

Forsvars- og konkurransemelding

Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Normale innmeldinger. I gunstig sone, spesielt etter makker har passet, kan være veldig svak.

1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)

2.hand= 15-18, 4.hand= 12-15. System på.

Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)

Hoppinnmelding i farge er svak, Uvanlig NT= normalt svak eller veldig sterk- poeng/spillestikk.

Overmeldinger (Stil; Svar)

(1m)-2m= Begge major, (1M)-2M= andre majoren + kløver. Svak eller sterk. 2NT= spør etter andre fargen, ellers naturlig

Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)

2.hand: DBL= sterk (etter svak nt relativ sterk), 2kl= begge M, 2ru= 1 M, 2hj/sp= 4(5)+ minst 5-k minor- i sonen 5-kM+ 5+minor, 2NT= minor eller utg.krav med 2 farger, 3nt= hjerter + en minor, 4kl/ru= farge + spar

4.hand:???

Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)

4m= farge + en Major (etter svake 2- kanoner), 2nt= sterk (15-19). Hopp i 3 major = sterk

Mot sterke konvensjonelle åpninger

Mot sterk 1kl: **crash-** Dbl= sterk oppl. Dbl, 1ru= rødt eller svart, 1nt= minor eller major, 2kl= kl/hj eller ru/sp, 1hj/sp= naturlig

Mot sterk 2kl: dbl= kl, 2nt= minor eller major

Etter opplysende dobling fra motparten

RD= 9+, farge på 1 trinnet er krav

Etter 1M-(Dbl)- overføringer fra 1NT**, 2NT= invitt stenberget, 1M-(Dbl)-2M= svak støtte

Utspill og signaler

Utspillsstil

	Lead	In Partner's Suit
Farge	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even
NT	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even
Videre	invitt	

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	Hxx/H9x/HT9x/HT9x(x)	Hxx/H9x/HT9x/HT9x(x)

Signaler i prioritert rekkefølge

	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	styrke	smith	styrke
2			
3			
NT: 1	styrke	fordeling	lavinthal
2	fordling	smith	styrke
3			

Signaler (trump inkludert): smith, høyt-lavt= likte utspillet

Doubling

Opplysende doublings (Stil; Svar; Gjenåpning)

Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl

Støtte doublings, dbl av motpartens spørsmål om hold i makkers eller egen farge= vil ikke ha fargen ut



System-
kort



System:

Spillere



Stian A. Evenstad



Espen Larsen

Grunnsystem

Generelt

Overføreriner etter 1kl, 5-korts M, 14-16(17)NT, svak multi, Bergen etter 1M. 1M-1NT= krav

Spesielle medlinger som kan kreve forsvar

Kløverføringer, 1ru-2nt= svak sperr eller kanoner.

Kravpassitasjoner

Kun opplagte posisjoner.

Viktige prinsipper som ikke passer andre steder

Psykiske meldinger

sjelden

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	2	7nt	Normal åpning	1ru/hj= overføring, 1sp= vil spille n teller ru farge, 1nt= (9)10-11(12), 2kl= naturlig krav, 2ru= 6-k+ hj- svak eller sterk, 2hj= sp svak eller sterk, 2sp= invitt med kløver, 2nt= begge major-utg.krav	1M fra åpner viser 3-kort støtte- kan ha 4-kort med svak åpning, ellers xy-nt og xyz	I utgangspunktet ikke
1♦		(3) 4		11-19	Naturlig, hopp i major= utgangskrav med god farge, 2nt= dårlig sperr i ru eller kanoner med renons ru, 3kl = fit jump-ikke krav (invitt), 3ru = god sperr, 3M= splinter,	Xy-og xyz	I utgangspunktet ikke
1♥		(4) 5		11-19	1nt= runde krav- kan ha støtte I hj, 2ru= enten utg. krav med ru eller svak løft i hj (3-6), 2hj= 7-10, 2sp = utg.krav, 2nt= krav stenbergs, 3kl= 7-10 4-k hj, 3ru= 11-12 med 4hj og jevn hand, 4kl/ru = renons	Xy, etter 1hj-2ru: Ny farge viser kanoner, 2nt= sterk med 6-kort, 3hj= sperr med kanon farge (tett)	Overmelding= støtte med 3-kort, 2nt= invitt stenbergs, 2kl/ ru= toronto- 3 / 4kort
1♠		(4) 5		11-19	Som etter 1hj, men 1sp-2hj er enten utg. krav med hj eller svak støtte i spar 1sp-3hj= invitt med god hjerter	Etter 1sp-2hj: Ny farge viser kanoner, 2nt= sterk med 6-kort, 3sp= sperr med kanon farge (tett)	Overmelding= støtte med 3-kort, 2nt= invitt stenbergs, 2kl/ ru= toronto- 3 / 4kort
1 NT				14-16(17), sjelden 17	1nt-3M= singel, ellers stayman og overføringer		
2♣	X	0		sterk	2nt= begge minor, 3hj/sp= Major + en farge til	3kl er second negative	
2♦	X	5		Svak multi, normalt 6-kort, ikke invitt mot sterk nt (3-7)	2sp= sp, 2nt= ?, 3kl = stopp, 3/4ru = sperr i major		
2♥		6		8-10	2nt= spørsmål etter singel, 3kl= spørsmål etter farge kvalitet /styrke		
2♠		6		8-10	2nt= spørsmål etter singel, 3kl= spørsmål etter farge kvalitet /styrke		
2 NT				20-21, kan ha 5-korts major	3kl= puppet, 3ru/hj= overf, 3sp= minor, 3nt= 5sp+ 4hj, 4kl/ru= hj/sp, 4hj/sp= kl/ru	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr, sone betont	Ny farge på 3-trinnet= krav, 3kl-3ru= invitt I kl, 3ru-4kl= invitt I ru, 3M-4m= q-bids	5-ess BW, BW, Q-bids, splinter, ROPI,DOPI, EXCLUSION,»last train«	
3NT			Gående minor	4ru= sleminvitt			
4♣,♦			sperr				
4♥,♠			spillestikk				
4NT			? etter spesifikk ess	5kl= 0 ess, 5nt= kl ess			

