

## UTSPILLSKONVENSJONER:

☒ Norsk fordeling    ☐ Svensk fordeling    ☐ Vinje    ☐ MUD  
☐ Invitt fra honnør    ☐ Rusinow    ☒ 4. høyeste    ☐ Andre

(Mot farge: Uthevet. Mot NT: Strek under.)

<b>E K</b>	<b>K D 10 (x)</b>	<b>H x x</b>	<b>10 x</b>
<b>E K x (x x)</b>	<b>K D 10 9 (x)</b>	<b>H x</b>	<b>9 8 x (x)</b>
<b>E K x x (x x)</b>	<b>K D x x (x)</b>	<b>kn 10 9 (x)</b>	<b>9 8</b>
<b>E K D (x)</b>	<b>K kn 10 (x)</b>	<b>kn 10 x (x)</b>	<b>9 x</b>
<b>E K kn (x)</b>	<b>D Kn 10 (x)</b>	<b>kn 10</b>	<b>x x</b>
<b>E K kn 10 (x)</b>	<b>D kn x (x)</b>	<b>kn 9 8 (x)</b>	<b>x x x</b>
<b>E D 10 9 (x)</b>	<b>D kn</b>	<b>10 9 8 (x)</b>	<b>x x x x</b>
<b>E kn 10 (x)</b>	<b>H 10 9 (x)</b>	<b>10 9 x (x)</b>	<b>x x x x x</b>
<b>K D x</b>	<b>H 9 8 (x)</b>	<b>10 9</b>	<b>x x x x x x</b>
<b>K D</b>	<b>H x x x x</b>	<b>10 x x (x)</b>	<b>(H=E/K/D)</b>
<b>K D kn (x)</b>	<b>H x x x</b>	<b>10 9</b>	<b>(x&lt;10)</b>

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: ☐ Nei    ☒ Ja    Enkel/i opplagte posisjoner  
 Invitt fra honnør inne i spillet: ☐ Nei    ☒ Ja  
 Trumfsignaler: (Norsk fordeling)  
 Andre motspillskonvensjoner: \_\_\_\_\_



## NORSK BRIDGEFORBUND SYSTEMKORT Offisiell utgave

for \_\_\_\_\_ klubb \_\_\_\_\_

og \_\_\_\_\_ klubb \_\_\_\_\_

### VIKTIGE OPPLYSNINGER:

**GRUNNSYSTEM:** Norsk Standard VK 1

Spesielle avvik: Ingen

Kravåpninger: 2♣

Åpning 1♣: 4+ kort (3-kort med 4-3-3-3 ford.) 11+ hp

Åpning 2♣: Normalt 20+ hp, konv. krav.

Åpning 2♦: Svake 2, 6(7) kort, 5-9(10) hp

Åpning 1NT: 15-17hp    I faresonen: 15-17 hp

Svar 2♣: Stayman    Svar 2♦: Overføring

Svar 2♥: Overføring    Svar 2♠: Minorsøk

2 over 1 er krav til: Krav for en runde.

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

### DOBLING AV INNMELDING ETTER:

Fargeåpn.: <input type="checkbox"/> Straff <input checked="" type="checkbox"/> Neg. <input type="checkbox"/> HI-LO <input type="checkbox"/> Støttet.    T.o.m. 3♦	
1NT-åpn.: <input type="checkbox"/> Straff <input checked="" type="checkbox"/> Neg. <input type="checkbox"/> HI-LO    T.o.m. 3♦	
Kravåpn.: 0-3 hp (pass=4-5 hp)	T.o.m. _____

### MOTSPILLSKONVENSJONER:

Utspill: 4. høyeste i NT, eller norsk fordeling.

