

Forsvar, konvensjoner

Innmeldinger: Naturlig.

Doblinger er opplysende. Normale innmeldinger.

1 NT Innmelding:

15-18 i 2. og 3.hånd.

11-14 i 4.hånd.

Hopp-innmeldinger:

2NT = er de to laveste. Fargehopp = Frisk stil.

Overmeldinger:

Michaels (sterk eller svak).

Hopp-overmelding spør etter stopper.

Forsvar mot 1 NT: Modifisert Amundsen.

Dbl = Opplysende.

2♣ = Begge major.

2♦ = Hjerter eller spar + minor.

2♥ = Hjerter + minor.

2♠ = Naturlig.

2NT = Begge minor eller sterk tofargehånd.

Ingen forskjell hvis passet hånd.

Forsvar mot sperremeldinger:

Svake 2 Dbl er opplysende, 2NT = 15-18hp.

3 åpning Dbl er opplysende.

Leaping Michaels

Forsvar mot sterk 1♠ eller sterk 2♠:

Mot 1♠: x = ♣, 1NT = Begge minor. 2-trinnet – se NT forsvar.

Mot 2♠: Se NT forsvar (x = begge major).

Etter opplysende dobling fra motparten:

- Fargemelding er ikke krav, men passes skjelden.

- Fargemelding med hopp er svak/minisplinter.

- 2NT er invitt etter minoråpning, invittstenberg etter major.

- Redobling viser 10hp+.

- Høyning med hopp er spill.

Utspill og signaler

Utspills-stil: Norske fordelingsutspill, MUD.

	Utspill	I makkers farge
Farge	Norske, MUD	Norske
NT	4. høyeste eller MUD	Norske
Videre	Norske fra gjenværende	Norske fra gjenværende

Andre: Lavt kort er styrke.

Utspill: Standard sekvensutspill.

Kort	Mot farge	Mot NT
Ess	AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)
Konge	AK /KQ/KQJ(x)/ KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)
Dame	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)
10	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x
9	9x/98xx/98x	9x/98xx/98x
X	Hxxx/HT9x/xxxx	Hxxx/HT9x/xxxx

Kast i prioritert rekkefølge:

		Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	1	Styrke	Oddball	Styrke
Farge	2	Lavintal		Fordeling
Farge	3	Fordeling		Oddball
NT	1	Styrke	Oddball	Styrke
NT	2	Lavintal		Fordeling
NT	3	Fordeling		Oddball

Fordeling Lav-Høy = 1-3-5, Høy - Lav = 2-4-6, Trumfekko.

.

Styrke: Lavt kort.

Doblinger

Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning):

Fokusert på majorfargene. Støttedoblinger og redoblinger t.o.m.

2♠, responsive doblinger tom 3♠, opplysende doblinger t.o.m.

4♦.



WBF

**SYSTEM
KORT**



Systemkort for

Navn	Håvard Jensen	Lars Allard
Klubb	Vikersund BK	Vikersund BK
Krets	Buskerud	Buskerud
NBF medl.	11787	11350

Grunnsystem

Naturlig

Åpning er normalt på laveste 4-korts farge.

1NT åpning er (14)15-17 i alle soner, kan inneholde 5-kort i en major eller 6-kort i minor.

Spesielle meldinger som kan kreve forsvar:

2♦ Ekren. 5-10hp, min. 4-4 i major.

Kravpass situasjoner:

1x-(>3♦)-p = Pass KAN være kravpass og oppfordrer makker til å doble hvis han er kort i innmelders farge.

Ellers kravpass i opplagte situasjoner.

Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder:

X-Y NT.

Sterke eller svake Marmic og Michels overmeldinger

Negative doblinger t.o.m. 3♦. Styrkevisende videre.

Nilsland.

Lebensohl.

