




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Normalt gode farger, kan være lett utenom sonen Useful Space principle på svarhånd (Overføringsprinsipp fra overmelding til under enkel høyning)
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-18 /10-14 Grandsystemet
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Ca. 11-14 noe soneavhengig i like soner og ugunstig og over 1♣ i gunstig. Ellers sperr i gunstig.
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Overmelding: 2 høyeste 2NT: 2 laveste Konstruktive, men kan være tynne i gunstig
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
2♣: ♦ eller ♥+♠ 2♦: ♥ eller ♠ + min 2♥: ♥ + min 2♠: Naturlig
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Oppl. Dobl, Lebensohl 4 min: 5-5 i fargen + andre major 2NT: 15-18
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Crash mot sterk 1♣
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
Runde krav på 1-trinnet 2Nt: 4-kort støtte og minst inv.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Invitt	Norske	
Videre	Invitt i grand		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AK <sub>x</sub> /AK <sub>xx</sub> (x)	AK/AK <sub>x</sub> /AK <sub>xx</sub> (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	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/T9 <sub>x</sub>	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/T9 <sub>x</sub>	
9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub> /T9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub> /T9	
X	H <sub>xxx</sub> /HT9 <sub>x</sub> / <sub>xxxx</sub> (x)	H <sub>xxx</sub> /HT9 <sub>x</sub> / <sub>xxxx</sub> (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Lavinth	Lavinth	Fordeling
3	Ford.		
NT: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Lavinth	Lavinth	Fordeling
3	Ford.		
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Smith i grand. (Høyt kort fra utspillers makker positivt, høyt fra utspiller ber om skift)			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Åpningsverdier, også i 4. hånd			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

Systemkort		
		
<b>System:</b>		
<b>Spillere</b>	Åsmund Stokkeland	Sverre Johnsen
	6152	6494
Grunnsystem		
Generelt		
Tvetydig 1♣ (17+ eller 10-13 bal.)		
5-kort major (13) 14-16 NT (5-k. major, 6-k. minor mulig) Sjelden ubal.		
MULTI, 2♥: 10-16 4-4-1-4, 3-4-1-5, 4-3-1-5 eller 4-4-0-5		
2♠: Sperr i ♣, 2NT: 12-16 5+♦ og 4+♣		
Tynne åpninger i 1. og 2.hånd. Normalt åpnes alle hender med 10hp		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
1♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2NT		
Kravpassituasjoner		
Etter Krav-Stenberg og invitt-Stenberg når makker ikke er begrenset. En del sekvenser etter sterk kløver		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Supportdoblinger og redoblinger, DOPI, ROPI		
God-dårlig 2NT i kompetitive situasjoner		
2NT scrambling etter OD når utg. er uaktuelt		
Psyriske meldinger		
Kan forekomme, men sjeldne		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	♦ Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X		4♥	10 - 13 bal. eller 17+, alle ford. Bortsett fra 22-23 NT	1♦: 0-7 hp 1M: 8+, 4k+, lenger minor mulig 1NT, 2♣, 2♦: 8-11 (12) ikke 4-kort M 2♥: Utg.krav med ♣ eller 20+ uten M 2♠: Utg.krav med ♦ 2NT: nat 3m: inv. 3M: Sunn sperreåpning	1♣ - 1♦: 1M: Svak med ¾ eller sterk med 5+/4 ubal. 2♣: 17+ nat. eller 20-21 NT 1♣-1M: Svak hånd støtter, melder 1♣ eller 1NT. Andre sterke, 2♣: naturlig eller jevn uten 4-kort støtte 2NT: Stenberg, 19+ eller tilsv. x-y-z etter svake grandsekvenser	2M: Nat. 7-11
1♦		4+ (3)		10-16 ikke bal. Lengre ♣ mulig 3-k m 1-4/4-1 i M	1NT: 6-10 eller 16+ (Kan da ha major) 2♦: 9-12, ikke krav, 3♦: 4-8 2M: 6-kort 5-8 2NT: 4+♦ 13-15	Xyz etter 1♦ - 1M - 1♣/NT Åpner må gjenmelde 2♦ med 4-4-4-1 over 1NT 1♦ - 1M - 2NT: 6k♦ + single i makkers eller god 4.kstøtte	Etter pass: 1♦ - 2♥: 5-5 i maj 7-9 2♠: 6-5 (4) i maj. 7-9
1♥		5+	4♦	10-16 men neppe 14-16 bal.	1NT: 7-13 2♣: Naturlig utgangskrav eller 10-13 med 3-kort 2♦/♥: Naturlig utgangskrav 2♠: 6-k. 4-8 2NT: utg.krav 4♥ 3♣/♦: Utg.inv 4k.støtte 7-9/10-12 3♥: Sperr	Åpner kan gjenmelde 3-kort minor (2 med 4-5-2-2) 1♥-2♣-2♦: Naturlig eller min. med 5♥ 1♥ - 2NT - 3♠: Min. ellers sidefarger	2NT: Inv+ Etter forhåndspass: 2♣: 3-kort støtte (7)8-9, 2♦: 4-kort støtte Hopp er minisplinter Annet naturlig
1♠		5+		Som 1♥	1♠ - 3♥: Invitt med 6-kort	1♠ - 1NT - 2♣: "nat" eller 14-16 4k♥	Som 1♥
1 NT			3♠	14-16	Stayman, overføringer - 2NT - krav med svak dobbelton 3-trinnet singleton - Syd-Afr. Texas	Åpner bryter overføring med 4-kort støtte. Etter 2NT: 3♠ spør 3♦: Stayman omv. svar	
2♣		6+	4♦	10-16, sjelden 4k ru	2-trinnet overføringsprinsipp (minst utg.invitt) 2NT: inv+ med støtte	Åpner aksepterer overf. Med 2-3 og min.	Naturlig etter innm.
2♦	X			5-9 6 - kort M (sjelden 5) eller 22-23 NT	2NT: krav, major på 2 og 3-trinnet for korreksjon 4♣/♦: Vis farge med/uten overf.	Puppet Stayman etter 2NT sekvenser	
2♥	X			10-16 4-4-1-4, 4-3-1-5, 3-4-1-5, 4-4-0-5	2NT spør om fordeling 3 maj. Inv.	2♥- 2NT - 3♣: Minimum (3♦: Nytt spørsmål)	
2♠	X			Sperr i kløver	2NT spør om fargekvalitet og evt. single		
2 NT	X			12-16 5+♦/4+♣ 4-5,5 taper	3♣ spør om fordelig, 3♦: spillemeld.	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x				3♣: 13-16 God farge, ellers sperr	3♦: spør om hold	RKCB 0314 Renonsvisende dobbelhopp, mange systematiske singlevisninger	
3NT	X			Sperr i en ikke gående minor	4/5 min. for korreksjon		
4♣,♦	X			God major 3-5 kontr.	Tangentbud sleminvitt med 1 ess		
4♥,♠				Sperr			