

UTSPILLSKONVENSJONER

H=honnør x= kort under T

EK	EJT(x)	DJT(x)	Hxx	T9x(x)	xx
EKx(xx)	KDx	DJx(x)	Hx	Txx(x)	xxx
EKxx(xx)	KDJ(x)	DJ	JT9x	T9	xxxx
EKD(x)	KDT(x)	HT9(x)	JTx(x)	Tx	xxxxx
EKJ(x)	KDT9(x)	H98	JT	98x(x)	xxxxxx
EKJT(x)	KDxx(x)	Hxxxx	J98(x)	98	(H=E/K/D)
EDT9(x)	KJT(x)	Hxxx	T98(x)	9x	(x<10)

Andre honnørkombinasjoner

AVTALER I MOTSPILL

Fordelingskast: ☐ Norsk fordeling (1,3,5) ☐ Ingen

Styrkekast ☐ Lavt kort ☐ Ingen

Invitt fra honnør inne i spillet ☐ Ja ☐ Nei

Første frie avkast: ☐ Lite kort = styrke ☐ Ingen spesiell betydning

Hvis motparten melder inn, betyr dobling:

Åpning 1x: ☐ Straff ☐ Opplysende

Åpning 1NT: ☐ Straff ☐ Opplysende



NORSK BRIDGEFORBUND SYSTEMKORT

Grønt system – for nybegynnere



Kategori

VIKTIGE OPPLYSNINGER

Grunnsystem: Naturlig. Ingen spesielle avvik.

Kunstig kravåpning: 2♣

Åpningsmeldinger - fargelengder

1♣: ☒ 2+ ☐ 3+ ☐ 4+ |

1♦: ☐ 3+ ☒ 4+ ☐ 5+

1♥/♠: ☐ 4+ ☐ 4+♥/5+♠ ☒ 5+ |

Åpning 1 NT: 15-17 hp, balansert hånd

Åpning 2 ♦/♥/♠ : Svake 2. 6-kortsfarge, 5-11 hp

2 over 1 er krav til: ☒ Runde ☐ Utgang

Motspill

Utspill: Topp av sekvens/indre sekvens.

☒ Invitt ☐ Norsk fordeling (1,3,5)

Fordelingskast: ☐ Ingen ☒ Norske fordelingskast

Styrkekast: ☐ Ingen ☒ Små kort

Forsvarsmeldinger

Mot naturlige fargeåpninger:

Innmelding: 5+kort i fargen, 10+hp
Opplysende doblinger
Svake hoppinnmeldinger

Forsvar mot grandåpninger:

☐ Bare naturlige meldinger
☒ ♣ = begge major

Mot svake naturlige åpninger

☒ Opplysende dobling og naturlige fargeinnmeldinger
☐ Naturlige fargeinnmeldinger (ingen opplysende dbl)

Andre forsvarsmeldinger (sett kryss hvis de brukes)
☒ Michaels cuebid (overmelding av motpartens
minoråpning viser 5+-5+ major)

☒ Marmic (hoppinnmelding 2NT viser 5+-5+- i de to
laveste umeldte fargene)

Melding - Minste antall kort/styrke – Forklaring - svar

Melding	Antall	Beskrivelse	Svar
1 ♣	2	12-21 hp	Naturlig
1 ♦	4	12-21 hp	Naturlig
1 ♠	5	12-21 hp	2-over-1 er runde/krav til utgang
1 ♥	5	12-21 hp	
1 ♥	5	12-21 hp	
1NT		15-17 hp, balansert fordeling.	Overføring: ☒ Ja ☐ Nei
2 ♣	0*	22+hp eller 9+ spillestikk	2♦: Stayman
2 ♦	6	Svake 2. 6 kortsfarge, 6-11 hp.	2♦ obligatorisk svar: ☐ Ja ☐ Nei
2 ♠	6	Svake 2. 6 kortsfarge, 6-11 hp.	
2 ♥	6	Svake 2. 6 kortsfarge, 6-11 hp.	
2 ♥	6	Svake 2. 6 kortsfarge, 6-11 hp.	Ny farge = runde/krav
2NT		20-21 hp, balansert fordeling.	Overføring: ☒ Ja ☐ Nei
3 ! farge		Svake 3. 7-kortsfarge, 6-11 hp	3♣: Stayman
3 NT		8+-kortsfarge, 6-11 hp	
4 ♣	8+-kortsfarge, 6-11 hp		
4 ♥	8+-kortsfarge, 6-11 hp.		
Slem-konvensjoner		4NT = Blackwood, 4 ess 5NT = Spørsmål om antall konger	