

Forsvars- og konkurransemeldinger

Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Aggressiv stil
Svar F1 på 1.- og 3. -trinnet

1 NT innmelding

15-18 HCP; system på

Hoppinnmeldinger

1-farge: Svak - sonebetont
2-farge: 2 NT = to laveste

Overmeldinger

(1m) – 2m = begge Maj
(1M) - 2M = motsatt major + ♣

VS. NT (vs. Sterk/svak)

DBL = straff
2 ♣ = begge Major
2 ♦ = ♥ eller ♠
2 ♥ = 4 ♥ + 5+ minor
2 ♠ = 4 ♠ + 5+ minor

VS. Sperr (Doblinger; Cue bids; Hopp; NT-meldinger)

T/O dbl
Hopp i m: minorfargen + motsatt Major (5+-5+)

VS. Mot sterke konvensjonelle åpninger

Sterk 1 ♣: yeslek (med unntak av hopp til utgang)
Halles 2 ♣: naturlig

Etter opplysende dobling fra motparten

System på
Rdbl = 9+

Utspill og signaler

Utspillsstil

	Utspill	I makkers farge
Farge	norsk	norsk
NT	norsk	norsk
Videre	norsk	

Utspill

Utspill	Vs. Farge	Vs. NT
Ess	AKx(x..)	AKx(x..)
Konge	AK/KQ(x)	KQ(x)/AKQ(x)
Dame	QJ(x)	QJ(x)/HQJx
Knekt	JT/KJ10	JT/KJ10/AJ10
10	T9/HT9	T9/HT9/AQT9
9	9x	9x, H98xx
Hi-x	norsk	norsk

Signaler i prioritert rekkefølge

	Makkers utspill	Spilleførers	Avkast
Farge:	lavt	fordeling	lavt
2 nd	Fargepref.	Fargepref.	Fargepref.
3 rd	fordeling		fordeling
NT:	lavt	Fargepref.	Fargepref.
2 nd	Fargepref.	Fordeling	Fordeling
3 rd			

norsk fordeling, lavt = styrke, lavinthal i trumf

lavinthal mot NT

Doblinger

Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Aggressiv stil

Spesielle, kunstige og komp. doblinger/rdbl

Negative DBL tom 4 ♠, Responsive DBL
Support DBL til 2♥, 1m - (1♥) - DBL viser 4+♠
1m - (1♠) - DBL som oftest 4♥
1m - (1♥) - 1♠ = maks 3 ♠



System Card



Grunnsystem: Naturlig

NAVN: **Geir Brekka** Kristiansand bk

Ann Karin Fuglestad Farsund bk

Grunnsystem

Generelt

Naturlig.

5 korts Major

1NT Openings: (14)15-17 i rød sone

I grønn sone 1. og 2. hånd brukes 8-12 NT

Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

2♦ 4+ 4+ Maj. Svak – sonebetont

Kravpassituasjoner

Viktige prinsipper som ikke passer andre steder

NT åpninger kan inneholde singleton og skjeve fordelinger

Psykiske meldinger

Forekommer

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. D. tom	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller forhåndspass
1♣		2	4♠	Nat, 3+, 10-23 HP	1♦ = ovf til ♥, 1♥ = ovf til ♠, 1♠ = minorbasert hand/sterk med ♠ og ♦/6-10 NT. 1NT = 11-12 hp	1♦-2♥ = 4♥ 11-14 hp 1♦-1♥ = 3♥+ alle fordelinger	Overføringer og omvendt minor er på. Fit jumps
1♦		4	4♠	Nat, 3+, 10-23 HCP	Omvendt minor, 1♦-3♦ = sperr	Naturlig, XYZ og XY-NT	Som over
1♥		5	4♦	Nat, 5+, 10-23 HCP	2NT = Stenberg 2♠ = splinter I en minor, utg. invitt med ♥ 3♣ = balansert invitt med ♥ 3♥ = sperr	1♥-2 NT – 3-trinnet = tillegg. Hopp til 4-trinnet viser renons i fargen.	Etter forhåndspass: 2♣/2♦ – invitt til utgang i åpn.farge
1♠		5	4♦	Nat, 5+, 10-23 HCP	2NT = Stenberg 3♣ = splinter I en minor, utg. invitt 3♦ = balansert invitt med ♠ 3♠ = sperr		Etter forhåndspass: 2♣/2♦ – invitt til utgang i åpn.farge
1 NT			3♠	(14)15-17 HCP (8)9-12	Stayman og overføringer, 2♠ = overføring til minor, 2nt = svak dobbelton 3-trinnet = singel, 4m = Texas 2♣ = svak stayman 2♥/♠ = spill 3♣/3♦/ = spill, 3 i major = invitt		
2♣	√		3♠	Halles	2♦ = avslag	2♣-2♦-2M-3♣ = dobbelt avslag	
2♦				4+ 4+ I Major - svak	2NT = invitt 3♣ = krav		
2♥		5		Svake 2 (kan være 5 kort usone)	2NT = spm etter kortfarge I sonen 2NT = spm etter styrke og fordeling utenfor sonen		
2♠		5		Svake 2 (kan være 5 kort usone)	2NT = spm etter kortfarge I sonen 2NT = spm etter styrke og fordeling utenfor sonen		
2 NT			3♠	20-21 HP	3♣ = Puppet, 3♦/3♥ = overføring, 3♠ = begge minorinor, 4x = overførings sleminvitt	High Level Bidding	
3x		6		Sperr		RKCB, Exclusion	
3NT	√			Gående minor Sjansje – 3. og 4. hånd		Splinter	
4♣,♦		7		Sperr		Cue Bids	
4♥,♠		6		Sperr		DOPI, ROPI	
4NT							
5NT							

