

Forsvar, konvensjoner	
Innmeldinger	
Naturlig Alle direkte høyninger er sperrebetonte, overmelding er minst invitt, hopp i ny farge er sperr med viss tilpasning i makkers farge. Dobbel hopp i farge er splinter. Doblinger er opplysende.	
1 NT Innmelding	
15-17 i 2-3.hånd 15-17 i 4.hånd / etter pass i åpning NT System er på	
Hopp-innmeldinger	
10- 14 og 6 korts farge/	
Overmeldinger	
Direkte overmelding er Michaels Cuebid hvis naturlig farge Hopp-overmelding spør etter stopper. Overmelding (1x)-P-(1y)-2y er naturlig	
Forsvar mot 1 NT	
Dbl : Opplysende 2♣ Enseter 2♦ Major, minst 4-4 2♥ 5+kort og en minor 4+kort 2♠ 5+kort og en lavere farge 4+kort 2NT Begge minor, minst 5-5	
Forsvar mot sperremeldinger	
Opplysende doblinger 2NT : 15-18 (4M)-4NT=hvilken som helst 2-fargehånd	
Forsvar mot sterk 1♣ eller sterk 2♣	
Dbl Nat ♦ Minst 4-4 i major eller minor ♥, ♠ Naturlig NT Minst 4-4 i ♠♦ / ♥♣	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Laveste fargemelding er krav, fargemelding med hopp er 3-7hp og langfarge etter åpning 1♣♦ og splinter etter åpning 1♥♠, høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er invitt, redobling viser 10hp+	

Utspill og signaler			
Utspills stil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Svenske fordelingsutsp.	Svenske fordelingsutsp.	
NT	Svenske fordelingsutsp.	Svenske fordelingsutsp.	
Videre	Svenske fra opprinnelig		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
Konge	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9	
X	Hxx/AHT9x/xxxx(x)	Hxx/AHT9x/xxxx(x)	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=styrke		Lav=styrke
2 <sup>nd</sup>	Lavintal		Fordeling
3 <sup>rd</sup>			
NT:	Lav=styrke		Lav=styrke
2 <sup>nd</sup>	Lavintal		Fordeling
3 <sup>rd</sup>			
Andre: Styrke = lavt kort, Lavintal,			
Doblinger			
Opplysningsdobliger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokuset på majorfargene og redobliger tom 2♠, responsive dobliger tom 4♠, opplysende dobliger tom 3♠			
Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
NEG+HI/LO+ DBL (for uttak) rdbl			




# System Kort

**System: Naturlig**

Navn	Jarle Melby	Hans Melby
Klubb	Drammen arb. Forening BK	Drammen arb, BK
Krets	NBF Buskerud	NBF Buskerud
NBF medlem	13696	14778

**Grunnsystem**

**Generelt**

Åpning på laveste 4korts farge  
 1♣ kan være 2kort, 1♥ og 1♠ er 5kort+  
 1 NT åpning er 15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort i en major

**Spesielle meldinger som kan kreve forsvar**

**Kravpass situasjoner**

1x-(1/2 y)-p = Pass KAN være kravpass og ber makker doble hvis han er kort i innmelders farge.  
 Ellers kravpass på utgangsnivå og høyere hvis motparten stamper

**Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder**

(1x)-Pass-(Pass)-2NT=19-21hp og balansert  
 Konstruktiv Marmic og Michaels  
 Nilsland med avvik

**Psykiske meldinger**

Veldig sjelden

Åpning	Kryss hvis kunstig	Minimum antall	Neg. Dobl. T.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		2	3♠	11-20 hp 2+	1♥,♠ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣ er 6-9 med 5+k støtte 2♦♥♠ viser 3-6hp og farge 2NT=10-12hp og 5+ ♣-støtte, 3♣=Sperr	1♣-1♥, 1♠=Kan være 12-14 NT (4-3-3-3) 1♣-2♣, 2NT=12-14 bal	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♦		4	3♠	11-20hp 4kort +	2♦ er 4+k støtte UTGANGSKRAV 2♥♠ og 3♣ viser 3-6hp og farge 2NT=10-12hp og ♦-støtte, 3♦=6-9	1♦-2♦, 2NT =13-14 NT -3 RUTER 11-12 3 KL-HJ-SP ER SPLINTER	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♥		4	3♦	10-20 hp Viser 5kort+	2♠ er minisplinter 2NT invittstenberg 3♣♦ er minisplinter 3♥ er sperr 3♠ og 4♣♦ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣♦=SPØRR OM HJELP TIL 4 HJ, 1♥-2NT, 3♣-3NT = sleminvitt med dårlig trumf. Langfargeinvitter (kan være xxx) 1♥-1NT, 2KL = kunstige meldinge KRAV	2♣ = 3 kort + krav for en runde. Eller ikke krav ved innmelding
1♠		5	3♦	10-20 hp 5kort+	2NT invittstenberg 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er sperr 4♣♦♥ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣♦=SPØRR OM HJELP TIL 4 HJ, 1♥-2NT, 3♣-3NT = sleminvitt med dårlig trumf. Langfargeinvitter (kan være xxx) 1♥-1NT, 2KL = kunstige meldinge KRAV	2♣ = 3 kort + krav for en runde. Eller ikke krav ved innmelding
1 NT		---	2♦	15-17 i alle soner, kan inneholde 6k minor	2♣ Stayman, 2♦,♥ er overføring, 2♠ er minor-stayman, 3♣,♦ er invitt med HHxxxx	1NT-2♣, 2♦-2♠ = Krav, 1NT-2♣, 2♥-2♠ = Krav, 1NT-2♦, 2♥-3♣,♦=Nat invitt	dbl=straff hvis innm. i major eller kunstig fargeinnm.
2♣	X	0		Eneste kravmelding	2♦ viser 0-7hp, 2hj -sp er kontroll melding, 2 NT = 8+.	2 NT 22-24. 3NT 24+	
2♦	X	0		Svake2 5+ kort	2hj-.2sp -2NT er krav.	3ruter minimum- 3nt maks	
2♥		5		5-9hp, 5+ korts ♥	2NT er krav, og spør etter styrke+honør	2♥-2NT, 3♣♦ = honør og maks 2♥-2♠, 3♣, 3♦=Krav	
2♠		5		5-9 hp, 5+ korts ♠	2NT er krav, og spør etter styrke+honør	2♠-2NT, 3♣, 3♦, 3♥. = honør 2♠-3♣, 3♦, 3♥=Krav	
2 NT		---		20-21	3♣ Stayman, 3♦,♥ er overføring,	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Fri stil i 3. Hånd		RKCB med svarskala 03-14 Cue-bid med 1. og 2. kontroller blandet Stenberg Splinter & Minisplinter Store frie 5NT (5♠ hvis ♣ er trumf)	
3NT		7	Gående minor, benekter sidehold.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton / renons			
4♣,♦	X	0	Gående ♥♠	Ny farge er cue-bid, 4NT=Spør etter lengde			
4♥,♠		5	Praktisk	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB			
4NT		---		Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess		