




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Kan være lett på 1-trinnet, spesielt u.s. Mer konstruktivt på 2-trinnet. Ny farge er rundekrav på 1-trinnet, men ikke på 2-trinnet. Hopp i ny farge er invitt etter innmelding på 1-trinnet, men utgangskrav etter innmelding på 2-trinnet. Cuebid i åpningsfargen viser normalt en "god løft". Alle svarhåndens NT-meldinger er naturlige (2NT=invitt).
1NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-17 hp, men (11)12-14(15) hp i 4.hånd (1X-p-p-1NT). Vanlig 1NT-system er på.
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Svakt/sonebetont (normalt 5-10 hp). Unntak: (1♠)-2♦=55 i M! I 4.hånd (1X-p-p-2Y): god 6-kort og egen åpning (ca. 11-14 hp). Hopp til 2NT=55 i laveste umeldte (svak/sterk), men 19-21 hp NT i 4.hånd (1X-p-p-2NT) og vanlig 2NT-system er på.
Overmeldinger (Stil; Svar)
(1♠)-2♠=naturlig! (1♦)-2♦=55 i M (svak/sterk). (1M)-2M=55 i motsatt M + minor (svak/sterk). I 4. hånd: 1♠-p-p-2♠ = 55 i M.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Multi-Landy i 2. hånd: 2♣=begge M, 2♦=én M, 2M=4-kort + lenger minor, 2NT=55 i minor. D=forslag til straff
DONT i 4. hånd og etter forhåndspass: D=en ukjent farge, 2 i farge = fargen + en høyere farge (min. 4-4), 2♠=6-kort
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Naturlige meldinger. D=opplysende. 2NT=15-17/18 hp (system er på). 3NT=naturlig. Cuebid: (2M)-3M=spørsmål om hold i M. (3X)-4X=spillesterk toseter (minst 55). Hopp til 4♣/♦ etter svake to = 55 i meldte farge + umeldt major («Leaping Michaels») og er passbart! Hopp til 4NT eller 4NT etter 4M viser 55 i minor (evt. ♥ + en minor)
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Yeslek: D=fargen over eller de to neste, farge=fargen over eller de to neste. NT = ♣ + ♥ eller ♦ + ♠. Gjelder på alle trinn (også etter 1♣-1♦ eller 2♣-2♦). Svært sonebetont!
Etter opplysende dobling fra motparten
Overføringsvar er fortsatt på etter 1♣-(D). Generelt er ny farge på 1-trinnet krav, men 2-over-1 er ikke krav. Hopp i ny farge er svakt, men <i>mini-splinter</i> (invitt med singleton) etter 1M-(D). Hopp til 2NT = minst invitt m/god støtte. 1M-(D)-2♠=»god løft« (ca. 8-10 hp). RD=(9)10+ hp (med kravpass tom. 2 i åpningsfargen).

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill		I makkers farge
Farge	3./5. høyeste (norske)		3./5. høyeste (norske)
NT	Invitt / attitude		3./5. høyeste (norske)
Videre	Norske fra gjenværende. Invitt inne i spillet		
Utspill			
	Mot farge	Mot NT	
	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9	
	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Lavinthal	Fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith-Peter	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Signaler (trump inkludert): Lavinthal-prinsipp i trumpf og ellers dersom "opplagt". Norske fordelingkast. Lave styrkekast. Smith-Peter mot NT (lavt kort fra begge spillere = likte utspillet!).			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Normal stil (12+ hp og mottakelig i umeldte farger dersom minimum, men kan ta ut i 2♦ etter 2♣ uten å vise noe tillegg, dvs. ELC). Kan være svakere i balanseringsposisjon.			
Spesielle kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
Support D/RD med 3-kortsstøtte i major. Responsive D når motparten støtter hverandre. Kompetative D i konkurrerende meldingsforløp viser ekstra verdier (fordeling eller honnørstyrke)			

	System-kort	
		
System: Naturlig / 2-over-1		
Spillere	Tore Bårdsen (17557)	Thorleif Skimmeland (10373)
	Stavanger BK	Stavanger BK
Grunnsystem		
Generelt		
5-kort M og 2-over-1. Overføringsvar på 1♣. Åpning 1NT=15-17 hp		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Åpning 2♦=Multi (svake to M eller 24-25 hp NT)		
Kravpassituasjoner		
Etter vår 1-åpning i farge og fargeinnmelding (betinget kravpass). Når vi har krevd til utgang og motparten stamper. Når vi frivillig har meldt utgang i rød mot hvit sone og motparten melder over dette.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
"Switch" på 2-trinnet etter fargeinnmelding (når begge umeldte farger kan vises på 2-trinnet, meldes motsatt farge av den man har). Gjelder ikke etter forhåndspass! Good & Bad 2NT i konkurranse.		
