




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Naturlig, innmeldinger på 1 trinnet kan være svake, på 2 trinnet normalt gode kort eller god farge. Overmelding er minst godt løft eller sterk uten støtte, ny farge på 1. trinnet er krav, ny farge på 2. trinnet er konstruktivt ukra.
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-18 NT system på
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Sonebestemt sperr
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Direkte overmelding er Michaels Cuebid Overmelding av svake 2 og Hopp-overmelding spør etter stopper. Overmelding (1x)-P-(1M)-2M er naturlig
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
Dbl: Sterk med gode motspillsverdier 2/3/4/5♣ En uspesifisert lang farge 2/3/4/5♦ ♥ og ♠ 2/3/4/5♥ ♥ og ♣ eller ♦ 2/3/4/5♠ ♠ og ♣ eller ♦ 2/3/4NT ♣ og ♦
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Opplysende X, 2NT: 16-18, system på. Mot Multi 2♦: Opplysende X, naturlig, 2nt 16-18, system på. Jumping Michaels, 4M-4NT uspesifisert to fargehender
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Dbl = Fargen, NT=Minor ellers naturlig
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
System på, redobling viser 9hp+ og interesse for straff Dobling av NT - Nilsland

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Videre	Norske		
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)/T9x/T9	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/HT9 <sub>x</sub>	
9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub>	H9 <sub>x</sub> //T9/T9 <sub>x</sub>	
X	H <sub>xxx</sub> /HT9 <sub>x</sub> /x <sub>xxx</sub> (x)	H <sub>xxx</sub> / /x <sub>xxx</sub> (x)/9 <sub>xx</sub>	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3			
NT: 1	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2	Lavintal	Lavintal	Fordeling
3			
<b>Norske fordeling, Lavt kort = Styrke</b>			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Støttedobl. og redobl. tom 2♠, Resp dobl- tom 4♠			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
NEG+RESP+KOMP DBL (for uttak)			
Støttedoblinger og rdbl			

Systemkort		
		
<b>WB</b>		<b>NBF</b>
System: Naturlig 5 kort Major		
<b>Spillere</b>	Brevik Bridgeklubb Jan Olav Rosland 30734	Brevik Bridgeklubb Per Ove Jakobsen 30592
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig, 5+ major, 4+ ruter. 15-17 NT i alle soner. Multi 2♦ svak 2M eller 20-21 NT 2♥/2♠ 5+ og 4+ sidefarge 6-10Hp 2NT begge minor 6-11HP		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Multi 2♦ svak 2M eller 20-21 NT 2NT begge minor 6-11HP		
Kravpassituasjoner		
1x-(1/2 y)-p = Pass KAN være kravpass Ellers kravpass på utgangsnivå og høyere hvis motparten stamper.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Checkback, Gazilli, Michaels Cuebid, 4de farge utgangskrav, Nilsland forsvar etter dobling av NT		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	2	3♠	11(9)-21 hp 2+	Naturlig, 1♣-2♦/2♥/2♠=6+, 3-5 hp, Omv. Minor, 1♣-3♣ Sperr, 1 nt = 6-10, 2 NT=11-12, 3nt = 13-15	1♣-2♣ Etter 2♣: 2nt=12-14, 3 nt =18-19, ny farge er cue og utg krav, 3♣ minimum, hopp er minisplinter, dobbelt hopp er renons	
1♦		4	3♠	11(9)-21 hp 4+	Naturlig, 1 nt = 6-10, 2 NT=11-12, 3nt = 13-15 2♥/2♠/3♣= 6+, 3-5 hp Omv. Minor, 3♦=Sperr (3-6)	1♦-2♦ Etter 2♦: 2nt=12-14, 3 nt =18-19, ny farge er cue og utg krav, 3♦ minimum, hopp er minisplinter, dobbelt hopp er renons	
1♥		5	3♠	11(9)-21 hp 5+	2♠ er minisplinter 2NT = utgangskrav (Stenberg) 3♣♦ er minisplinter, 3♥ er sperr 3♠ og 4♣♦ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣,♦,♠ = Kortfarge, 1♥-2NT, 3♥ = min 1♥-2NT, 4♣,♦ = renons, 4♥/♠ renons min/tillegg 1♥-2NT, 3NT = 16(15)+ Romex invitter etter 1♥-2♥ (og 1♠-2♠)	
1♠		5	3♠	11(9)-21 hp 5+	2NT = utgangskrav (Stenberg) 3♣♦♥ er minisplinter 3♠ er sperr 4♣♦♥ er splinter, viser renons	1♠-2NT, 3♣,♦,♥ = Kortfarge 1♠-2NT, 3♠ = min. 1♠-2NT, 3NT = 16(15)+ 1♠-2NT, 4♣,♦ = renons, 4♥/♠ renons tillegg / min	
1 NT				15-17 Alle soner kan inneholde 5k major og 6k minor	2♣ Stayman/Invitt uten major, 2♦,♥ er overføring, 2♠ er minor-søk, 2nt overf. 3♣,♦ er invitt med HHxxx, 3♥/3♠ = max dobbel med motsatt 3 kort 4♣, 4♦ = Texas overføring	1NT-2♣-2♦. 2♥, 2♠ svak for spill, 3♣♦ = Nat krav, 3♥♠ Smolen 1NT-2♦/2♥. 3♣,♦ = Nat krav	Lebensohl, dbl=8+
2♣	X	0		Krav, 22+ bal eller spillestikk	2♦ = avventende, 2♥♠=6+ kort 6+HP uten kontroller	3♣=dobbelt avslag, Puppet etter 2NT 22+ 2♣-2♦-2♥=rele, ubal med ♥ eller 25+ bal	X av innmelding eller xx av x viser 0-4 hp uten ktrl.
2♦	X	0		Multi 20-21 bal, svake 2M 5-10hp	2NT er krav 2♥, 3♠= for spill, 2♠= invitt om ♥ 3♦, 3♠, 4♣= invitt med egen farge, 3♥=for pref	2♦-2NT, 3♣=Min♥, 3♦=Min♠, 2♦-2NT, 3♥=Max♠, 3♠=Max♥ 2♦-2NT, 3NT=20-21 hp, Puppet	
2♥		5		5-9 hp, 5 korts ♥ og minst 4 kort i minor Frekvent 55 i sonen	2NT er krav, og spør etter den andrefargen. 3 i åpningsfargen er invitt. Ny farge er egen farge ikke krav		Redobliger gode kort
2♠		5		5-9 hp, 5 korts ♠ og minst 4 kort i minor Frekvent 55 i sonen	2NT er krav, og spør etter den andrefargen. 3 i åpningsfargen er invitt. Ny farge er egen farge ikke krav		Redobliger gode kort
2 NT				5-11 hp, 5-5+ i minor	3♣♦=spill, 4♣♦=sperr, 3♥ = ? styrke	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Sperr		RKCB 1430, Spesifikke konger, Exclusion RKCB, Splinter, minisplinter, Cuebids,	
3NT		7		Gående minor, uten sidestoppar	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singleton / renons, 4NT spør etter lengde	5NT=Pick a slam, Stenberg, Doppi og Ropi	
4♣,♦		6		Sperr	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB		
4♥,♠		5		Sperr	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB		
4NT				Spørsmål om spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess		