

UTSPILLSKONVENSJONER

Mot **NT** markeres med utheving og kursiv, mot **farge** markeres med utheving og understreking. H = honnør, x = kort under T.

Utspill: 3./5. høyeste (norske), men invitt (normalt 4. høyeste) og nesthøyeste (fra dårlig farge) mot grand (*men alltid norske i egen eller makkers meldte farge*). Toppen av sekvens/indre sekvens.

<u>E</u> K	<u>E</u> JT(x)	<u>D</u> JT(x)	Hxx	<u>T</u> 9x(x)	<u>x</u> x
<u>E</u> Kx(xx)	<u>K</u> Dx	<u>D</u> Jx(x)	<u>H</u> x	<u>T</u> x(x)	<u>xx</u> x
<u>E</u> Kxx(xx)	<u>K</u> DJ(x)	<u>D</u> J	<u>J</u> T9x	<u>T</u> 9	<u>xx</u> xx
<u>E</u> KD(x)	<u>K</u> DT(x)	<u>H</u> T9(x)	<u>J</u> Tx(x)	<u>T</u> x(x)	<u>xxxx</u> x
<u>E</u> KJ(x)	<u>K</u> DT9(x)	H98(x)	<u>J</u> T	98x(x)	<u>xxxx</u> xx
<u>E</u> KJT(x)	<u>K</u> Dxx(x)	Hxxx	J98(x)	98	(H=E/K/D)
<u>E</u> DT9(x)	<u>K</u> JT(x)	Hxx	<u>T</u> 98(x)	9x	(x<10)

Andre honnørkombinasjoner

MOTSPILLSKONVENSJONER

Fordelingskast: Norske Svenske Andre Ingen
 Styrkekast Høyt k. Lavt k. Ulike Like Ingen
 Fortsettelse i farge fra Opprinnelig antall Gjenværende
 1. frie avkast Styrke Fordeling Lavinthal Andre
 Lavinthal Ja Nei
 Invitt fra honnør inne i spillet Ja Nei

Trumfsignaler: Lavinthal-prinsipp

Andre motspillskonvensjoner: *Smith-Peter* mot grand, dvs. et høyt kort fra begge motspillere i den fargen spillefører angriper = godt utspill!
Oddball (uvanlig påspill/avkast = vær våken makker!)



NORSK BRIDGEFORBUND
 SYSTEMKORT
 Offisiell utgave



Kategori

13747 Are Nesdal Stavanger BK
 10373 Thorleif Skimmeland Stavanger BK

VIKTIGE OPPLYSNINGER

Grunnsystem: Naturlig (2-over-1 og 5-korts major)

Spesielle avvik: svake hopp i ny farge etter åpning 1♣/♦

Kravåpninger: 2♣ og 4NT

Åpning 1♣: 3+, ca. (10)12-20(22) hp

Åpning 1NT: (14+)15-17 hp. Kan ha 5M eller 6m

Åpning 2♣: krav; ca. 22+ hp eller svakere og stikkbetont

Åpning 2♦: 4-7 hp og 6-kort major (mulig 5-kort u.s.)

Åpning 2♥: 6-kortsfarge, 8-10(11) hp. I 4.hånd: 10-13 hp

Åpning 2♠: 6-kortsfarge, 8-10(11) hp. I 4.hånd: 10-13 hp
 2 over 1 er krav til: utgang unntatt dersom fargen gjentas

2 over 1 som kan være 3-kort: 2♣ 2♦ Ingen

Dobling av innmelding etter

Fargeåpn: Straff Neg Hi-Lo Støttet T.o.m 4hj2hj

NB! 1m - (1♦/♥) - Dbl = 4+ i fargen over (♥/♠)!

Åpn 1NT: Straff Neg Hi-Lo T.o.m 3hj

Kravåpn: Straff Neg Kontr Andre T.o.m

0-3 hp (og pass = 4+ hp)

