


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	
Direkte overmelding er Michaels Cuebid	
Forsvar mot 1 NT	
<u>Mot sterk NT</u> Dbl: Minst like sterk som åpner Yeslek 2/3/4NT: begge minor <u>Mot svak NT:</u> Dbl: Minst like sterk som åpner 2 kl: Begge major, 2NT: Begge minor Alt annet naturlig	
Forsvar mot sperremeldinger	
Opplysende doblinger. Maursluker når hopp. Leaping Michael 2NT: 15-18 (4M) - 4NT = hvilken som helst 2-fargehånd	
Forsvar mot sterk 1♣ eller sterk 2♣	
Dbl er kl ♣ ♦ Yeslek ♥, ♠ Yeslek NT Minor	
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 krav Stenberg, redobling viser 10 hp+ og interesse for straff.	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norske fordelingsutsp.	Norske fordelingsutsp.	
NT	Norske fordelingsutsp. I komb med invitt eller topp av ingenting	Norske fordelingsutsp.	
Videre	Norske fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AK/AKx	
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 x x/xx x x/xx x	Hx x x/xx x x/xx x //AKxx(x)	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Ulik/8=styrke	Fordeling	Ulik/8=styrke
2 nd	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 rd			
NT:	Ulik/8=styrke	Fordeling	Ulik/8=styrke
2 nd	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 rd			
Andre: styrke = Ulik kort/8'er			
Doblinger			
Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokuset på majorfargene. Støttedoblinger og redobliger tom 2♠, responsive doblinger over 3♠, opplysende doblinger tom 3♠, neg x tom 3♠			
Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
NEG+ KOMP DBL (for uttak) tom 3♠, Støttedobliger og rdbl			

