

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1-trinnet: Tynne innmeldinger 2-trinnet: Solide innmeldinger. Svar: 1- og 2-trinnet F1 hvis neste hand passer. Hopp i åpningsfarge er splinter, cue-bid er god løft i innmelders farge.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18hp.. Samme svar som etter åpning 1NT. I siste hånd: 15-18 over 1M og 12-15 over 1m.
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)
Tynne hoppinnmeldinger. 2NT= to laveste farger, svak/sterk
Overmeldinger (Stil; Svar)
Over m: Begge major (minst 54/45). Over M: Motsatt major + 1minor. Hopp i åpningsfargen: Spør etter hold.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣ = begge major 2♦ = ♥ / ♠ 2♥ = ♥ + minor 2♠ = ♠ + minor 2NT = begge minor ELLER GF med 2-fargehånd I 4. hånd eller etter pass bruker vi DONT
Mot sperr (Dobbling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende DBL Cue-bid: Spørsmål etter hold Hopp i minor: Minorfargen + motsatt major (5+-5+)
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Etter opplysende dobling fra motparten
Etter 1♣/1♦: RDBL=10+ Etter 1♥: RDBL=10+, 1♠=nat, 1NT=nat, 2♦=3♥ 8-11, 2♥=3♥ 3-7, 2♠=minisplinter i minor, 2NT=4+♥ minst invitt, ellers system on. Etter 1♠: RDBL=10+, 1NT=nat. 2m=ikke krav, 2♥=3♠ 8-11, 2♠=3♠ 3-7, 2NT=4+♠ minst invitt, ellers system on.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske/invitt	Norske	
Videre	Invitt		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx(x)	AK(x)	
Konge	AK/KQ(x)	KQ(x)/AKJT(x)/KQT9(x)	
Dame	QJ(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	KJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9(x)/T9(x)	HT9(x)/T9x	
9	9x/H98x	9x/H98x	
X	Norske	Hx ~~xx~~ /HT9 ~~x~~ / ~~xxxx~~ (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fargepreferanse	Fordeling
3	Fargepreferanse		Fargepreferanse
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Fargepreferanse	Fargepreferanse	Fargepreferanse
Signaler (trump inkludert): Høy/lav=Svakhet/partall, Lav/høy=styrke/oddetall.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Ganske tynne opplysende doblinger og reåpninger.			
Spesielle kunstige og competitive DbL/Rdbl			
Negative, Responsive, Support DBL til 2♥, competitive DBL, 1m-(1♥)-DBL=4+♠, 1m-(1♠)-DBL=4+♥.			

  		
Systemkort		
System:		
Spillere	Magnus Sætre (41375)	Jan Einar Sætre (12832)
	Lyngseidet BK	Lyngseidet BK
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig, 5 korts M. 1♣= 2+ (kløverføring) 1♦=4+ (5+ ruter eller 4441/4342/3442) Tynne sperremeldinger i gunstig sone. 1NT=15-17. 2 over 1 GF.		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2♦: 3-7 hp 6-korts M, 24+NT. 2♥/2♠: 6-kort, 8-11hp		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
xy-NT/xyz: 2♣= sign off i ♦ eller inv.hånd. 2♦=GF.		
Psyriske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4♠	10-22hp, 2+♣.	1♦=4+♥, 1♥=4+♠, 1♠=6-9NT eller en/begge minor, 1NT=10-12, omvendt minorstøtte, 2ru=6♥, 2♥=6♠, 2♠=begge minor 2NT=svak sperr i kl, 3♣=sperr, 3x=splinter.	1♣-1♦-1hj viser 3kort eller 4 kort og max. 1♣-1♦- 1NT=balansert 11-14. XYZ	
1♦		4	4♠	10-22hp, 4+♦	Omvendt minorstøtte. 3M=splinter.	XYZ etter 1♦-1♥-1♠.	
