




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1-trinnet: Aggresivt, 2-trinnet: konstruktivt Svar: Konstruktivt, hopp er krav, hopp i åpningsfarge = splinter, hopp i makkers farge = sperr, dobbelt hopp = splinter, cue-bid = godløft og 3+korts støtte
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
14-18 HCP, samme svar som etter 1NT åpning
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
1-farge: Aggresivt 2-farge: 2NT = 2 laveste umeldte, svak/sterk, michaels (begge major) svak/sterk Gjenåpning: 11-13 HCO 6+ farge
Overmeldinger (Stil; Svar)
Over 1♣: 2♣ = begge major (5+-5+) svak/sterk Over 1♦: 2♦ = begge major (5+-5+) svak/sterk Over M: Motsatt major + 5 korts minor (5+-5+)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣ = begge major 2♦ = en major 2M = M + en minor 2NT = begge minor eller GF 2-farge hånd Fjerde hand eller etter forhåndspass mot sterk NT: DONT: DBL = en langfarge, 2♣ = ♣ + M, 2♦ = ♦ + M, 2♥ = begge major, 2♠ = konstruktivt med spar,
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende DBL 2x-DBL => lebensohl Cuebid: spør om hold Hopp i minor: fargen + motsatt major (5+-5+) Over 3M: fargen + motsatt major (5+-5+)
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot sterk 1♣: Dbl = begge major, 2♣ = begge major, 2♦ = en major, 2M = M + en minor, 2NT = begge minor Mot sterk 2♣: Dbl = begge major, 2NT = begge minor
Etter opplysende dobling fra motparten
Rdbl = 9+ HCP

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd /5 th	3 rd /5 th	
NT	3 rd /5 th	3 rd /5 th	
Videre	Invitt/fordeling		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>A</u> K/ <u>A</u> K _x / <u>A</u> K _{xx} (x)	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	
Konge	<u>K</u> Q/ <u>K</u> QJ(x)/ <u>K</u> QT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	AQJ(x)/ <u>Q</u> J(x)/ <u>Q</u> JT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	<u>H</u> JT(<u>x</u>)/ <u>J</u> T(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	<u>H</u> T9 _x /AQT(x)/ <u>T</u> 9 _x	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	
9	H9 _x /9 _{xx} / <u>T</u> 9	H9 _x /9 _{xx} /T9	
X	H _{xx} /H <u>T</u> 9 _x / <u>x</u> xxx(x)	H _{xx} /HT9 _x / <u>x</u> xxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Styrke	Fordeling	Fordeling
3	Count		
NT: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Styrke	Fordeling	Fordeling
3	Fordeling	Fordeling	
Signaler (trump inkludert): Høy-lav = svakhet/partall, Lav-høy = styrke/oddetall Trump = kan være lavintahl			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Aggresivt			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støtte DBL til 2♥ 1♣ - (1♦) - DBL shows 4+♥, 1m - (1♥) - DBL shows 4+♠, 1m - (1♠) - DBL høyst sannsynlig minst 4 korts ♥			

