

## Forsvars- og konkurransemeldinger

### Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Aggressiv stil  
Svar F1 på 1.- og 3. -trinnet

### 1 NT innmelding

15-17 HCP; system på

### Hoppinnmeldinger

**1-farge:** Svak - sonebetont  
**2-farge:** 2 NT = to laveste

### Overmeldinger

(1m) – 2m = begge Maj  
(1M) - 2M = motsatt major + minor

### VS. NT (vs. Sterk/svak)

DBL = straff  
2 ♣ = begge Major  
2 ♦ = ♥ eller ♠  
2 ♥ = 4 ♥ + 5+ minor  
2 ♠ = 4 ♠ + 5+ minor

### VS. Sperr (Doblinger; Cue bids; Hopp; NT-meldinger)

T/O dbl  
**Hopp i m:** minorfargen + motsatt Major (5+-5+)

### VS. Mot sterke konvensjonelle åpninger

Sterk 1 ♣: yeslek (med unntak av hopp til utgang)  
Halles 2 ♣: yeslek (dbl = ruter eller major)

### Etter opplysende dobling fra motparten

System på  
Rdbl = 9+

## Utspill og signaler

### Utspillsstil

	Utspill	I makkers farge
Farge	norsk	norsk
NT	norsk	norsk
Videre	norsk	

### Utspill

Utspill	Vs. Farge	Vs. NT
Ess	AKx(x..)	AKx(x..)
Konge	AK/KQ(x)	KQ(x)/AKQ(x)
Dame	QJ(x)	QJ(x)/HQJx
Knekt	JT/KJ10	JT/KJ10/AJ10
10	T9/HT9	T9/HT9/AQT9
9	9x	9x, H98xx
Hi-x	norsk	norsk

### Signaler i prioritert rekkefølge

	Makkers utspill	Spilleførers	Avkast
Farge:	lavt	Oddeball	lavt
2 <sup>nd</sup>	S/P	Fordeling	S/P
3 <sup>rd</sup>	fordeling		fordeling
NT:	Samme	Samme	Samme
2 <sup>nd</sup>	Samme	Samme	Samme
3 <sup>rd</sup>	Samme		Samme

norsk fordeling, lavt = styrke, lavinthal i trumf  
lavinthal mot NT. Høy oddeball. Psyk/avvik forekommer.

### Doblinger

### Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Aggressiv stil

### Spesielle, kunstige og komp. doblinger/rdbl

Negative DBL tom 4 ♠, Responsive DBL  
Support DBL til 2♥, 1m - (1♥) - DBL viser 4+ ♠  
1m - (1♠) - DBL som oftest 4♥



## System Card



## Grunnsystem: Naturlig

**NAVN:** **Geir Brekka** Kristiansand bk  
**Tom Høiland** Kristiansand bk

### Grunnsystem

#### Generelt

#### Naturlig.

#### 5 korts Major

**1NT Openings:** (14)15-17 i rød sone

I grønn sone 1. og 2. hånd brukes 8-12 NT

### Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

2♦ 4+ 4+ Maj. Svak – sonebetont

### Kravpassituasjoner

### Viktige prinsipper som ikke passer andre steder

NT åpninger kan inneholde singleton og skjeve fordelinger

### Psykiske meldinger

Forekommer

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. D. tom	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller forhåndspass
1♣		2	4♦	2+, 10-23 HP	Overføringer, 1Nt=invitt, 1♣-2♣ = omvendt minor 1♣-3♣ = sperr	1♣-2♣-4♣ = RKCB	
1♦		4	4♣	Nat, 4+, 10-23 HCP	Omvendt minor, 1♦-3♦ = sperr	1♦-2♦-4♦ = RKCB	
1♥		5	4♦	Nat, 5+, 10-23 HCP	2NT = Stenberg 2♠ = splinter I en minor, utg. invitt med ♥ 3♣ = invitt med ♥	1♥-2 NT – 3-trinnet = tillegg. Hopp til 4-trinnet viser renons i fargen.	Etter forhåndspass: 2♣/2♦ – invitt til utgang i åpn.farge
1♠		5	4♦	Nat, 5+, 10-23 HCP	2NT = Stenberg 3♣ = splinter I en minor, utg. invitt 3♦ = invitt med ♠		Etter forhåndspass: 2♣/2♦ – invitt til utgang i åpn.farge
1 NT			3♠	(14)15-17 HCP  (8)9-12	Stayman og overføringer, 2♠ = overføring til minor, 2nt= svak dobbelton 3-trinnet = singel, 4m = Texas 2♣ = svak stayman 2♥/♠ = spill		
2♣	✓		3♠	Halles	2♦ = avslag	2♣-2♦-2M-3♣ = dobbelt avslag	
2♦	✓			4+ 4+ I Major – svak Minst 9 kort I sonen	2NT = invitt 3♣ = krav		
2♥		5		Svake 2 (kan være 5 kort usone)	2NT = spm etter kortfarge I sonen Ny farge = krav. Støtte er sperr.		
2♠		5		Svake 2 (kan være 5 kort usone)	2NT = spm etter kortfarge I sonen Ny farge = krav. Støtte er sperr.		
2 NT			3♠	20-21 HP	3♣ = Puppet, 3♦/3♥ = overføring, 3♠ = begge minor, 4x = overførings sleminvitt	<b>High Level Bidding</b>	
3x		6		Sperr		RKCB, Exclusion	
3NT	✓			Gående minor Sjanse – 3. og 4. hånd		Splinter	
4♣,♦		7		Sperr		Cue Bids	
4♥,♠		6		Sperr		DOPI, ROPI	
4NT							
5NT							

