




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Naturlig, kan være svak med god farge. Vurderer sone! 2nt etter innmelding viser invitt med 4k støtte
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-18 hp, balansert 14-16 hp, balansert i gjenåpning
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Sperr 2nt= to laveste umeldte fargene (minor over 1k <3 kort) Innmelding 3k over 1k <3 kort er naturlig sperr Leaping Michaels
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Michaels cue-bid 1k (<3k) da er 2k naturlig (2r=begge major)
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
MultiLandy: 2k=Begge major, 2r=6k major, 2M=5+&4+ i minor, dobl=sterk
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Opplysende dobling. Mot Multi: dobling behandles som opplysende dobling av 2s. Leaping Michaels.
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Mot 1kl (Presisjon) og 2kl (Sterk) benyttes dobl=major og nt meldinger er minor.
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
RD=10+hp Ny farge er rundekrav på 1-trinnet. 2nt=minst invitt i åpningsfarge.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd	
NT	4. høyeste	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd	
Videre	Ofte invittpreg i senere spill.		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>AK</u> / <u>AK</u> x/ <u>AK</u> xx(x)	AK/ <u>AK</u> x/ <u>AK</u> xx(x)	
Konge	<u>KQ</u> / <u>KQ</u> J(x)/ <u>KQ</u> T(x)	<u>KQ</u> / <u>KQ</u> J(x)/ <u>KQ</u> T(x)	
Dame	<u>AQ</u> J(x)/ <u>QJ</u> (x)/ <u>QJ</u> T(x)	<u>AQ</u> J(x)/ <u>QJ</u> (x)/ <u>QJ</u> T(x)	
Knekt	<u>HJ</u> T(x)/ <u>JT</u> (x)	<u>HJ</u> T(x)/ <u>JT</u> (x)	
10	<u>HT</u> 9x/AQT(x)/ <u>T</u> 9x	<u>HT</u> 9x/AQT(x)/ <u>T</u> 9x	
9	H9 <u>x</u> /9 <u>xx</u> / <u>T</u> 9	H9 <u>x</u> /9 <u>xx</u> / <u>T</u> 9	
X	H <u>xxx</u> / <u>HT</u> 9 <u>x</u> / <u>xxx</u> (x)	H <u>xxx</u> / <u>HT</u> 9 <u>x</u> / <u>xxx</u> (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Lavintahl	Lavintahl	Lavintahl
3			
NT: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2		Lavintahl	Lavintahl
3			
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Generelt benyttes det Norske fordeling og små som styrke. I trump fordeling eller Lavintahl.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Egen åpning			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Rosenkrantz redobling, Resp/comp doblinger, DOPI/ROPI, Support dobl/redobl.			

Systemkort		
		
WBF		NBF
System: NATURLIG - 5k major		
Spillere	ARVE FARSTAD 2024	ØYVIND LUDVIGSEN 7351
	TOPBRIDGE BK	TOPBRIDGE BK
Grunnsystem		
Generelt		
5+korts major / 4+korts ruter / 2+korts kløver		
1NT = (14)15-17 hp, kan ha 5k major tog 6k minor		
1 Major- 2 Kløver er tvetydig (Støtte eller naturlig)		
2kl = Sterk hånd		
2ru/hj/sp = Svake to		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
1k - (x) - 2r/2h = overføring til h/s		
1k - (x) - 2s = Minst invitt i åpningsfargen.		
1k -(1r) - 2r/2h = overføring til h/s		
1k - (1r) - 2s = Minst invitt i åpningsfargen.		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	3S	10 - 22 + hp	2 r = 9-11 hp, 5+ korts kløver 2 k = GF m/kløverstøtte 2h/s = naturlig utgangskrav. Walsh.	XY/XYZ 3. farge er rundekrav, 4.farge er utg.krav	1k - (x/1r) - 2r/2h = overføring 1k - (x/1r) - 2s = Minst invitt i k.
1♦		4	3S	10 - 22 + hp	2 r = GF m/ruterstøtte 2h/s = naturlig utgangskrav. 3k = 9-11 hp, Invitt m/ruterstøtte	XY/XYZ 3. farge er rundekrav, 4.farge er utg.krav	1r - (1h) - 2h = overføring 1r - (1h) - 2s = Minst invitt i r.
1♥		5	3S	10 - 22 + hp	1h-2k = enten invitt m/3k støtte eller naturlig Jackoby 2 NT. 1h-3k=4k støtte, invitt	XY 1H-1NT/2NT=Utg.krav	2 kl/2 ru = Toronto
1♠		5	3S	10 - 22 + hp	1h-2k = enten invitt m/3k støtte eller naturlig Jackoby 2 NT. 1s-3k=Minisplinter m/kortfarge i minor 1s-3r=4k støtte, invitt 1s-3h=Minisplinter	1S-1NT/2NT=Utg.krav	2 kl/2ru = Toronto
1 NT			3S	15-17 hp, balansert	2kl = søk. 2ru/hj= overf. 3k/r=Naturlig, invitt 3h/s = Singel m/3 kort I motsatt major	Smolen 3k = nytt søk	
2♣	x		3S +	Sterk ubanasert, 22+ balansert.	2r= Ventemelding 2M = Naturlig 2 NT= minor		
2♦		6		Svake 2	2nt=? Ny farge er ikke krav.		I 4.hånd viser åpning 2r egen åpning og god 6-korts farge.
2♥		6		Svake 2	2nt=? Ny farge er ikke krav.		I 4.hånd viser åpning 2h egen åpning og god 6-korts farge.
2♠		6		Svake 2	2nt=? Ny farge er ikke krav.		I 4.hånd viser åpning 2s egen åpning og god 6-korts farge.
2 NT				20-21 hp, balansert.	Muppet stayman 3r/h=overf. 3s=minorsøk	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x				Sperr	Ny farge på 3-trinnet er naturlig krav 4 mi er cuebid.	Cue-bids, RKCB, Exclusion, Store-frie, Blackwood	
3NT	x		Gående minor	4/5k= ber om pass/korriger 4r=? om kortfarge			
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				Sperr			
4NT				Spør etter ess	Svarer hvilket ess, (5k=ingen, 5nt=k ess)		