


Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Solide innmeldinger Ingen krav til sperremeldinger	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
15-18, system på	
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)	
Sonebetont	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
Michaels, normalt gode kort	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
2kl = Ruter eller begge major 2 ru = Hjerter eller spar + minor 2 hj = Hjerter + minor 2 sp = Spar 2 nt = Sterk to-seter	
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)	
Opplysende dobling Leaping Michaels	
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
X = naturlig	
Etter opplysende dobling fra motparten	
XX = 10+	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead		In Partner's Suit
Farge	Norske	Norske	Norske
NT	Norske	Norske	Norske
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx(x)</u>	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx(x)</u>	
Konge	<u>KQ</u> / <u>KQJ(x)</u> / <u>KQT(x)</u>	<u>KQ</u> / <u>KQJ(x)</u> / <u>KQT(x)</u>	
Dame	<u>AQJ(x)</u> / <u>QJ(x)</u> / <u>QJT(x)</u>	<u>AQJ(x)</u> / <u>QJ(x)</u> / <u>QJT(x)</u>	
Knekt	<u>HJT(x)</u> / <u>JT(x)</u>	<u>HJT(x)</u> / <u>JT(x)</u>	
10	<u>HT9x</u> / <u>AQT(x)</u> / <u>T9x</u>	<u>HT9x</u> / <u>AQT(x)</u> / <u>T9x</u>	
9	<u>H9x</u> / <u>9xx</u> / <u>T9</u>	<u>H9x</u> / <u>9xx</u> / <u>T9</u>	
X	<u>Hxxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxxx(x)</u>	<u>Hxxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxxx(x)</u>	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke, svakhet, fordeling	Fordeling, lavinthal	Styrke, svakhet
2			
3			
NT: 1	Styrke, svakhet, fordeling	Fordeling, lavinthal	Styrke, svakhet
2			
3			
Signaler (trump inkludert): Lavinthal			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Konservative med hensyn til fordeling			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Support X og XX			

	System- kort		
System:			
Spillere			
	Thoresen	Aaseng	
Grunnsystem			
Generelt			
Naturlig, beste minor 2/1 med avvik Fri stil i 3. hånd			
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar			
Kravpassituasjoner			
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder			
Psyriske meldinger			
Sjelden			

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	Sonebetont	10-22	Naturlig, omvendt minor, splinter	XY	Ikke omvendt minor
1♦		3	Sonebetont	10-22	Naturlig, omvendt minor, splinter	XY	Ikke omvendt minor
1♥		5	Sonebetont	10-22	1 nt = rundekrav 2 kl = naturlig utgkrav eller 10-12 med 3 k støtte Stenberg, splinter	XY	Toronto etter åpn i 3./4. hånd
1♠		5	Sonebetont	10-22	1 nt = rundekrav 2 kl = naturlig utgkrav eller 10-12 med 3 k støtte Stenberg, splinter		Toronto etter åpn i 3./4. hånd
1 NT				Normalt 15-17 Kan inneholde singelton	Stayman, overføring, 3 kl = begge minor, svakt 3 ru = begge minor, sterkt, 3hj/sp = singelton		
2♣	x			Sterkt	2 ru = rele, 2 hj/sp er for spill mot 20-21 nt 2 nt = begge minor		
2♦		6		Svake 2	2 nt = krav		
2♥		6		Svake 2	2 nt = krav		
2♠		6		Svake 2	2 nt = krav		
2 NT				22-23	Puppet, overføring	Slemkonvensjoner	
3x					Ny farge = Rundekrav	Vanlig RKC, Exclusion	
3NT				Begge minor For spill i 4. h			
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				Sperr			
4NT				? etter ess			

