




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b> Kan melde inn tynt på 1 trinnet, men med gode kort på 2 trinnet. Overmelding av åpningsfarge = godt løft eller veldig gode kort med egen farge.
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b> 15-18 hp. Staymann og overføringer. (11-14 hp i 4.hånd)
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b> Svake innhopp. Etter 1 kl viser 2 hj/sp 10-12 og 6 kort. 2 ru er en major og 6-9
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b> 5/5 i Major over en minor åpning, og 5/5 i andre Major og en minor over Major åpning. 5-10 eller 16+hp
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b> X = 15+hp MultiLandy: 2♣ = begge Major. 2♦ = en Major. 2♥/♠ = 4+♥/♠ og 5+ i en minor. 2NT = begge minor.
<b>Etter forhåndspass:</b> X = langfarge Fargemeld = meldt farge + en farge til.
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b> Leaping Michaels over svake 2 Major. Naturlig
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b> Yeslek.
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b> xx = 9+hp. Meldinger på 1-trinnet er krav, og på 2-trinnet er det ikke krav.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	
NT	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	
Videre	Smith mot NT		
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	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1			
2			
3			
NT: 1			
2			
3			
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Smith: høyt kort = liker			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Kan gjenåpne med tynne verdier.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Support x/xx.			
Dobbel i konkurranse situasjoner viser tillegg.			

Systemkort		
		
<b>System:</b>		
<b>Spillere</b>	Bjørn Børre Leinan Stavanger BK	Erik Eliassen Stavanger BK
	7795	32142
Grunnsystem naturlig		
Generelt		
Naturlig. Overføringer etter 1 kløver åpning. Multi og "svake"2 i Major 1NT = 14-16		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Overføring etter 1kl åpning. 2 kl etter 1M = 10-12 med 3 kort støtte eller naturlig GF. 2kl/rut etter 1M i 3./4. hånd = Toronto		
Kravpassituasjoner		
Etter utgangskrav eller frivillig meldt utgang.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Overføringer etter 17-18 NT.		
Psykiske meldinger		
Veldig sjeldent.		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4♥	11+hp	Overføring. 2NT=13-15 eller 18+hp. 2♣=11+hp og 5+♣. 2♦=5-5 i Major og 5-9hp.	XYZ. 4♣ er RCK etter omvendt minor, ellers er 4♠ RCK.	2♣=6-9hp. 2NT i konkurranse situasjoner = good/bad
1♦		4	4♥	11+hp	2♦=11+hp og 4+♦.	XYZ. 4♦ er RCK etter omvendt minor.	2♦=6-9hp 2NT i konkurranse situasjoner = good/bad
1♥		5	4♥	11+hp	2♣=10-12 m/3 kort støtte eller naturlig GF. 2sp= Invitt+ m/4+ støtte. 2NT=singel spar. Minisplinter=invitt.	XYZ, Romex	2♣=3kort 8-11hp. 2♦=4kort 8-11hp. 2NT=invitt etter innmelding. 2NT i konkurranse situasjoner = good/bad
1♠		5	4♥	11+hp	2♣=10-12 m/3 kort støtte eller naturlig GF. 2NT=Invitt+ m/4+ støtte. Minisplinter=invitt.	XYZ, Romex	2♣=3kort 8-11hp. 2♦=4kort 8-11hp. 2NT=invitt etter innmelding. 2NT i konkurranse situasjoner = good/bad
1 NT			3♥	14-16hp. Kan ha 5 i Major og 6 i minor.	Staymann og overføringer. 2♠/NT=♣/♦. 3♣="puppet". 3♦=5-5 i Major invitt. 3♥/♠=single		
2♣	X			19+hp eller spillesterk hånd. 19-20NT	2♦ = rele. 2♥/♠= spill mot 19-20NT. 2NT=begge minor. 3♣/♦ = 6+kort og 6+hp.	3♣ = second negative	
2♦	X	6		6 kort Major. 5-9 hp eller 23-24NT.	2NT = eneste krav. 2/3/4 ♥/♠ = pass eller korriger.	3♣=max. 3♦/♥=minimum med ♥/♠.	x = pass eller korriger. Fargemeld etter x = pass/korriger xx = har egen farge
2♥		6		6 kort. 10-12 hp. (5+ kort 3. hånd, 6kort og 11-14 i 4.hånd)	2NT spør om sideverdier. Ny farge er krav.		
2♠		6		6 kort. 10-12 hp. (5+ kort 3. hånd, 6kort og 11-14 i 4.hånd)	2NT spør om sideverdier. Ny farge er krav.		
2 NT				21-22 hp. Kan ha 5 i Major og 6 i minor.	Muppet staymann og overføringer.	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Sperr	3 Major etter minor = naturlig krav. 4 minor = cue	RKCBW:1430 ExlutionBW:1430	
3NT	X			Gående minor.		Cuebid	
4♣,♦		7		Sperr			
4♥,♠		7		Sperr			
4NT				Spesifikke ess.	5♣=ingen ess. Meld fargen på enkelt ess (5NT=♣). CRO med 2 ess.		

