




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Overmeldinger (Stil; Svar)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Etter opplysende dobling fra motparten

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	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
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)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9	
X	Hxx/AQT9x/xxxx(x)	Hxx/AQT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1			
2			
3			
NT: 1			
2			
3			
Signaler (trump inkludert):			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

	System- kort		
System:			
Spillere			
Grunnsystem			
Generelt			
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar			
Kravpassituasjoner			
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder			
Psykiske meldinger			

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣							
1♦							
1♥							
1♠							
1NT							
2♣							
2♦							
2♥							
2♠							
2NT						Slemkonvensjoner	
3x							
3NT							
4♣,♦							
4♥,♠							
4NT							