




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Kan melde inn tynt på 1 trinnet, men med gode kort på 2 trinnet. Overmelding av åpningsfarge = godt løft eller veldig gode kort med egen farge. Over 1♣ er 2♦ (5-9hp og 6 kort i 1 Major)
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-18 hp. Staymann og overføringer. (11-14 hp i 4.hånd)
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Svake innhopp. 2♦ over 1♣ = 6kort ♥/♠ 5-9hp. 2♥/♠ = 6kort 10-12hp.
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
5/5 i Major over en minor åpning, og 5/5 i andre Major og en minor over Major åpning. 5-10 eller 16+hp
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
X = 15+hp MultiLandy: 2♣ = begge Major. 2♦ = en Major. 2♥/♠ = 4+♥/♠ og 5+ i en minor. 2NT = begge minor.
<b>Etter forhåndspass:</b> X = langfarge Fargemeld = meldt farge + en farge til.
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Leaping Michaels over svake 2 Major. Naturlig
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Yeslek. (Fargen over ELLER de 2 neste. NT = ♣ og ♥ ELLER ♦ og ♠)
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
xx = 9+hp. Meldinger på 1-trinnet er krav, og på 2-trinnet er det ikke krav.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Videre	Smith mot NT		
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/xxxx(x)	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1			
2			
3			
NT: 1			
2			
3			
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Smith: høyt kort = liker			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Kan gjenåpne med tynne verdier.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Support x/xx.			
Dobbel i konkurranse situasjoner viser tillegg.			

Systemkort		
		
<b>System:</b>		
<b>Spillere</b>	Bjørn Børre Leinan Stavanger BK	Erik Eliassen Stavanger BK
	7795	32142
<b>Grunnsystem naturlig</b>		
<b>Generelt</b>		
Naturlig. Overføringer etter 1 kløver åpning. Multi og "svake"2 i Major 1NT = 14-16		
<b>Spesielle medlinger som kan kreve forsvar</b>		
Overføring etter 1♣ åpning. 2♣ etter 1M = 10-12 med 3 kort støtte eller naturlig GF. 2♣/♦ etter 1M i 3./4. hånd = 8-11hp og 3/4 kort støtte. Innmeldning 2♦ etter 1♣ åpning = 6 kort ♥/♠ 5-9hp		
<b>Kravpassuasjoner</b>		
Etter utgangskrav eller frivillig meldt utgang.		
<b>Viktige prinsipper som ikke passer andre steder</b>		
Overføringer etter 17-18 NT.		
<b>Psykiske meldinger</b>		
Veldig sjeldent.		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4♥	12+hp	Overføring. 2NT=13-15 eller 18+hp. 2♣=11+hp og 5+♣. 2♦=5-5 i Major og 5-9hp.	XYZ. 4♣ er RCK etter omvendt minor, ellers er 4♠ RCK.	2♣=6-9hp. 2NT i konkurranse situasjoner = good/bad
1♦		4	4♥	12+hp	2♦=11+hp og 4+♦.	XYZ. 4♦ er RCK etter omvendt minor.	2♦=6-9hp 2NT i konkurranse situasjoner = good/bad
1♥		5	4♥	12+hp	2♣=10-12 m/3 kort støtte eller naturlig GF. 2sp= Invitt+ m/4+ støtte. 2NT=singel spar. Minisplinter=invitt.	XYZ, Romex	2♣=3kort 8-11hp. 2♦=4kort 8-11hp. 2NT=invitt etter innmelding. 2NT i konkurranse situasjoner = good/bad
1♠		5	4♥	12+hp	2♣=10-12 m/3 kort støtte eller naturlig GF. 2NT=Invitt+ m/4+ støtte. Minisplinter=invitt.	XYZ, Romex	2♣=3kort 8-11hp. 2♦=4kort 8-11hp. 2NT=invitt etter innmelding. 2NT i konkurranse situasjoner = good/bad
1 NT			3♥	14-16hp. Kan ha 5 i Major og 6 i minor.	Staymann og overføringer. 2♠/NT=♣/♦. 3♣="puppet". 3♦=5-5 i Major invitt. 3♥/♠=single		Etter innmelding blir fargemeld på 3-trinnet overføring.
2♣	X			19+hp eller spillesterk hånd. 19-20NT	2♦ = rele. 2♥/♠= spill mot 19-20NT. 2NT=begge minor. 3♣/♦ = 6+kort og 6+hp.	3♣ = second negative	
2♦	X	6		6 kort Major. 5-9 hp eller 23-24NT.	2NT = eneste krav. 2/3/4 ♥/♠ = pass eller korriger.	3♣=max. 3♦/♥=minimum med ♥/♠.	x = pass eller korriger. Fargemeld etter x = pass/korriger xx = har egen farge
2♥		6		6 kort. 10-12 hp. (5+ kort 3. hånd, 6kort og 11-14 i 4.hånd)	2NT spør om sideverdier. Ny farge er krav.	Etter 2NT blir ny farge fra svarhånden cue m/♥	
2♠		6		6 kort. 10-12 hp. (5+ kort 3. hånd, 6kort og 11-14 i 4.hånd)	2NT spør om sideverdier. Ny farge er krav.	Etter 2NT blir ny farge fra svarhånden cue m/♠	
2 NT				21-22 hp. Kan ha 5 i Major og 6 i minor.	Muppet staymann og overføringer.	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Sperr	3 Major etter minor = naturlig krav. 4 minor = cue	RKCBW:1430 ExlutionBW:1430	
3NT	X			Gående minor.		Cuebid	
4♣,♦		7		Sperr			
4♥,♠		7		Sperr			
4NT				Spesifikke ess.	5♣=ingen ess. Meld fargen på enkelt ess (5NT=♣). CRO med 2 ess.		