


Forsvars- og konkurransemeldingar
<b>Innmeldingar (Stil; Svar; Gjenopning)</b>
Opplysande doblingar Naturleg fargeinnmelding Svar: Cuebid einaste krav (viser normalt god løft) 1x – pass – 1y – 2x = Naturleg 1x – pass – 1y – 2y = Naturleg
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenopning)</b>
15-17 (18) Svar: system
<b>Hoppinnmeldingar (Stil; Svar; Uvanleg NT)</b>
Svake med 6 kort 2 NT 5-5 i to lågaste umelde
<b>Overmeldingar (Stil; Svar)</b>
Michaels cuebid over 1♣/1♦: begge major over 1♥/1♠: motsatt major + kløver
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenopning; Forhandspass)</b>
X = to fargar som ikkje ligg ved sidan av kvarandre 2♣ = ru eller begge marjo 2 ru = hj eller spar og kløver 2 hj = sp eller begge minor
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldingar)</b>
2NT 15-17 (18) Hoppmelding = sterk Direkte overmelding = Michaels Hopp til 4♣/4♦ = Leaping Michaels Opplysande dobling <b>Mot multi/Ekren 2♦:</b> D viser sterk NT eller sterk med minst éin major (hektingsinvitt) 2NT = 15-18
<b>Mot sterke konvensjonelle opningar</b>
Sterk 1 kl og 2 kl: Yeslek (x = to som ikkje er ved sidan av kvarandre), fargemelding viser fargen over eller dei to neste..
<b>Etter opplysande dobling frå motparten</b>
Krav for runde på éintrinnet, svake hopp etter minor, minisplinter og splinter etter major, 2NT invitt-Stenberg, redobling viser 10+

Utspel og signal			
Utspelsstil			
	Utspel		I makkers farge
Farge	Norsk fordeling	Norsk fordeling	
NT	Norsk fordeling	Norsk fordeling	
Vidare	Invitt		
Utspel			
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)	
Signal i prioritert rekkjefølgje			
	Makkers utsp.	Speleførars	Avkast
Farge: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
3	Fordeling		Fordeling
NT: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
3	Fordeling		Fordeling
<b>Signal</b> Lågt kort styrke, norsk fordeling, Lavinthal i opplagte posisjonar			
Doblingar			
Opplysande doblingar (Stil; Svar; Gjenopning)			
Minst 4-3 i major eller 18+. Kan vere tynn ved gjenopning. Opplysande dobling t.o.m. 4♠			
Spesielle kunstige og konkurranse Dbl/Rdbl			
Støttedobling/-redobling t.o.m. 2♠, responsive doblingar dersom gjenmelding mogleg på 3-trinnet.			

System- Kort		
		
<b>System: Naturleg</b>		
<b>Spelarar:</b>	Leif Arild Lothe	Jonill Storøy
Grunnsystem		
Generelt		
5 korts ♥/♠		
Beste minor (1♣ med 3-3 eller 4-4 i minor)		
1NT = 15 - 17		
Svake 2♦/2♥/2♠		
2♣ 20+		
2NT = 20 - 21		
Spesielle meldingar som kan kreve forsvar		
Yeslek mot NT og sterk 1 og 2 kl		
Kravpassituasjonar		
1x – (1/2 y) – pass. Kan vere kravpass og ber makker doble om han er kort i innmeldt farge.		
Kravpass på utgangsnivå og høgare dersom vi har meldt minst invittmelding.		
Viktige prinsipp som ikkje passar andre stader		
Lebensohl etter innmelding over 1NT og dobling av svake 2		
Psykiske meldingar		
(Svært) sjeldan.		

Opning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Vidare meldingsforløp	Forskjellar ved innmelding eller etter forhandspass
1♣		3+	3♠	12 - 20	Naturleg, omvendt minor, svake hopp i major, 1♦ naturleg.	Etter 2♣: 2 NT = 12-14 balansert, ny farge viser tillegg, hopp i farge er splinter. 3 NT = 18-19	
1♦		3+	3♠	12 - 20	Naturleg, omvendt minor, svake hopp i major	Etter 2♦: 2 NT = 12 - 14 balansert, ny farge viser tillegg. Hopp i farge er splinter. 3 NT = 18-19	
1♥		5+	3♠	11 - 20	Naturleg, minisplinter og splinter, 2NT Stenberg 3♥ sperr	Etter 2NT: Sidefarge på 3-trinnet, 4♥ = minimum, renons på 4-trinnet, 3NT = 18 - 19	
1♠		5+	3♠	11 - 20	Naturleg, minisplinter og splinter, 2NT Stenberg 3♠ sperr	Etter 2NT: Sidefarge på 3-trinnet, 4♠ = minimum, renons på 4-trinnet, 3NT = 18 - 19	
1 NT		..	2♠	15 - 17 kan ha 5 major eller 6 minor	Stayman, Overføring til major, 2♠ minorstayman, 2NT overføring til kl, 3 kl overføring til ru 3♦ invitt med 6-kort 3♥♠ er singel og 3 i motsett major, 5 - 4 i minor 4♣♦ Naturleg sleminvitt, 4♥♠ spel	Etter Stayman og svar er 3♣ nytt krav 1NT - 2♣ - 2♦ - 2♥ = pass eller korriger 1NT - 2♣ - 2♦ - 2♠ = 5-kort ♠ og 4-kort ♥, invitt	Lebensohl, neg X X av kunstig 2 fargemelding er hektingsinvitt
2♣	x		3♠	20+ eller tilsv. spelestyrke	2♦: 0-5 eller ikkje noko lurt å melde, 2♥/2♠: 6+ 2NT: 8+ balansert 3♣/3♦: 6-kort (god farge)	3♣ nytt avslag etter 2♣ - 2♦ - 2 i major	X og XX = 0 - 4, utan ess Pass = ca 4 - 5 poeng eller straff Farge = 5+ og utgangskrav
2♦		6		Svake 2♦	2NT krav: spør etter sidestyrke 2♥/2♠ = Ikkje krav men konstruktivt		
2♥		6		Svake 2♥	2NT krav: spør etter kortfarge		
2♠		6		Svake 2♠	2NT krav: spør etter kortfarge		
2 NT		..		20 - 21 (22)	3♣ = Puppet Stayman 3♦/3♥ = overføring 3♠ = minor Stayman	<b>Slemkonvensjonar</b>	
3x		6+		Sperr Fri stil i 3.hand	Ny farge på 3-trinnet konstruktiv invitt, hopp til 4-trinnet er spel	RKCB 0314, Spesifikke kongar, Exclusion 0314, 5 NT = pick a slam	
3NT	x	...		Gående minor utan sideinntak Spel i 4. hand	4♣ pass eller korriger, 4♦ = spør om singelton	Stenberg, minisplinter og splinter	
4♣/4♦		7+		Sperr	4♥♠ spel, 4NT er Blackwood	Cuebids, 1. og 2. kontrollar	
4♥/4♠		7+		Spel	4NT er Blackwood	Dopi og Ropi	
4NT				Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ ingen, 5♦/5♥/5♠/6♣ = respektiv ess, 5NT = 2 Ess		