




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
God farge eller åpning (ca.) Overmelding god løft
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-18 / 10-14
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Sperr
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
1m-2m=55M, 1M-2M=M+m
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
Multilandy 2K=M, 2R= H eller S, 2H=4(5)H+5+m, 2S=4(5)+4+m, 2NT=m
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
2M-4m = Leaping 3m-4mm= 5k + H
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Multilandy
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
XX=10+, 2NT=inv.stenberg (etter major)

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	
NT	4. høyeste	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	
Videre	Høy smith		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AK <sub>x</sub> /AK <sub>xx</sub> (x)	AK/AK <sub>x</sub> /AK <sub>xx</sub> (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	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/T9 <sub>x</sub>	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/T9 <sub>x</sub>	
9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub> /T9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub> /T9	
X	H <sub>xx</sub> <u>x</u> /HT9 <sub>x</sub> <u>x</u> /x <sub>xxx</sub> (x)	H <sub>xx</sub> <u>x</u> /HT9 <sub>x</sub> <u>x</u> /x <sub>xxx</sub> (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Lavinthal	Styrke/svakhet
2	fordeling	fordeling	fordeling
3	lavinthal	styrke	Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith	Styrke/svakhet
2	fordeling	Styrke/svakhet	fordeling
3		fordeling	Lavinthal
<b>Signaler (trump inkludert):</b>			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Normalt mottaklig i alle farger, eller sterk			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
støtte			

Systemkort		
		
<b>System:</b>		
<b>Spillere</b>		
	Kaja Brekke	Vegard Brekke
<b>Grunnsystem</b>		
<b>Generelt</b>		
Naturlig med kløverføringer		
<b>Spesielle meldinger som kan kreve forsvar</b>		
Kløverføringer		
<b>Kravpassituasjoner</b>		
<b>Viktige prinsipper som ikke passer andre steder</b>		
<b>Psykiske meldinger</b>		
Ikke ofte		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	x	2	4S		Overføringer, omv. Minor, 1NT=10-11, 2S=inv.	XY-NT og XYZ	
1♦		4	4S		Omv. Minor, 3K=inv.	XY-NT og XYZ	
1♥		5 (4)	4S		2K=inv I H eller GF, 2/1=GF, 2S=s og 4k søtte, evt. bakl.inv m. støtte, 3m=s inv., 2NT=GF	XY-NT og XYZ, støttedobl.	2K=drury
1♠		5 (4)	4H		2K=inv I H eller GF, 2/1=GF, 3K=s og 4k søtte, evt. bakl.inv m. støtte, 3R/H=s inv., 2NT=GF	XY-NT og XYZ, støttedobl.	2K=drury
1 NT			2S	(14)15-17	Stayman, overf., 2S=minorstayman, 2NT=inv. 3K=35, 3R=53, 3H=s (kan ha 4S), 3S=s (ikke 4H) 4K=55, 4R=H, 4H=S		
2♣	x			Sterk	2R=tvetydig, 2H/S=pos, 2NT=55m, 3HS=6k, 3NT=55M (ikke slem mot 20-21)		
2♦		6 (5)		Svake 2	2NT=Spm. sidehonnør		
2♥		6 (5)		Svake 2	2NT=spm. kortfarge		
2♠		6 (5)		Svake 2	2NT=spm. kortfarge		
2 NT				22-24, balansert	Puppet, overf., 3S=minor	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Sperr		0314, ROPI, DOPI	
3NT	x			Gående minor			
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				Sperr			
4NT	x			Spesifikke ess			