

Forsvar, konvensjoner	
Innmeldinger	
Naturlig. Doblinger er opplysende.	
1 NT Innmelding	
15-18 .NT System er på	
Hopp-innmeldinger	
10-13, 6 kort på 2 trinnet. Ellers sonebetont sperr.	
Overmeldinger	
Michaels etter major, flannery etter minor. Hopp-overmelding spør etter stopper. Overmelding (1x)-P-(1y)-2y er naturlig	
Forsvar mot 1 NT	
Dbl : Opplysende 2♣ Begge major 2♦ En major 2♥ 4kort (5) og 5+ minor 2♠ 4kort (5) og 5+ minor 2NT To fargehånd, ikke begge major	
Forsvar mot sperremeldinger	
Opplysende doblinger 2NT : 15-18 (4M)-4NT=hvilken som helst 2-fargehånd	
Forsvar mot sterk 1♣ eller sterk 2♣	
Mot sterk 1♣: Dobling = begge major, 1 ru = en major 1hj = 4 kort + lenger minor, 1sp = 4kort + lenger minor 1 NT = 2 fargehånd(ikke begge major) Mot sterk 2♣: Dobling = kløver	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Laveste fargemelding er krav, fargemelding med hopp er 0-5hp og langfarge etter åpning 1♣♦, splinter etter åpning 1♥♠, høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er minst invitt med støtte redobling viser 10hp+.	

Utspill og signaler			
Utspills stil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske/Invitt/Vinje	Norske/Invitt/Vinje	
NT	Norske/Invitt/Vinje	Norske/Invitt/Vinje	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQJx/KQT(x)	AK/KQ/KQx(x)	
Dame	QJ(x)/QJT(x)	KQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	JT(x)/HJ10	JT(x)/HJ10	
10	HJTx/T9x	HJTx/T9x	
9	H109, 9x, 98x(x)	H109,9x,98x(x)	
X	Hxx, xxx, xxxxx	Hxx, xxx, xxxxx	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=styrke		Lav=styrke
2 nd	Lavintal		Fordeling
3 rd			
NT:	Lav=styrke	Smith	Lav=styrke
2 nd	Lavintal		Fordeling
3 rd			
Andre: Styrke = lavt kort,			
Smith = høyt kort : Likte utspillet.			
Doblinger			
Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokusert på majorfargene. Støttedoblinger og redoblinger tom 2♠, responsive doblinger tom 4♠, opplysende doblinger tom 4♠			
Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
NEG+RESP+KOMP DBL (for uttak)			
Støttedoblinger og rdbl. Neg dbl tom 3♠.			

 		
System Kort 29.04.2010		
System: Naturlig		
Navn	Geir Enge	Per Arne Flått
Klubb	Namsos BK	Namsos BK
Krets	NBF N-Tr.lag	NBF N-Tr.lag
NBF medl.	11797	8504
Grunnsystem		
Generelt		
Åpning 5korts major 1♣ kan være 2kort. Overføring etter 1 kl. 1 NT åpning er 15-17, kan inneholde 6 kort i en minor, kan ha singleton.		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
2♦ Multi; Svake2 i ♥/♠ 2-7 hp, eller 24-27 NT		
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 vi har gjort minst en invittmelding.		
Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder		
XY ♥♠NT Michaels og marmic Puppert Stayman på 2NT med 19hp+ og og innmelding 2NT med 15-18hp Nilsland		
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♣		2	3♠	11-22 hp	1♦♥er overf, 1♠: 6-9 NT /ruter/bal 4♣ minst ivitt. 1NT: 10-11 Hp 2♣ er minst rundekrav med 5+k støtte 2♦♥♠ viser 2-6Hp og egen farge. 3♣=5 kort kl og 6-9 hp	Etter overf. Viser 1 i overf. Fargen 3 kort/ 4 kort og 11-12/18-19. Kunstige meldinger etter 1♣-2♣.	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♦		4	3♠	11-22 hp 4kort +	2♦ er minst rundekrav med 4+k støtte 2♥♠ viser 2-6 hp og egen farge, 3♣ viser 15 + og min KDxxxx, 3♦=6-9	Nat. Kunstige meldinger etter 1♦-2♦.	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♥		5	3♠	10-20 hp Viser 5kort+	2♠ = minislinter, 2♣ er 3k+, kan være invitt i ♥. 2NT kravstenberg, 3♣♦ er minisplinter, 3♥ er invitt 3♠ og 4♣♦ er renonsvisende	Naturlige svar etter stenberg Gjennmelding 2♥ kan passes etter 2/1.	2♣♦ = Toronto etter pass i åpning. 2NT = minst 5-5 i minor.
1♠		5	3♥	10-20 hp 5kort+	2NT kravstenberg, 2♣ er 3k+, kan være invitt i ♠. 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er invitt 4♣♦ er renonsvisende	Naturlige svar etter stenberg Gjennmelding 2♠ kan passes etter 2/1.	2♣♦ = Toronto etter pass i åpning. 2NT = minst 5-5 i minor.
1 NT		---	3♠	15-17 , kan inneholde 6k minor, kan ha singel	2♣ Stayman, 2♦,♥ er overføring, 2♠ er minor-stayman, 2 NT = invitt, 3♣/♦=invitt, 3♥♠ viser singel. 4♣/4♦= overføring	1NT-2♣ , 2♦-3♣ =rele 1NT-2♣, 2♥-2NT=rele 1NT-2♣, 2♠-3♣ = rele	Lebensohl, dbl = opplysende. Dobl av kunstig innmelding er hektingsinvitt.
2♣	X	0		Eneste kravmelding 19+ /20-21 NT	2♦ = avventende, 2NT er minor, resten positiv og nat.	3♣=dobbelt avslag	
2♦	X	0		Multi :Svake 2♥♠ 2-7 eller 24-27 NT	2NT er krav. 2♠ =nat, ukrav, 3♣♦: nat, passbart, 3♥: pref, 3♠: nat invitt 4♣: Meld fargen under!	2♦-2NT, 3♣= maks, 3♦=♥,min, 3♥=♠,min 3♠: 24-25 3NT: 26-27,4NT:28-29 hp	Etter svar 3NT brukes stayman og overføring. Hvis mulig svar 2NT=24-27 brukes Puppet St.
2♥		6		8-11 hp, 6 korts ♥	2NT er krav, og spør etter singel. Ny farge minst rundekrav		
2♠		6		8-11 hp, 6 korts ♠	2NT er krav, og spør etter singel. Ny farge minst rundekrav		
2 NT		---		20-21 NT	3♣= puppet, 3♦♥ =overføring, 3♠=minor. 3NT: 5♠ og 4♥	Slemkonvensjoner	
3x		6		Fri stil i 3. hånd	Ny farge er rundekrav		
3NT		7		Gående minor	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton / renons		
4♣,♦		5		Sperre	4♥♠ = spill		
4♥,♠		5		Spill	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB		
4NT		---		Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess		