. Opnað á 1♦ með 4-4 í láglitunum.
1♥, 1♠	Eðlilegt, 5-litur.
1GR	15-17 p, jafnskipt.
2♣	a) 23+ pt jafnskipt. b) Geimkrafa
2♦,2♥, 2♠	Veikir tveir. Oftast 6-litur í 1. og 2. hönd.
2GR	20-22 pt, jafnskipt.
3x og 4x	Eðlilegar hindrunarsagnir
3GR	Péttur láglitur.

Svör við	Lýsing
1♣,1♦	1GR = 6-10 p, 2GR = 11-12p, 3GR = 13-15p. Einföld hækkun = 9+ og krafa í 3 eða 2GR, stökkhækkun = hindrun. 2♥ og 2♠ er sterkt, 3♥, 3♠, 4♥ og 4♠ eru eðlilegar sagnir með langan lit. 2♣ yfir 1♦ er krafa í 2GR.
1♥, 1♠	1GR = 6-11 p og er ekki krafa. 2 yfir 1 eru geimkrafa. Stökk í 3♣/♦ eru eðlileg og áskorun. Hækkun í 2 er eðlileg en hækkunir í 3 og 4 eru hindrunarkenndar. 2GR sýna a.m.k. áskorun með stuðning. 3GR sýna jafna hækkun með 12-15p. Splinter.
1GR	Stayman og yfirfærslur á 2. sagnstigi. 3♣ eru báðir láglitir (veikt) og 3♦ eru geimkrafa með báða lágliti 5-5. 3♥ og 3♠ eru einspil með a.m.k. 5-4 í láglitunum. Smolen. 4♣/♦ = Yfirfærslur í ♥/♠, 4♥/♠=Eðlilegt.
2♣	2♦ = Biðsögn. Annað eðlilegt.
2♦	2GR = Spurning um styrk til hliðar.
2♥,2♠	2GR spyrja. Nýr litur er krafa
2GR	3♣ = Stayman, 3♦/♥ Yfirfærslur. 4♣/♦ = Yfirfærslur í ♥/♠, 4♥/♠=Eðlilegt. 3♠ eru báðir láglitir.

Baráttusagnir og sagnvenjur

Flest doubl eru til úttektar. Splinter, Cue-bid (1. eða 2. fyrirstaða), Roman Key Card, 0314. Michaels cue-bid eftir litaropnir, 2♣ = hálitir eftir opnun á 1GR.

Útspil og varnarreglur

3ja- 5ta í lit og 4ða í grandí. Hærra með tvíspil. Ofan af röð og 2. frá brotinni röð. Lágt spil er kall og lágt-hátt sýnir jafna tölu.