

Forsvar, konvensjoner

Innmeldinger

Naturlig
Alle direkte høyninger er sperrebetonte, overmelding er minst god løft eller sterk uten støtte, ny farge på 1. trinnet er krav, ny farge på 2. trinnet er konstruktivt ukra.

1 NT Innmelding

15-18 hp
NT System er på

Hopp-innmeldinger

Sonebetont sperr

Overmeldinger

Direkte overmelding er Michaels Cuebid hvis naturlig farge
Hopp-overmelding spør etter stopper.
Overmelding (1x)-P-(1M)-2M er naturlig

Forsvar mot 1 NT

Dbl: Sterk med gode motspillsverdier
2/3/4/5♣ ♦ eller ♥ og ♠ (Yeslek)
2/3/4/5♦ ♥ eller ♠ og ♣
2/3/4/5♥ ♠ eller ♣ og ♦
2/3/4/5♠ ♣ eller ♦ og ♥
2/3/4NT ♣ og ♥ eller ♦ og ♠

Forsvar mot sperremeldinger

Opplysende doblinger. Maursluker når hopp.
2NT: 15-18
(4M) - 4NT = hvilken som helst 2-fargehånd

Forsvar mot sterk 1♣ eller sterk 2♣

Dbl ♦ eller ♥ og ♠ (Yeslek)
♦ Yeslek
♥, ♠ Yeslek
NT Minst 4-4 i ♠♦ / ♥♣ (Yeslek)

Etter opplysende dobling fra motparten

Farge på 1. trinnet er krav. Fargemelding med hopp er sperr og langfarge etter åpning 1♣♦, splinter etter åpning 1♥♠. Høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er invitt -Stenberg, redobling viser 9hp+ og interesse for straff.

Utspill og signaler

Utspillsstil

	Utspill	I makkers farge
Farge	Norske fordelingsutsp.	Norske fordelingsutsp.
NT	Norske fordelingsutsp.	Norske fordelingsutsp.
Videre	Norske fra gjenværende	

Utspill

Kort	Mot farge	Mot NT
Ess	AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)
Konge	AK/KQ/KQJ(x)/KQT	KQ/KQJ(x)/KQT(x)
Dame	QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)
10	HT9x/ /T9x	HT9x/ T9x
9	H98x/98x	H98x/98x
X	Hx xx /xx xx /xx x	Hx xx /xx xx /xx x

Kast i prioritert rekkefølge

	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2 nd	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 rd			
NT:	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2 nd	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 rd			

Andre: Styrke = lavt kort

Doblinger

Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Fokusert på majorfargene. Støttedoblinger og redoblinger tom 2♠, responsive doblinger tom 4♠, opplysende doblinger tom 4♠, neg x tom 7♥

Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl

NEG+RESP+KOMP DBL (for uttak)

Støttedoblinger og rdbl



System
Kort



System: Naturlig, 4-korts M

Navn		
Klubb		
Krets		
NBF medlem		

Grunnsystem

Generelt

Åpning på laveste 4-korts farge (unntak for noen 4441 hender)

1♣, 1♦, 1♥ og 1♠ er 4-kort

1 NT åpning er (14)15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort i én M, 6 kort i én m, 5422 eller singel Q K.

Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

2♦ Multi; Svake 2 i ♥ eller ♠ 3-9 hp, eller 20-21 NT

Kravpass situasjoner

1x-(1/2 y)-p = Pass KAN være kravpass og ber makker doble hvis han er kort i innmelders farge.

Ellers kravpass på utgangsnivå og høyere hvis motparten stamper.

Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder

XY-NT

Konstruktiv Marmic og Michaels, Maursluker når det er hopp

Muppet Stayman på 2NT med 20hp+ og og innmelding 2NT med 15-18hp

Manco

Psykiske meldinger

Sjelden

Åpning	Kryss hvis kunstig	Minimum antall	Neg. Dobl. T. o. m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		4	7♥	10-22 hp Viser 4k+	1♥,♠ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣ er krav med 4+k støtte 2♥♠ viser 3-7hp og farge 2♦=7-9hp og 5 kort ♣-støtte, 3♣=Sperr (3-6)	1♣-1♥, 1♠=Kan være 12-14 NT 1♣-2♣, 2NT=12-13 bal, 3NT =14 bal	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♦		4	7♥	10-22 hp 4-kort +	2♦ er krav med 4+k støtte 2♥♠ viser 3-7hp og farge 3♣ =7-9hp og 5-kort ♦-støtte, 3♦=Sperr (3-6)	1♦-2♦, 2NT =12-13 bal, 3NT =14 bal	Som over
1♥		4	7♥	9-21 hp Viser 4kort+	2♠ er minisplinter 2NT = 4+♠-korts støtte, utgangskrav (Stenberg) 3♣♦ er minisplinter 3♥ er balansert invitt 3♠ og 4♣♦ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣,♦,♠ = 3k+ og tillegg 1♥-2NT, 3♥ = min 1♥-2NT, 4♣,♦ = renons, 4♥/♠ renons min/tillegg 1♥-2NT, 3NT = 18-19 hp. Romex invitter etter 1♥-2♥ (og 1♠-2♠)	2♣ = naturlig etter pass i åpning, 2 NT = invitt stenberg Hopp til 3 er sperr i alle posisjoner hvor 2 NT er invitt stenberg.
1♠		4	7♥	9-21 hp 4-kort+	2NT = 4+♠-korts støtte, utgangskrav (Stenberg) 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er balansert invitt 4♣♦♥ er splinter, viser renons	1♠-2NT, 3♣,♦,♥ = 3k+ og tillegg 1♠-2NT, 3♠ = min. 1♠-2NT, 3NT = 18-19hp. 1♠-2NT, 4♣,♦ = renons, 4♥/♠ renons tillegg / min	Som over
1 NT		---	7♥	(14)15-17 i alle soner, kan inneholde 5k major el 6k minor	2♣ Stayman, 2♦,♥ er overføring, 2♠ er minor-søk, 3♣,♦ er invitt med HHxxxx, 3♥/3♠ = 55M invitt/krav	1NT-2♣-2♦, 2♥, 2♠-3♣= Krav og ny søk 1NT-2♦-, 2♥-3♣,♦=Nat krav til 3♥ 1NT - 4♣, 4♦ = Texas overføring	Lebensohl, dbl=negativt
2♣	X	0		Krav el. 22+ bal.	2♦ = relé	3♣=dobbel avslag, Puppet etter 2NT 22-24	X av innmelding viser 0-3 hp
2♦	X	0		Multi 20-21 bal el svake 2M 5-9hp	2NT er krav 2♥, 3♣= for spill, 2♠= invitt om ♥ 3♦, 3♠, 4♣= invitt med egen farge, 3♥=for pref	2♦-2NT, 3♣=Max svake 2 2♦-2NT, 3♦♥=Min svake 2♥♠ 2♦-2NT, 3NT=20-21 hp	Etter svar 3 NT brukes Baron og overføring. Hvis mulig svar 2NT=20-21 brukes Muppet St.
2♥		5		5-9 hp, 5 korts ♥ og minst 4 kort i minor Frekvent 55 i sonen	2NT er krav, og spør etter etter den andrefargen 3 svar 3 i åpningsfargen viser max, 15-17 NT er ikke nok til invitt utenfor sonen	2♥-2NT, 3♣♦=4kort+ 2♥-2♠, 3♣, 3♦ = for spill	Redobling er business
2♠		5		5-9 hp, 5 korts ♠ og minst 4 kort i annen farge Frekvent 55 i sonen	2NT er krav, og spør etter etter den andrefargen 3 svar 3 i åpningsfargen viser max, 15-17 NT er ikke nok til invitt utenfor sonen	2♠-2NT, 3♣♦=4kort+ 2♠-3♣, 3♦, 3♥= for spill	Redobling er business
2 NT		---		5-11 hp, 5-5+ i minor	3♣♦=spill, 4♣♦=sperr, 3♥ = ? antall ♥,3♠=konv.	Slemkonvensjoner	
3x		6		Fri stil			
3NT		7		Gående minor, benekter sidehold.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton / renons, 4NT spør etter lengde	RKCB 0314 Exclusion RKCB Cue-bid med 1. og 2. kontroller mixet	
4♣,♦		7		Sperr (7)8 kort svak		Stenberg Splinter & Minisplinter	
4♥,♠		5		Praktisk	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB	Store frie 5NT (5♠ hvis ♣ er trumf)	
4NT		---		Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess		