

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Konservative innmeldinger direkte Lett gjenåpning
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18, system på
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Svake hoppinnmeldinger. 2NT Marmic (gode kort)
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels cue (gode kort)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣ = Major 2♦ = 1M 2♥ = 4♥ + 5♣/♦ 2♠ = 4♠ + 5♣/♦
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
X = opplysende Overmelding av M er spørsmål etter stopper 4♣/♦ = Fargen + ♥/♠ GF
Mot sterke konvensjonelle åpninger
X = fargen
Etter opplysende dobling fra motparten
XX = (9) 10+ Naturlig/etter 1♣ er systemet på

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	invitt	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
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>Hxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxx(x)</u>	<u>Hxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxx(x)</u>	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke /svakhet	Lavintal	Styrke/Svakhet
2	Fordeling	fordeling	Fordeling
3	Lavintal	Styrke/Svakhet	Lavintal
NT: 1	Styrke/Svakhet	Lavintal	
2	Fordeling	fordeling	
3	Lavintal	Styrke/Svakhet	
Signaler (trump inkludert): Norske, små som styrke Lavintal			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Konservativ med hensyn til fordeling			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Support x og xx			

Systemkort		
		
WF		NBF
System:		
Spillere		
	Jo Arne Ovesen	Sam Inge Høyland
Grunnsystem		
Generelt		
2/1		
Overføring etter 1♣		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
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♣		3	2♠ / 3♠	10-22hp	1♦ = 4+♥, 1♥ = 4+♠, 1♠ = overf til 1NT, 1NT = 10-11NT 2♣ = omv minor GF, 2♦♥♠ minisplinter	xyz	
1♦		3	2♠ / 3♠	10-22hp	Nat svar på 1 trinnet, 2♦ omvendt minor GF, 2♥♠3♣ minisplinter	xyz	
1♥		5	2♠ / 3♠	9-20	1NT = semi krav, 2♣ = tvetydig GF eller 3♥10-12, 2NT = invitt stenberg, 2♠3♣♦ = minisplinter. 3♥ = 6-9 4♥, 3♠4♣♦ renonsvisende	xy	
1♠		5	2♠ / 3♠	9-20	1NT = semi krav, 2♣ = tvetydig GF eller 3♠10-12, 2NT = invitt stenberg, 3♣♦♥ = minisplinter. 3♠ = 6-9 4♠, 4♣♦♥ renonsvisende		
1 NT			2♠ / 3♠	15-17	2♣ stayman, 2♦♥ = overføring, 2♠ = ♣, 2NT = ♦ 3♣ = ♣♦ svak, 3♦ = ♣♦ GF, 3♥ = 3-1-x-x, 3♠ = 1-3-x-x 4♣ = ♥, 4♦ = ♠		
2♣	x			sterk	2♦ = 0-5/waiting, 2♥♠ = spill mot 20-21NT, 2NT = minor 6+hp, 3♣♦ = nat 6+hp	Etter 2♣ - 2♦ : er 2♥ tvetydig	
2♦	x	6(5)		Svake 2 3-9hp Utenfor sonen	2♥♠ = ikke krav. 2 NT = F1 Multi, svake 2♥♠,		
2♥	x	6(5) 5		Svake 2 3-9hp Utenfor sonen	Fargemelding = ikke krav, 2NT/ 3♣ = spør Kan ha sidefarge i minor 3-9hp		
2♠	x	6(5) 5		Svake 2 3-9hp Utenfor sonen	Fargemelding = ikke krav, 2NT/ 3♣ = spør Kan ha sidefarge i minor 3-9hp		
2 NT				22-23hp	Puppet stayman, overføring	Slemkonvensjoner	
3x		(6) 7		3-9hp	Ny farge = rundekrav	rkc 0314, splinter, renonsvisende hopp, exlusion, 5NT velg slem	
3NT					spillemelding		
4♣,♦					sperr		
4♥,♠					sperr		
4NT					Spørsmål etter spesifikt A		