System Kort		
		
System: Naturlig, 5-korts M		
Navn	Jørn Eriksen	Nils Eirik Stamland
Klubb	Brevik	Brevik
Krets	Telemark	Telemark
NBF medlem	30741	19069
Grunnsystem		
Generelt		
Åpning på 5-korts major, 4+korts ruter 1♥ og 1♠ er 5+kort. 1♦4+korts 1 NT åpning er 15-17 i alle soner, normalt ikke 5 kort i M (men unntaksvis hvis 5332), kan inneholde 6 kort i én minor		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Kløverføringer, 2♦ SøpleMulti 3-7 hp, 6kort 2♥ eller ♠ 8-10/11 h		
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-Z/NT Konstruktiv Marmic og Michaels, Maursluker/Sperr når det er hopp Puppet Stayman på 2NT med 20-21 hp+ og innmelding 2NT med 15-18hp Leaping Michaels etter svake 2 og etter major fra motparten		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kryss = kunstig	Minimum antall	Neg. X T.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣	x	2	3♠	10-22 hp Viser 2k+	1♦:4+ hj, 1♥:4+sp, 1♠: ,6-8 bal el. utg.krav m/ru 2♣ er krav 5+k støtte; 2♦ = 0-7 hp og 6k M (multi) 2♥♠ viser 8-10 og 6k, 2 NT - begge minor good/bad; 3♣=Sperr (3-6)	Hvis svar 2♦: som etter multiåpning Hvis svar 2♥♠: som etter åpning 2♥♠ Hvis svar 2NT: 3 kl /3ru følges av pass med bad - ny melding med god	Ved innmelding 1♦:dobl viser 4+ hj, ellers system on Alle andre innmeldinger: system off
1♦		4	3♠	10-22 hp 4-kort +	2♦ er 10+ med 4+ k støtte 2♥♠ viser 3-7hp og farge; 3♦=Sperr (3-6)	Hvis 1♦-2♦: 2NT =12-13 bal, 3NT =14-15 bal 2♥♠/3♣: Holdvisende	2♦:6-10, 4+k 2NT: 10-11/12 hp
1♥		5	3♠	9-21 hp Viser 5kort+	2♣ invitt med 3 + støtte el. 10+ med 5+ kl 2♠ er minisplinter 2NT = 3+♠-korts støtte, utgangskrav (Stenberg) 3♣♦ er minisplinter; 3♥ er sperr 3♠ og 4♣♦ renonsvisende m/støtte	1♥-2NT, 3♣,♦,♠ = kortfarge 1♥-2NT, 3♥ = min, 1♥-2NT, 4♣,♦ = renons, 1♥-2NT, 3NT = 18-19 hp., 1♥-2NT, 4♥ = 16-17 hp bal. 1♥-2♥: 3♣/3♦=Trial bid - spør om hjelp 1♥-2♥: 2NT: Ber om farge med tilleggsverdier - Gjenmeld 3♥ ved min	Overmeld av motstander viser minst invitt.
1♠		5	3♠	9-21 hp Viser 5-kort+	2♣ invitt med 3 + støtte el. 10+ med 5+ kl 2NT = 3+♠-korts støtte, utgangskrav (Stenberg) 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er sperr 4♣♦♥ renonsvisende m/støtte	1♠-2NT, 3♣,♦,♠ = kortfarge 1♠-2NT, 3♥ = min, 1♠-2NT, 4♣,♦ = renons, 1♠-2NT 3NT = 18-19 hp., 1♠-2NT, 4♥ = 16-17 hp bal. 1♠-2♠: 3♣/3♦=Trial bid - spør om hjelp 1♠-2♠: Ber om farge med tilleggsverdier -3♠ = min	Som over
1 NT		---	3♠	(14)15-17 i alle soner, kan ha 6k m og unntaksvis hvis 5332 og svak M	2♣ Stayman, 2♦,♥,♠ og 3♣ er overføring 2NT: minor-søk, 3♥/3♠ = 55M invitt/krav	1NT-2♣-2♦, 2♥, 2♠-3♣/3♦ = Slemint.esse med 3♣/3♦ 1NT-2♦2♥, 2NT: invitt 1NT - 4♣, 4♦ = Texas overføring	Hvis 2♦,2♥ innmelding: dobl viser overføring til ♥/♠ Hvis 2♠/3♣♦ innmeld: dobl neg 7+; 2NT Lebensohl
2♣	X	0	3♠	Krav el. 22+ bal.	2♦ = relé	2♣-2♦-2♥: Ber om 2♠ - 2NT viser nå 25-26 Hp bal og 3NT/4NT viser 27-28/29-30 bal. 3♥ viser 6 + hj evt 5 hj og 4 sp og for svak til kreve til utg, 3♣♦ viser 4+♣♦ og 5+♥; Puppet etter 2NT 22-24	X av innmelding viser 0-3 hp P: 3-6 hp Farge: 6 + utg.krav
2♦	X	5	3♠	Søplemulit - 3-7 hp	2NT er krav. 2♥ er pass/korriger, 2♠ er kan være med til 3♥ 3♣/3♦ = for spill, 3♠, 4♣♦ = invitt med egen farge, 3♥=for pref	Nat	Redobling er business
2♥		6	3	8-10/11 hp, 6 kort	2NT er krav, og spør etter styrke i annen farge, 3 svar i åpningsfargen er sperr/ikke invitt Ny farge er egen farge og ukrav	2♥-2NT minst invitt med følg svar: - 3♣♦: Verdier/hold i meldt farge - 3♥ MIN, ingen hold i m. - 3♠ MAX, ingen hold i m	Redobling er business
2♠		6		8-10/11 hp, 6 kort	2NT er krav, og spør etter styrke i annen farge, 3 svar i åpningsfargen er sperr/ikke invit Ny farge er egen farge og ukrav	2♠-2NT minst invitt med følg svar: - 3♣♦♥: Verdier/hold i meldt farge - 3♠ ingen hold i ♣♦♥	Redobling er business
2 NT		---		20-21 hp, kan ha 5 M	3♣ er puppet, 3♦/3♥/3♠ er overføring	Slemkonvensjoner	
3x		6		Fri stil/sperr		RKCB 0314 Exclusion RKCB Cue-bid med 1. og 2. kontroller mixet Stenberg Splinter & Minisplinter	
3NT		7	Gående m, benekter sidehold.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton/ renons, 4♥,4♠: Spill, 4NT RKCB			
4♣,♦		7	Konstr. sperr i ♥,♠				
4♥,♠		5	Praktisk svak sperr	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB			
4NT		---	Min 5/5 i minor	Preferer til beste minor på egnet nivå			