

UTSPILLSKONVENSJONER

	(Mot farge = uthevet.)	Mot NT = understreket)
<u>A</u> K	<u>K</u> Q T (x)	H x <u>x</u> <u>T</u> x
<u>A</u> K x (x <u>x</u>)	<u>K</u> Q x (x)	<u>H</u> x <u>9</u> <u>8</u> x (x)
<u>A</u> K <u>x</u> x (x <u>x</u>)	K <u>J</u> T (x)	<u>J</u> T 9 (x) <u>9</u> <u>8</u>
A <u>K</u> Q (x)	<u>Q</u> J T (x)	<u>J</u> T x (x) <u>9</u> <u>x</u>
<u>A</u> K J (x)	<u>Q</u> J x (x)	J <u>9</u> <u>8</u> (x) <u>x</u> x
<u>A</u> <u>Q</u> T 9	H <u>T</u> 9 (x)	<u>T</u> 9 8 (x) <u>x</u> <u>x</u> x
A <u>J</u> T (x)	D <u>9</u> <u>8</u> (x)	<u>T</u> 9 <u>x</u> (x) <u>x</u> <u>x</u> x x
<u>K</u> Q (x)	H x <u>x</u> <u>x</u> <u>x</u>	T <u>x</u> <u>x</u> (x) <u>x</u> <u>x</u> <u>x</u> x x
<u>K</u> <u>Q</u> J (x)	H x <u>x</u> <u>x</u>	<u>T</u> 9 <u>x</u> <u>x</u> <u>x</u> <u>x</u> x x

MOTSPILLSKONVENSJONER

Fordelingskast:	Norsk
Styrkekast:	Lavt kort
Fortsettelse i farge fra:	Gjenværende
1. frie avkast:	Styrke/lavinthal/fordeling/svakhet
Lavinthal:	Ja
Invitt fra honnør inne i spillet:	Ja, men ikke slavisk
Trumfsignaler:	Norsk fordeling /evt. Lavinthal
Andre motspillskonvensjoner:	Smith vs NT; høyt kort=OK utspill

NORSK BRIDGEFORBUND

SYSTEMKORT

for Frode C Nybo Namsos BK
og Per Arne Flått Namsos BK

VIKTIGE OPPLYSNINGER

(Detaljerte opplysninger: SE INNSIDEN)

C=kløver, D=ruter, H=hjerter, S=spar, M=major, m=minor

GRUNNSYSTEM:

Spesielle avvik: Ovf.etter 1C. Switch etter innmeld.
Kravåpninger: 2 C, krav til minst 3M
Åpning 1♣: Minst 2C (kan ha alle 4432-hender)
Åpning 2♦: 3-7 hp, 6-kort M (evt 5k. gunstig./7k i sone)
Åpning 1NT: 15-17 hp, kan ha 6322,4441,5431(sjelden)
Svar: Stayman,overf,singel-hopp,2NT=svak xx

DOBLING AV INNMELDING ETTER:

Fargeåpning: Div. system etter 1kl, neg.dbl.
Åpning 1NT: Negativ t.o.m 4 S
Kravåpning (2♣) Dbl=0-4 hp,pass=5hp+ bal,meld=nat 5+kort alle trinn
Overmeld= 3-farve hånd.

MOTSPILLSKONVENSJONER

Utspill: Norsk mot farve, invitt mot NT (lavt kort)
Fordelingskast: Norsk
Styrkekast: Lavt kort

ÅPNINGSMELDINGER

1♣: minst 2-kort C, valgfritt med alle typer 4432 hender
Svar: 1D/H=farven over. 1S=frekvent 6-10 bal. (benekter M)
1NT=11-12, 2C=omv.m. 2D/H=6kort i farve over 3-9 eller GF
1♦: 4-kort. (sjelden gang 3-kort av taktiske grunner)
Svar: 2D=omv.minor. 2NT=11-12 hp, 3C= god sperre i D
3D= svak sperre, 3 M=renons (men nat.sperre etter maj-innm)
1♥: 5-kort. Farven kan gjentas etter 2-over 1 uten at det lover extra H
Svar: 2m=krav til utg.bortsett fra gjenm. 2 S=ukjent singel m,
2NT=Stberg, 3C=bal.invitt i H, 3D=singel S, 3S=ukjent singel 10-12
1♠: 5-kort. Farven kan gjentas etter 2-over 1 uten at det lover extra S
Svar: Samme prinsipper som etter 1H.; NB; 3NT=ukjent singel 10-12

