

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlig, kan være svak med god farge. 2nt etter innmelding viser invitt med 4k støtte. Hopp i ny farge etter innmelding er minisplinter.
1NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 hp, balansert – også i 4. hånd
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sperr 2nt= to laveste umeldte fargene (minor over 1k <3 kort) Innmelding 3k over 1k er naturlig sperr Leaping Michaels
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels cue-bid – begge M over minor og M + kl over major. (viser normal tilsvarende styrke som åpningshånd, unntatt i gunstig sone da kan en være svakere) 1k (<3k) da er 2k naturlig (2r=begge major)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
MultiLandy: 2k=Begge major, 2r=6k major, 2M=5+&4+ i minor, dobl=4kort major/5 kort+minor.2nt=begge minor. 2k/r=5 kort min+4 kort M
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende dobling. Mot Multi: D = opplysende dobling av 2s. Leaping Michaels.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot 1kl (Presisjon) D= sterk ubalansert.1RU=begge Major NT=minor. Mot sterk 2KL:D=begge M.2NT=begge minor
Etter opplysende dobling fra motparten
RD=10+hp Ny farge er rundekrav på 1-trinnet. 2nt=minst invitt i åpningsfarge. Fargen under åpningsfarge i Major viser god høyning.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th =odd	3 rd -5 th =odd	
NT	Most frequently 3 rd /5 th = Odd	3 rd -5 th =odd	
Videre	Ofte invittpreg i senere spill.		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	A K / A Kx/ A Kxx(x)	AK/ A Kx/ A Kxx(x)	
Konge	K Q/ K QJ(x)/ K QT(x)	K Q/ K QJ(x)/ K QT(x)	
Dame	A QJ(x)/ Q J(x)/QJT(x)	A QJ(x)/ Q J(x)/ Q JT(x)	
Knekt	H J T(x)/ J T(x)	H J T(x)/ J T(x)	
10	H T 9x/AQT(x)/ T 9x	H T 9x/AQT(x)/ T 9x	
9	H9 x /9xx T 9	H9 x / 2 xx T 9	
X	Hx xx /H T 9 x /xx x (x)	Hxx x /H T 9 x /x xxx (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Lavintahl	Lavintahl	Lavintahl
3			
NT: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2		Lavintahl	Lavintahl
3			
Signaler (trump inkludert): Generelt benyttes det Norske fordeling og små som styrke. I trump fordeling eller Lavintahl.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Egen åpning			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

Resp/comp doblinger, DOPI/ROPI, Support dobl m/støtte til 2-trinner. Support RD på 1-trinnet.

  		
System-kort		
System: NATURLIG – 5k major		
Spillere	Erik Rynning 14517	Arve Farstad 2024
	TOPBRIDGE BK	TOPBRIDGE BK
Grunnsystem		
Generelt		
5+korts major / 4+korts ruter / 2+korts kløver		
1NT = (14)15-17 hp, kan ha 5k major og 6k minor		
2 over 1 er utgangskrav unntatt ved gjennmelding		
2kl = Sterk hånd		
2ru = Svake to i major eller 20-21 NT		
2hj/2sp = 5k major og 4+ i minor, under åpning.		
I gunstig sone loves bare 5kort M; lover ikke minor.		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		

