

## 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

Db! Langfarve i ♣  
2 ♣ = Majorfargene, minst 4-4  
2♦, 2♥ eller 2♠ er Naturlig

### Forsvar mot sperrmeldinger

2NT: 15-18  
(4M) - 4NT = hvilken som helst 2-fargehånd

### Forsvar mot sterk 1♠ eller sterk 2♠

Db= Opl.

### 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.	Svenske fordelingskast
NT	Norske fordelingsutsp.	Svenske fordelingskast
Videre	Norske fra gjenværende	

### Utspill

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

### Kast i prioritert rekkefølge

	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2 <sup>nd</sup>	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 <sup>rd</sup>			
NT:	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2 <sup>nd</sup>	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 <sup>rd</sup>			

Andre: Styrke = lavt kort

## Doblinger

### Opplysendesdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Fokusert på majorfargene. Støttedoblinger og redoblinger tom 2♠, responsive doblinger tom 3♠, opplysende doblinger tom 4♠, neg x tom 3♠

### Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl

NEG+RESP+KOMP DBL (for uttak)

Støttedoblinger og rdbl



# System Kort



## System: Naturlig, 5542

Navn	Dagfinn Myhre	Geir Enge
Klubb	Verdal BK	Verdal BK
Krets	Nord-Trøndelag	Nord-Trøndelag
NBF medlem	7285	11797

### Grunnsystem

#### Generelt

Åpning på 1 trinnet 5542

1 NT åpning er (14)15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort i én M, 6 kort i én m, 4252,4225,2425,2452

### Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

Svake 2♦, 2♥ eller 2♠ 6-10 hp

### 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

XYZ

Konstruktiv Marmic og Michaels, innmelding 2NT med 15-18hp

### 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♣		2	4♥	10-22 hp	1♦ = 5+ 6-10, 4 kort balansert 11-12 2♣ er ikke krav med 5+ støtte 2♥♠ viser 3-5hp og 6 kortfarve farge 2♦ = 3-5hp og 6 kort. 3♣ viser 5+ og 6-9 hp	1♣-1♦, 1♥1♠ = viser 11-12 balanserte med 44 1♣-2♣, 2NT=13-14 gode	
1♦		4	3♠	10-22 hp 4-kort +	2♦ er ikke krav med 4+k støtte 2♥♠ viser 3-7hp og farge 3♦, =7-9hp og 5-kort ♦-støtte	1♦-2♦, 2NT =13-14 gode	
1♥		5	3♠	9-21 hp 5kort+	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. Langfarve invitter etter 1♥-2♥ (og 1♠-2♠)	2♣ = 3 kort 8-11 2♦ = 4 kort 7-11
1♠		5	4♦	9-21 hp 5-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	2♣ = 3 kort 8-11 2♦ = 4 kort 7-11
1 NT		---	4♥	(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 Hxxxxx, 7-8 hp 3♥/3♠ = HHxxxx	1NT-2♣-2♦, 2♥, 2♠-3♣ og 3♦ = Krav og ny søk 1NT-2♦-, 2♥-3♣,♦ = Nat krav til 3♥ 1NT - 4♣, 4♦ = Texas overføring	
2♣	X	0		Krav el. 22+ bal.	2♦ = relé	3♣ = dobbelt avslag, Baron etter 2NT 22-24	X av innmelding viser 0-3 hp
2♦		0		Svake 2 6-10hp	2NT er krav 2♥, 2♠, 3♣ = kan passes	2♦-2NT, 3♣ = max med hold 2♦-2NT, 3♦ Minimum 2♦-2NT, 3♥♠ Max med hold. 3nt max med god farve	
2♥		5		Svake 2 6-10hp	2NT er krav	2♥-2NT, 3♣♦ = singel og Max 2♥-♠ kan passes 2♥-2NT 3♥ = min, 3NT Max uten singelton	
2♠		5		Svake 2 6-10hp	2NT er krav	2♠-2NT, 3♣♦♥ = singel 2♠-2NT 3♠ = Min 3NT Max uten singel	
2 NT		---		20-21	3♦♥ = overføring 3♣ = Puppet Stayman	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Fri stil		RKCB 0314 Exclusion RKCB Cue-bid med 1. og 2. kontroller mixet Stenberg Splinter & Minisplinter Store frie 5NT (5♠ hvis ♣ er trumf)	
3NT		7	Gående minor, benekter sidehold.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singelton / renons, 4NT spørr etter lengde			
4♣,♦		7	Sperr (7)8 kort svak				
4♥,♠		5	Praktisk	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB			
4NT		---	Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess			