

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Tynne innmeldinger med god farge Innmeldinger på 2-trinnet er som oftest med åpningsverdier
Etter innmelding er ny farge på 1- og 3-trinnet rundekrav, mens ny melding på 2-trinnet ikke er krav. Overmelding av motpartens farge lover ikke støtte til innmeldingsfargen.
Gjenåpning følger samme prinsipp som direkte innmelding.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 hp i alle hender. Svar som etter 1NT-åpning
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)
Svake hoppinnmeldinger Hoppinnmelding i NT viser de to laveste umeldte
Overmeldinger (Stil; Svar)
Overmelding av minor (3+) viser begge major Overmelding av major viser motsatt major + kløver Hoppovermelding spør om stopper
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Mot svak NT (12-14 eller svakere): Dbl = opplysende 2♠ = Begge major, 2♦ = Multi (13+hp) 2♥ = 5k+ ♥, 8-12 hp, 2♠ = 5k+ ♠, 8-12 hp 2NT = Begge minor, 3m = Konstruktivt
Mot sterk NT i direkteposisjon (13-15 eller sterkere): Dbl = straffeinteresse 2♠ = begge major, 2♦ = Multi 2♥/♠ = 4(5)k + lenger minor, 2NT = begge minor Mot sterk NT etter pass eller i 4. hånd: Dbl = langfarge, 2♠ = ♠ + annen farge, 2♦ = ♦ + M 2♥ = begge major, 2♠ = ♠, 2NT = sterk 2-seter
Mot spenn (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Generelt: Dbl = opplysende, 2NT = 15-18 (eget svarsystem) Mot Ekren: Dbl = straffeinteresse
Leaping Micheals mot 2x, 3♠ og 3♦.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot sterk 1♠: Yeslek, doubler = ♦ eller begge major
Mot sterk 2♠: Yeslek, doubler = ♠
Etter opplysende dobling fra motparten
Rdbl = 10+/straffeinteresse Overføring fra 1NT etter majoråpning Ny farge på 1-trinnet er rundekrav

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske (4de fra 6k)	Norske	
NT	Norske (kan spille laveste fra 4k) (4de fra 6k)	Norske	
Videre	Norske fra gjenværende		
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), AKQ(x)	
Dame	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x), KQJ(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/T9(x)	HT9x/T9x	
9	9(x)	9(x)	
X	Norske	Norske	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Lite = styrke	Norsk fordeling	Lite = styrke
2	Norsk fordeling	Lavinthal	Norsk fordeling
3	Lavinthal		
NT: 1	Lite = styrke	Smith	Lite = styrke
2	Norsk fordeling	Norsk fordeling	Norsk fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	
Signaler (trump inkludert): Smith = høy liker fra beg Lavinthal i trumf, fordeling om det er viktig			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Vanlig opplysende dobling, kan være tynt med god fordeling Dobling etterfulgt av ny farge på samme trinn lover ikke tillegg.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Responsive doblinger Støttedoblinger til og med 2♥ Utspillsdirigerende doblinger			

System-kort		
		
System:		
Spillere		
	Terje Aa Heimdal BK – 6384	Allan Livgård Studentene BK - 27945
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig grunnsystem med overføring etter 1♣. (14)15-17 NT som kan inneholde 5M,6m, singelton og 5422-hender. Åpning 2♦, 2♥ og 2♠ er alle soneavhengige.		
Norske utspill og lite kort som styrke.		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
1♣ - 1♦/1♥ = Overføring 1♣ - 1♠ = Ruter eller 6-9NT 1♣ - 2♦/2♥ = Overføring (sterkt eller svakt) 2♦/2♥/2♠-åpning = Soneavhengige		
Kravpassituasjoner		
Standard kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Fargen over trumffargen brukes generelt som BW.		
Psykiske meldinger		
Kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4♥	3+♣ (kan ha lengre ♦) (8) 11+ hp	1♦/1♥ = 4+♥/4+♠, 1♠ = ♦ eller 6-9 NT, 1NT = 10-12 hp, 2♣ = Omv. Minor, 2♦/♥ = ♥/♠ (3-7 hp el 15+ hp) 2♠ = 5+♣ 6-9 hp, 2NT = 13-15/19-20 hp), 3♣ = 5+♣ 0-5 hp 3x = renons, 3NT = 16-18 hp	1♣ - 1♦ - 1♥ = 3+♥, 1♣ - 1♠ - 1NT = kan være ubalansert 1♣ - 1♦ - 2♥ = 4♥, minimum 1♣ - 1♠ - 2♦ = Trenger ikke være revers	1♣ - (1♦) – dbl = 4+♥, 1♣ - (1♦) - 1♠ = Benekter major
1♦		3	4♥	3+♦ (8) 11+hp	Naturlige svar, 1NT = 6-9 hp, 2M = sterkt, Omvendt minor 3♣ = 6-9 hp med ♦-støtte, 3♦ = 0-5 hp med ♦-støtte	1♦ - 2♦ - 3NT = 13-14 hp	
1♥		4	4♦	5+♥ eller 4(+)♠4+♥ (8) 11+hp	2♦ = naturlig rundekrav eller 3-7 hp med ♥-støtte 2♥ = 8-11 hp med ♥-støtte, 2♠ = Minisplinter i ukjent farge 2NT = Stenberg, utgangskrav, 3♣ = 3k♥ 11-12 hp 3♦ = 4k♥ 9-11 hp uten singelton, 3♥ = Sperr	1♥ - 2♦ - 2♥ = Ikke invitt mot svakløft 1♥ - 2♦ - 3x = Naturlig invitt mot svakløft 1♥ - 2NT - 3x = naturlig tillegg	2-veis Drury
1♠		5	4♥	5+♠ (8) 11+hp	2♥ = naturlig rundekrav eller 3-7 hp med ♠-støtte 2♠ = 8-11 hp med ♠-støtte, 2NT = Stenberg, utgangskrav 3♣ = Minisplinter i en minor, 3♦ = 3k♠ 11-12 hp eller 4k♠ 9-12 hp 3♥ = Minisplinter, 3♠ = Sperr	1♠ - 2♥ - 2♠ = Ikke invitt mot svakløft 1♠ - 2♥ - 3x = Naturlig invitt mot svakløft 1♠ - 2NT - 3x = naturlig tillegg	2-veis Drury
1NT		1	4♥	(14) 15-17 hp 5M,6m, singelton og 5422 er lov.	2♣ = Stayman, 2♦/♥ = Overf, 2♠ = svak dobbelton, 2NT = sterk eller svak, minorbasert hånd, 3♣ = Singelton i en major, 3♦ = Puppet Stayman, 3M = Sleminvitt, 4♣/4♦ = Overføring		
2♣	X			Sterk ubalansert 22+ balansert	2♦ = Rele, 2M = Naturlig GF, 2NT = minor, 3m = Naturlig GF 3M = 4k + 6k+♦	2♣ - 2♦ - 2♥ = 25+NT eller naturlig 2♣ - 2♦ - 2M - 3♣ = Second negativ	
2♦	X	5 6 6		U/sone: 5kM, 4-8 hp Alle: Multi, 6kM 4-8 Ugunstig: 6k♦ 9-11	2♥ = P/C, 2♠ = Nat, ikke krav, 2NT = rele, 3♣ = Nat, ikke krav 3♦ = Invitt med ♥, 3♥ = P/C, 3♠ = Invitt med ♠ 2♥/2♠ = P/C, 2NT = Rele, 3m = Ikke krav, 3♥ = P/C, 3♠ = Nat krav 4♣ = Ber om overføring, 4♦ = Meld fargen 2NT = Spm om singelton	2♦ - 2NT: 3♣ = 5k♥, 3♦ = 5k♠, 3♥ = 5k♥ + 5m, 3♠ = 5k♠+5k♣, 3	
2♥		6 6		U/sone: 4-8 hp 6k♥ I/sone: 9-11 hp 6k♥	2NT = spm om singelton, 3♣ = Kunstig krav 2NT = spm om singelton, 3♣ = Kunstig krav	2♥ - 3♣ - 3♦ = Minimum 2♥ - 3♣ - 3♥ = Tillegg med dårlig farge 2♥ - 3♣ - 3♠ = Tillegg med god farge	
2♠		6 6		U/sone: 4-8 hp 6k♠ I/sone: 9-11 hp 6k♠	2NT = spm om singelton, 3♣ = Kunstig krav 2NT = spm om singelton, 3♣ = Kunstig krav	2♠ - 3♣ - 3♦ = Minimum 2♠ - 3♣ - 3♥ = Tillegg med dårlig farge 2♠ - 3♣ - 3♠ = Tillegg med god farge	
2NT		1	4♥	(19) 20 -21 hp 5M, 6m, singelton og 5422 er lov	Modifisert Puppet Stayman og overføringer 3♠ = Begge minor, 4♣ = sleminvitt ♥, 4♦ = sleminvitt ♠ 4♥ = sleminvitt ♣, 4♠ = sleminvitt ♦	Slemkonvensjoner	
3x				Sperrende, 1. hånd gunstig kan være veldig dårlig	3x er rundekrav. 3♣ - 4♦/3♦ - 4♣ = BW	BW: Generelt brukes fargen over som 0314-RKCB. Dersom fargen over er tilgjengelig som BW vil 4NT erstatte cuebiddet i fargen over. Dersom fargen over ikke er tilgjengelig vil 4NT ta over som BW. Ved svar 0/3 eller 1/4 og makker går ned løftes det alltid til 6 med 3 eller 4 ess.	
3NT				Gående minor uten A/K ved siden av	4♣ = P/C, 4♦ = Ber om cue, 4M = Nat spill, 4NT = spm om fargelengde	Cuebid – 1. & 2. runde controller om hverandre Stenberg –naturlig svar med singeltonvisning/spm etterpå	
4♣, ♦				Sperr		5NT er ofte pick-a-slem ved hopp og spørsmål etter konger nedenfra/noe ekstra etter BW.	
4♥, ♠				Spill		Med lite melderom kan et cuebid være "last train" og dermed ikke garantere et cuebid i fargen.	
4NT				Spm om spesifikt ess	5♣ = Ingen, 5♦/♥/♠ = esset, 5NT = 2 ess, 6♣ = esset		