

Forsvar, konvensjoner

Innmeldinger

Naturlig

1 NT Innmelding

15-18

NT System er på

Hopp-innmeldinger

Naturlig svake inn hopp over Major og minor.

Overmeldinger

Etter overmelding av major viser det andre major + ♣.
Sterk eller svak.

Forsvar mot 1 NT

Mot sterk nt. Dont etter pass i åpning eller i balansering
(dobling=En langfarge, 2♣ = ♣+ en høyere farge. 2♦ = ♦ + en høyere farge. 2♥/♠ er 5+)

I direkte poss bruker vi Multi forsvar.

(2♣ =begge major. 2♦ =en lang major. 2♥ = 4kort + lengre minnor, 2♠=4kort + lengre minor.

Forsvar mot sperremeldinger

Opplysende doblinger

2NT : 15-18

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

Maursluker etter sperr i major eller multi. (viser minnoren du melder + andre major 5+ i begge)

Forsvar mot sterk 1♣ eller sterk 2♣

Dbl Viser kløver

♦♥♠=Nat.NT=to farge hand

Etter opplysende dobling fra motparten

Redobliger = 10+. Splinter etter major sperr etter minnor

Utspills stil

	Lead	In Partner's Suit
Farge	Norske	Norske
NT	Norske	Norske
Videre		

Utspill

Kort	Mot farge	Mot NT
Ess	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)
Konge	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQx(x)
Dame	QJ(x)/QJT(x)	KQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)
Knekt	JT(x)	JT(x)
10	HJTx/T9x	HJTx/T9x
9	9x, QT9x,KT9x	9x,QT9x,KT9x
X	Hxx, xxx, xxxxx	Hxx, xxx, xxxxx

Kast i prioritert rekkefølge

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

Andre: Smitt mot NT. Lavt=bra

Dobliger

Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Fokusert på majorfargene. Støttedobliger og redobliger

Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl

NEG+RESP+ Støttedobliger og rdbl



WBF

System Kort



System: Naturlig

Navn	Kåre Bogø	Bård Kåre Græsli
Klubb	Singsås Bk	Singsås Bk
Krets	Midt-Trøndelag	Midt-Trøndelag
NBF medlem	29525	16333

Grunnsystem

Generelt

Naturlig.

Beste minor. 5 korts major.

1 NT åpning er(14) 15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort i en major. 6 korts minor

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

XY ♥♠NT

Psykiske meldinger

Kan forekomme/ Veldig sjelden

Utspill og signaler

Åpning	Kunstig	Min. Ant	Neg X	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		3+ 11-22	4♥	Nat	Naturlig. Og omv minor	1♣-2♣, 2NT =11-12 NT, 1♣-2♣, 3NT=13-14NT. Ny farge er holdvisend og GF, 1kl-2ru=god høying i kløver, 7-9hp, 1kl-3kl= sperre, 3-7 hp	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♦		3+ 11-22	4♥	Nat	Omvent minnor. Hopp til 2♥♠=Svak 3♣=Dårlig sperr i ♦.3♦ = God sperr i ♦	1♦-2♦, 2NT =11-12 NT, 1♦-2♦, 3NT=13-14NT. Ny farge er holdvisend og GF 1ru-3kl=sperre, 1ru-3ru= 7-9 og minst 4kortstøtte	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♥		5+ 11-22	4♦	Nat	2NT=invitt- Stenberg. Minisplinter/splinter. Dobbel toronto etter 3 og 4 hands åpninger. 2NT etter 3 og 4 hånd = begge minor Bergen 1HJ-2sp=Singelton i en minor, 1hj-3kl=7-9 og 4kortstøtte, 1hj-3ru=10-11 og 3kortstøtte	1♥-2NT, 3hj=minimum, 3kl/3ru/3sp=naturlig og tillegg. 3nt=sleminvitt, ber om laveste que. Hopp til 4trinnet=renons Hopp til 4 i åpningsfargen=Renons i motsatt major	2NT= invittstenberg etter innmelding. Overmelding =3 kortstøtte .inv+
1♠		5+ 11-22	4♦	Nat	Som etter 1♥ 1sp-3kl=minisplinter i en minor. 1sp-3ru= 7-9 og 4kortstøtte, eller 10-11 og 3 kortstøtte	1♠-2NT, 3sp=minimum, 3kl/3ru/3hj=naturlig og tillegg. 3nt=sleminvitt, ber om laveste que. Hopp til 4trinnet=renons. Hopp til 4 i åpningsfargen=Renons i motsatt major	Samme svar som etter 1♥åpning.
1 NT		15-17	3♠	Kan inneholde 5 korts major. 6 kort minnor	2♣ Stayman, 2♦♥ er overføring, 2♠ er minor-stayman, 3m=to topphonor sjetten, 3M=singel		Lebensohl, dbl=opplysende. Dobl av kunstig innmeld er hektingsinvitt.
2♣	X	0	2♠	Sterk	2♦ =sekkemelding. 2♥♠=5kort+.positiv hand. 2NT=positiv hand med minst 5-4 i minnor.	3♣=dobbel avslag	Dbl=0-3, pass=4-6
2♦	X	0		Svake 2	2NT er Krav og spør etter sidehonnør. 2hj\2sp er ikke krav MEN kan løftes med støtte.	2♦-2NT. 3kl/3hj/3sp= sidehonnører 2♦-2NT. 3ru=minimum 2♦-2NT,3N=max og bal	St.
2♥		5		6-10hp, 6 korts ♥	2NT er krav og spør etter singelton. 3kl spør om styrke og trumfvalitet	2NT-3m=singel. 3hj=min.u/singelton, spar=max og singel, 3nt=max og bal 3KL-3ru=minimum og dårlig farge, 3hj=god farge og min. 3sp=dårlig farge med gode kort, 3nt=max og god farge.	
2♠		5		6-10hp, 6 korts ♠	2NT er krav og spør etter singelton. 3kl spør om styrke og trumfvalitet	2NT-3m=singel 3hj=singel 3 spar=Minimum 3nt=max og bal Som etter 2♥	
2 NT		---		20-21	3♣=Puppet St.3♦♥er overføring,	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr		RKCB Exclusion Blackwood Cue-bid med 1. og 2. kontroller blandet Stenberg Splinter & Minisplinter Store frie	
3NT		7		Gående minor, benekter sidehold. For spill i 3 og 4 hånd	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singelton / renons		
4♣,♦		6		Sperr	4♥♠ Spillemelding		
4♥♠		6		Spille melding	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB		

4NT		---		Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess	DOPI ROPI
-----	--	-----	--	-------------------------------	---	--------------