

## Forsvars- og konkurransemelding

### Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Konservativ innmeldingsstil, aktiv gjenåpningsstil,  
Overmeld. av motp. farge er ofte støtte til makker, ev. spør om hold;

«tredje farge viser hold, fjerde farge spør om hold»

### 1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)

15-18hp i begge poser, «system on» (men ikke etter X)

### Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)

Sperr;  
2N=to laveste umeldte

### Overmeldinger (Stil; Svar)

overmelding av m=MM (solide)  
overmelding av M=motsatt M + én m(solide) (2N=spør)  
Leaping Michaels over svake 2

### Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)

X=sterk, etter pass=♣

Amundsen (i begge pos.):

2♣ = ♦ el. MM

2♦ = ♥ el. (♠ + en m)

2♥ = ♥ + en m

2♠ = ♠

2N = mm el. GF (ukjent toseter)

### Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)

Mot 2♦ Multi el. Ekrens: X=åpning med ♦-farge

Mot svake 2M: 4♣/♦=Leaping Michaels

### Mot sterke konvensjonelle åpninger

Mot sterk 1: X=MM, N=mm

### Etter opplysende dobling fra motparten

2N=støtte og minst invitt; naturlig

## Utspill og signaler

### Utspillsstil

	Utspill	I makkers farge
Farge	<b>Norske</b>	<b>Norske</b>
NT	<b>Norske</b>	<b>Norske</b>
Videre	norsk fra gjenværende, invitt v/brudd ny farge	

### 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/xxxxx	Hxxx/HT9x/xxxxx

### Signaler i prioritert rekkefølge

	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	styrke/svakhet	Sit.betinget	
2	lavinthal		
3			
NT: 1	styrke/svakhet	Sit.betinget	
2	lavinthal		
3			

**Signaler (trump inkludert):** Hyppig lavinthal

## Doblinger

### Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

### Spesielle kunstige og kompetitive Dbl/Rdbl

Støttedoblinger og -redoblinger t.o.m. 2♥



WBF

System-  
kort



## System:

Spillere	Siv Thoresen	Tolle Stabell
	23 387	3618

## System: Naturlig, 2-OVER-1

### Generelt

## 5kort Major, beste minor

1N=(14)15-17 kan ha 5M el 6m, kan ha singel

2♦=Multi (svak 2♥el. 2♠, 4-9hp)

2M=9-12hp, 6+kort

### Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

2♦=Multi (svak 2♥el. 2♠, 4-9hp)

### Kravpassituasjoner

### Viktige prinsipper som ikke passer andre steder

### Psykiske meldinger

Sjeldent

Apning	Kunstig	Min. #	Neg. X t. o. m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3+	2♠ /3♠		Minisplinter; 2N=naturlig, 3N=naturlig		1♣ - (1♦/♥) - X=4k♠ - 1♠=5k+♠
1♦		3+	2♠ /3♠		Minisplinter; 2N=naturlig, 3N=naturlig		1♦ - (1♥) - X=4k♠ - 1♠=5k+♠
1♥		5+	2♠ /3♠		2-over-1; 2N=invittStenberg; minisplinter; 4♣/♦=renons		Etter pass: 2♣=inv., 3k støtte 2♦=inv., 4k støtte
1♠		5+	2♥ /3♥		2-over-1; 2N=invittStenberg; minisplinter; 4♣/♦=renons		Etter pass: 2♣=inv., 3k støtte 2♦=inv., 4k støtte
1 NT			2♠ /3♠	(14)15-17, kan ha 5M el. 6m, kan ha singel	2♣=Stayman; 2♦/♥=overføring til ♥/♠; 2♠=6k+♠ (spill el. GF); 2NT=6k+♦ (spill el. GF); 3♣=55 i m (spill); 3♦=55 i m (GF); 3M=6+mild sleminvitt; 4♣/♦=overf. til 4♥/♠	Smolen 1N - 2♣; 2♦/♥ - 2♠=kunstig	
2♣	Ja	0		Sterk	2♦=flertydig (ofte neg.) 2N=mm	2♣-2♦; 2M-3♣=dobbel neg.	
2♦	Ja	5	nei	Multi, svak 2♥ el ♠, 4-9hp)	2N=spør pass el. korrigjer 3♣/♦=ikke krav	Over 2N: 3♣=maks. (ukjent farge) 3♦=min. med ♥ 3♥=min. med ♠	
2♥	Nat.	6		9-12hp, 6+kort	2N=spør Ny farge=krav Splinter	Over 2N: 3 i ny farge=kortfarge 3 i åpn.fargen=ingen kortfarge, min. 3N=ikke kortfarge, maks. farge&styrke	
2♠	Nat.	6		9-12hp, 6+kort	2N=spør Ny farge=krav Splinter	Over 2N: 3 i ny farge=kortfarge 3 i åpn.fargen=ingen kortfarge, min. 3N=ikke kortfarge, maks. farge&styrke	
2 NT			nei	20-21hp, kan ha 5M el 6m, kan ha singel	3♣=Puppet; 3♦/♥=overføring; 3♠=begge minor GF; 4♣/♦=overføring til 4♥/♠ 4♥/♠=enseter ♣/♦, 4N=kvantitativ	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x			nei	Sperr	Ny farge=krav	Roman Key-Card Blackwood (0314), Exclusion BW, Cuebids, Hyppig Splinter	
3NT				Gående m, max. en K på si i 1. og 2. hånd	4♦=ber om cuebid 4N=ber om fargen	5N (uten å ha meldt 4NT først)="pick a slam" DOPI/ROPI	
4♣,♦			nei	Sperr			
4♥,♠			nei	Sperr			
4NT				Spør etter hvilke(t) ess	5♣=null ess, 5N=to ess; 6♣=♣ess		