

Forsvar, konvensjoner

Innmeldinger

Naturlig

Alle direkte høyninger er sperrebetonte, overmelding er minst invitt, hopp i ny farge er sperr med viss tilpasning i makkers farge. Dobbel hopp i farge er splinter. Doblinger er opplysende.

1 NT Innmelding

15-17 i 2-3.hånd

15-17 i 4.hånd / etter pass i åpning

NT System er på

Hopp-innmeldinger

10- 14 og 6 korts farge/

Overmeldinger

Direkte overmelding er Michaels Cuebid hvis naturlig farge

Hopp-overmelding spør etter stopper.

Overmelding (1x)-P-(1y)-2y er naturlig

Forsvar mot 1 NT

Dbl : Opplysende

2♣ Enseter

2♦ svake/6 kort

2♥ 5+kort og en minor 4+kort

2♠ 5+kort og en lavere farge 4+kort

2NT ,minst 5-5 sterk 2 seter

Forsvar mot sperremeldinger

Opplysende doblinger

2NT : 15-18

(4M)-4NT=hvilken som helst 2-fargehånd

Forsvar mot sterk 1♣ eller sterk 2♣

Dbl Nat

♦ Minst 4-4 i major eller minor

♥,♠ Naturlig

NT Minst 4-4 i ♠♦ / ♥♣

Etter opplysende dobling fra motparten

Laveste fargemelding er krav, fargemelding med hopp er 3-7hp og langfarge etter åpning 1♣♦ og splinter etter åpning 1♥♠, høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er invitt, redobling viser 10hp+

Utspill og signaler

Utspills stil

	Lead	In Partner's Suit
Farge	Svenske fordelingsutsp.	Svenske fordelingsutsp.
NT	Svenske fordelingsutsp.	Svenske fordelingsutsp.
Videre	Svenske fra opprinnelig	

Utspill

Kort	Mot farge	Mot NT
Ess	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)
Konge	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)
Dame	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)
10	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x
9	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9
X	Hxx/HT9x/xxxx(x)	Hxx/HT9x/xxxx(x)

Kast i prioritert rekkefølge

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

Andre: Styrke = lavt kort, Lavintal,

Doblinger

Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Fokusert på majorfargene og redoblinger tom 2♣, responsive doblinger tom 4♠, opplysende doblinger tom 3♠

Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl

NEG+HI/LO+ DBL (for uttak)

rdbl



**System
Kort**



System: Naturlig

Navn	Jarle Melby	Hans Melby
Klubb	Konnerud bridge klubb	Konnerud bridge klubb
Krets	NBF Buskerud	NBF Buskerud
NBF medlem	13696	14778

Grunnsystem

Generelt

Åpning på laveste 4korts farge

1♣ kan være 2kort, 1♥ og 1♠ er 5kort+

1 NT åpning er 15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort i en major

Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

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

(1x)-Pass-(Pass)-2NT=19-21hp og balansert

Konstruktiv Marmic og Michaels

Nilsland med avvik

Psykiske meldinger

Veldig sjelden

Åpning	Kryss hvis kunstig	Minimum antall	Neg. Dobl. T.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		2	3♠	11-20 hp 2+	1♥,♠ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣ er utgangskrav 2♦♥♠ viser 3-6hp og farge 2NT=10-12hp og 5+ ♣-støtte, 3♣= 6-9	1♣-1♥, 1♠=Kan være 12-14 NT (4-3-3-3) 1♣-2♣, 2NT=18-19 bal	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 5+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major.
1♦		4	3♠	11-20hp 4kort +	2♦ er 4+k støtte UTGANGSKRAV 2♥♠ og 3♣ viser 3-6hp og farge 2NT=10-12hp og ♦-støtte, 3♦=6-9	1♦-2♦, 2NT =13-14 NT -3 RUTER 11-12 3 KL-HJ-SP ER SPLINTER	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♥		5	3♦	10-20 hp Viser 5kort+	2♠ er minisplinter 2NT invittstenberg 3♣♦ 3♥ er minisplinter 3♠ og 4♣♦ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣♦=SPØRR OM HJELP TIL 4 HJ, 1♥-2NT, 3♣-3NT = sleminvitt med dårlig trumf. Langfargeinvitter (kan være xxx) 1♥-1NT, 2KL = kunstige meldinge KRAV	2♣ = 3 kort + krav for en runde. Eller ikke krav ved innmelding
1♠		5	3♦	10-20 hp 5kort+	2NT invittstenberg 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er sperr 4♣♦♥ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣♦=SPØRR OM HJELP TIL 4 HJ, 1♥-2NT, 3♣-3NT = sleminvitt med dårlig trumf. Langfargeinvitter (kan være xxx) 1♥-1NT, 2KL = kunstige meldinge KRAV	2♣ = 3 kort + krav for en runde. Eller ikke krav ved innmelding
1 NT		---	2♦	15-17 i alle soner, kan inneholde 6k minor	2♣ Stayman, 2♦,♥ er overføring, 2♠ er overføring til minor, 2nt begge minor. , 3♣,♦ er invitt med HHxxxx	1NT-2♣, 2♦-2♠ = Krav, 1NT-2♣, 2♥-2♠ = Krav, 1NT-2♦, 2♥-3♣,♦=Nat invitt	dbl=straff hvis innm. i major eller kunstig fargeinnm.
2♣	X	0		Eneste kravmelding	2♦ viser 0-7hp, 2hj -sp er kontroll melding. 2 NT = 8+. 3 i farge er 2 honører 6+	2 NT 22-24. 3NT 24+	
2♦	X	0		6 kort svak	Svar 2hj-2sp- 2NT =krav		
2♥		5		5-9hp, 5+ korts ♥	2NT er krav, og spør etter styrke+honør	2♥-2NT, 3♣♦ = honør og maks 2♥-2♠, 3♣, 3♦=Krav	
2♠		5		5-9 hp, 5+ korts ♠	2NT er krav, og spør etter styrke+honør	2♠-2NT, 3♣, 3♦, 3♥. = honør 2♠-3♣, 3♦, 3♥=Krav	
2 NT		---		20-21	3♣ Stayman, 3♦,♥ er overføring,	Slemkonvensjoner	
3x		6		Fri stil i 3. Hånd		RKCB med svarskala 03-14 Cue-bid med 1. og 2. kontroller blandet Stenberg Splinter & Minisplinter Store frie 5NT (5♠ hvis ♣ er trumf)	
3NT		7	Gående minor, benekter sidehold.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton / renons			
4♣,♦		0	Mange kort i fargen	4NT RKCB			
4♥,♠		5	Praktisk	4NT=RKCB			
4NT		---	Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess			