

UTSPILLSKONVENSJONER

(Mot farge = uthevet. Mot NT = understreket)			
<u>A</u> K	K <u>Q</u> T (x)	H x <u>x</u>	<u>T</u> x
A <u>K</u> x (x <u>x</u>)	K <u>Q</u> <u>x</u> (x)	<u>H</u> x	9 8 <u>x</u> (x)
A <u>K</u> <u>x</u> x (x x)	K J <u>T</u> (x)	J <u>T</u> 9 (x)	<u>9</u> 8
A <u>K</u> <u>Q</u> (x)	Q <u>J</u> T (x)	J T <u>x</u> (x)	<u>9</u> x
A <u>K</u> J (x)	Q <u>J</u> <u>x</u> (x)	J 9 <u>8</u> (x)	<u>x</u> x
A Q T <u>9</u>	H T <u>9</u> (x)	T <u>9</u> 8 (x)	x x <u>x</u>
A J <u>T</u> (x)	H 9 <u>8</u> (x)	T 9 <u>x</u> (x)	x x <u>x</u> x
<u>K</u> <u>Q</u> (x)	H x x x <u>x</u>	T x <u>x</u> (x)	x x x x <u>x</u>
K <u>Q</u> J (x)	H x <u>x</u> x	<u>T</u> 9	x x x x <u>x</u> x

MOTSPILLSKONVENSJONER

Fordelingskast: NORSKE

Styrkekast: Lite kort

Fortsettelse i farge fra: gjenværende

1. frie avkast: Odd-ball – lavinthal – styrke - svakhet

Lavinthal: Ja

Invitt fra honnør inne i spillet: ja

Trumfsignaler: ekko/odd ball

Andre motspillskonvensjoner:

NORSK BRIDGEFORBUND

SYSTEMKORT

for **Ole K. Kopstad 15812**

og **Kjell O. Kopstad 15811**

VIKTIGE OPPLYSNINGER

(Detaljerte opplysninger: SE INNSIDEN)

GRUNNSYSTEM: 5kort major

Spesielle avvik: 2kl-2ru-2hj-2sp

Kravåpninger: 2kl – (2ru)

Åpning 1♣: 3+ 8-22 hp. Zar beregning hvis svak

Åpning 2♦: multi , 5-10hp svak hj/sp,24-25NT,18-20hp 6+kl/ru

Åpning 1NT: 11-14 i grønn, 15-17hp i rødt

Svar:2kl=Stayman, 3kl= Puppet stayman, overf. + system

DOBLING AV INNMELDING ETTER:

Fargeåpning: Neg. Tom 3sp, styrke fra 3Nt til 7NT

Åpning 1NT: Neg. Tom 2 sp. Styrke fra 2NT og opp

Kravåpning (2♣) X= 0-4hp

MOTSPILLSKONVENSJONER

Utspill: Rusinov, norske

Fordelingskast:norske

Styrkekast: små

ÅPNINGSMELDINGER

1♣: 3+ kl, 8-22hp. Min 6-4 hvis min.

Svar: 2kl=omv.12+,,2hj=5sp+4-5hj ca.5-10,2sp=9-11 m/5+kl

1♦:3+ ru,8-22hp. Min 6-4 hvis min.

Svar: 2ru=omv.12+,2hj=5sp+4-5hj ca.5-10hp,2sp=9-11 m/5+ru

1♥: 5+hj, 9-21hp.

Svar: 2kl=nat./invitt+ m/hj. 2sp=stenberg,Drury 2kl/ru

1♠:5+ sp,9-21hp

Svar: 2kl=nat./invitt+ m/sp. 2NT=stenberg,Drury 2kl/ru

1NT: Utenfor sonen:11-14 I sonen: 15-17

Svar 2♣:Stayman 2♦:overf.hj

Andre: 2sp=sterk minor/inv.kl, 2NT=Div. 3kl=puppet

2♣:22-23 hvis balansert ellers sterk

Svar: 2ru=0-7hp.

2♦:svake to hj/sp 5-10HP. 24-25NT. 18-20HP.6+KL/RU

Svar:2sp=hj.int.kan være psyk. 2NT=krav,3hj=korr.sperr

2♥:5-6sp + 4 -5hj ca.6-10hp

Svar:2NT=krav,3kl=inv.hj,3ru=inv.sp

2♠:9-12hp.6+ spar

Svar: 2NT=krav

2NT: (19)20-21 hp.

Svar: puppet stayman

3♣♦:sperr Svar: 3ru=kunstig over 3kl,4kl=kunstig over 3ru

3♥♠:sperr Svar:4kl=kunstig sleminv.

3NT: gående minor Svar: 4kl=pass/korr. 4ru=krav

4♣♦: 8 stikk hj/sp Svar: 4sp/4NT = spør

4♥♠: spill Svar: rkc/cue-bid

SLEMKONVENSJONER

Rkc,cue-bid,last train,store frie, pick a slam

PRINSIPPER OG KONVENSJONER

Canape-prinsipp: NEI

Rele-prinsipp: NEI

Toronto: JA

Negative dobl: JA tom . 4sp.

Invittmeldinger: romex eller langfarge

Hopp til 2NT: invit./splinter/stenberg

Hopp i åpningsfargen:6-8hp.4+ trumf

Hopp i ny farge: system eller splinter

Dobbelt hopp i ny farge: sperr eller splinter

Etter opplysende dobling fra motparten:

Laveste fargemelding: nat. krav

Fargemelding med hopp: system på

Enkel høyning: nat.5-9hp

Høyning med hopp: sperr

Hopp til 2NT: inv. Eller inv.stenberg

Redobling: 10+ normalt to umeldte farger

Andre prinsipper og konvensjoner: Splinter

FORSVARSMELDINGER

Mot 1NT: X=sterk hvis FI i rød, X=min.+ mai.eller sterk uansett.

2kl=mai,2ru=multi,2hj/sp=fargen + minor,2nt=minor eller sterk

Mot sterk 1 ♣:x=ru,ru=hj,hj=sp,sp=nonsens, i

rød=kl,1NT=minor/ru+mai.2kl=kl+mai.2ru=begge mai.

Mot sterk 2 ♣:x=kl,2nt=minor,3kl=mai.

Mot svake 2: x=oppl.

Mot sperreåpn.: x=oppl.

Mot Multi 2 ♦: x=minst 4hj. Eller 17+,2hj=max.3hj eller 15-

17NT.2NT=begge minor

Mot Ekrens 2 ♦: X=opplysende

Innmelding 1NT:15-18 4. hånd: 14-16

Svar: sys. på

Innmelding 2NT: to laveste

Overm. av åpnf: høyeste+laveste over mai. Multi over 1ru. Nat.o 1kl

Hopp i ny farge: 2ru=multi,2hj=begge maj.2sp=spar+laveste umeldte

over minor, ellers sperr i gunstig ellers 9-13hp.

Spesielle dobl.:

Lebensohl: ja, trf. Lebenshol

Andre- Nilseland's slinkninger og mod. slinkninger i gunstig

forsvarskonv: 4kl over 3nt(sjanse)hj+min. 4ru over 3NT=sp+min