

# MAGIC LAGSYSTEM

## MAGIC LAGSYSTEM

Naturligt fyrcortssystem med svaga tvåöppningar, 15-17 sang och 2♦ visandes 18-19 sang.

**2/1 är FG** såvida inte sh direkt bjuder om sin färg, höjer ombjuden öf eller prefererar öf på 2-läget. Fallande hopp i ny färg från öh är splinter, lovar ej tillägg. Efter pass i fören dock bra kort med 55+.

**1x-1y; 3ny är FG** med 54+, kanske prutad styrka med 3-stöd. *Se även Ext-2.*

**1x-1y; 2reverse-2y** är 5+ rondkrav, medan 2N är FG och 3x är svagt.

**4:e färg:** Är FG på 3-läget samt från 2-läget när någon av spelarna återbjuder på 3-läget. 1♣-1♦; 1♥-1♠ behandlas temporärt som naturligt.

**XY-sang:** 1x-1y; 1N: 2♣ är relä till 2♦ varefter nya bud är INV med femkorts Y; 2♦ är konv FG; 3♣/♦ INV med sexkorts. Efter pass i förhand är 2 i nylå ART INV.

**Sh:s enkelhopp:** Till 2ny visar 17+, 5+ko ev sidofärg eller 14+, 6+ko enfärgad. Till 3ny är slaminvit med stark 6+ko, ej Hxx i öf. Anpassningsvisande enkelhopp efter pass i förhand.

**1x-dubbelhopp** och 1x-(inkliv)-enkelhopp i fifärg är splinter, renons på högfärgsöppning. ÖH direkta återbud i 4Lå är okrav.

**RKCB** 0314. Efter sh:s hoppande borttag är 4N i andra ronden RKCB i hoppfärgen.

**Mancockf:** När fi dubblar fjärdefärgkrav och hållfråga visar RD visar två eller fler små kort, pass visar håll/halvhåll och färgbud visar korthet.

### STÖRD BUDGIVNING

**Efter mellankommande UD** är ny färg rondkrav och hopp i ny färg okrav.

**Efter inkliv** är enkla färgbud rondkrav medan hopp i ny färg är anpassningsvisande.

### Dubblingar

Negativa dubblingar:

1♣-(1♦)-D visar 4-4 i hö.

1♣/♦-(1♥)-D förnekar i princip spader.

1♣/♦-(1♠)-D lovar 4+♥.

1x-(P/D/inliv)-1y-(bud); D/RD visar 3stöd – ej obl. men frekvent.

Kortdubblingar om fi stöttar varandra.

### 1♣/♦ 11-21 MED 4+FÄRG

Naturliga enkla och inviterande dubbelhöjningar.

**2N är utgångskrav** med 4+ stöd. Obligatorisk singelvisning och 3NT min.

**Om fienden stör** är enkelhöjningen naturlig medan överbud/2N är INV+ med stöd utan respektive med håll. Efter D visar enkelhöjning 6-9, dubbelhöjning är spärr och 2N INV+ med stöd.

### 1♥/♠ 11-21 MED 4+FÄRG

Naturliga enkla och inviterande dubbelhöjningar.

1x-1y; 2y visar 4-stöd eller 3-stöd med en sidosingel, sen är reläbudet undersökande INV+, varpå öh bjuder nat med 3-stöd (2N med 4k-♠), medan ny färg (2N visar spader) är INV+ som spikar svarsfärgen.

**Stenbergs 2N är utgångskrav.** 3♣ min, 3♦ tillägg utan kortfärg, 3♥/♠/N visar kort kl/ru/ahö, 4ny är renons. Efter 3♣ min frågar 3♦ och öh visar kortfärger naturligt, annars 3Hö med minst fem, 3NT med exakt fyra och 4Hö med submin utan äkta äss. SH kan även visa kortfärger naturligt över 3♣. 3NT är förslag att spela när ingen visat kortfärg då 3N är vilande och bud i ny färg positivt kontrollbud.

