

Forsvar, konvensjoner	
Innmeldinger	
Saklig	
1 NT Innmelding	
(14)15-17 i alle hender, NT System er på hvis pass i mellom. Ellers Nilsland.	
Hopp-innmeldinger	
Spillestikk	
Overmeldinger	
- Overmelding av minor er begge major. - Overmelding av major er motsatt major +kløver - Overmelding av åpners farge er sterk invitt i makkers farge etter makker meldt inn.	
Forsvar mot 1 NT	
Dbl :	4 kort ♠ og en lengre minor (straff mot svak NT)
2♣	Begge major
2♦	Multi
2♥	5-kort + minor
2♠	5♠ + minor
2NT	Begge minor, minst 5-5
Forsvar mot sperremeldinger	
Opplysende doblinger 2NT : 15-18 (4M)-4NT=hvilken som helst 2-fargehånd	
Forsvar mot sterk 1♠ eller sterk 2♣	
Dob = Major NT = Minor	
Etter opplysende dobling fra motparten	
- Fargemelding med minorhopp er Bergen etter åpning 1♥♠, høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er KravStenberg etter majoråpning, - Redobling viser 10hp+ - Etter vår NT-åpning brukes Nilsland ved doblingi 4. hånd.	

Utspill og signaler			
Utspills stil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norske/journalist	Norske fordelingsutsp.	
NT	4. høyeste/journalist	Norske fordelingsutsp.	
Videre	Norske fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/ AKxx(x)	AKx/ AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQT(x)	AK /KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	QJ(x)/ AKQ(x)	QJ(x)/ AKQ(x)	
Knekt	AQJ(x)/ KQJ(x) /JT(x)	AQJ(x)/ KQJ(x)/JT(x)	
10	QJT(x)/ HJT(x)/T9(x)	HJT(x)/T9(x)/QJT(x)	
9	HT9x/ AQ9(x)/98x	HT9x/ AQ9(x)/T9x	
8	H98x/8x	H98x/8x	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=styrke		Lav=styrke
2 nd	Lavintal		Fordeling
3 rd			
NT:	Lav=styrke	Smith=lite kort liker utspill	Lav=styrke
2 nd	Lavintal		Fordeling
3 rd			
• 8 eller høyere lover 0 eller 2 høyere kort. • På essutspill legges styrke fra dobbelton mot fargekontrakt. • Invitt fra honnør inne i spillet.			
Doblinger			
Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
• Lebensohl(svar) etter makkers doblirng av svake 2 åpninger • Støttedoblinger og redobliger tom 2♥, • Opplysende og Responsive doblinger tom 4♠ • Gjenåpnings- og balanseringsdoblinger			
Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
Negative-, responsive-, kompetative doblinger for uttak. Lightner mot slem, redobling i en cuebidsekvens viser ekte Ess.			

	System- kort 	
System:Naturlig		
Spillere		
	11179 Petter Haram	112 Terje Lie
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig 5-5-4-2 1 NT åpning er (14)15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort major, 6 kort minor.		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
1m-1♥ - 1♠ = max 3 spar		
Kravpass situasjoner		
Standard		
Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder		
Walsh X-Y NT 1M-2♦♥, =GF med mindre fargen meldes igjen på 3 trinnet. Muppet Stayman på sterke NT-hender Multilandy i forsvar mot NT 4. farge er utgangskrav		
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♣	X	2	4♦	11-22 hp	Naturlig (åpner 1♣ med 3-3-4-3) 2♣ er krav med 4+k støtte 2♥♦♠ viser 3-5hp og farge (for spill) 2NT=11-12, 3♠=sperr og 5+ støtte	X-Y NT Fjerdefarge	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k i major 1m-1♥-1♠= maks 3 spar
1♦		4	4♦	11-22 hp	Naturlig 2♦ er krav med 4+k støtte 2♥♠ og viser 3-5hp og farge (for spill) 3♣ er minisplinter 7-10(11) 2NT=11-12, 3♦=Sperr	X-Y NT Fjerdefarge	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k major 1m-1♥-1♠= max 3 ♠
1♥		5	4♦	10-22 hp	1♥-2♠= tvetydig 2♠ er minisplinter 7-10(11) 2NT KravStenberg 1♥-3♠/3♦= 4+ kortstøtte og 7-9/10-11 hfp 3♥ er sperr 3♠ og 4♠♦ er splinter, viser renons 7-10(11)	1♥-1NT-2♠= alle invittthender (Gazilli) 1♥-1NT-2NT= GF 1♥-1NT-3X=GF	2♣ = 3♥ 7-9 2♦ = 3♥ 10-11.
1♠		5	4♦	10-22 hp	1♠-2♠= tvetydig 2NT KravStenberg 1♠-3♠/3♦= 4+ kortstøtte og 7-9/10-11 hfp 1♠-3♥= minisplinter 7-10(11) 3♠ er sperr 4♠♦♥ er splinter, viser renons 7-10(11)	1♠-1NT-2♠=alle invittthender (Gazilli) 1♠-1NT-2NT=GF 1♠-1NT-3X=GF	2♣=3♠ 7-9 2♦=3♠ 10-11 Etter dobling er 2♥ eksakt invitt med 3-kort (ikke 2♦)
1NT		---	3♠	(14)15-17	2♣ er Søk 2♦ er overføring til ♥ 2♥ er overføring til ♠ 2♠ = Minor.spm. 2NT=Nat invitt 3 trinnet = Singelton		
2♣	X	0		Krav	2♦ avventende, 2♥♠ 5+ farge og 8 + 3♠♦= 5-kort minst HHxxx 8+	3♠=dobbelt avslag	
2♦	X	0		MULTI 24+ NT	2♥= rele (ikke utgangskrav), ber makker vise hånden 2♠=kan fighte m/støtte i ♥ 2NT = krav 4♠=ber om ovf M, 4♦=meld M	.	
2♥		5		5♥+minor	2NT =Krav 3♠= pass eller korrigjer		
2♠		5		5♠+minor	2NT =Krav 3♠= Pass eller korrigjer		
2 NT		---	3♠	20-21	Muppet og overføringer	Slemkonvensjoner	
3x		6			Minor=motsatt 4m=RKCB. 3NT= sperr (støtte til 4)		
3NT	X	-		Gående Major u/sidehold.	4♠ er ovf, 4♦ meld fargen din.		
4♣,♦		0		Sperr	Ny farge er cue-bid, 4♠=RKCB		
4♥,♠		5		Praktisk	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB		
4NT		---		Spør etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♠ viser ♣-ess		

