





Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Lette innmeldinger hvis gode farger på 1-trinnet. Solid på 2-trinnet. Svake innhopp av ymse slag Lebensohl I noen posser, scrambling i andre. Og kombinert leb/scrambling i andre
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-18 (sjelden max) 2-farge som innmelding
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Sperr. Kan være så mangt. 2NT viser 2 laveste.
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Svak eller sterk (avhengig av sone)
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
Mot sterk NT: 2kl begge maj, 2ru/hj/sp nat 2NT begge min og sperr eller 2-farge sterk X straff (like sterk) Mot svak NT (12-15): Solide innmeldinger. Samme system som sterk NT
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Oppl doblinger Maursluker (Leaping Michaels) Overmelding på 3-trinnet spør om hold
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
1kl: x oppl, 1ru=begge maj, 1hj/sp = nat 2kl: x= kl, 2ru= begge maj, 2hj/sp= nat, 2NT= begge min eller sterk 2-farge
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
XX= 10 + Melding på 1-trinnet er krav Melding på 2-trinnet eller høyere ikke krav (bortsett fra konvensjonelle meldinger(stenberg/splinter))

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk	Norsk	
NT	Norsk	Norsk	
Videre	Norsk fra gjenværende		
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/AQT9x/xx(x)	Hxx/AQT9x/xx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	styrke	Lavinthal	Styrke
2	Lavinthal	Fordeling	Fordeling
3	Fordeling	Random	Random
NT: 1	Styrke	Smith	Styrke
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal/Rand	Random
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Lavinthal, Smith			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Kan dobles på god fordeling			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
<b>XX: SOS, Honnørvisende i makkers farge</b>			
<b>X: Responsive, styrkevisende</b>			

Systemkort	
	
<b>WBF</b>	<b>NBF</b>
System:	
<b>Spillere</b>	 Håkon Bogen
	 Alexander Flakstad
Grunnsystem	
Generelt	
Naturlig, beste minor. 5kort major. 1NT kan være semibalansert (14) 15-17 2ru=multi, 2hj/sp = Tartan (5-4+) Norske utspill og fordeling fra gjenværende Lavt som styrke, høy Smith	
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar	
Multi 2ru 2NT åpning: minst 5-5 i minor. 5-10, 8-11, 11-14 avhengig av soneforhold	
Kravpassituasjoner	
Når det er krevd til utgang (kan oppstå unntak)	
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder	
Generelt åpnes med 11+, men kan åpnes tynnere med fordeling	
Psykiske meldinger	
Kan oppstå (sjelden)	

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	3sp	11-22hp	Naturlig, 2kl omvendt minor. 2ru/hj/sp svakt, 3hj/sp-singelton. 2NT invitt. 3kl sperr. 3NT 13-15.	Naturlig	2kl nat, 3kl invtt
1♦		3	3sp	11-22	Naturlig, 2ru omvendt minor. 2hj/sp svakt, 3hj/sp-singelton. 2NT invitt. 3kl god sperr. 3ru sperr. 3NT 13-15.	Naturlig	2ru nat, 3ru invitt
1♥		5	3sp	11-22	Naturlig, 2 over 1 krav til minst 2 i åpningsfargen. 2NT invittstenberg. Hopp i ny farge = singel. Dobbelthopp= blakk	Stenberg: 3kl min, 3ru tillegg m/singel, 3hj balansert tillegg, 3sp min med en blakk, 3NT 18-19, 4kl/ru tillegg og blakk. Rele etter 3kl og 3ru	dobbeldrury
1♠		5	3hj	11-22	Naturlig, 2 over 1 krav til minst 2 i åpningsfargen. 2NT invittstenberg. Hopp i ny farge = singel. Dobbelthopp= blakk	Stenberg: 3kl min, 3ru tillegg m/singel, 3hj balansert tillegg, 3sp min med en blakk, 3NT 18-19, 4kl/ru tillegg og blakk.	dobbeldrury
1 NT			3sp	(14)15-17	Stayman, overføring, sp=minor, 3kl/ru= invitt, 3hj/sp= singel	3kl = nytt søk	Samme
2♣	x		3sp	20+ eller stikkbetont	2ru = ventemelding. 2hj/sp= nat, 2NT = begge minor, 3kl/ru= nat, 3hj/sp=setter trump 3 av 4 honnører.	3kl= second neg	Samme
2♦	X			Svake 2hj/sp eller 20-21NT	2hj/sp= p/k, 2NT krav, 3kl/ru nat inv, 3hj p/k, 3sp nat og krav, 4kl/ru= nat krav, 4hj=p/k, 4sp=spill	2ru=2NT: 3kl max, ru=min hj, 3hj= min spar, 3sp=20-21 m lang minorfarge, 3NT= 20-21	Samme
2♥		5		Tartan 5-4, 5-10 (litt sonebetont)	2sp= ikke krav, 2NT rele, 3kl= p/k, 3ru=sleminv+ I majorfargen, 3hj sperr, 3sp nat krav. 4kl/4ru nat krav.	2hj-2NT: 3kl/ru nat og min, 3hj/sp kl/ru max. 3NT 544 max	Ingen sterke meldinger. Nat og sperr over alt
2♠		5		Tartan 5-4, 5-10 (litt sonebetont)	2NT rele, 3kl= p/k, 3ru=sleminv+ I majorfargen, 3hj sperr, 3sp nat krav. 4kl/4ru nat krav.	2sp-2NT: 3kl/ru nat og min, 3hj/sp kl/ru max. 3NT 544 max	
2 NT	x			Begge minor. 5-5+	5-10, 8-11, 11-14 avhengig av soneforhold. 3hj= rele, ber om majford.-> 3sp: 2-1, 3NT 1-2, 4kl/ru 6kort, 4hj/sp 3kort	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Sperr	Kan være tøys I 1. hånd gunstig. Myer rart i 3 hånd.	Cuebids RKCB	
3NT	x	7		Gående minor	4kl p/k, 4ru ber om kortfarge, 4hj/sp nat, 4NT spør om ekstra lengde. 5kl-> 7, 6kl-> 8 osv	Voidwood	
4♣,♦		7		SPERR			
4♥,♠				SPERR			
4NT	x			Spm spes ESS	5ru/hj/sp viser esset. 6kl = esset, 5NT 2 ess.		