1NT: Utenfor sonen: 15-17 (14 gode) I sonen: samme
Svar 2♣: Stayman 2♦: 5+H 2H=5+S. 2S=div.minorhender.
Andre: 2NT=viser xx i ukjent. 3-trinnet; singelton.
2♣: Sterk, krav til 3M hvis ubal. Hvis bal; 22 hp+
Svar: 2D=kan være avvent.2NT=5-5m, 3H/S= kortfarve 1444 GF
2♦: 3-7 HP, 6k.M (kan ha 5gode i gunstig).Evt 7-kort i sone
Svar: 2NT=spør. 3C/D=nat,ikke krav. 3H=pass/correct. 4C=meld f/u
2♥: 6-korts farve, 8-11 hp (unntaksvis 7-kort; i så fall 7222)
Svar: 2NT=GF, 3C/D=nat GF, 3S=nat.invitt. 4C=Sperre-Blwood
2♠: 6-korts farve, 8-11 hp (unntaksvis 7-kort; i så fall 7222)
Svar: 2NT=GF, 3CDH=nat GF, 4C=Sperre-Blwood.4NT=4EssBlw.
2NT: 20-21 hp, kan inneholde singel /ubal.hender når gjenm.er probl.
Svar: 3C=PuppetStaym.3D/H=5+ i farven over.3S=begge m.
3♣♦: Sperre Svar: 3M er utg.krav, 4 i motsatt m er Sperre Blw.
3♥♠: Sperre Svar: 4C er SperreBlw.4MM=spill.4NT=4EssBlw
3NT: Gående m. Svar: 4-7C=pass/corr. 4M=spill. 4D=spør single?
4♣♦: 8-9stkH/S Svar: (åpn.lover SOLID M).1.tr.= ber om cuebid
4♥♠: Sperre/spill Svar: 4NT=1430 Blw. 5m=cue, 4/5M=naturlig

SLEMKONVENSJONER

RKC(1430 etter S/H/D,0314 etter C). Mange Last-Train posisjoner.
Cuebids, Splinter, Stenberg, DOPI= dbl 0/3, P=1-4, 1.trinn= 2 uten tr.Q
ROPI=XX 0/3 osv. Innm.over trumf;DEPO= dbl(even 0/2/4,P(odd)=1/3

Canape-prinsipp: Nei
Rele-prinsipp: Flere varianter
Toronto/Drury: Etter pass i åpning på 1M-åpninger
Negative dobl: Ja, oftest t.o.m 4 S
Invittmeldinger: Flere varianter
Hopp til 2NT: Stenberg etter M
Hopp i åpningsfargen:Sperre
Hopp i ny farge: Flere varianter
Dobbelt hopp i ny farge: Renons (unntak etter innm.=sperr)
Etter opplysende dobling fra motparten:
Laveste fargemelding: Overf. etter M, system etter m
Fargemelding med hopp: Flere varianter
Enkel høyning: Naturlig
Høyning med hopp:Sperr
Hopp til 2NT: begge minor etter 1m, Inv.Stenb.etter M
Redobling: 9hp+
Andre prinsipper og konvensjoner:

FORSVARSMELDINGER

Mot 1NT: 2C=H/S, 2D=en M, 2H/S=4(5)-kort + 5(6)m,
Mot sterk 1♣: Yeslek
Mot sterk 2♣: X=M+m, 2NT=begge m, 3C=begge M
Mot svake 2: X=oppl, 2NT=15-18
Mot sperreåpn.: div.maursluker. mot 3m er 4D=begge M
Mot Multi 2♦: Sterke hopp 3M, 4m=maursluker
Mot Ekrens 2♦: Naturlig, men hopp til 3M =spør etter hold
Innmelding 1NT: 15-18 4. hånd: 12-16
Svar: System, men annet system etter 12-16 hvis 15-16; spør!
Innmelding 2NT: To laveste umeldte
Overm. av åpnf: Etter 1C er 2C naturlig. Ellers 5/5-hender
Hopp i ny farge: Sone/sperr/stikkbetont, begr i hp (evt.taktisk)
Spesielle dobl.: Ja, flere varianter.
Lebensohl: Overf.Lebensohl. 2 NT=noen ganger Scrambling
Andre-
forsvarskonv:

PRINSIPPER OG KONVENSJONER