Systemkort		
		
System:		
Spillere	Kristian Stangeland	Daniel Ueland
	Klepp BK	Klepp BK
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig (5+♠, 5+♥, 4+♦, 2+♣), overføringer etter 1♣ Aggressive åpninger I 3dje hand Aggressive sperremeldinger 1NT åpninger: 15-17 HCP (gode/14/dårlige 18/5M/6m/singel/5422) 2-over-1 svar: Utgangskrav		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2♦: 4-11 6korts M eller 24+NT 2♠/♥: 5 korts 3-11 HCP 1♣-2♦ = 6♥, 0-9 HCP eller sterk 1♣-2♥ = 6♠, 0-9 HCP eller sterk 1♣-2♠ = 5+-5+ i minor 0-9 HCP eller GF		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Etter innmeldinger: 1♣ - (1♦) - 1♥ = 4+♠, 1♣ - (1♦) - 1♠ = benekter 4♥ og 4♠ 1m - (1♥) - 1♠ = Benekter 4♠, unntak med sterk hånd ♦ + M		
Psykiske meldinger		
Kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4♠	10-22 HCP, 2+♣, valgfritt å åpne 1♣/♦ med 4-4 i minor	1♦=4+♥, 1♥=4+♠, 1♠=ingen major eller GF M+♦, 2♣=omvendt minor, 2♦=6♥ 0-9 HCP eller sterk, 2♥=6♠ 0-9 HCP eller sterk, 2♠=5+-5+ m 0-9 HCP eller GF, 3♣=5-9 HCP, 3♦=sperr, 3M/4♦=renons	Aksepterer overføring med 3 korts støtte (kan hoppe til 2NT med 18-19 NT, hopper med 4-korts og god åpning eller fordeling. Svar omvendt minor: ny farge = hold + GF, hopp = splinter, 2NT/3♣ minimum, 3NT = 13-14	Overføringer på 1-trinnet Ved innmeld 1♣ - 2♣ = 6-9, 5+♣
1♦		4	4♠	10-22 HCP, 4+♦, valgfritt å åpne 1♣/♦ med 4-4 i minor	2♦ = omvendt minor, 2♥/♠ = 6 korts 0-9 HCP, 2NT = invitt, 3♣ = 6-9 HCP 4+♦, 3♦ = sperr uten invitt mot 18-19NT, 3M/4♣ = renons	Liknende som etter 1♣	Ved innmeld 1♦ - 2♦ = 6-9, 4+♦
1♥		5	4♠	10-22 HCP, 5+♥	1NT = 6-12 HCP NF, 2♣ = GF, 2♦ = 3-7 og støtte i ♥ eller NAT, 2♥ = 8-11 HCP, 2NT = Stenberg, 2♠/3♣/3♦ = mini-splinter, 3♠/4♣/4♦ = renons	1♥ - 2NT (minst invitt): 3♣ = min, 3♦ = 14+ HCP bal, 3♥ = singel ♣, 3♦ = singel, 3NT = singel ♠, 4♣/♦ = renons	
1♠		5	4♠	10-22 HCP, 5+♠	1NT = 6-12 HCP NF, 2♣/♦ = GF, 2♥ = 3-7 og støtte i ♠ eller NAT, 2♠ = 8-11 HCP, 2NT = Stenberg, 3♣/3♦/3♥ = mini-splinter, 3♠/4♣/4♦ = renons	1♠ - 2NT (minst invitt): 3♣ = min, 3♦ = 14+ HCP bal, 3♥ = singel ♣, 3♦ = singel, 3NT = singel ♥, 4♣/♦ = renons	
1 NT			4♠	15-17 HCP (gode 14/dårlige 18/5M/6m/singel/5-4-2-2)	2♣ = stayman, 2♦/♥ = overføring, 2♠ = en eller begge minor, 3♣/♦ = 2 topphonører 6 korts, 3♥/♠ = singel, 4♣/♦ = overføring ♥/♠		
2♣				Sterk (20-21 HCP bal) eller 8,5 stikk+	2♦ = svak eller ventemeld, 2M = god 5 korts 6+HCP, 2NT = begge m		
2♦				6 korts major 4-11 HCP eller 24+ NT	2♥/♠ = pass/korriger, 3♥ = pass/korriger, 2NT = spør	2♦ - 2NT: 3♣ = ♥+min, 3♦ = ♠+min, 3♥ = ♠+max, 3♠ = ♥+max	
2♥		5		3-11 HCP, 5♥	2NT = spør, 3♣ = pass/korriger, 3♦ = minst invitt i motsatt major		
2♠		5		3-11 HCP, 5♠	2NT = spør, 3♣ = pass/korriger, 3♦ = minst invitt i motsatt major		
2 NT				22-23 HCP	3♣ = puppet, 3♦/♥ = overføring, 3sp = begge minor, 4♣/♦ = overføring ♥/♠, 4♥/♠ = sleminvitt med ♣/♦	Slemkonvensjoner	
3x				sperr		RKCB 0314	
3NT				Gambling		Exclusion RKCB, DOPI/ROPI/DEPO	
4♣,♦				Sperr		5NT ofte velg en slem	
4♥,♠				Sperr		Splinter	
4NT				Spør etter spesifikke ess		Cue-bids	