

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning) Sunne innmeldinger , ny farge krav, motpartens farge=god løft etter makkers innmelding.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning) 15-18 i 2.hånd (system) 12-14 i 4. hånd (overføringer)
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT) Svake hoppinnmeldinger (i farge) 2nt= 2 laveste umeldte
Overmeldinger (Stil; Svar) Høyeste umeldte + en annen farge (hvis sp og hj, kan hj være lengst). Stilen er : enten sterk eller svak.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass) DONT mot sterk NT i både 2. og 4. hånd <u>Mot svak NT:</u> 2kl = begge major 2 Rut= hj eller spar + minor 2 hj = hj + minor 2 sp = spar
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger) Lebensohl mot "svake-to" innhopp over 1 ruter-åpning
Mot sterke konvensjonelle åpninger Mot sterk 1 kl : 1 rut er begge major, 1 Nt = begge minor 2 KL = kl+ hj 2 Rut = rut + sp
Etter opplysende dobling fra motparten Rdbl= 10+ hp (primært for straff). Farge på 1-tr. er krav. 2kl/2ru er nat (etter major-åpn) uten forhåndspass, etter pass 3-4 k støtte. 3kl/3ru er Bergen uten forh.ppass, splinter ellers. 2Nt = begge minor både etter major og 1 rut åpning.

spill 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	Vinje Sekvensutspill		
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/HT9x/xxxx(x)	Hxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	fordeling	Styrke/svakhet
2			gjenværende
3			
NT: 1	Styrke/svakhet	oddeball	Styrke/svakhet
2	gjenværende		gjenværende
3			
Signaler (trump inkludert):			
Trumfsignaler: lebensohl-inspirert.			
Oddball (lavt kort= styrke for utspills fargen (mot NT)			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
11 + hp med ideell fordeling (4-4-4-1): svar: enkelt hopp=inv. Dobbelt hopp= sperr-betont. 1Nt svar= 8-11			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støtte-dbl /rdbl = 3.korts støtte			
Kompetativt vi dbl være invitt til utgang (i major) hvis det ikke er farge mellom motpartens og egen farge.			

	System-kort 	
System: Sterk Kløver		
Spillere	Bjørn Kvaran Steinkjer BK	Rune Kvaran Steinkjer BK
	14481	7301
Grunnsystem		
Generelt		
1kl = 16+ hp 1 rut : 11-15 (0+ ruter) 1 hj/ sp = 5-korts farge (11-15 hp) 1 Nt = 11+-15 uten 4-korts major 2kl = 11-15 (6-korts kløver) . 2rut= 4-5 i major (11-15) 2 hj/2 sp = 6-10, som oftest 6-korts 2NT= 22-23 uten 4k major		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
Etter utgangskrav / frivillig meldt utg+ slem i sonen		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
2Nt fra åpneren etter innmelding i 4 hånd =good/bad		
Psykiske meldinger		
Meget sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	x	0		16+ hp	1 ru = 0-7 hp 1 hj/1 sp/1 Nt/ 2kl /2ru= nat 8+ hp (utg.krav) 2Hj /2 SP= 4-7 hp. 6-korts farge	1 hj/1 sp=krav (4+korts) 1 NT = 16-19 / 2Nt=20-21 1Nt=kontroll-spørsmål Rele spørr om singel	Ved innmeld: kontrollvisende
1♦	x	0		11-15 hp Ikke 5-korts major	1HJ /1Sp= nat. Krav. 1NT= 7-10 hp 2Kl = kunstig krav (11+). 2Hj/sp=slm inv. 2 NT = naturlig invitt.	x-y-z & x-y-nt 2ru etter 2kl =minimum.	Ny farge på 2 tr ikke krav etter innmeld.
1♥		5		11-15 hp 5+ korts	1 SP= 5-k farge 2Kl = krav(11+) ikke nødv. hj.tilpass 2Ru= Naturlig krav.2Nt = Minor. 3kl /3Ru = Bergen. 3Hj=sperr. 3Sp= En singel. 3Nt=renons i spar	System etter 2 kl: "Toronto" (ikke nødv tilpass).	Minisplint. etter forh.pass 2kl/rut =støtte :3-4 korts.Ny farge på 2-tr ikke krav etter innm
1♠		5		11-15 hp 5+ korts	2Kl=krav(11+): system. 2ru=nat krav. 2hj=nat (system). 2Nt=minor. 3kl/ru=Bergen. 3hj=en singel 3sp=sperr. 3Nt= renons hj	System etter 2kl: "Toronto" (ikke nødv tilpass)	Minisplint. etter forh.pass 2kl/rut =sp-støtte :3-4 korts. Ny farge på 2-tr ikke krav etter innm
1 NT			3Hj	11+-15 Ikke 4-korts major	2Kl = styrke/fordel. ? . 2Ru krever 2Hj : a)signoff i major b)inv med 1 minor c) krav med 5-k major d) sleminv. i 1 farge. 2 Hj /2Sp= inv. utgang. 2Nt=minor. 3kl/ru=sign off. 3hj=inv begge major	Etter 2kl : 2Ru=minimum. 2hj er max med 5+ k.minor. 2Sp=max uten 5k minor. 2NT =2-2-4-5. 3KL=2-2-5-4 3Ru=2-2-3-6. 3Hj=2-3-2-6. 3Sp=3-2-2-6.	Etter innm. : 2 trinnet for spill. 3-trinnet er eksakt invitt. 2NT= lebensohl
2♣				11-15 hp 6 korts kløver (ikke major)	2rut=11+ (system) 2hj/sp=litt invitt (5+k) 2Nt=inv. 3kl= sperr. 3hj/sp=krav med 6-korts	2hj=11-13. 2sp=max m/1 hold. 2nt=max m/2 hold 2Nt= max m/dbl-støtte. 3kl=spillemeld. 3ru=4-6	Dbl etter innmeld =straff
2♦				11-15 hp 4-5 I major	2 H/ Sp =sign-off. 3H /3 sp = preempt 2Nt = forcing; 3 cl /3 D= slam invitational in hearts/spades	3kl=11-13. 3Ru=4522. 3hj=4531 3sp=4513 (14-15hp)	Dbl etter innmeld. = straff
2♥				6-10 hp Oftest 6-korts	2Sp=singel-spørsmål : 2Nt= spørr om fargekvalitet og styrke	svar: fargen under singel. Min/min- min/max- max/min- max/max :farge/hp	
2♠				6-10 hp Oftest 6-korts	2Nt=singel-spørsmål: svar: fargen under singel 3Kl = spørr om fargekvalitet og styrke	svar: fargen under singel. Min/min- min/max- max/min- max/max :farge/hp	
2 NT				22-23 hp Ikke 4-korts major.	3kl= spørr om fordeling : svar 3ru= En 5 k minor, 3hj= 2-3-4-4, 3sp= 3-2-4-4. 3Nt= 3-3-3-4/3-3-4-3 Overføringer ellers.	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr		Spørremeldinger fra "avansert presisjon". Alfa, beta, gamma, epsilon, teta.	
3NT				Gående minor Max dame I tillegg 1,2 hånd		Culbertson 4Nt. Viser 3 av 5 ess samt kontroll i passerte farger	
4♣,♦				4kl=hj(gående) 4ru=sp(gående)	4 ru er sleminvitt (ber om kortfarge) 4 hj er sleminvitt (ber om kortfarge)	RKC blackwood. Cue-bids.	
4♥,♠				Naturlig			
4NT				Begge minor			