




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Kan være lette, normalt 5+ i fargen, Svar: Overmelding av motpart viser god løft.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
2 hånd, 15-18 NT svar system on. Motpart har meldt to naturlige farger så er det svak og skjev
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)
Sonebetont sperr, 2NT = 55 i de to lavest umeldte
Overmeldinger (Stil; Svar)
1 minor – 2 minor = 55 major. Etter major 55 Major + 1 ukjent Overmelding på 3 trinner er normalt spørsmål etter hold.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣ = ♦ eller ♥ + ♠ 2♦ = ♦ + major 2♥/♠ = farge 2NT = begge minor for spill eller en sterk to seter. X = like sterk+ eller 7+ quickstikk.
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Whenever it looks like an NT bid NT. Hopp i minor etter svake 2♥/♠ viser 5-5 m/ motsatt major og gode kort. Lebensohl i alle tenkelige og utenkelige posisjoner.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot sterk 1♣; X = begge major, melding naturlig og 1NT begge minor. Her kan det være meget lette meldinger.
Etter opplysende dobling fra motparten
XX- 10+ Ny farge er ikke krav. Hopp til 2NT over 1minor- X er 10-12 med tilpass i åpningsfarge.

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	Small invite, sec highest, Journalist	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/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)	JT(xx)	
10	HT9x/AQT(x)/T9x	HJTx/AQT(x)/HT9x	
9	H98x/98x	J98(x)/109(x)	
X	Hxx/HT9x/xxxx(x)	Hxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke /svakhet	Styrke /svakhet	Styrke /svakhet
2	Lavintal	Lavintal	Lavintal
3	fordeling	fordeling	fordeling
NT: 1	Styrke /svakhet	Styrke /svakhet	Styrke /svakhet
2	Lavintal	Lavintal	Lavintal
3	fordeling	fordeling	fordeling
Signaler (trump inkludert): Ekko i opplagte situasjoner.			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Normal styrke.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Når makker har meldt inn så er dbl av overmelding / rdbl honør visende i fargen (DKA)			

Systemkort		
		
System: Naturlig		
Spillere	Odd Frydenberg	Geir Egil Bergheim
	6311	12124
Grunnsystem		
Generelt		
5 kort spar (kløver kun 3 med 4333) Svake 2 på 2 trinnet		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Ingen		
Kravpassituasjoner		
Betinget etter motparts innmelding med untak av etter 2 kl hvor pass er 5+ og krav til utgang, 4 trinnet opp ved sperr.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Makker		
Psykiske meldinger		
Sjeldent.		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	9-22	3+	3♠		1 over 1 krav til 1 NT. 2♣ = inv minor 10+ 5kort+, 2♦♥♠ = 4-7p 6 kort, 3♣ = 4-9 5+kløver, 3♦♥♠ = splinter.		Inv minor er av etter forhåndspass 1♣-1♦-X = ♥+♠, 1♣/♦-1♥-X = 3- spar
1♦	9-22	4+	3♠		1 over 1 krav til 1 NT. 2kl = 10+ krav for runde, 2♦ = inv minor 10+ poneg. 5kort+, 2♥♠-3♣ = 4-7p 6 kort, 3♦ = 4-9 5+kløver, 3hj-sp = splinter.		Inv minor er av etter forhåndspass
1♥	9-22	4+	3♠		1 over 1 krav til 1 NT. 2♦ = 10+ krav for runde, 2♥ = 5-9 2♠-3♦ = 4+ minisplinter, 2NT = Stenberg, 3hj = 10-12, 3♠-4♣ = splinter renons. 4♥ = Sperr 4♠ = spill.	Stenberg = 3♣ minimum (3♣-3♦ spør etter singleton), 3 ny farge = quebid, 3 i farge 14-17, 3 NT = 18-19, 4♣♦ (♥ etter spar åpning) = renons	I konkurranse så er 1M-2M-3M spill, mens X/ny farge er invitt (forslag til straff)
1♠	9-22	5+	3♠		2♦♥ = 10+ krav for runde, 2♠ = 5-9, 2NT = Stenberg, 3♦♥ = 4+ minisplinter, 3♠ = 10-12, 4♣♦ splinter renons. 4♥ = Spill. 4♠ = Sperr.	1M-2M bruker lang + kortfarge invitt, laveste melding er innledning til kortfarge (eks 1♥-2♥-2♠ ber om 2NT-> 3♣ kortfarge i kløver)	
1 NT (14) 15-17				Kan ha 5♥♠/6♣♦. Andre avvik skjeldent	2♣ = Stayman, 2♦♥ overf. 2♠ = 4441, 55 minor. 2NT = spill /sleminvitt med 1 langfarge /sleminvitt med 44 minor. 3♦ = HHxxxx, 3♥♠ 23 i major	1NT-2♣-2♦-? 2♥ = begge major 44(45) for spill. 2♠ for spill. 2NT invitt behøver ikke å ha 4 kort+ major, 3♣ = minor søk. 3♥♠ = 2 kort med HHxx i motsatt.	
2♣	sterk			22+NT 9+ stikk ♥♠ 10+ stikk ♣♦	2♦ = tvetydig, 2♥♠ = 5+ Hxxxx. 2NT = 9+ jevn hånd. 3♣♦ = 5+ Hxxxx(x).		
2♦	4-11	5+		Svake 2 (sjeldent under 6 kort)	2NT krav spør om hold 3♣- spør om styrke / fargekvalitet 3♦ = spill/sperr		
2♥	4-11	5+		Svake 2 (sjeldent under 6 kort)	2NT spør om singleton 3♣- spør om styrke / fargekvalitet 3♥ = spill/sperr		
2♠	4-11	5+		Svake 2 (sjeldent under 6 kort)	2NT spør om singleton 3♣- spør om styrke / fargekvalitet 3♠ = spill/sperr		
2 NT (19)20-21				Kan ha 5♥♠/6♣♦. Andre avvik sjeldent		Slemkonvensjoner	
3x		6+		sperr, konstruktiv i 4de hånd		ROPI, DOPI, SPLINTER, RKCBW, CUEBID, VOIDWOOD, STORE FRIE.	
3NT Sjans				Gående farge normalt minor.	4♣ søk etter farge		
4♣,♦				1-2h 2-5p 8+kort, 3h fri			
4♥,♠				Sonebetont sperr			
4NT		55 ♣♦		Sonebetont			