

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlig med saklig farge eller bedre kort. Overmelding viser god løft, hopp i fargen blir sperrebetont. Hopp i ny farge er splinter.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sperr, 2NT viser de to laveste
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels, sterke eller svake kort. Hopp i åpningsfargen spør om hold.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2kl er begge major. 2NT er minor eller utgangskrav
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende. Hopp til 4 i minor viser minoren+ motsatt major og krav til utgang.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot 1 kl er x=major 1NT=minor
Etter opplysende dobling fra motparten
2NT=minst invitt, 3 i fargen er sperr, xx=10+, kan ha tilpass

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk fordeling	Norsk fordeling	
NT	Norsk fordeling/invitt	Norsk fordeling	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
Konge	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)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/AQT(x)	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	H9x/9xx/	9x/98xx	
X	Hxx ~~x~~ /HT9 ~~x~~ /x ~~xxx~~ (x)	Hxx ~~x~~ /HT9 ~~x~~ /x ~~xxx~~ (x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Lav=styrke	Fordeling	Styrke
2	Fordeling		Fordeling
3	Lavintal		
NT: 1	Lav=styrke	Smith	Styrke
2	Fordeling		Fordeling
3	Lavintal		
Signaler (trump inkludert): Smith: Høy-lav liker			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokus på major.. Støttedobling og redobling tom 2 sp., responsive doblinger over det			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Negative doblinger tom 3hj., resp og komp dobl			

  		
System-kort		
System:		
Spillere	Jan Ohren	Marius Haga
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig 2 over 1, men gjentakelse av minor kan passes Svake to hjerter, spar 15-17(14) NT		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2 ruter = Ekrens, ca 5-9, minst 5/4 I sonen		
Kravpassituasjoner		
Nei, men dobler alltid opp med kortfarge		
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		11+	Naturlig, hopper ofte over 4k ruter. 2kl=omvendt minor, minst invitt. Splinter.	1kl-2kl (2NT) 3kl kan passes fra begge	X etter innmelding 1 hj viser 4sp
1♦		3		11+	Naturlig, omvendt minor=minst invitt. Splinter		X etter innmelding 1 hj viser 4sp
1♥		5		11+	Naturlig. Splinter. 2NT=kravstenberg	Etter stenberg er hopp til 4 renons i motsatt major, ellers i fargen. 3 i fargen=minimum	Toronto ¾ hånd, 2NT=invitt etter dobling
1♠		5		11+	Naturlig. Splinter. 2NT=kravstenberg	Etter stenberg er hopp til 4 renons i motsatt major, ellers i fargen. 3 i fargen=minimum	Toronto ¾ hånd, 2NT=invitt etter dobling
1 NT				(14)15-17 Kan ha 5 major	Stayman/overføringer. 2sp=minorstayman. 3kl/3ru invitt uten tillegg. 3hj/sp=singelton. 4kl/ru/hj/sp=sleminvitt	2sp=rele etter 2kl-2h og invitt med 5sp/4h etter 2kl-2ru	2NT=Lebensohl etter innmelding
2♣	X			Halles	2 ruter er avventende, 2hj/sp=5+med honnør eller lengre farge, 2NT balansert sleminvitt	3 kl=dobbelt avslag	
2♦	X			4+/4+ major (5+/4+ I sonen) Ca 5-9 hcp	2 NT balansert invitt, 3 kl=krav	3 ru=minimum	
2♥		6		5-10	2NT spør om singelton. Farge er ikke krav.	3NT maks uten singelton	
2♠		6			2NT spør om singelton. Farge er ikke krav.	3NT maks uten singelton	
2 NT				20-21 hcp	Puppet stayman, overføringer, 3sp=5sp+4hj. Hopp til 4 er naturlig og minst sleminvitt.	Slemkonvensjoner	
3x		(6) 7		sperr	Ny farge er naturlig og invitt		
3NT	X			Gående minor	4 kl pass/correct, 4ru ber om cuebid (4T=ingen cue), 4 hj/sp=naturlig, 4NT spør om lengde.		
4♣,♦		7+		sperr			
4♥,♠		7+		sjanse	Cuebid og blackwood		
4NT	X			Spør etter ess	5kl=0, 5ru/hj/sp=esset, 5NT=kl ess, 6kl=2 svarte/røde, 6ru=2minor/major, 6hj=kl+hj/ru+sp		