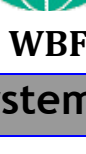
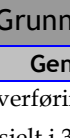


Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Tynt på 1-trinnet, sakligere på 2.trinnet.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 i andre og 4. over 1M, 11-14 over 1m i 4.
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)
Uvanlig NT, svake hopp
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels, M+kl over M
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣: Major 2♦: 1 major 2♥: 4+ ♥, 5+ minor 2♠: 4+ ♠, 5+minor DONT ved forhåndspass og i 4.hånd
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Maursluker, opplysende dbl
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Vs. Pres1kl: x=Begge M, 1NT=Begge m
Etter opplysende dobling fra motparten
1-trinnet krav, 2-trinnet ikke krav

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk	Norsk	
NT	Norsk	Norsk	
Videre	Invitt fra honnør inne i spillet		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQJ(x)/KQT	AK/KQ/KQJ(x)/KQT	
Dame	HQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	HQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	9x/9	9x/9	
X	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	Hxxx/HT9x/xxxx(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	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 trumf			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjennåpning)			
Aggressiv stil, også i gjennåpning			
Spesielle kunstige og competitive DbI/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♥			



System- kort





System: Naturlig

Spillere	Åsmund Forfot	Even Morken
	Ringebu/Fåvang BK	

Grunnsystem

Generelt

Naturlig 5k major, overføringer etter 1♣-åpning

Tynne åpninger, spesielt i 3dje hand

Aggressive sperremeldinger utenfor sonen

1NT: (14)15-17(18)HCP (5M/6m/single/5422)

Spesielle medlinger som kan kreve forsvar

Overføringer etter 1♣-åpning

Sterk/svak løft etter majoråpninger i første og andre hånd

Kravpassituasjoner

Ja, en del

Viktige prinsipper som ikke passer andre steder

1♣ - (1♦) - 1♥ = 4+♠

1♣ - (1♦) - 1♠ = 4♥+ og 4♠+

1m - (1♥) - 1♠ = benekter 4♠

xy-NT/xyz: 2♣ = avslag i ♦ eller invitt, 2♦ = GF

Psysiske meldinger

Kan forekomme

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	7♥	11-21HP, 3♣+	1♦=4+♥, 1♥=4+♠, 1♠= 6-9NT eller ♦, 1NT= 10-12NT, 2♣=Omvendt m, 2x=God 6k+ GF, 2NT=5+♣, 7-9HCP, 3♣=5+♠, 3-6HCP, 3x=splinter, 3NT=13-15NT	1♣-1♦-1♥: 3♥ eller 4♥ og 11-12bal Etter omvend minor meldes to i fargen over enten som naturlig revers eller 18-19NT	Etter forhåndspass er hopp i motsatt minor omvend minor
1♦		3	7♥	11-21HP, 3♦+	1♥/♠=4+♥/♠, 1NT=6-10NT, 2♣=GF hvis ikke gjennmelding, 2♦=Omvendt m, 2M=God 6k+ GF, 2NT=11-12NT, 3♣=5+♦, 7-9HCP, 3♦=5+♦, 3-6HCP, 3M=splinter, 3NT=13-15NT		
1♥		5	7♥	10-21HP, 5♥+	1NT=6-11HP, 2♣=GF hvis ikke gjennmelding, 2♦= 3-7HP med 3(4)♥ eller naturlig, 2♥=6-9HP med 4♥ eller 8-11HP med 3♥, 2♠/3♣/3♦=Mini Splinter, 2NT=INV Stenberg, 3♥=Sperr, 3♠/4m=blakk, 3NT=13-15NT	1M-2NT: 3♣=min, 3♦=balansert tillegg, 3♥=single ♣, 3♠=single ♦, 3NT=single i motsatt M, 4x=renons	Etter pass: 1M-2♣= 3-kort toronto 1M-2♦= 4-kort toronto
1♠		5	7♥	10-21HP, 5♠+	1NT=6-11HP, 2♣/2♦=GF hvis ikke gjennmelding, 2♥= 3-7HP med 3(4)♠ eller naturlig, 2♠=6-9HP med 4♠ eller 8-11HP med 3♠, 2NT=INV Stenberg, 3♣/3♦/3♥=Mini Splinter, 3♠=Sperr, 4m=blakk, 3NT=13-15NT		
1NT			7♥	(14)15-17HCP kan inneholde 5k M, 6k m, (5-4-2-2) og singleton	2♣=stayman, 2♦/♥=overføring til 2♥/♠, 2♠=minor stayman, 2NT=ivnitt, 3m=invitt, 3M=Sleminvitt, 4♣/♦=overføring til ♥/♠	1NT-2♣-2♦: 2♥=svak med begge major 1NT-2♣-2x-3♣= gjentatt søk	
2♣	v			Sterk, enten poeng eller stikk messig	2♦=Tvetydig, 2M=GF 5+, 2NT=6+ med 5+-4+ minors, 3m=GF 6+	2♣-2♦: 2M=runde krav, 2NT=22-24NT, 3m=GF, 3M=GF, 2♣-2♦-2M-3♣=0-3HP	
2♦		5		Svake 2	2♥/♠=Ukrav, 2NT=Spm. etter side honnører, 3♣=Krav		
2♥		5		Svake 2	2♠=Ukrav, 2NT=spm. etter snigelton, 3♣=Spør om styrke og farge kvalitet, 3♦=Krav, 3♥=Sperr, 3♠=Krav		
2♠		5		Svake 2	2NT=spm. etter snigelton, 3♣=Spør om styrke og farge kvalitet, 3♦/♥=Krav, 3♠=Sperr		
2NT				20-21NT	3♣=puppetstayman, 3♦/♥=Overføring, 3♠=Minor stayman, 4x=Sleminvitt i fargen 2-trinn over	Slemkonvensjoner	
3♣/♦		6		Sperr	Naturlig	RKCB 0314 Exclusion RKCB	
3♥/♠		6		Sperr	Naturlig		
3NT	v			En gående minor	4♣=pass eller korrigjer, 4♦=spm om single, 4M=spill, 4NT=spørr om lengde	DOPI/ROPI	
4x		7		Sperr		Splinter	
4NT	v			Spørr etter spesifikke ess	5♣=0, 5NT=♣-ess5♦/5♥/5♠=viser esset i meldt farge, 6♣=to ess	Cue-bid Last Train	