Viktige prinsipper som ikke passer andre steder
Psykiske meldinger
Sjelden

Åpning	Kunstig	Minn #	Neg. x t o m	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4H	10 - 22 + hp	2 r = 9-11 hp, 5+ korts kløver 2 k = GF m/kløverstøtte 2h/s = naturlig utgangskrav. Walsh.	XY/XYZ 3. farge er rundekrav, 4. farge er utg.krav.	1k - (1h) - x= 4k spar 1k - (1h) - 1s = 5k spar xyz med kun 1 melding imot
1♦		4	4H	10 - 22 + hp	2 r = GF m/ruterstøtte 2h/s = naturlig utgangskrav. 3k = 9-11 hp, Invitt m/ruterstøtte	XY/XYZ 3. farge er rundekrav, 4. farge er utg.krav	1r - (1h) - x= 4k spar 1r - (1h) - 1s = 5k spar xyz med kun 1 melding imot
1♥		5	4H	10 - 22 + hp	1h-3h = Svak Jackoby 2 NT. Bergen (3k=9-11, 3r=6-8) 2SP=Invitt med ukjent singel	XY 1H-1NT - 2NT=Utg.krav. Kortfarge trialbid etter 1M-2M 1h-3nt = 12-15, ofte 3-2-4-4	2 kl/2 ru = Toronto
1♠		5	4H	10 - 22 + hp	1s-3s = Svak. 1SP-4HJ=Renons Jackoby 2 NT. Bergen (3Ru=9-11, 3HJ=6-8) 1s-3k=Invitt med ukjent singel	1S-1NT - 2NT=Utg.krav. Kortfarge trialbid etter 1M-2M, unntatt 1s-2s/3h som viser minst 4k h. 1s-3nt = 12-15, ofte 2-3-4-4	2 kl/2ru = Toronto
1 NT			4H	15-17 hp, balansert	2kl = søk., 2ru/hj= overf., 2sp=minorspørsmål 3k/r=Naturlig, invitt 3h/s = Singel m/3 kort i motsatt major	1nt-2sp-2nt=best ru eller lik minor 3k = nytt søk, Smolen 1nt - overf - hopp er max m/4k støtte	
2♣	x			Sterk	2r= Ventemelding 2M = Naturlig, 2 NT= 10+HP, balansert		2k - (x) - dobl=5/6+hp
2♦		0		Svake 2 i major Eller 20-21NT	2nt=?	2r-2nt - 3k = max. (3r spør om farge) 2r-2nt - 3h/r =fargen over og minimum.	I 4.hånd viser åpning 2r 20-21 eller 5 kort M=10-11.
2♥		5		5h + 4+m 8-10 hp(>=i gunstig)	2nt=? (2h-2nt-3m-3h=Slemint/i gunstig utgangsinvit) Ny farge er ikke krav.		I 4.hånd viser åpning 2h egen åpning og god 6-korts farge.
2♠		5		5s + 4+m 8-10 hp(>=i gunstig)	2nt=? (2s-2nt-3m-3s= Slemint/i gunstig utg.invitt) Ny farge er ikke krav.		I 4.hånd viser åpning 2s egen åpning og god 6-korts farge.
2 NT				22-23 hp, balansert.	Puppet stayman 3r/h=overf., 3s=minorsøk, 3nt=5s+4h	Slemkonvensjoner	

3x		(6)- 7		Sperr	Ny farge på 3-trinnet er naturlig krav 4 mi er cuebid.	Cue-bids, RKCB, 0-3, Exclusion, RKCB (0314), etter spørsmål om Dame benekter laveste melding dama. På RKCB svares det 5nt med 1 ess + renons Etter revers benyttes billigste melding av 4. farge og 2nt som svakeste melding.
3NT	x			Gående minor	4/5k= ber om pass/korriger 4r=? om kortfarge	
4♣,♦		7		Ekte		
4♥,♠				Sperr		
4NT				Spør etter ess	Svarer hvilket ess, (5k=ingen, 5nt=k ess)	

Supplementary:

Etter: 1nt-2k - 2x - 3kl=nytt søk

1nt - 2k - 2r - 3k

1nt - 2k - 2h - 3k

1nt - 2k - 2s - 3k

3r=5k minor (3h= ? deretter LL)

3r=4k minor (3h=? deretter LL)

3r= 4k minor (3r = ? deretter LL)

3h=2344

3h=5k

3h= 53 i major

3s=3244

3s=44 i major

3s= 52 i major

Etter motparten melder inn over 1 nt åpning:

1NT -(D= Enfargehånd, ofte 6 kort)- Fullt normalsystem på og RD=8HP+ ikke 4 kort M

1NT- (2X= X+ en farge)-D= Negativ mot farge X

1NT-(2M)-Ikke 2NT=Ikke hold i motpartens M

1NT-(3KL)-3RU/HJ= overføring minst invitt.

3SP= 4-4 Major utg krav

D= Minst 4-3 Major minst fight/invitt

1NT-(3RU)-3HJ=minst invitt i spar

-3SP= 5hjerter+

1NT-(3HJ)-4HJ-= Overføring til Spar

1NT-(3SP)-D= fire kort hjerter

-4-trinnet= Overføring (4SP=overføring til kløver)

Etter 1X-1Y-2NT (=18-19 hp)

1X-1Y-2NT-3KL= krav utgang (oftest kløver, kan være sleminvitt i kløver, men lover ikke kløver i 1 omgang), ber om mer info

1RU-1SP

2NT-3HJ=Krav med minst 5-4 i spar/hjerter

-3SP=Krav med minst 5 kort spar

-3RU=Krav minst 4 kort ruter (kan ha fem kort spar)

Gjentatt Y = Stopp.

Etter 1M-1nt-2nt (=Krav til utgang)

1h-1nt - 2nt

3k=5+kl

3r= 5+ru

3h= 3244, min

3s=55 i minor

3nt=3244, max

1s-1nt-2nt

3k= 5+ i ukjent minor (3r= ?, deretter LL)

3h=4 eller 5k hjerter (åpner melder 3h med minst 3korts hjerter)

3h=6k h

3s=2344, min

3nt= 2344, max

Etter Jacoby

1M-2NT=Stenberg.

3-trinnet= ekte farge med tillegg (13 gode+)

3NT=18-19 uten single

Etter Multi (Svake to i major):

2SP= Tåler å høre 3HJ

2NT spør styrke og farge

3RU/3HJ=dårlig hånd med HJ/SP

3KL= (9-10 HP eller sterk farge),

-3RU=rele, og så omvendt major

2RU-(D)-RD = Meld fargen din (pass= for spill).