

Forsvar, konvensjoner

Innmeldinger

Naturlig

Alle direkte høyninger er sperrebetonte, overmelding er generelt krav. Overføringer dersom makker til åpner passer eller melder under høyning av åpningsfargen. Hopp i ny farge er sperr med viss (xx) tilpasning i makkers farge. Dobbel hopp i farge er splinter. Doblinger er opplysende eller responsive.

1 NT Innmelding

15-17 i 1-3.hånd. System som etter åpning 15-17.
11-14 i 4.hånd. System som etter åpning 15-17.

Hopp-innmeldinger

Frisk stil. Sperr.

Overmeldinger

Direkte overmelding av nat farge viser høyeste+sidefarge
Hopp-overmelding spør etter stopper.
Overmelding (1x)-P-(1y)-2y(x) er naturlig.

Forsvar mot 1 NT

Dbl : Opplysende
2♣ Ukjent ensetter eller sterk to-seter
2♦ Begge Major
2♥/♠ 4-korts + lenger minor (5+)
2NT Begge minor, minst 4-5 / 5-4
3♣/♦/♥/♠ Naturlig. Sperr.
Ingen forskjell hvis passet hånd

Forsvar mot sperremeldinger

Svake 2 Opplysende X, 2NT= 15-18 bal., Michaels.
3 åpning Dbl er opplysende

Forsvar mot sterk 1♠ eller sterk 2♣

Dbl 1♠ → Opplysende/ 2♣ → Viser kløver
? ♦, ♣, ♥, ♠ Fargen over eller de 2 neste
På 1-trinnet kan det være mer konstruktivt
? NT Viser ♣ + ♥ eller ♦ + ♠

Etter opplysende dobling fra motparten

Ny farge på 1-trinnet er rundekrav. Fargemelding med hopp etter minor er spill, etter major splinter, høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er invitt i åpningsfargen (major), redobling viser 10hp+

Utspill og signaler

Utspills-stil – Norske og Vinje. Invitt inne i spillet.

	Utspill	I makkers farge
Farge	Norske + Vinje	Norske (ikke Vinje)
NT	Norske + Vinje.	Norske (ikke Vinje)
Videre	Norske fra gjenværende.	Norske fra gjenværende.

Andre – Lavt kort er styrke

Utspill – Vinje sekvensutspill. Invitt inne i spillet.

Kort	Mot farge	Mot NT
Ess	AK(xx)(xxxx)/A	AK/AKx/AKxx(x)
Konge	AKx(xx)/KQJ(x)	AKJT(x)/KQT(x)
Dame	AQJ(x)/KQ(x)/AKQ(x)	AKQ(x)/QJ(x)/QJT(x)
Knekt	HJT(x)/QJ(x)	AQJT(x)/KQJ(x)/J10x(x)
10	HT9(x)/JT(x)	HHTx/AQT(x)/T9x
9	109(x)/9x	HH9x/HT9x/9x
X	xxxxx/xxx/xx/xx	xxxxx/xxx/xx/xx

Kast i prioritert rekkefølge

		Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	1	Styrke	Fordeling	Styrke
Farge	2	Fordeling		Fordeling
Farge	3			
NT	1	Styrke	Omv.Smith P	Sirkelkast
NT	2	Fordeling	Fordeling	Styrke
NT	3			Fordeling

Fordeling Norske. Lavinthal med ubetyd. Kort i trumffargen

Styrke Lavt kort

Doblinger

Negative t.o.m. 3♠

Støttedoblinger og -redoblinger tom 2♥

Responsive doblinger tom 3♠

Opplysningsdoblinger

Fokus på major eller sterk 16+ m/spillestikk i egen farge.