**På fiendens Dbl/inkliv** är överbud INV+ med stöd och 2N KravStenberg om öb under 3Hö finnes.

### 1N 15-17 (EFTER ÖPPNING OCH INKLIV)

**2♣ högfärgsfråga.** Därefter är sh:s 2♥/♠ nat invit, 3nyhö nat FG – stöd måste medges och 3♣/♦ FG 4+ (inkl. enfärgad slaminvit utan korthet) varpå 3♦ är nat, 3♥/♠ efter 2♦ visar lägsta håll medan efter 2♥/♠ 3♠ är nat medan 3♥ visar intresse.

**2♦/♥ TRF** varefter ny färg är nat FG, 3hö slaminvit utan kortfärg, och hopp i ny SPL.

**2♠ TRF.** 2N accept av invit i klöver - 3♣ sign-off.; 3♦ 5-4 lå GF, (4-5 i lå startar med 2♣ följt av 3♣) ”nat” fortsättning; 3♥/♠/NT SPL med 6+ klöver (3N=kort ♦), 4♣ 6322/7222 och 4♦ stark SPL; 3♣ ej accept av invit – forts som ovan.

**3♣ TRF.** 3♦ obl - 3♥/♠ SPL; 3N SPL i klöver; okrav; 4♣ SPL slaminvit; (4♦ 6+ ej SPL).

3♦/♥/♠ är inviter

4♣/♦ är TRF till högfärg

**Efter balanseringssang** är 2♣ styrkefråga, övrigt naturligt.

**Efter klämd sang** är allt naturligt utom överbud.

**Störd IN även efter (1x)-IN-(2y)**

**RD** visar bra kort.

**D på tvåläget**, tämligen, balanserad. 2ny fritt.

**Efter UD:** 2ny F1, 2N=NF (min, av öh ev utan håll).

3♣ av sh frågar efter ickehåll och färger nedifrån.

**På inkliv med 2♣:** Eget system.

**På inkliv med 2♦/♥/♠:** 2N/3♣/♦/♥ TRF invit+ med TRF till FiF 3-färgare (ev 53lå). Med max + anpassning må öh bjuda annat än färgen. Ny färg från sh är nat krav. På hållfråga (ej håll) må vi stanna i 4transfer-färgen.

3♠ är invit+ med 55+ i lägsta ovisade.

4♣/♦=TRF till hö.

**D på treläget** är SD i princip, men öh får bjuda. Enkelt färgbud är invit.

**Bud på fyrläget** enligt 3N-budg: 4♣ frågar efter färger. 4♦ är relä till 4♥, varpå färgbud/pass är sign-off och 4N visar lågfärgerna. 4hö/5lå är slaminvit ej krav.

# MAGIC LAGSYSTEM

## 2♣ 22-24 BAL ELLER FG

2♦ Relä. 2♥/2♠/3♣/3♦ TRF med HHxxxx utan sidostyrka.

### Efter svaret 2♦

2♥/♠ FG obalans, 5+ (5332 möjligt). Naturlig budgivning från båda med 3♣ som avslag. 2♠ bjuds alltid med 5+ färg. Höjning visar något intresse, hopp är splinter (med 4-stöd nästan obl). Hopp till 3N visar 4-stöd med jämn hand och slamintresse. Hopp till 4 Hö visar något men max 2 damer/1 kung.

2N 22-24, 2N-systemet gäller.

3♣/♦ Nat - 3♦ relä utan "bjudbar" fem-färg, varpå 3♥/♠ efter 3♣ är naturligt; 3♥/♠ visar "bjudbar" 5-färg; 3N över 3♣ är 5+ bjudbar ruter.

3♥/♠ 4+färg med längre ruter. Naturlig budgivning. 3N 25-27.

### Efter svaren 2♥/2♠/3♣/3♦

Relä frågar efter kortfärg vilken visas stegvis. 1steg förnekar, 2 steg visar lägsta osv.

## 2♦ 18-19 BALANS

2♥ söker delkontrakt medan 2♠ kommenderar 2NT för att komma in i 2N-budgivning, *Se även Ext-1*.

## 2♥/♠ SVAG TVÅÖPPNING

Ny färg rondkrav och 2N är krav, se Stenberg.

## 2N 20-21 BALANSERAD

3♣ frågar efter hö, 3♦ förnekar medan 3NT=båda.

Efter 3♦ är 3hö LIS med lå. På 3hö är ahö S/T.

Efter 3NT är 4lå SAT medan 4hö är slaminvit.

3♦/♥ är överföring. När öppnaren har visat 20+ eller vi logiskt sett har GF visar accept stöd medan 3♠ är NAT stödförnekande.

3♠ FG med minst 54 i lå.

4♣/♦ är TRF till högfärg.

## 3♣/♦ VARIABELT I 1-HAND +ZON OCH I 3-HAND KONSTRUKTIVT VID ÖVRIGA TILFÄLLEN

Ny färg är naturligt krav utom 4alå som är RKCB med öppningsfärgen som trumf.

## 3♥/♠ "NORMALA" SPÄRRBUD

Ny färg är naturligt krav utom 4♣ som är RKCB med öppningsfärgen som trumf.

## 3N FÖRSLAG ATT SPELA (ANVÄNDS SÄLLAN)

## 4♣/♦ SVAG SPÄRR

## DEFENSIV

### Efter inkliv

På partnersn inkliv är ny färg på minst 2-läget okrav, inklivaren anstränger sig dock att bjuda.

### Tvåfärgsvisande inkliv

Överbud = högsta objudna + en lägre objuden.

2N = 55+ lägsta

Sista hand: 55-or som ovan men 2N = Nat 19-21, och hopp i lägsta lå visar 55+ i lägsta!

Ny färg av SH är okrav, överbud utgångskrav.

### Scrambling Lebensohl

2NT ber ud:aren välja lågfärg medan 3♣ är neutralt med normalt minst fem. Direkt hopp i färg är invit medan motsvarande färgbud via 2NT blir FG. 3NT via 2NT visar fulla värden.

### Efter vår UD av 1♠

4:e hands 1N är negativt (även efter balansering).

### Mot 1N

Asptro, 2♣ = hjärter + en, 2♦ = spader + en, 2N = 55+ lå eller okänd stark 55+ - 2N krav. På D är pass förslag om p:s färg, medan färgbud visar egen färg och RD är SOS. På Fi:s färgbud är D = UD.

### Mot 1♣/2♣ starkt

D mot stark ♣ visar båda hö, mot 2♣ klöver, 1/2N visar båda lå.

### Mot överföringsvar på balansklöver

D visar svagsang eller överstarkt medan 1fihö är UD av färgen och 2fihö är naturligt.

### Mot spärrbud

D är UD.

2N 15-18, syson. Dubblar fi gäller öf fr.o.m. RD.

Efter svaga öppningsbud på tvåläget (och Askeröd) används SAT (hopp till 3Hö blir då spärr). Övriga hopp till 4♣/♦ visar 5+ färg plus 5ko hö.

### Mot Böes

3♣ invit+ med 5+ ahö varpå 3♦ förnekar stöd och 6-korts hö. Därefter är 3hö invit och 3ahö FG.

3♦ invit+ och stöd.

3ahö är invit med 6+.

### Mot överbud i hö

D primärt fritt (inga kravpass) med 3-kortsstöd.

Ahö (2♠/3♥) är entydig invit med stöd.

2NT är utgångskrav med stöd.

## UTSPEL & MARKERINGAR

Vanliga (elvaregeln med högsta eller fjärde från hackor och högsta från sekvens eller mellansekvens), äss från äss-kung, 10-12 i partnersn färg och K på 5-läget begär längdmarkering.

Rusinow mot sang begär avblockering.

Elvaregeln med attityd genom spelföraren.

Högt-lågt visar styrka eller jämnt antal. Efter styrkemarkering visas befintlig längd.

Omvänd längdmarkering i trumf (trumfeko).

# MAGIC LAGSYSTEM

## DEKLARATION

### Lag Magic

#### GRUNDSYSTEM: NATURLIGT

##### ÖPPNINGSBUD

1NT	15-17	2♣=Stayman 2♦/2♥/3♣=TRF, 2♠=klöver 3♦/♥/♠=invit, 4♣/♦=SAT Stört: 2NT/3♣/3♦=TRF, UD
1♣/♦	10-21	4+k Stenberg med singelvisning
1♥/♠	10-21	4+k (hö öppnas med 4hö-4lå) Stenberg utgångskrav
2♣	22-24	NT eller UtgKrav
2♦	18-19	NT, 2♠ relä till 2NT
2♥/♠	Svagt,	normalt 6-kortsfärg med 6-10 Ny färg rondkrav, 2NT "Stenberg"
2NT	20-21	NT
3♣/♦		Konstruktiv spärr utom i pluszon
3♥/♠		Spärr
4x		Spärr

SLAMKONV RKC Blackwood 0314  
Sjöbergs 5NT

##### ÖVR KONV

Moderna D  
Mancoff  
XY-sang (utom efter pif då nmf)  
Positiva invitbud  
Inga TRF efter UD av inkliv med 1♥/♠  
Ny färg krav på tvåläget efter fi-inkliv  
Svaga hopp borttag till 2-läget efter UD  
Negativ 1NT efter UD av 1♠

##### DEFENSIV

1NT	15-18	(11-16)
2NT	Böes	(19-21)
Överbud	högsta+en till	
Hopp	Spärr	
Mot 1NT	Asptro (2♣=♥+x, 2♦=♠+x)	
Mot 2x	D=UD	
Mot Spärr	D oftast UD	

##### UTSPEL

Vanliga, femläges+kung  
10-12 i partners färg  
Åss från äss-kung

MARKERINGAR Vanliga

---

## DEKLARATION

### Lag Magic

#### GRUNDSYSTEM: NATURLIGT

##### ÖPPNINGSBUD

1NT	15-17	2♣=Stayman 2♦/2♥/3♣=TRF, 2♠=klöver 3♦/♥/♠=invit, 4♣/♦=SAT Stört: 2NT/3♣/3♦=TRF, UD
1♣/♦	10-21	4+k Stenberg med singelvisning
1♥/♠	10-21	4+k (hö öppnas med 4hö-4lå) Stenberg utgångskrav
2♣	22-24	NT eller UtgKrav
2♦	18-19	NT, 2♠ relä till 2NT
2♥/♠	Svagt,	normalt 6-kortsfärg med 6-10 Ny färg rondkrav, 2NT "Stenberg"
2NT	20-21	NT
3♣/♦		Konstruktiv spärr utom i pluszon
3♥/♠		Spärr
4x		Spärr

SLAMKONV RKC Blackwood 0314  
Sjöbergs 5NT

##### ÖVR KONV

Moderna D  
Mancoff  
XY-sang (utom efter pif då nmf)  
Positiva invitbud  
Inga TRF efter UD av inkliv med 1♥/♠  
Ny färg krav på tvåläget efter fi-inkliv  
Svaga hopp borttag till 2-läget efter UD  
Negativ 1NT efter UD av 1♠

##### DEFENSIV

1NT	15-18	(11-16)
2NT	Böes	(19-21)
Överbud	högsta+en till	
Hopp	Spärr	
Mot 1NT	Asptro (2♣=♥+x, 2♦=♠+x)	
Mot 2x	D=UD	
Mot Spärr	D oftast UD	

##### UTSPEL

Vanliga, femläges+kung  
10-12 i partners färg  
Åss från äss-kung

MARKERINGAR Vanliga

# MAGIC LAGSYSTEM

## Ext-1 - After 2♦ (18-19 BAL)

1X – 2Y; 3NT shows a threesuiter with about 15-18 (but NAT after pass as dealer) except 1♠-2♥; 3NT which shows support with min but tophonours.

2♥			NAT 4+c, seeks partscore.
	- 2♠		NAT 4-c w only 2*c hearts.
		; 2NT	NAT, still weak but not broke.
		; 3m	NAT 5+c, still weak.
	- 2NT		3-2 in M.
		; 3m	NAT, still weak.
2♠			Puppet 2NT.
	- 2NT		Now the agreed 2NT-bidding.
2NT			“Lebensohl”.
	- 3♣		As supposed.
		; 3♦/♥/♠	NAT 6+c, INV.
3m			NAT 5+c FG.
3♥			Both M 55+, INV.
3♠			NAT 5+c S/O.
3NT			Wants to declare.

### AFTER INTERVENTION

DBL is PEN (even against PRE). A 2-level suit bids is NAT NF.

2NT/3♣/3♦/♥ is TRF INV+ where a TRF to OPP's shows 4\*c OM.

If they DBL 3♣ is Stayman (we bid as if they have diamonds). RDBL show good cards.

3♠ is PUP to 3NT.

If OP DBL all by himself it's for T/O.

## Ext-2 - After 1m-1Y; 2NT

Is FG “19-21”, shows 5+X not BAL, but also 1-4-4-4 after 1♣-1♠. Could contain support with “5422”.

3nm			(cheapest unbid minor) Waiting, ask for more distr
	- 3♦		NAT 6+
		; ns	Q-bid
		; 3y	NAT 5c.
	- 3NT		5m4om
	- 3ns		4+
	- 4♣		5+
3m			3c (then jump to 4Y from opener shows 4-c support)
3Y			6+ (denies 4-c lower)
3NT			Probably short m
3nM			55 if below, 45 if above

Extra length is always bid up the line.

After 1♣-1♦; 2NT no nm is available.

3♣ = 3+ (some interest in playing clubs)

3♦ = 5+

3M = 4♦+4M

### AFTER INTERVENTION

2NT is (still) FG when RP has shown 1-over-1 strength.

# MAGIC LAGSYSTEM

## Ext-3 - After 1♥/♠ - 1♠/1N (but NAT if OPP now DBL)

2♣ The witch, either

2M

2♠ (after 1♥-1N)

2N (after 1♥-1♠)

2N (after 1♥/♠-1N)

3♣/♦/♥

- 3♠

- 4om

3M (after 1♥/♠-1N)

- 6-c Major, with or without extras.
- A MAX-hand; BAL, semi-BAL or 2-suited.

5-cM and at least 4-c♣, 11-15.

NAT FG.

FG w 6♥+4+c♣/♦ or 16-18 with ♠-support, 3♣ ASKs.

FG w 6♥+4-lower, 3♣ ASKs.

13(14-16) with 5-5, good suits.

ART 4-c support in m with heart tolerance (Jx or better).

ART 4-c support in m with spade tolerance (Jx or better).

INV with 7+c.

## After 1♥ - 1N; 2♣

- 2♦

; 2♥

; 2♠

; 2NT

; 3♣/♦

; 3♥

- 2♥

- 2♠/N

- 3♣/♦

- 3♥

Positive, FG except when OP rebids 2/3♥.

6-c Hearts without interest in game.

FG semiBAL. RP bids 2N.

OP bids 3♣=♦ accept is waiting, 3♦=♣, 3♥=SPL♣, 3♠=SPL♦, 3N=SPL3♠.

BAL or semi-BAL, FG.

NAT with 5-c Major and 5-c minor, MAX.

6-c INV.

Most weak hands, then OP's ns-bids is F1 if RP has his values.

9-11/Weak with 55m.

Weak with 6-c.

Nice hand but MIN with 3-c support.

## After 1♠ - 1N; 2♣

- 2♦

; 2♥

; 2♠

; 2N

; 3♣/♦/♥

; 3♠

- 2♥

- 2♠

- 2N

- 3♣/♦

- 3♠

Positive, FG except when OP rebids 2♠.

Relay, 6-c Spades without interest in game or FG semiBAL, RP bids 2♠.

OP bids TRF 2N=♣, 3♣=♦, 3♦=♥ over these bids accept is waiting

3♥=SPL♣, 3♠=SPL♦, 3N=SPL♥.

INV with 6c+.

BAL or semi-BAL, INV (about 16).

NAT with 5-c Major and 5-c other, MAX.

6-c FG.

Admits 5-c hearts, MIN or MAX.

Most weak hands, then OP's ns-bids is F1 if RP has his values.

Weak with 55m.

Weak with 6-c.

Nice hand but MIN with 3-c support.

## After 1♥ - 1♠ (but NAT if OPP now DBL)

2♣ The witch, either

3♥

3♠

- 6-c hearts, with or without extras.

- A MAX-hand; BAL, semi-BAL or 2-suited.

- 3-c support in spades (with exactly 5-c hearts), MAX.

- Dull hand with 4-c support in spades, MAX.

3-c support and 6-c hearts, good MAX, then 4♣/♦=LIS

14-15 with ♠-support.

## After 1♥ - 1♠; 2♣

- 2♦

; 2♥

; 2♠

; 3♠

; 2N

; 3♣/♦

; 3♥

- 2♥

- 2♠/3♠

- 2N

- 3♣/♦

- 3♥

- 2N

- 2N

Positive, FG except when OP rebids 2/3♥.

FG except if OP directly bids 3♥, (2♠ is also FG 6-c).

3-c INV or a dull 16-18 with 4-c ♠-support.

FG then 3♣/♦=3-5-41, 3♥=3-6-xx INV, 3♠/3N=BAL INV/MAX.

16-18 with 4-c ♠-support.

FG, then 3♣ ASKs (3♥=onesuiter, 3NT=BAL, 3♦/3♠=5♥+4m).

NAT with 5♥-5m, MAX.

6-c INV, denies 3-c spades.

All weak hands, then OP always bids with 3-c (or 4-c) ♠-support.

Weak / INV with 6-c spades, then 3♠ is INV.

FG with good 6-c spades.

FG with 5♠-5m.

SI with 3-c support.

# MAGIC LAGSYSTEM

## Ext-4 - TRUMP SUPPORT from 2M

After a raise to 2M (or good-raise-to-2M-Q) when we have an assured 8-card fit: REL is a general G/T (2♥-2N shows spades) others are long-suit G/T, then raise is NAT w MAX while 4om sets M. CUE shows interest in N, and DBL (below 3M) is a "BAL" G/T with two-way values. But after an O/C in the suit below 3M DBL is an unspecified G/T. Over these bids, partner bids M or N at the appropriate level, else a long-suit G/T.

The same principle is used after 1X-1M; 2M (where the raise shows 4-c support or 3-c support with a singleton). Here 1♣-1♥; 2♥-2N shows 5+c in hearts, 3+c spades and a G/T or S/T while 1♣-1♥; 2♥-2♠; 2N shows 4-3-1-5.

## Ext-5 - TRUMP SUPPORT from 3M

After a raise or preference to 3M when we have an assured 8-card fit: When both hands are limited, 3N is NAT, NF, and new suit SPL. This also applies when an unlimited hand repeats N.

Otherwise, relay asks for SPL, higher bids show SPL NAT (3♥ - 3N shows short spades). Rebidding a suit shows a source of tricks (at least KQJxx) and does not deny SPL. This applies also when a raise to 2M was followed by a general (or long-suit) INV bid, rejected with 3M.

Over the relay, partner denies SPL with the cheapest bid or shows a SPL. 4M or higher shows SPL in the suit above M. Rebidding a suit shows a source of tricks (at least KQJxx) and does not deny SPL.

If SPL has already been denied, *the same methods still apply*. Relay and cheapest suit response show only a mild slam interest, "SPL" bids are CTL and stronger.

## Ext-6 - 1M-2m; 3m

Shows extra values and is FG with exactly 5c M and at least three cards with an honour in support: Could for example be a hand that choose not to open with 1N. N.B. This treatment fits the system. A hand with 4-3-2-4 is after 1♠-2♣ is supposed to bid 2N.

## Ext-7 1♠-2♥; Heart support

3♥		MIN (11-14) with SPL or MAX (15-21) without.
	3♠	ASKs, responder bids 3 NT without SPL.
3N		Slamfriendly MIN (11-14) without SPL.
4♣/♦		SPL with extras (15-21).
4♥		Bad slamvalues MIN (11-14) without SPL.

## Ext-8 - 2N

2N is F1 when partner is assumed to have a 6-c suit; after a 1X-opener rebids his suit after 1-over-1, after our jump-O/C or after our 2M-O/C on 1N.