

## Forsvar, konvensjoner

### Innmeldinger

Aggressive på 1-trinnet; Sunne på 2-trinnet  
Svar: Hopp i ny farge = FG

### 1 NT Innmelding

2 hand: 15-18 bal (vidare meldingar som etter 1nt åpning)  
4 hand: 11/12-14/15; (vidare meldingar som etter 1nt åpning)

### Hopp-innmeldinger

Svake, normalt 6 kort  
(1M) - 2NT = ♠♦

### Overmeldinger

Aggressiv stil  
(1♠/♦) - cue = ♠ + ♥ (55+), (1M) - cue = AM+m,  
Hopp cue = spør etter stopper.

### Forsvar mot 1 NT

Dbl : omtrent same styrke som åpner  
2♣ ♠+♥  
2♦ ♦+♠ (ofte 4 ♠)  
2NT Begge minor eller FG

### Forsvar mot sperremeldinger

Opplysende DBL  
2NT : 15-18

### Forsvar mot sterk 1♠ eller sterk 2♠

(1♠)  
- dbl = ♠+♥ NT (unntatt 3NT) = ♠♦

### Etter opplysende dobling fra motparten

Krav på 1-trinnet, 1M - (dbl) - 2♣ = minst godt loft til 2M

## Utspill og signaler

### Utspills stil

	Lead	In Partner's Suit
Farge	Norske	Norske
NT	4. høgaste (lover minst 10'en) /høgaste el. n. høg.	Norske
Videre	Norske får gjenverande. Invitt inne i spelet.	

### Utspill

Kort	Mot farge	Mot NT
Ess	AK / Ax(x)	AKx(x)
Konge	AKx(x) / KQ / KQJ(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x), KQx
Dame	KQx(x) / QJ	AQJ(x) / KQJx / QJ(x) / QJT(x)
Knekt	HJT(x) / JT	HJT(x) / JT(x) / Jx
10	HT9x / T9 / Tx	HT9x / T9x
9	T9x(x) / 9x	9xx / 98x(x)
X	3rd / 5th	Hxx / xxx(x) / xxx / xx

### Kast i prioritert rekkefølge

	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=Styrke	Norske	Lav=Styrke
2 <sup>nd</sup>	Norske		Norske
3 <sup>rd</sup>	Lavinthal		Lavinthal
NT:	Lav=Styrke	Norske	Lav=Styrke
2 <sup>nd</sup>	Norske		Norske
3 <sup>rd</sup>	Lavinthal		Lavinthal

Trumffargen = Lavinthal

NT: Første farge spelt av spelefører: Utspelar høg/lav = skift farge, Makker høg/lav = likar utspelet

## Doblinger

### Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Aggressive på 1-åpn og balansering, Sunne på 2-trinnet  
(Vidare meldingar: cue=F1, lovar gjenmelding får upassa hand)

### Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl

NEG+RESP+SUPP DBL og RDBL



WBF

# System Kort



## System:

Navn	Tor Bakke	Jim Høyland
Klubb	Bergen AK	Bergen AK
Krets	Hordaland	Hordaland
NBF medlem	2360	8188

## Grunnsystem

### Generelt

4 kortsåpningar, men kan åpne 1♣ med 4333 viss ♠ fargen er dårleg.

Kan åpne i høgaste 4 kort viss fargen er vesentleg betre

1 NT åpning 15-17

### Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

2♦ Multi; Svake 2 i ♥ eller ♠, eller balansert

22-24/25-27

2♥ ♠ 5 kort og ein minor (4+, 3+ gunstig)

### Kravpass situasjoner

### Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder

### 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♣		(3)4	2 ♠	Naturleg	2 ♣ = F1 med ♣, normalt ikkje 4 ♥/♠ 2 ♦/♥/♠ = FG, enten høgst 1 ♣ eller 4+ ♣ 2nt = invit., balansert, normalt ikkje 4 ♥/♠; 3 ♣ = sperr; 3 ♦/♥/♠ = splinter (renons)	1 ♣ - 1x 1nt - 2kl = spel i ♣/♦ eller vilkårlig invitt. 2 ♦ = FG	1 ♣ - (1 ♥) - dbl = høgst 3 ♠ 1 ♣ - (1 ♠) - 2 ♦ = ♥; 2 ♥ = ♦
1♦		4	2 ♠	Naturleg	2 ♦ = F1 med ♦, normalt ikkje 4 ♥/♠ 2 ♥/♠/3 ♣ = FG, enten høgst 1 ♦ eller 4+ ♦ 2nt = invit., balansert, normalt ikkje 4 ♥/♠; 3 ♦ = sperr; 3 ♥/♠ = splinter (renons)	1 ♦ - 1x 1nt - 2kl = spel i ♣/♦ eller vilkårlig invitt. 2 ♦ = FG	1 ♦ - (1 ♥) - dbl = høgst 3 ♠ 1 ♣ - (1 ♠) - 2 ♣ = ♥; 2 ♥ = ♣
1♥/♠		4	2 ♠	Kan ha lengre ♣/♦/♥	2 ♣ = 9/10-12, 3 ♥/♠ eller F1 med ♣; 2 ♠ (over 1 ♥)/2nt (over 1 ♠) = minst invitt med støtte (normalt 4+) Hopp i ny farge = kort (0 or 1) og minst invitt. Dobbel hopp = renons ; 3 ♥/♠ = sperr	1 ♥/♠ - 2 ♣ 2 ♦ = minst 5 ♥/♠, ikkje minimum og balansert;	1 ♥/♠ -dbl 2 ♣ = minst konstruktiv 2 ♥/♠ 2 ♥/♠ = 0-7
1 NT				(14)15-17, kan ha 5 ♥/♠ eller 6 ♣/♦	2 ♣ = Stayman eller FG; 2 ♦/♥ = overf. til ♥/♠ 2 ♠ = svak/sterk med ein eller begge minor 3x = singel, FG (ikkje 5 ♥/♠, nøyaktig ♠ 4 over 3 ♥)		1nt - (2 ♥/♠) - ein slags overføringar
2♣	x	0		Sterk	2 ♦ = 0-6/7 eller balansert 4 ♥/♠; 2nt = 7+, balansert, ikkje 4 ♥/♠	2 ♣ - 2 ♦ 2 ♥/♠ - 3 ♣ = second negative (kan ha litt med ♣)	
2♦	x	0		a) 6 ♥/♠. Vanlegvis Gunstig 2/3 - 9/10 Ingen: 5/6 - 9/10 Sone: 6/7 - 10/11 b) 22-24, BAL c) 25-27, BAL	2 ♥ = pass eller korrigjer 2 ♠ = pass eller korrigjer (ikkje nødvendigvis invit i ♥) 2nt = F1 (spør etter farge/styrke) 3 ♣/♦ = spelemelding; 3 ♥/♠ = pass eller korrigjer	2 ♦ - 2nt 3 ♣ = maks, ♥ eller ♠ 3 ♦ = min, ♥ 3 ♥ = min, ♠	2 ♦ - (dbl) pass = ♦ rdbl = meld major
2♥/♠		5		Gunstig: 2/3 - 9/10 Elles: 5/6 - 10/11, 5 ♥/♠ og (3)4+ ♣/♦	2nt = F1 Ny farge = ikkje krav	Syner lengste minor	
2 NT	x			ca 5-11, minst 5-5 i ♣/♦	3 ♥ = ♠ eller invitt i ♣/♦. Åpnar melder vanlegvis 3 ♠. 3 ♠ = ♥ eller sleminvitt vilkårlig farge	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3♣,♦		6		sperr	Over 3 ♣, 3 ♦ = spør etter fargekvalitet 4 i motsatt minor = Keycard Blackwood	Splinter, Cuebids (normalt 1. og 2. kontrollar om kvarandre) Roman Key Card Blackwood (ikkje nødvendigvis 4nt), Svar 03/14	
3♥/♠		6		sperr			
3NT	x			Gående ♣/♦. I 1. og 2. pos, ikkje ess utanom		Når ♥/♠ er trumf og der er berre ei melding mellom første cue/splinter, så vil fargen mellom berre syne sleminteresse og ikkje nødvendigvis kontroll	
4♣,♦				4. pos overføring til ♥/♠, elles nat.			
4♥,♠				Sperr/spelemelding			
4NT				Spør etter spesifikke ess			