WBF

**SYSTEM
KORT**



Systemkort for

Navn	Lars-Ove Remvik	Hallgeir Hartvigsen
Klubb	BK Grand	BK Grand
Krets	Møre og Romsdal	Møre og Romsdal
NBF medl.	13403	9446

Grunnsystem

Naturlig

Åpning 5(+) kort major, overføringer etter 1♣
1♣ kan være 2kort, 1♦ er 4 kun dersom fordeling 4441 .
1 NT åpning er 15--17 i alle soner. Ikke 5-korts major.
1♦-2♣ = Omv.minor/4+kløver etter åpning i 1.+2.hånd.
1♥/♠-2♣= invitt i ♣/♠ eller GF
1♥/♠-2♦ = nat inv/GF, inv i ♥ eller svak støtte
1♠-2♥ = nat GF

Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

2♦ Multi, svake 2 i en major eller 24+ NT
2♥/♠ =5 kort og 4+ minor; 4-10 poeng.

Kravpass situasjoner (t.o.m. 3♠)

Kravpass selv etter pass i åpning. Kravpass også når makker åpner i 1NT og motparten melder inn naturlig. Kravpass når vi har meldt minst utgang i kraft av samlet honnørstyrke.

Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder

1♠-1♦-1NT kan inneholde firekorts ♠
XYZ: 2♣ =svak med ruter eller invitt, 2♦ =utg.krav
2NT i kompetitive sekvenser er sjelden naturlig.

Marmic og Michaels.

Puppet Stayman på NT-hender, 20 hp+ og innmelding 2NT

Nilsland forsvar mot opplysningsdobling av 1NT og straffedobling av innmelding 2NT

Psykiske meldinger

Kan forekomme.