1♥		5	4♠	10-22hp, 5+♥	1NT=6-11(12)hp NF, 2♣/2♦=GF naturlig, 2♥=6-10hp, 2♠ = mini-splinter i minor, 2NT=4+♥ GF, 3♣= 4 korts støtte uten singel inv, 3♦= minisplinter i ♠, 3♥=sperr, 3♠/4m=renons	1♥-2NT, 3♣= naturlig tillegg 1♥-2NT, 3♦= naturlig tillegg 1♥-2NT, 3♥= minimum 1♥-2NT, 3♠= naturlig tillegg 1♥-1♠, 2♣ / 1♥-1 NT, 2♣ = Gazzilli	ETTER PASS: 1♥-2♣ = 3-korts ♥ inv. 1♥-2♦ = 4-korts ♥ inv. 1♥-2NT = NAT, INV 1♥-3m = NAT, INV
1♠		5	4♠	10-22hp, 5+♠	2m=GF, 2♥=nat, 2♠=6-10, 2NT=4+♠ GF, 3♣=minisplinter i minor, 3♦=4 korts støtte uten singel inv., 3♥ = mini- splinter, 3♠=sperr, 4m/♥=renons	Samme som etter 1♥.	ETTER PASS: 1♠-2♣/1♠-2♦ = 3/4-korts ♠ inv. 1♠-2NT = NAT, INV 1♠-3m = NAT, INV
1 NT			4♠	15-17hp. Kan ha 5M/6m/ singel honnør	2♣=stayman, 2♦/2♥=ovf., 2♠=invitt/kl-farge, 2NT= begge minor svak/ruter, 3♣= puppet, 3♦=begge minor sterk, 3♥/3♠ = singel, 4♣/4♦=ovf., 4♥/4♠=spillemelding.	1NT-2♣, 2♦-2♥=velg Major 1NT-2♣, 2♦-2♠=inv. 54 i major. 1NT-2♣, 2♥-3♣=rele. 1NT-2♣, 2♠-3♣=rele.	
2♣	x			20+hp ELLER 8,5+ stikk	2♦=0-5/6+ uten meldbar farge, 2M=GF 5+ kort, 2NT=begge minor sleminvitt, 3m=nat GF, 3M=4kort og lengre ruter GF.	2♣-2♦, 2M=F1, 3m=GF normalt sidefarge, 2M-3♣=second negative, kan stoppe i 3M.	
2♦	x			3-7 hp, 6M (kan ha 5 i gunstig), 24+NT	2♥=pass eller korrigjer, 2♠=pass eller korrigjer, 2NT=sp.m. , 3♥/3♠=egen farge GF, 4♥=spillemelding, 4♠=spillemelding. 3ru/4ru=sperr i makkers farge.	2♦-2NT, 3♣=max, 3♦=MIN ♥, 3♥=MIN ♠. 2♦-2NT, 3♠-3♦, 3♥=♠, 3♠=♥.	
2♥		6		8-11hp, 6♥	2NT=sp.m etter singel. 3♣ =sp.m etter styrke og fargekvalitet.		
2♠		6		8-11hp, 6♠	2NT=sp.m, 3♣ = sp.m etter styrke og fargekvalitet.		
2 NT			4♠	20-21hp	3♣ =Puppetstayman, 3♦/3♥=ovf. 3♠ =54+minor. 3NT=54M. 4♣ /4♦ = overføring til hj/sp.	2NT-3♣, 3♦=Minst en 4-korts M, 3♥=5 kort, 3sp=5♠, 3NT=Ingen 4+M	
3x		6		Sperr	3m-3M=GF. 3M-4m=cue-bid.	Slemkonvensjoner	
3NT	x			Gående minor uten side A/K.	4♣= Pass/korrigjer.	1430 RKCB, Exclusion 1430 RKCB, 5 NT er ofte "pick a slam"	
4♣,♦				Sperr		Splinter	
4♥,♠		6		Sperr	4♠=Spill, 5m=cuebid	Cue-bids	
4NT	x			Spør etter spesifikt ess	5♣ =0 ess, 5NT=2 ess, 5♦ /5♥/5♠/6♣ =ess i fargen	Lightner DBL	