Motpillskonvensjoner

Utspill: Norske, men invitt og nest høyeste mot NT

Fordelingskast: Norske

Styrkekast: Lavt kort

Melding – Minste antall kort/styrke – Forklaring og svar

1♣	3+, (10)12-22 hp. Svar: 2♣=omvendt minor (10+ hp). 2♦=55 i M, 5-11 hp. 2M=6-kort og 3-6 hp. 2NT=invitt. 3♣=sperr (4-7 hp). 3♦=nat. sperr. 3M=renons m/støtte
1♦	(3)4+, (10)12-22 hp. Svar: 2♣=nat. GF eller 55 i M og 5-11 hp. 2♦=omvendt minor (10+ hp). 2M=6-kort og 3-6 hp. 2NT=invitt (11-12 hp). 3♣=invitt (6-kort og ca. 10-11 hp). 3♦=sperr (ca. 4-7 hp). 3M=renons m/støtte.
1♥	5+, 10-21 hp. Svar: 2♣=nat. eller 10-12 hp m/3k-støtte. Hopp i ny farge=mini-splinter (singelton m/4k-støtte). 2NT=invitt-Stenberg. 3♥=sperr. Dbl. hopp i ny farge = renons m/4k-støtte. 3NT=normalt 33(43), 13-15 hp
1♠	5+, ca. 10-21 hp. Svar: som etter 1♥ (se over) NB! Åpning 1♥/♠ i 3. hånd kan være på en god 4-kort!
1NT	(14+)15-17 hp. Kan ha 5M/6m. Svar: Stayman og overf. 2♠=spill i ♣, invitt i NT eller ♦ eller sleminvitt med 55 i minor. 2NT=invitt i ♣ eller spill i ♦. 3♣=invitt med 55 i major eller utg.krav med singel ♥. 3♦=utg.krav med singel ♠. 3♥/♠=3-kort + 5-kort i motsatt major. 4♣/♦=overføring til 4♥/♠. 4NT=Blackwood (NB!)
2♣	Sterk/krav; ca. 22+ hp evt. 18/19+ hp og 9+ stikk. Svar: 2♦=neg. eller avventende. 2M=nat./positiv. 2NT=minst 55 i minor. 3m=minst KQxxx. 3M=min. AKQxxx.
2♦	Ca. 4-7 hp og 6-kort major (mulig god 5-kort u.s). Svar: 2M/3M=pass eller korriger. 2NT=eneste krav. 4♣=overf. til fargen din. 4♦=meld fargen din! 4M=nat I 4.hånd: 6k ♦ og 11-13 hp
2♥	8-10(11) hp og 6-kort. I 4. hånd: (10)11-13 hp. Svar: 2NT=kunstig krav. Ny farge lavest mulig=krav.
2♠	8-10(11) hp og 6-kort. I 4. hånd: (10)11-13 hp. Svar: 2NT=kunstig krav. Ny farge lavest mulig=krav.
2NT	20-21 hp jevn. Svar: Muppet Stayman og overføring. 3♠=minst 4-4 i m. 4♣/♦/♥/♠=sleminvitt i fargen over
3♣♦♥♠	Sonebetont sperr (normalt god 7-kort 1./2. hånd i.s.) Svar: ny farge er krav, men 4 i (ny) minor er cuebid.
3NT	7+ gående minor uten sideess/-konger i 1./2. hånd. Svar: 4/5♣=pass/korriger. 4♦=relé (spør). 4M=spill.
4♣♦	Sperr med hullete farge. Svar: ny minor er cuebid, 4M er spill og 4NT er også for spill!
4♥♠	Sonebetont sperr. Svar: 4♠ etter 4♥ er spill, 5m=cuebid

Forsvarsmeldinger:**Mot åpning 1 i farge**

1 i farge u.s kan være «lett», mer konstruktivt på 2-trinnet.
1NT = 15-17(18) hp, men (11)12-15 hp i 4.hånd (system på).
2NT = 55 i laveste umeldte, men nat. (19-21 hp) i 4.hånd.
Overmelding = 55 i begge M etter 1m og motsatt M og én
m etter 1M. Hopp i farge er svakt (men 12-14 hp i 4.hånd).

Mot åpning 1NT

Multi-Landy: D = straff/styrke. 2♣ = ♥ + ♠. 2♦ = 5+ M.
2M = 4-kort og 5+ m. I 4. hånd og etter forhåndspass:
DONT: D = én farge, 2 i farge = fargen + én høyere farge,
2♠ = naturlig (6-kort).

Mot kunstig sterke kløveåpninger

Yeslek på alle trinn (også etter 1♣-1♦ og 2♣-2♦)

Mot svake kunstige åpninger (Multi/Ekrens e.l.)

D = opplysende (men mer straffebetont etter Ekrens).
2NT = 15-17(18) hp (2NT-system er på etter Multi, men
etter Ekrens er 3m=spill og 3M=holdvisende).

Mot svake naturlige åpninger (Svake to/Tartan e.l.)

D = oppl. 2NT = 15-17(18)hp (system er på). Hopp til 4m
viser 5-5 i motsatt major + meldte minor (ikke krav).

Andre prinsipper og konvensjoner:

XY/XYZ. 4.farge = utgangskrav. 1M-1NT: 2NT=utg.krav.
Hopp til 3 i en lavere farge etter 1M-1NT er invitt med 55.
1M-(D)-2♣ = «god løft». 1M-2♣/♦ etter forhåndspass er
Toronto (2♣=3-kortsstøtte/2♦=4-kortsstøtte). Langfarge
trialbids. Manco. Lebensohl. Rubensohl. Good/Bad 2NT.
Scrambling 2NT. RD etter neg. D = honnør i makkers
farge. Cuebid i motpartens farge viser ofte en «god løft» i
makkers farge. Responsive/kompetitive D. Support D/RD
med 3-kortsstøtte. Kravpass etter stamp i gunstig sone og
når vi har etablert utg.krav. 1♣-(1♦)-1♠=4-4 i major!

Slemkonvensjoner:

RKCB (1430). Exclusion BW (0314). Cuebids. Splinter.
DOPI/ROPI/DEPO. 5NT (uten 4NT først) = «pick a slam»