

Forsvar, konvensjoner	
Innmeldinger	
Naturlig Alle direkte høyninger er sperrebetonte, overmelding er minst god løft eller sterk uten støtte, ny farge på 1. trinnet er krav, ny farge på 2. trinnet er konstruktivt ukrav.	
1 NT Innmelding	
15-18 hp NT System er på	
Hopp-innmeldinger	
Sonebetont sperr	
Overmeldinger	
Direkte overmelding er Michaels Cuebid hvis naturlig farge Hopp-overmelding spør etter stopper. Overmelding (1x)-P-(1M)-2M er naturlig	
Forsvar mot 1 NT	
Dbl : Sterk med gode motspillsverdier 2/3/4/5♣ ♦ eller ♥ og ♠ (Yeslek) 2/3/4/5♦ ♥ eller ♠ og ♣ 2/3/4/5♥ ♠ eller ♣ og ♦ 2/3/4/5♠ ♣ eller ♦ og ♥ 2/3/4NT ♣ og ♥ eller ♦ og ♠	
Forsvar mot sperremeldinger	
Opplysende doblinger. Maursluker når hopp. 2NT : 15-18 (4M)-4NT=hvilken som helst 2-fargehånd	
Forsvar mot sterk 1♠ eller sterk 2♣	
Dbl ♦ eller ♥ og ♠ (Yeslek) ♦ Yeslek ♥, ♠ Yeslek NT Minst 4-4 i ♠♦ / ♥♣ (Yeslek)	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Farge på 1. trinnet er krav. Fargemelding med hopp er sperr og langfarge etter åpning 1♠♦, splinter etter åpning 1♥♠. Høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er invitt Stenberg, redobling viser 9hp+ og interesse for straff	

Utspill og signaler			
Utspills stil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske fordelingsutsp.	Norske fordelingsutsp.	
NT	Norske fordelingsutsp.	Norske fordelingsutsp.	
Videre	Norske fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQJ(x)/KQT	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/ T9x	HT9x/ T9x	
9	H98x/98x	H98x/98x	
X	Hxx/xxx/xxx	Hxx/xxx/xxx	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2 nd	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 rd			
NT:	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2 nd	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3 rd			
Andre: Styrke = lavt kort			
Doblinger			
Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokusert på majorfargene. Støttedoblinger og redoblinger tom 2♠, responsive doblinger tom 4♠, opplysende doblinger tom 4♠, neg x tom 7♥			
Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
NEG+RESP+KOMP DBL (for uttak) Støttedoblinger og rdbl			

System Kort		
	System Kort	
System: Naturlig		
Navn	Øyvind Saur	Tormod Røren
Klubb	Vikersund BK	Vikersund BK
Krets	Buskerud	Buskerud
NBF medlem	13517	9692
Grunnsystem		
Generelt		
Åpning på laveste 4korts farge(unntak for noen 4441 hender) 1♣, 1♦, 1♥ og 1♠ er 4kort 1 NT åpning er (14)15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort i en M, 6 kort i en m, 5422 eller singel Q K.		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
2♦ Multi; Svake 2 i ♥ eller ♠ 3-9hp, eller 20-21 NT		
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		
XY-NT Konstruktiv Marmic og Michaels, Maursluker når det er hopp Muppet Stayman på 2NT med 20hp+ og og innmelding 2NT med 15-18hp Manco		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kryss hvis kunstig	Minimum antall	Neg. Dobl. T.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		4	7♥	10-22 hp Viser 4k+	1♥,♠ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣ er krav med 4+k støtte 2♥♠ viser 3-7hp og farge 2♦=7-9hp og 5 kort ♣-støtte, 3♣=Sperr(3-6)	1♣-1♥, 1♠=Kan være 12-14 NT 1♣-2♣, 2NT=12-13 bal, 3NT =14 bal	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♦		4	7♥	10-22 hp 4kort +	2♦ er krav med 4+k støtte 2♥♠ viser 3-7hp og farge 3♣ =7-9hp og 5 kort ♦-støtte, 3♦=Sperr(3-6)	1♦-2♦, 2NT =12-13 bal, 3NT =14 bal	Ved innmelding er overmelding invitt+ med 4+k støtte, ikke 4k (i motsatt) major
1♥		4	7♥	9-21hp Viser 4kort+	2♠ er minisplinter 2NT krav stenbergs 3♣♦ er minisplinter 3♥ er balansert invitt 3♠ og 4♣♦ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣,♦,♠ = 3k+ og tillegg 1♥-2NT, 3♥ = min 1♥-2NT, 4♣,♦ = renons, 4♥/♠ renons min/tillegg 1♥-2NT, 3NT = 18-19 hp. Romex invitter etter 1♥-2♥ (og 1♠-2♠)	2♣ = naturlig etter pass i åpning, 2 NT = invitt stenbergs Hopp til 3 er sperr i alle posisjoner hvor 2nt er invitt stenbergs.
1♠		4	7♥	9-21 hp 4kort+	2NT krav stenbergs 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er balansert invitt 4♣♦♥ er splinter, viser renons	1♠-2NT, 3♣,♦,♥ = 3k+ og tillegg 1♠-2NT, 3♠ = min. 1♠-2NT, 3NT = 18-19hp. 1♠-2NT, 4♣,♦ = renons, 4♥/♠ renons tillegg / min	2♣ = naturlig etter pass i åpning, 2 NT = invitt stenbergs Hopp til 3 er sperr i alle posisjoner hvor 2nt er inv stenbergs
1 NT		---	7♥	(14)15-17 i alle soner, kan inneholde 5k major el 6k minor	2♣ Stayman, 2♦,♥ er overføring, 2♠ er minor-søk, 3♣,♦ er invitt med HHxxxx, 3♥/3♠ = 55M invitt/krav	1NT-2♣-2♦, 2♥,2♠-3♣= Krav og ny søk 1NT-2♦-, 2♥-3♣,♦=Nat krav til 3♥ 1NT - 4♣, 4♦ = Texas overføring	Lebensohl, dbl=negativt
2♣	X	0		Krav el. 22+ bal.	2♦ = rele	3♣=dobbel avslag, Puppet etter 2NT 22-24	X av innmelding viser 0-3 hp
2♦	X	0		Multi 20-21 bal el svake 2M 5-9hp	2NT er krav 2♥,3♣= for spill, 2♠= invitt om ♥ 3♦, 3♠,4♣= invitt med egen farge, 3♥=for pref	2♦-2NT, 3♣=Max svake 2 2♦-2NT, 3♦♥=Min svake 2♥♠ 2♦-2NT,3NT=20-21 hp	Etter svar 3NT brukes Baron og overføring. Hvis mulig svar 2NT=20-21 brukes Muppet St.
2♥		5		5-9hp, 5 korts ♥ og minst 4 kort i minor Frekvent 55 i sonen	2NT er krav, og spør etter etter den andrefargen 3 svar 3 i åpningsfargen viser max, 15-17 NT er ikke nok til invitt utenfor sonen	2♥-2NT, 3♣♦=4kort+ 2♥-2♠, 3♣, 3♦= for spill	Redobling er business
2♠		5		5-9 hp, 5 korts ♠ og minst 4 kort i annen farge Frekvent 55 i sonen	2NT er krav, og spør etter etter den andrefargen 3 svar 3 i åpningsfargen viser max, 15-17 NT er ikke nok til invitt utenfor sonen	2♠-2NT, 3♣♦=4kort+ 2♠-3♣, 3♦, 3♥= for spill	Redobling er business
2 NT		---		5-11hp, 5-5+ i minor	3♣♦=spill, 4♣♦=sperr, 3♥ = ? antall ♥,3♠=konv.	Slemkonvensjoner	
3x		6		Fri stil			
3NT		7		Gående minor, benekter sidehold.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton / renons, 4NT spør etter lengde	RKCB 0314 Exclusion RKCB	
4♣,♦		7		Sperr (7)8 kort svak		Cue-bid med 1. og 2. kontroller mixet	
4♥,♠		5		Praktisk	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB	Stenberg Splinter & Minisplinter	
4NT		---		Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess	Store frie 5NT (5♠ hvis ♣ er trumf)	