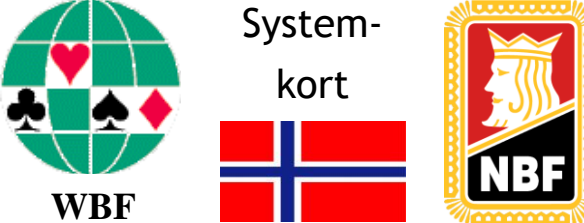


Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1-trinnet: Aggressiv
2-trinnet: Sunn (aggressiv i gunstig)
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-17
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sperr.
1♣ - 2♦ = Begge major
1M/2M/3M – 4 minor = 5 mi + 5 motsatt maj
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels.
1♣ - 2♣ = Naturlig
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Dbl = 4sp+minor (Opplysende mot 1NT svak)
2♣ = Begge major
2♦ = hj, 2♥ = sp, 2♠ = kl
1NT – pass – pass – Dbl = sp + minor (opplys mot 1NT svak) 2♣ = Begge major 2♦/2♥/2♠ = Naturlig
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
NT lavest = 15-18
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot 2♣ sterk: Dbl = Begge major 2NT = 4sp + lengre minor
Mot 1♣ sterk: 1NT = 4sp + lengre minor
Etter opplysende dobling fra motparten

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx(x)</u>		
Konge	<u>KQ</u> / <u>KQJ(x)</u> / <u>KQT(x)</u>	KQJ(x)	
Dame	<u>AQJ(x)</u> / <u>QJ(x)</u> / <u>QJT(x)</u>	AQJ(x)	
Knekt	<u>HJT(x)</u> / <u>JT(x)</u>		
10	<u>HT9x</u> / <u>T9x</u>		
9	<u>H9x</u> / <u>9xx</u> / <u>T9</u>	H9x/9xx/T9	
X	<u>Hxxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxxx(x)</u>		
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet		Styrke/svakhet
2	Fordeling		Fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith	Styrke/svakhet
2	Fordeling		Fordeling
3			
Små kort = Styrke			
Norske fordelingskast			
Doblinger			
Opplysende dobling (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Aggressiv stil.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

		
Systemkort		
System:		
Spillere	Ole Berset (9353)	Bjørn Olav Ekren (7618)
Grunnsystem		
Generelt		
Åpning 1♣: 2+, alle 4333 fordelinger 1♦: 4+ , normalt ikke 3343 1♥/1♠: 5+ 1NT: 14-16 2♣: Sterk 2♦: 3-10. hj+sp utenfor, 5-6 k ♦ i		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
1♣ - 2♦ = 55 major, mild invitt		
1♣/1♦ - 2♥ = GF med støtte		
1♣/1♦ - 2♠ = Invitt med støtte		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	2	4♠		1♦ = a) 6-9 NT b) Naturlig c) Minor 1♥/1♠ = Kan ha lengre minor 1NT = 10-11. 2NT = GF. 2♦ = 55 major, mild invitt 2♥ = 5+kl, GF, 2♠ = 6+kl, invitt		
1♦		4	4♠	Normalt ikke 4333	2♦ = 6-10, 2♥ = GF med 4+ru 2♠ = Invitt med 4+ru		
1♥		5	4♠		2♣ = a) Naturlig b) Balansert GF c) Invitt med 3hj. 3♥ = Sperr		
1♠		5	4♠		2♣ = a) Naturlig b) Balansert GF c) Invitt med 3sp. 3♠ = Sperr		
1NT			3♠	14-16	2♠ = Minst invitt med 6-k minor 2NT = Invitt, 3x = Singleton	1NT - 2♦                  1NT - 2♥ 2♠ = max m/4hj      2NT = max m/4sp	
2♣	X				2♦ = 0-7 (vanligvis) 3♥/3♠ = Singleton		
2♦	X			3-10 med ♥+♠ utenfor	2NT=Nat, ikke krav, 3♣ = Rele		
2♦		5		3-10 i sonen	2♥/2♠ = Ikke krav, 4♣ = Key-Card		
2♥/2♠		6		3-10	Ny farge = Ikke krav, 4♣ = Key-Card		
2NT			4♠	22-24	3♣ = Puppet, 3♦/3♥ = Overf, GF	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr	3♥/3♠ = Ikke krav 4♣ = Key-Card (4♦ over 3♣)	Key-card Blackwood (5♣ = 0 eller 3, 5♦ = 1 eller 4). DOPI/ROPI etter innmelding over Blackwood	
3NT	X			Gående major		Exclusion. Key-Card light etter svake to og sperreåpninger.	
4x				Sperr		5NT = Velg en slem eller store frie.	
4NT				Ess?		Splinter. Laveste Cue-bid.	