Manco

Psykiske meldinger:

Forekommer

Apning-	Kryss hvis	Minimum antall.	Neg. Dobl.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		4	3♦	11-22 hp 4-kort +	1♥,♠ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣ er rundekrav med 4-k støtte 2♦,♥,♠ = Tilsvarende en dårlig svak 2-åpning 2NT = 10-12 hp, benekter major, 3♣ = Sperr	1♣-2♣, 2NT = 12-14 NT 1♣-2♦♥♠, 2NT = 18-19 NT	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4-k+ støtte, benekter 4-k major. Etter pass eller innmelding er 1♣-2♣ enkel høyning med 6-9hp.
1♦		4	3♦	11-22 hp 4-kort +	2♦ er rundekrav med 4-k+ støtte 2♥♠ og 3♣ = Tilsvarende en dårlig svak 2-åpning 2NT = 10-12 hp, benekter major, 3♦ = Sperr	1♦-2♦, 2NT = 12-14 NT 1♦-2♥♠, 2NT = 18-19 NT	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4-k+ støtte, benekter 4-k major. Etter pass eller innmelding er 1♦-2♦ enkel høyning med 6-9hp.
1♥		4	3♦	10-20 hp 4-kort +	2♠ = Tilsvarende en dårlig svak 2-åpning 2NT = Stenberg 3♣♦ = minisplinter 3♥ = invitt 3♠ og 4♣♦ = renons	1♥-2NT, 3♣♦ = naturlig, tillegg (kan være 3-k) 1♥-2NT, 3NT = 12-14 hp 1♥-2NT, 4 i minor = renons	2♣ = Toronto etter pass i åpning med 3-k♥ 2♦ = Toronto etter pass i åpning med 4-k♥ 1♥-(x)-2NT = Invittstenberg 1♥-2NT = 5-5 i minor etter forhåndspass
1♠		4	3♦	10-20 hp. 4-kort+	2NT = Stenberg 3♣♦♥ = minisplinter 3♠ = invitt 4♣♦♥ = renons	1♠-2NT, 3♣♦♥ = naturlig, tillegg (kan være 3-k) 1♠-2NT, 3NT = 12-14 hp 1♠-2NT, 4 i minor = renons	2♣ = Toronto etter pass i åpning med 3-k♠ 2♦ = Toronto etter pass i åpning med 4-k♠ 1♠-(x)-2♥ = God løft til 2♠ 1♠-(x)-2NT = Invittstenberg 1♠-2NT = 5-5 i minor etter forhåndspass
1NT		---		(14)15-17 hp i alle soner, kan inneholde 5-k Major / 6-k minor	2♣ = Stayman, 2♦,♥ = overføring, 2♠ = minorsøk, 2NT = invitt med HHxxxx i minor. 3-trinnet viser 2-farge hender og invitt. 4-trinnet er kunstige sleminvitter	1NT-2♣, 2♦-2♠ = søk, 1NT-2♣, 2♥-2♠ = søk, 1NT-2♦, 2♥-3♣,♦ = Nat krav	Lebensohl dbl=straff på 2-trinnet, styrke på 3-trinnet Nilsland
2♣	X	0		Eneste kravmelding	2 NT = 5-5 i minor og positiv hånd 3 NT = 6-kort gående farge	2♣ - 2♦, 2♥/♠, 3♣ = dobbelt avslag 2♣ - 2♦, 3♣/♦ = Naturlig, utgangskrav 2♣ - 2♦, 3♥/♠ = Nat., spør etter ess/konger	
2♦	X	0		Ekren, 5-10 hp, min. 4-4 i ♥♠	2NT = 16-18 hp, ikke krav 3♣ = Relé 3♦ = 3-3 i Major og invitt. 3♥♠ = Sperr	2♦-2NT, 3♣ = 4-4 i major + 4/5 k i minor	Ved innmelding er X straff. Etter opplysende X er pass♦, RD = lik lengde i major.
2♥		5		5-9 hp, (5)6-kort♥	2NT spør etter singel, 3♣ spør etter styrke og kvalitet		
2♠		5		5-9 hp, (5)6-kort♠	2NT spør etter singel, 3♣ spør etter styrke og kvalitet		
2 NT		---		(19)20-21 NT. Kan inneholde 5-k Major eller 6-kort minor.	Puppetstayman, overføringer, 3♠ = minorstayman. 4-trinnet er kunstige sleminvitter	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr, fri stil	4 i motsatt minor etter minorsperr spør etter fargekvalitet.	RKCB med svarskala 14-03. Dopi/Ropi/Depo	
3NT	X	7		Gående minor, benekter hold i 1. og 2. hånd.	4♣ er for preferanse. 4♦ er pass eller korriger til 5♣	Cue-bid med 1. og 2. kontroller blandet Stenberg Splinter & Minisplinter Store frie 5NT	
4♣,♦		8		Sperr	4 i major er for spill. 4NT er RKCB		
4♥,♠		6		Sperr	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB		
4NT		---		Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess		

