




Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Naturlig Overmelding er minst invitt	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
15-18 – i 4.hånd (13) 14-16 Svar som etter 1 NT åpning	
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)	
9-12 konstruktiv Men (1m) – 2 Hj = 5-5 i M	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
Michaels hvis naturlig. Hopp overmelding spør etter stopper	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
Dobl.	Opplysende – styrke tilsv. åpn.h.
2♣	Begge major
2♦	Multi (kan ha 5-kort)
2♥♠	4 kort + 6 kort minor
2NT	Begge minor
3-trinnet	Sperr
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)	
Svake 2	Dobl. Opplysende, 2 NT balansert 15-18
Multi 2♦	Dobl.=oppl.m/hj. el. 16+. 2Hj=oppl. m/max 3 hj
3 minor	Dobl. oppl.
3 major	Dobl.= 3 farg, 4 min=min.fargen og mots.maj
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
Mot sterk 1/2♣. Dobl.=kl. / 1♣,2♣= begge maj / 1NT,2NT= begge min	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Laveste fargemeld. er krav, fargemeld med hopp=6-8 og langfarge etter åpn. 1♣♦ og splinter etter åpning 1♥♠. Høyning med hopper 9-11, 2NT er invitt, redobl.=10hp+.	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
NT	4. høyeste	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
Videre	Fortsettelse fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQJ(x)/KQT	AK/KQ/KQJ(x)/KQT	
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	9xx/9x	9xx/9x	
X	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Fordeling	Fordeling	Styrke
2	Styrke	Styrke	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	
NT: 1	Fordeling		Styrke
2	Styrke		Fordeling
3	Lavinthal		
Signaler (trump inkludert): Styrke = lavt kort			
Fordeling: Høy-lav=2-4-6, Lav-høy=1-3-5.			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokusert på majorfargene.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støttedobl. Og redobl. Tom 2♠			
Oppl dobl. Tom 4♦			

System-kort		
		
System: Naturlig		
Spillere	Knut Kjærnsrød Nøtterøy BK Vestfold	Per Bryde Sundseth Nøtterøy BK Vestfold
	NBF medl. 1961	NBF medl. 1249
Grunnsystem		
Generelt		
1♣♦ kan være 3 kort, 1♥♠ er 5 kort+.		
1NT åpn. (14) 15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort i major og 6 kort i minor.		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2♦ er multi		
2♥♠ er svake og 2-fargehender.		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Konstruktiv Marmic og Michaels		
Psyriske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. Ant	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	3♠	11-19 hp 3 kort+	1♥,♠ - kan ha lenger ♦ hvis svak. 2♣ er krav med 10 hp+ og (4)5 kort støtte. 2♥♠ viser god 6 kort og 6-8 hp. 2♦ = 9-11 2 NT= 10-12 hp./3♣=sperr / 1♣-(1M)-3♦=5+4 mots.M	XY 1♣-2♣-2x=hold/3♣=svak og skjev/2NT+3NT=spill	XY ikke etter pass
1♦		3	3♠	11-19 hp 3 kort+	1♥,♠ - kan ha lenger ♦ hvis svak. 2♦ er krav med 10 hp+ og (4)5 kort støtte. 2♥♠ viser god 6 kort og 6-8 hp. /3♣= 9-11 2 NT= 10-12 hp./3♦=sperr/1♦-(1M)-3♣=5+4 mots.M	XY 1♦-2♦-2x=hold/3♦=svak og skjev/2NT+3NT=spill	XY ikke etter pass
1♥		5	4♦	10-19 hp 5 kort+	2♣ = Toronto eller kløver 2♠,3♣♦ er splinter - viser singelton 2NT= Stenberg 3♥ = 9-11 hp. og 4 kort / 3♠, 4♠♦ = renons	1♥-2NT, 3♣♦♠=nat. og tillegg 1♥-2NT, 3♥ = 6 kort 1♥-2NT, 3NT=17-19 1♥-2NT, 3♠4♠♦ = renons	
1♠		5	4♦	10-19 hp 5 kort+	2♣ = Toronto eller kløver 3♣♦♥ er splinter - viser singelton 2NT= Stenberg 3♠ = 9-11 hp. og 4 kort / 4♠♦♥ = renons	1♠ -2NT, 3♣♦♥=nat. og tillegg 1♠ -2NT, 3♠ = 6 kort 1♠ -2NT, 3NT=17-19 1♠ -2NT, 4♠♦♥ = renons	
1 NT		--	4♦	(14)15-17 alle soner, kan inneh. 5 k maj 6 k min	2♣ = stayman, 2♦♥=overf., 2♠=sp.om styrke 2NT ber om 3♣ 3♣=puppet/3♦=inv.m/ HHxxxx / 3 M=singel.	1NT-2♣-2♦♥-2♠=søk/1NT-2♣-2♠-3♣=søk 1NT-2♦♥-2♥♠-ny farge=lenger 1.farge og inv.	Lebensohl
2♣	x	0		Eneste kravmeld.	2♦ = 0-7 hp	2♣-2♦-2♥=sterk el. ♥ / 2♣-2♦-2NT=24-25 hp	
2♦	x	0		Multi	2♠= invitt med hjerter 2NT = krav	2♦-2NT-3♣=Max for svak 2 maj.åpn 2♦-2NT-3♦♥=minimum svak 2 åpn 2♦-2♥-2NT= 22-23 hp. - 3♣=puppet	
2♥		4		6-10 hp, 4♥+ 5+♠ Evt.5-5/6-5/5-6	2NT = krav, og ber om fordeling	2♥-2NT-3♣♦=3 kort/3♥+NT=4-5-2-2/3♠=6-4-1/2-2/1 2♥♠ - 3♥♠ for spill	
2♠		4		6-10 hp, 4 kort ♠ og 6 kort+ minor	2NT = krav, og spør etter minorfargen	2♠-2NT-3♣♦=6 kort+ 2♠-3♣ - vil spille 3♣♦	
2 NT		--		20-21 hp	3♣ = puppet Overf. på 3 og 4-trinnet	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr		RKCB 1430 - 0314 hvis ♣er trumf Cuebid med 1. og 2. Kontroller, Stenberg, Splinter & minisplinter, Store frie 5NT	
3NT		7		Gående minor.	4♣ for preferanse, 4♦ spør om singel/renons		
4♣, ♦		6		Sperr	4NT = RKCB		
4♥, ♠		5		Sperr	4NT = RKCB		
4NT		--		Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5 NT = 2 ess, 6♠ = kl.ess		