Psykiske meldinger		
Sjeldent		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4♥	2-kort med 4432 (10)12-20(22) hp	1♦/♥=4k+♥/♠. 1♠=6-10 hp bal. eller 6+ hp og 4k+♦. 1NT=11-12 hp bal. 2♣=Omvendt Minor (krav; 10/11+ hp). 2♦/♥=6k+♥/♠, 4-7 hp. 2♠=4k+♣ og 5k+♦, 4-7 hp. 2NT=13- 15/18+ hp. 3♣=7-10 hp. 3♦=sperr. 3♥/♠= renons m/støtte. 3NT=16-17 hp og 33(43).	XY/XYZ etter 1X-1Y:1Z/1NT (2♣ ber om 2♦ og viser en invittthånd eller vil spille 2♦ og 2♦ = generelt utgangskrav). 1♣-1♦/♥:2♣-2♦=kunstig utg.krav . Etter åpnerens hopp til 2NT (=18-19 hp) bruker vi overføring. 1♣-1♦:1♥=3k♥ uansett styrke (eller 4k♥ og 13+14 hp). Samme etter 1♣-1♥	Etter innmelding: 2♣=6-9(10) hp. 1♣- (1X):2♠= minst invitt med 5k+♣ og 3♣=sperr (3-6 hp). 2 i motpartens farge (♦/♥) viser 6k+♥/♠ og 6+ hp. 2NT =nat. invitt. Switch er nå på.
1♦		4	4♥	(10)12-20(22) hp	2♦=Omvendt Minor (krav; 10/11+ hp), 2♥=55 i M, 5-9 hp. 2♠=6k+, 4-7 hp. 2NT=11-12 hp (invitt). 3♣=sperr i ♦ (3-6 hp). 3♦=7-9/10 hp. 3♥/♠= renons m/4k+♦. 3NT=13-15 hp.	XY/XYZ og overføringssvar etter 1♦-1M:2NT. 1♦-1M:2M-2NT=rundekrav m/ minst invittstyrke! 1♦-1♠:2♦-2♥=rundekrav (minst invitt) m/3k+♥	Som etter 1♣ (se over). 1♦-(1♥):2♥=6k+♠ og 6+ hp.
1♥		5(4) 4k mulig i 3.hånd	4♦	(10)11-20(21) hp	2♣=nat. GF eller 10-12 hp m/3k♥. 2♦=5k+, GF. 2♠= invitt m/4k+♥ og ukjent singleton. 2NT=min. invitt m/4k+♥. 3♣/♦=nat. invitt. 3♥=sperr. 3♠/4♠/♦= renons m/4k+♥	1♥-1NT:2NT=utg.krav (søk). 1♥-1NT:3♣/♦= invitt med 55. 1♥-1♠:1NT-2♣/♦=XY. Overføringssvar etter 1♥-1♠:2NT. Etter 1♥-2♥: positive ("langfarge") trialbids og 3♥=sperr	Etter forhåndspass: 2♣=3k♥ og 2♦=4k♥ (og ca. 9-11 hp). Etter innmelding: cuebid=invitt+ m/3k♥
1♠		5(4) 4k mulig i 3.hånd	4♦	(10)11-20(21) hp	1NT= rundekrav! 2♣=nat. (3+) GF eller 10-12 hp m/3k♠. 2♦/♥=nat. GF. 2NT=min. invitt m/4k+♠. 3♣/♦/♥= <i>mini- splinter</i> (eksakt invitt). 3♠=sperr. 4♣/♦/♥= renons m/4k+♠	Som etter 1♥ (se over).	Som etter 1♥, men 1NT er <u>ikke</u> krav etter forhåndspass og 1♠-2NT= invitt m/ukjent singleton og 4k+♠
1 NT			3♥	15-17 hp. Kan ha 5k M eller 6k m og til nød singleton!	Stayman/overføring. 2♠=invitt (NT, evt 6k♦), spill i ♣ eller sleminvitt m/6k+♠/♦. 2NT=invitt m/6k♠, spill i ♦ eller sleminv. m/♣+♦. 3♦=55 i M, invitt. 3M=singleton. 4♠♦→4♥♠	3♣=nytt søk (etter 2♣). Hopp til 3M etter 1NT-2♣:2♦ er utg.krav m/4kM + 5k i motsatt M (<i>Smolen</i>). 1NT- 2♣:2M-3♦=sleminvitt m/4k M (uten kortfarge).	Rubensohl (overføring på 3-trinnet) etter innmelding (2NT ber om 3♣). Neg. D etter nat. innmelding tom 3♥.
