




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Tynt på 1-trinnet, sakligere på 2.trinnet.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sperrebetont, 2nt er 2 laveste
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels, M+kl over M, Begge Maj over minor
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣: Major 2♦: 1 major 2♥: 4+ ♥, 4+ minor, normalt 9+ kort til sammen i disse 2♠: 4+ ♠, 4+ minor, normalt 9+ kort tilsammen i disse DONT ved forhåndspass og i 4.hånd
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Maursluker, Oppl Dobl.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Yezlek
Etter opplysende dobling fra motparten

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Videre	Invitt fra honnør inne i spillet		
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	987,9x,9	987,9x,9	
X			
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	fordeling	Lavinthal	fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	smith	Styrke/svakhet
2	fordeling	fordeling	Fordeling
3	lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Signaler (trump inkludert): Mot NT: lite kort likte utspillet (gjelder fra begge) Mot farge: legger lavinthal i trump			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Neg, responsive, støtte DBL til 2♥, konkurrerende DBL 1♣ - (1♦) - DBL viser 4+♥, 1m - (1♥) - DBL viser 4+♠ 1m - (1♠) - DBL har veldig ofte minst 4♥			

Systemkort		
		
System:		
Spillere	Ove Andersbakken	Marius Bartnes
	Rbu/Fåvang BK	
Grunnsystem		
Generelt		
Kløver m overføring, 1kl=11-13 nt eller nat ubalansert 1ru=17-19 nt eller nat ubalansert		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Overføring etter 1 kl Switch/rele etter 1 ru Multi		
Kravpassituasjoner		
Ja, når utgkrav er etablert.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass	
1♣		2		11+	1♦=4+♥, 1♥=4+♠, 1♠= 6-10NT eller ♦, 1NT= 11-12NT, 2♣=Omvendt m,	1♣-1♦-1♥: 3♥ eller 4♥ og 11-12bal		
1♦		2		11+	1♥=rele, 1♠=4+H, 1NT=Begge M			
1♥		5		11+(9)				
1♠		5		11+,(9)				
1 NT				14-16 HCP kan inneholde 5k M, 6k m, (5- 4-2-2) og singleton	2♣=stayman, 2♦/♥=overføring til 2♥/♠, 2♠=overføring ♣, 2NT=Oveføring ♦ 3m invitt, 3M single, 4m overføring			
2♣		0		20+				
2♦		0		Multi 3-7, eller 25-27 nt				
2♥		6		8-10				
2♠				8-10				
2 NT				20-21				
3x				sperr				
3NT								
4♣,♦				sperr				
4♥,♠				spill				
4NT								
Slemkonvensjoner								
						Rkcb 1430 (vrir på KL og Exlusion) Splinter, Cue-bids, Doppi-Ropi		