Fordelingskast: Norske ): lav-høy fra ulikt antall

Styrkekast: Lavt kort

## ÅPNINGSMELDINGER:

- 1♣: 11+ hp, kan være 3-kort med 4-3-3-3, ellers minst 4-kort  
Svar: Naturlig. Hopp i ny farge = 16+ hp, god farge
- 1♦: 11+ hp, 4+ kort  
Svar: Naturlig. Hopp i ny farge = 16+ hp, god farge
- 1♥: 11(10)+ hp, 4+ kort  
Svar: Naturlig. 2NT=Stenberg (utg.krav m/♥-støtte)
- 1♠: 11(10)+ hp, 5+ kort  
Svar: Naturlig. 2NT=Stenberg (utg.krav m/♠-støtte)
- 1NT: u sone: 15-17 hp      i sone: 15-17 hp  
Svar: 2♣: Stayman      2♦: Overføring  
2♥: Overføring      2♠: Minorsøk
- Andre svar: \_\_\_\_\_
- 2♣: Normalt 20+ hp, konvensjonell kravmelding  
Svar: 2♦=0-5 hp eller avventende med 6-7, 2NT=8+
- 2♦: Svake 2, 6(7) kort, 5-9(10) hp  
Svar: 2NT spør om singleton, 2 i major er for spill
- 2♥: Svake 2, 6(7) kort, 5-9(10) hp  
Svar: 2NT spør om singleton, ny farge er rundekra
- 2♠: Svake 2, 6(7) kort, 5-9(10) hp  
Svar: 2NT spør om singleton, ny farge er rundekra
- 2NT: 20-21 hp, bal./semibal.      Svar: Stayman,  
overføringer
- 3♣♦: 7-kort, sperr      Svar: Naturlig, ny farge krav
- 3♥♠: 7-kort, sperr      Svar: Naturlig, ny farge krav
- 3NT: Gående minor      Svar: 4♣=pass/korriger til 4♦
- 4♣♦: 7/8-kort, sperr      Svar: Naturlig
- 4♥♠: Spillemelding      Svar: Naturlig

## SLEMKONVENSJONER:

Vanlig Blackwood, Splinter (dobbelthopp=renons)

---

## PRINSIPPER OG KONVENSJONER:

Prinsipper: ☐ Canapé      ☐ Réé      ☐ Toronto  
Innvittmeldinger: ☐ Kortf.      ☒ Langf.      ☐ Romex      ☐ Andre  
Enkel høyning: 6-9(10) hp  
Hopp til 2NT: Invitt etter minor, utg.krav m/støtte etter major  
Hopp i åpningsfargen: Invitt  
Hopp i ny farge: 16+ hp, enseter, god farge  
Dobbelt hopp i ny farge: Renons med god tilpass  
Etter opplysende dobling fra motparten:  
Laveste fargemelding: Naturlig, ikke krav  
Fargemelding m/hopp: Sperr  
Enkel høyning: 6-9(10) hp  
Høyning m/hopp: Sperr  
1NT: 7-9 hp  
Hopp til 2NT: 10+ hp m/støtte i åpningsfargen  
Redobling: 10+ hp  
Andre svar: \_\_\_\_\_

Andre prinsipper og konvensjoner: \_\_\_\_\_

---

## FORSVARSMELDINGER:

Mot 1NT: D=straff, 2♣=begge major, 2NT=begge minor  
Mot sterk 1♣: Dbl. viser kløverfarge  
Mot sterk 2♣: Dbl. viser kløverfarge  
Mot svake 2: Oppl. dbl., 2NT=15-18, NT-system på  
Mot sperreåpninger: Oppl.dbl.  
Mot Multi 2♦: Oppl. dbl., 2NT=15-18, NT-system på  
Mot Ekrens 2♦: Oppl. dbl., 2NT=15-18, NT-system på  
Innmelding 1NT: 15-18 hp      I 4. hånd: 15-18 hp  
Svar: Grandsystemet benyttes  
Innmelding 2NT: Minst 5-5 i de to laveste umeldte, 8-12/16+ hp  
Overmelding av åpn.f.: 5-5 i major over minor, 5-5 i major+minor  
Innhopp i ny farge: Sperr  
Spes. dbl.: Nei  
Lebensohl: Nei  
Andre forsvarskonvensjoner: Nei

---