Apning	Kryss hvis kunstig	Min. antall	Neg. Dobl Tom	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		2	3♠	11-21 hp	1-trinnet er overføring 1♦, 1♥ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣ er krav med 4+k støtte (benekter 4k major) 2♦♥♠ er system 2NT= Sperr 0-5, 3♠ = Sperr 6-9	1♠-1♦-1NT=11-14 bal Mulig 4 kort spar 1♠-1♦-1♠= viser 5 kløver og 4+ spar 1♠-1♦-3♦ = splinter m/tilpass (fom 3 ruter) 1♠-1♦/♥-4♠= 6+ gående kløver + 4kort tilpass.	X er "stolen bid" 2NT = sperr 0-5 & 5+ støtte etter dobling / innmelding
1♦		4	3♠	11-21 hp 5kort + , bortsett fra fordelingen 4441	1♦-2♣ = Omv.minor/Naturlig 4+ utgangskrav 2♦ = 9-11 med 3+k støtte (benekter 4k major) 2♥♠ er 6+♥♠ og svak/spill 2NT=Sperr 0-5, 3♠ = 6k+ kløver og 10-12 hp, 3♦=Sperr 6-9	1♦-1♥-1♠= viser 5ruter og 4+ spar 1♦-2♦-2NT =13-14 NT bal 1♦-1♠-3♥ = splinter m/tilpass (fom 3 hjerter) 1♦-1♥/♠-4♦ = 6+ gående ruter + 4kort tilpass	2NT = sperr 0-5 & 5+ støtte etter dobling / innmelding
1♥		5	3♠	11-21 hp Viser 5kort+	1NT = 6-11 hp. 1♥-2♣ = system 2♦ = inv/GF i ♦ eller svak støtte 2♠ er ukjent Splinter/utg.inv 2NT = Stenberg, GF med 4+♥ 3♠= 9-11 og 4+♥/3♦=6-8hp og 4+♥/3♠ og 4♣♦ er renons	1♥-1♠/1NT-2♥= 6+ hjerter og 11-13 hp 1♥-2NT - 3♣♦♥♠ = system Kortfargeinvitter (kan være xx) 1♥-2♦-2NT=18-19NT	2♣ = Drury etter pass i åpning. 2NT=Invittstenberg(3+ støtte) når motparten melder inn/dobl
1♠		5	3♥	11-21 hp Viser 5kort+	1NT = 6-11 hp. 1♠-2♣ = system 2♦ = inv/GF i ♦ eller inv i ♥ eller svak støtte i ♠ 2♥=GF i ♥ 2NT = Stenberg, GF med 4+ 3♠= er minisplinter i minor /3♦= 6-8hp og 4+♠ 3♥ er minisplinter, 4♣♦♥ er renons	1♠-1NT-2♠ = 6+ spar og 11-13 hp 1♠-2NT-3♣♦♥♠ = system Kortfargeinvitter (kan være xx) 1♠-2♦-2NT=18-19NT	2♣ = Drury etter pass i åpning. 2♦=nat inv/svak ♠ etter pass 2NT=Invittstenberg(3+ støtte) når motparten melder inn/dobl
1 NT		---	3♠	15-17 i alle soner. IKKE 5k major. 6k minor kan forekomme	2♣ Stayman, 2♦, ♥ er overføring, 2♠ er minor-stayman, 2NT=overf. til kl eller 4441 med ukjent singleton 3♠, ♦ er invitt med 5 hjerter og 4+minor 3♥, ♠ er invitt med 5 spar og 5(4) minor (3♥ viser kløver)	1NT-2♠-2♦-2♠ = Krav, 1NT-2♠-2♥-2♠ = Krav, 1NT-2♦-2♥-3♠/♦ =Nat krav	Lebensohl, dbl=negativ om naturlig, hektingsinv om kunstig.
2♣	X	0		Krav.(inkl.22/23NT)	2♦ viser 0-1 kontroller, 2♥ viser 2, 2♠ viser 3, 2NT=4+	Relè = intet nytt ellers tillegg og naturlig.	
2♦	X	0		Multi, svake 2 major 5-9(10) hp (6 + kort) eller 24+ NT	2♥ = tvungen dersom svak under 12hp 2♠=invitt i hjerter (spill dersom spar) 2NT er krav og spør etter håndtype 3♠ = naturlig rundekrav (åpner overfører) 3♦ = rundekrav, behøver ikke være ekte, uspesif.styrke 3♥, ♠ = sleminvitt / 4♣ -ber makker overføre.	2♦-2NT-3♠/♦=god svake 2♥/♠ 2♦-2NT-3♠/♦-3♥/♠=inv. (om ny farge =krav) 2♦-4♣: Åpner overfører ved å melde fargen under. 2♦-3♦-3♥/♠ -> cue-bids om ny farge nå. 2♦-2NT-3NT = 24+hp (Baron deretter)	Hvis innmelding er dobling fra makker straff (forslag til straff mot 2M)
2♥		5		4-10hp Viser sidefarge i minor	2♠ =naturlig - ikke krav 2NT=søk etter minor (åpner kan ikke passe under utg.) 3♠, ♦=naturlig - ikke krav, 3♥ = nat invitt 3♠ =naturlig - invitt /4♣/5♣ for korreksjon minor	2♥- 2NT - 3♠, ♦- 3 i ny minor = krav 3 i Major = naturlig krav	Hvis innmelding er dobling fra makker straff
2♠		5		4-10hp Viser sidefarge i minor	2NT=søk etter minor (åpner kan ikke passe under utg.) 3♠, ♦=naturlig - ikke krav 3♥ =naturlig - invitt 3♠ = nat invitt /4♣/5♣ for korreksjon minor	2♠-2NT - 3♠, ♦- 3 i ny minor = krav 3 i Major = naturlig krav	Hvis innmelding er dobling fra makker straff
2 NT		---		20-21 hp	3♠=Puppet, 3♦/♥= overføring 3♠ minorstayman (sleminvitt)	Slemkonvensjoner	
3x		6		Fri stil i 1. & 3. Hånd	Ny farge er krav.	5 Ess -RKCB , Cro-Blackwood, Implisitt RKCB/Excl.KCB/Redwood	
3NT		7		Gående minor, benekter sidehold.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton	Cue-bid med 1. og 2. Kontroller blandet CAB	
4♠, ♦	X	7		Gående ♥♠ 8,5-9 stik	Rele = 2Ess, Fargen over trumf = 3Ess (Namyats)	Splinter & Minisplinter	
4♥, ♠		5		Praktisk	Ny farge er CAB, 4NT=RKCB	Store frie 5NT (5♠ hvis ♣ er trumf)	
4NT		---		? spesifikke ess	5♠ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♠ viser ♣-ess		