




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Kan være "tynne" innmeldinger på entrinnet. Konstruktivt på tottrinnet.
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
2 hånd: 15-18 hp. System on. 4 hånd: 11-16
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Svake.
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Naturlig i noen posser eller 5-5 hender
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
I andre hånd : 2klø = begge majoer. 2rut multi,2hj/sp konstr. Ifjerde hånd: Meckwell
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Opplysende dobling. 4klø / rut = fargen pluss motsatt major.
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Dobling viser fargen.
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
Rdbl = 10+. En i farge er rundekrav.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	
NT	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AK <sub>x</sub> /AK <sub>xx</sub> (x)	AK/AK <sub>x</sub> /AK <sub>xx</sub> (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	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/T9 <sub>x</sub>	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/T9 <sub>x</sub>	
9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub> /T9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub> /T9	
X	H <sub>xx</sub> <u>x</u> /HT9 <sub>x</sub> <u>x</u> /x <sub>xxx</sub> (x)	H <sub>xx</sub> <u>x</u> /HT9 <sub>x</sub> <u>x</u> /x <sub>xxx</sub> (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		Styrke/Svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Smith: Lavt kort .			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Support X og XX, responsive doblinger.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

Systemkort		
		
<b>WF</b>		<b>NBF</b>
System:		
<b>Spillere</b>		
	Jan Roger Strømsvåg	Ole Marius Myrvold
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2NT: 2-7 kløver eller ruter 7+ eller 15+ og minst 5-5 i minor.		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X f o m	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3		11+	Føringer.Omvendt minor. Etter x/innmeldinger-føringer på 1 og 2 trinnet..	XYZ	Omvendt minor er av etter forhåndspass.
1♦		3		12+	Føringer.Omvendt minor. Etter x/innmeldinger-føringer på 1 og 2 trinnet..	XYZ	Omvendt minor er av etter forhåndspass.
1♥		5		12+	Enkel høyning= God løft. 2ru=bad eller gf med ru. 3hj = sperr og 4 korts. Stenberg. Minisplinter.	Ny farge etter enkel høyning=Romex.Kortf. eller langf. Invitt. Etter opplysende dobling er fargen under svak høyning og løft til to i åpningsfargen er god høyning.	Etter forhåndspass: 2klø = Toronto med 3 kortsstøtte 2rut= Toronto med 4 kortsstøtte.
1♠		5		12+	Enkel høyning= God løft. 2ru=bad eller gf med ru. 3sp = sperr og 4 korts. Stenberg . Minisplinter.	Som over.	Som over.
1 NT				15-17	Stayman. Overføringer.	Etter overføring til major er 2NT trekortsstøtte og «maks». 2 i farge over er 4k støtte og maks. Smolen	
2♣	x			Sterk 20-21 NT/22-23 NT	2 rut = avventende. 2hj /sp= 5hp + H5 3X = 6+ HH6	3klø = nytt avslag.	X = 4+ hp om motparten melder inn.
2♦		5/6		Svak. 2-7 hj el. Sp 22-23/24-25/26-27	2NT = søk 2hj /sp = pass eller korriger 3kl/3ru= Konstruktiv		
2♥		6		8-11	2NT = krav , spør etter sing/farge. Ny farge= konstruktiv og rundekrav		
2♠		6		8-11	2NT = krav , spør etter sing el. 4k minor Ny farge= Utgangskrav		
2 NT				2-7 eller 15+ Sperr i en minor eller 15+ og 5-5 minor	3kl/3ru = pass/korriger 3hj/sp konstruktiv invitt	Slemkonvensjoner	
3x		7		3kl/ru= konstr. Sperr 3hj/sp= sperr	Ny farge er rundekrav.	RKC 1430, Splinter, Exclusion, Dopi -Ropi, Store frie. Renonsvisende hopp.	
3NT			Gående minor Sjansse	Gående minor i 1 og 2 hånd. Sjansse i 3 og 4 hånd.			
4♣,♦		6		Sperr			
4♥,♠				Spillestikk			
4NT				Spør etter spesifikke ess.	5klø = 0. 5rut /hj/ sp og 6klø viser esset i fargen. 5NT = to ess.		