2♣	X			Krav: 20-21/26+ hp bal. eller minst 9 stikk (ca. 18+ hp)	2♦=negativ eller avventende. 2♥/♠= spill mot 20-21 hp NT 2NT=55 i minor (utg.krav). 3♣/♦/♥/♠=minst KQJxxx i fargen over!	2♣-2♦:2M-3♣= <i>scond negative</i> (0-3/4 hp). 2♣-2♦:2NT=20-21 hp. 2♣-2♦:3NT=26-28 hp.	Etter innmelding: Pass=krav (4/5+ hp). D=0-4 hp. Farge = nat. og krav til utgang.
2♦	X			Multi . Svake to M eller 24-25 hp balansert	2NT=kunstig rundekrav. 2M/3M=pass eller korrigér. 3♣/♦=naturlig, ikke krav. 4♣=ber maker overføre til 4M. 4♦=meld fargen din. 4M=spill med egen farge.	Svar på 2NT: 3♣=maks. og svake to med <i>ukjent</i> farge (og 3♦ ber makker melde motsatt M), 3♦/♥=min. og svake to ♥/♠, 3NT=24-25 hp NT.	Etter 2M inn: D=pass om dette er din farge! Etter D: pass=5k+♦, 2M= egen farge, RD=meld fargen din makker!
2♥		U.s: 5 I.s: 6		U.s: 5k+4k+minor og (5)6-9(10) hp. I.s: 6k og 9-11 hp	U.s: 2NT=krav; spør etter sidefargen. 2♠/3♠/♦=nat. og ikke krav. 3♥=ikke invitt. 3♠=naturlig, men kun invitt! I.s: Ny farge og 2NT (spør etter evt. sidehonnør) er krav.	I.s.: på 2NT viser åpneren en evt. sidehonnør og melder ellers 3M med min. og 3NT med maks. og god farge	U.s: 2M-(3♣)-3♦=spill mot makkers antatte sidefarge i ♦! I.s: ny farge etter innmelding er nå <u>ikke</u> krav.
2♠		U.s: 5 I.s: 6		U.s: 5k+4k+minor og (5)6-9(10) hp. I.s: 6k og 9-11 hp	Som etter 2♥ (se over). 2♠-3♥=nat. invitt u.s. (må u.s. gå via 2NT for å kreve i ny farge).	Se over.	Se over.
2 NT				22-23 hp. Kan ha 5k M eller 6k m	3♣=Muppet Stayman. 3♦/♥=overføring (5k+♥/♠). 3♠=minst 45/54 i m. 4♣/♦/♥/♠=sleminvitt i fargen over .	Slemkonvensjoner	
3x		6		Nat./sonebetont sperr	Ny farge under utgang=nat. krav. 3M-4♣/♦=cuebid.	Roman Key-Card Blackwood (0314), Exclusion BW, Cuebids, 5NT (uten å ha meldt 4NT først) er "pick a slam". DOPI/DEPO/ROPI (ved innmelding eller dobling over 4NT).	
3NT	X			Gående ♣/♦, 7+, Ikke A/K ved siden av i 1./2. hånd	4/5/6♣=pass/korrigér. 4♦=spørsmål etter singleton eller renons. 4M=spill. 4NT=spør etter lengden i m		
4♣,♦		7		Nat. sperr (<i>typisk en hullele farge</i>)	4♥/♠=spill. 4NT=spill. Motsatt minor = sleminvitt i makkers farge (ber om cuebid).		
4♥,♠		7		Nat. sperr (<i>mulig konstruktiv i 3.hånd</i>)	4♠=spill, men 5♣/♦=cuebid. 4NT=RKCB		
4NT	X			Spørsmål etter spesifikke ess	5♣=0 ess, 5♦/♥/♠= esset i den fargen, 5NT=♣ ess, 6♣/♦/♥=to ess (same farge, minor/major, myke/harde)		