

Forsvar, konvensjoner	
Innmeldinger	
Naturlig Alle direkte høyninger er sperrebetonte, overmelding er minst god løft eller sterk uten støtte, ny farge på 1. trinnet er krav, ny farge på 2. trinnet er konstruktivt ukrav.	
1 NT Innmelding	
15-18 hp NT System er på	
Hopp-innmeldinger	
Sonebetont sperr	
Overmeldinger	
Overmelding av 1m viser begge M Overmelding av 1M viser motsatt M + m Hopp-overmelding spør etter stopper Overmelding (1x)-P-(1M)-2M er naturlig	
Forsvar mot 1 NT	
DbI: Sterk med gode motspillsverdier 2♣ ♥ og ♠ 2♦ ♥ eller ♠ 2♥ ♥ og ♣ eller ♦, min 4 – 5 (lengst m) 2♠ ♠ og ♣ eller ♦, min 4 – 5 (lengst m) xNT en 2-seter	
Forsvar mot sperremeldinger	
Opplysende doblinger. Maursluker når hopp. 2NT: 15-18 hp (4M) - 4NT = hvilken som helst 2-fargehånd	
Forsvar mot sterk 1♠ eller sterk 2♣	
DbI=♥ og ♠, ♦=♦, xNT=♣ og ♦	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Farge på 1. trinnet er krav. Fargemelding med hopp er sperr og langfarge etter åpning 1♣♦, splinter etter åpning 1♥♠. Høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er GF – Stenberg, redobling viser 9hp+ og interesse for straff.	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norske fordelingsutsp.	Norske fordelingsutsp.	
NT	Norske fordelingsutsp.	Norske fordelingsutsp.	
Videre	Norske fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/ AKxx(x)	AK/ AKx/ AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/ KQJ(x)/ KQT	KQ/ KQJ(x)/ KQT(x)	
Dame	QJ(x)/ QJT(x)	AQJ(x)/ QJ(x)/ QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/ JT(x)	HJT(x)/ JT(x)	
10	HT9x/ /T9x	HT9x/ T9x	
9	H98x/ 98x	H98x/ 98x	
X	Hx xx / xx xx/ xxx	Hx xx / xx xx/ xxx	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2 nd	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 rd			
NT:	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2 nd	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 rd			
Andre: Styrke = lavt kort, Invitt inne i spillet			
Damen kan i visse tilfeller spilles ut fra KDJx(x) mot nt			
Doblinger			
Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokusert på majorfargene. Støttedoblinger og redoblinger tom 2♥, responsive doblinger tom 4♠, opplysende doblinger tom 4♠, negative doblinger tom 4♥ Etter at fi har meldt inn 1NT er dobl i siste hånd begge M			
Spesielle, kunstige og kompetative DbI/Rdbl			
NEG+RESP+KOMP DBL (for uttak)			
Støttedoblinger og rdbl			

 		
System Kort		
System: Naturlig		
Navn	John A. Paulsen	Steinar Nilssen
Klubb	Heimdal BK	Heimdal BK
Krets	Midt Trøndelag	Midt Trøndelag
NBF medlem	18255	12029
Grunnsystem		
Generelt		
Åpning på laveste 4-korts farge (unntak for noen 4441 hender) 1♣, 1♦ er 4-kort+, 1♥ er 4-kort kun hvis 4-kort ♠ ved siden av, ellers 5-kort+ 1♠ er 5-kort+ 1 NT åpning er (14)15-17 hp i alle soner, kan inneholde 5 kort i én M, 6 kort i én m eller 5422		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
2♦ Multi; Svake 2 i ♥ eller ♠ med 2 topphonører 5-9 hp, eller 24-25 hp 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 motparten stamper.		
Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder		
XY-NT Overmelding av 1m viser begge M, overmelding av 1M viser motsatt M + m Maursluker når det er hopp Puppet Stayman på 2NT med 20hp+ og etter innmelding 2NT med 15-18 hp		
Psyriske 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♥	10-22 hp 3-kort+	1♥♠ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣ er krav med 4+k støtte 2♥♠ viser +14 hp og god farge	1♣-1♥, 1♠=Kan være 12-14 hp NT 1♣-2♣, 2NT=12-14 hp bal, 3NT=18-19 hp bal 1♣-2♣, 3♣=svak	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte og 4k i motsatt major
1♦		4	4♥	10-22 hp 4-kort+	2♦ er krav med 4+k støtte 2♥♠ viser +14 hp og god farge	1♦-2♦, 2NT=12-14 hp bal, 3NT=18-19 hp bal	Som over
1♥		4	4♥	9-21 hp Viser 4-kort + (4-kort kun hvis 4-kort ♠ ved siden av)	2♠ er +14 hp og god farge 2NT = 4+♠-korts støtte, GF Stenberg) 3♣♦ er minisplinter 3♥ er balansert invitt 3♠ og 4♣♦ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣♦♠ = 3k+ og tillegg 1♥-2NT, 3♥ = min 1♥-2NT, 4♣♦ = renons, 4♥♠ renons min/tillegg 1♥-2NT, 3NT = 18-19 hp. Langfargeinvitter etter 1♥-2♥	Hopp til 3 er sperr i alle posisjoner, overmelding er minst invitt i åpn.farge. Etter pass: 2♣/2♦ = 3/4 kort toronto, 2 NT = invitt
1♠		5	4♥	9-21 hp 4-kort+	2NT = 4+♠-korts støtte, utgangskrav (Stenberg) 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er balansert invitt 4♣♦♥ er splinter, viser renons	1♠-2NT, 3♣♦♥ = 3k+ og tillegg 1♠-2NT, 3♠ = min. 1♠-2NT, 3NT = 18-19 hp 1♠-2NT, 4♣♦ = renons, 4♥/♠ renons tillegg / min	Som over
1 NT		---	4♥	(14)15-17 hp i alle soner, kan inneholde 5k major el. 6k minor	2♣ Stayman, 2♦♥ er overføring, 2♠ er minor-søk, 3♣♦ er puppet stayman, 3♥♠ = 55M invitt/krav	1NT-2♣-2♦♥♠-3♣ = Krav og nytt søk 1NT-2♦-2♥-3♣♦ = Nat krav til 3♥ 1NT-4♣♦ = Texas overføring	Lebensohl, dbl=negativt
2♣	X	0		Krav el. 22+ bal.	2♦ = relé	3♣=dobbelt avslag, Puppet etter 2NT 22-24 hp	X av innmelding viser 0-3 hp
2♦	X	0		Multi 24-25 hp bal. el. svake 2M 5-10 hp og minst 2 TH	2NT er krav 2♥, 3♣ = for spill, 2♠ = invitt om ♥ 3♦, 3♠, 4♣ = invitt med egen farge, 3♥ = for pref	2♦-2NT, 3♣/3♦ = Min m. ♥/♠ 2♦-2NT, 3♥/♠ = Max m ♠/♥ 2♦-2NT, 3NT = 24-25hp	Etter svar 3 NT brukes Baron og overføring. Hvis mulig svar 2NT=20-21 hp brukes Muppet
2♥		5		4-10 hp, 5 kort ♥ kan innh 4 kort i én m. usone alltid minst 4 m	2NT er krav 2♠, 3♣♦ = nat. ikke krav; 3nt=spillemelding; 4♣ = pref	2♥-2NT, 3♥ = min, 3NT = AKQ 2♥-2NT, 3♣♦ = min 3kort	Redobling er business
2♠		5		4-10 hp, 5 kort ♠ som over	2NT er krav 3♣♦♥ = nat. ikke krav; 3nt=spillemelding; 4♣ = pref	Som over	Redobling er business
2 NT		---		20-21 hp	3♣ = Puppet Stayman, 3♦♥ = ovf. til ♥♠ 3♠ = sleminvitt med begge m	Slemkonvensjoner	
3x		6		Fri stil			
3NT		7		Gående minor, benekter sidehold	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton / renons, 4NT spørr etter lengde		
4♣♦		7		Sperr (7)8 kort svak			
4♥♠		5		Praktisk	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB		
4NT		---		Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess		