




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Kan være tynt på 1-trinnet u.s. Mer solid på 2-trinnet. Ny farge er ikke krav etter innmelding på 1-trinnet, men rundekrav etter innmelding på 2-trinnet. Hopp i ny farge er krav etter innmelding på 1-trinnet, men kun invitt etter innmelding på 2-trinnet. Cuebid i åpningsfargen = "god løft" (eller generelt utgangskrav). Hoppstøtte = sperr.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-17(18) hp, men (11)12-14(15) hp i 4. hånd. Grandssystem på. Etter forhåndspass viser 1NT begge minor (eller de to umeldte).
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Svake innhopp i farge, men ca. 12-15 hp i 4. hånd (etter 1x-p-p). 2NT = 55 i laveste umeldte (svak <u>eller</u> sterk), men naturlig med (18)19-20 hp i 4. hånd (etter 1x-p-p).
Overmeldinger (Stil; Svar)
(1M)-2M = 55 i motsatt M + minor (svak <u>eller</u> sterk). (1♣)-2♣ = naturlig. (1m)-2♦ = 55 i M (svak <u>eller</u> sterk).
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Multi-Landy: 2♣ = begge M. 2♦ = én M. 2♥/♠ = 5-kort + minst 4-kort i en minor. 2NT = begge minor (55). D = styrke / forslag til straff (normalt minst like sterk som 1NT-åpning). DONT i 4. hånd og etter forhåndspass: D = langfarge (5+), 2 i farge = fargen + en høyere farge. Mot svak 1NT: som før, men 2M=(5)6-kort og konstruktiv (ca. 13-15 hp). DONT i 4. hånd, men da <i>kun etter forhåndspass!</i>
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
D = opplysende. 4NT = 55 i laveste umeldte (eller én minor + ♥). <i>Leaping og Non-leaping Michaels</i> ; 4m = 55 i m + umeldt M (ikke krav). (2M)-3M = spør etter hold i M. 2NT er naturlig (ca. 15-17/18 hp) og 2NT-systemet er på.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Yeslek mot 1♣/2♣: D = ♦ <u>eller</u> ♥+♠, farge = fargen over <u>eller</u> de to neste fargene, NT = ♣ + ♥ <u>eller</u> ♦ + ♠ (gjelder på alle trinn, også etter 1(2)♣ - 1(2)♦).
Etter opplysende dobling fra motparten
RD = 10+ hp. 1m-(D)-2NT = sperr i makkers m, mens 1m-(D)-3m = invitt! 1♥-(D)-2♣ og 1♠-(D)-3♣ = <i>mixed raise</i> (4k-støtte, 6-9 hp). 1M-(D)-2♣ = god løft (ca. 8-10 hp) med 3k-støtte. 1-over-1 = rundekrav, men 2-over-1 = ikke krav. Hopp i ny farge er svakt etter 1m og mini-splinter etter 1M

Utspill og signaler			
Prinsipper for utspill og motspill			
Utspill		I makkers farge	
Farge	3. og 5. høyeste (norske)	3. og 5. høyeste (norske)	
NT	Invit fra honnør (laveste)	3. og 5. høyeste (norske)	
Videre	Norske fra gjenværende. Invitt fra honnør		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx(x..)	AKx/ <u>A</u> Kx(<u>x</u>)	
Konge	AK/KQ/KQJ(x)/KQ(x)	AK/KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	QJ(x)	AQJ(x)/AQTx/QJx/QJT	
Knekt	KJT(x)/JT(x)	AJT(x)/KJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/T9x/Tx	HT9x/AQT9(x)	
9	9x	9x/T9x	
X	<u>xx</u> / <u>xxx</u> / <u>xx</u> <u>xx</u> / <u>xxxx</u> <u>x</u> (<u>x</u>)	<u>xx</u> / <u>xxx</u> / <u>xxx</u> <u>x</u> / <u>xxxx</u> <u>H</u> <u>xxx</u> <u>x</u>	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Norsk fordeling	Styrke/svakhet
2	Norsk fordeling	Lavinthal	Norsk fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith-Peter	Styrke/svakhet
2	Norsk fordeling	Norsk fordeling	Norsk fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Signaler (trump inkludert): Smith-Peter mot grand: <i>lavt kort</i> fra begge = liker utspillet. Lavinthal (også i trumffargen).			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Normalt tilpass i umeldte farger eller 17+ hp. Fargesvar på 1-trinnet = 0-11 hp. Hopp til 2M = 6-9 hp. D etterfulgt av 2♦ etter svar 2♣ viser ikke tillegg. D i balansering kan være noe svakere			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Support D/RD tom. 2♥. Negative. Kompetitive.			

	System- kort	
		
System: Naturlig / 2-over-1		
Spillere	Geir Larsen Stavanger BK	Thorleif Skimmeland Stavanger BK
	26992	10373
Grunnsystem: Naturlig / 2-over-1		
Generelt		
Naturlig med 5-kort major og overføringssvar etter åpning 1♣. 2-over-1 = utgangskrav. 1M - 2♣ er tvetydig. Åpning 1NT = 15-17 hp (kan ha 5k M eller 6k m, og kan være semibalansert dersom ingen god gjenmelding)		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Overføringssvar (1♦/♥/♠) etter åpning 1♣. Åpning 2♦ = Multi (svake to i M <u>eller</u> 24-25 hp og balansert)		
Kravpassituasjoner		
Etter etablert utgangskrav eller når motparten stamper i gunstig sone etter vår frivillig meldte utgang		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Switch: Ny farge på 2-trinnet etter innmelding (<i>kun når begge farger kan vises på 2-trinnet</i>) = minst 5-kort i den andre umeldte fargen! Lebensohl og Good and Bad 2NT ved svar på oppl. D og konkurranse på 2-trinnet. Mancoff <i>under</i> 3NT etter D av 4. farge/motpartens farge		
Psykiske meldinger		
Veldig sjeldent.		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4♥	10-21 hp	1♦/♥=4+♥/♠. 1♠=4+♦ eller 6-10 hp bal. 1NT=11-12 hp 2kl=5+♣, 11+hp. 2♦/♥=6k♥/♠, 3-6 hp. 2♠=5+♦, 4+♣, 3-6 hp. 3♠=7-10 hp. 2NT=13-15/18+ hp. 3M=renons!	XY/XYZ. 1♣-1X:2♣-2♦ = søk (utgangskrav). Overføring etter 1♣-1♦/♥/♠:2NT (18-19 hp).	2♣ = 6-9 hp. 2♠ etter innmelding = støtte, 10/11+ hp. 1♣-(1♦)-1♠ = 44 i M. 1♣-(1♦)-2♦/♥=6k♥/♠
1♦		4	4♥	10-21 hp	2♦=4+♦, 11+ hp. 2♥=55 i M, 5-9 hp. 2♠=6k, 3-6 hp. 3♠=sperr i ♦. 3♦=7-10 hp. 3M=renons m/♦-støtte	XY/XYZ. 1♦-1M:2M-2NT = krav (minst invitt). Overføring etter 1♦-1♥/♠:2NT (18-19 hp).	2♦ = 6-9 hp. 2♠ etter innmelding = støtte, 10/11+ hp. 1♦-(1♥)- 2♥ = 6k♠
1♥		5	4♦	10-21 hp	2♣=nat. GF eller 3k♥ og 10-12 hp. 2♠=ukjent singel m/4+♥. 2NT=4+♥, min. invitt. 3♣/♦=6k, nat. invitt. 3♥=sperr. 3♠/4♠/♦=renons m/4+♥. 3NT=3244, 13-15	XY. 1♥-1NT:2NT = spørsmål (utgangskrav) Etter 1♥-2♥: langfarge trialbids. 1♥-1♠:2♠-2NT=krav (minst invitt). Overføring etter 1♥-1♠:2NT (18-19 hp)	2♣ = 3-kort♥, 9-11hp. 2♦ = 4-kort♥, 9-11 hp. Cuebid i motpartens farge etter innmelding = invitt m/3-kort♥
1♠		5	4♦	10-21 hp	1NT=krav (6-12 hp). 3♣/♦/♥=singel m/4+♠ (invitt). Ellers som etter 1♥ (se over). Hopp til 4♥=renons!	1♠-1NT:2♣/♦ = kan være 3-kort med 53(32). Etter 1♠-2♠: langfarge trialbids (minst 3-kort). 1♠-1NT:2NT=søk (utg.krav). 1♠-1NT:3X=invitt (55)	Som etter 1♥. 1NT er ikke krav etter forhåndspass. 2NT etter forh.pass = invitt m/4-kort♠ og ukjent singelton
1 NT			3♠	15-17 hp. Kan ha 5k M eller 6k m (kan være semibalansert)	Stayman/overføring. 2♠=NT/♦-invitt, spill i ♣ eller sleminvitt i én m. 2NT=spill i ♦, invitt i ♣ eller sleminvitt med ♣ + ♦. 3♠=søk etter 5k M. 3♦=55 i M, invitt. 3M=singel. 4♣/♦→4♥/♠. 4NT=Blackwood!	1NT-2♣:2X-3♣=nytt søk. 1NT-2♣:2M-3♦=sleminvitt i M. 1NT-2♣:2♦-3M=4kM + 5k i aM (Smolen). 1NT-2♣:2♦-3♦=sleminvitt i én minor	Rubensohl (overføringer fra 2NT) etter innmelding på 2- trinnet.
2♣	X			Ca. 22+ hp eller spillesterk hånd	2♦=0-7 hp eller pos. uten god melding. 2M=6+hp og min.Hxxxx.2NT=min.55 i m. 3m=nat. 3M=AKQxxx	2♣-2♦:2M-3♣=second negative 2♣-2♦:3M=4k M + minst 5k♦ (kan stanse i 4♦)	2♣-(innmelding)-D=0-3/4 hp (og pass = krav, 4/5+ hp).
2♦	X			6 kort M, 5-8(9) hp eller 24-25 hp og balansert.	2NT=eneste krav (søk). 2M/3M=pass eller korriger. 3m=ikke krav. 4♣= overfør til din M. 4♦=meld din M. 4♥/♠=spill med egen farge.	Svar på 2NT: 3♣ = maks. (og 3♦ er nytt søk). 3♦/♥ = ♥/♠ og minimum.	Etter 2♦-(D): P=♦ er ok, RD=ber om uttak, 2M=egen farge (spill). 2♦-(2M)-D=pass eller korriger
2♥		(5) 6		U.S.: 5k + 4+k m, ca. 5-10 hp. I.S.: 6k, 9-11 hp	2NT=krav (søk). Ny farge er krav kun i.s. Støtte til 3♥=ikke invitt (må da gå via 2NT) NB! 2♥ i 4. hånd = 6-kort og 13-15 hp.	U.S.: 2NT spør etter minorfargen. I.S.: 2NT spør etter sidefarge med topphonnør(er)	D=straff. Ny farge er ikke krav
2♠		(5) 6		U.S.: 5k + 4+k m, ca. 5-10 hp. I.S.: 6k, 9-11 hp	Som etter 2♥ (se over). NB! 2♠ i 4. hånd = 6-kort og 13-15 hp.	U.S.: 2NT spør etter minorfargen I.S.: 2NT spør etter sidefarge med topphonnør(er).	D=straff. Ny farge er ikke krav
2 NT				20-21 hp. Kan ha 5k M eller 6k m.	3♣=søk (Muppet Stayman). 3♦/♥=overføring. 3♠=minst 45/54 i minor. 4♣/♦/♥/♠ = sleminvitt i henholdsvis ♥/♠/♣/♦	Slemkonvensjoner	
3♣♦♥♠		6		Sonebetont sperr	3 i ny farge = naturlig rundekrav, 3NT = spill, 3M-4m = cuebid, 3♠-4♥ = naturlig/spill, 4NT = RKCB.	RKCB og Exclusion BW (0314). DOPI/ROPI. 5NT som «pick a slam». Med ♣ som trumf bruker vi 4♠ som RKCB (og 4NT er da cuebid i ♠). Minorwood (4m) etter 1m-2m....	
3NT	X			Gående minor (7+), uten side- A/K i 1/2. hånd	4♣ = pass eller korriger, 4♦ = spør etter kortfarge, 4M = spill, 4NT = spør etter lengde i minorfargen		
4♣♦		7		Sperr (hullete farge)	4M = spill, 4NT = spill, motsatt m = sleminvit i makkers farge		
4♥♠		7		Sperr (kan være god i 3./4.hånd)	4♠=spill, ny farge på 5-trinnet = cuebid, 4NT=RKCB		
4NT	X			Spør etter spesifikke ess	5♣=0 ess. 5♦♥♠=esset her, 5NT=♣ ess, 6♣♦♥=to ess		