

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Lett stil på 1 trinnet. Cue er normalt støtte, system på etter 1M(fra 2NT). Overføringer etter dbl
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18, NT-system på
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)
(1♠) - 2♦ = 5-5 i major
(1x) - 2NT = 5-5 i laveste umeldte
Overmeldinger (Stil; Svar)
(1♠) - 2♠ = Naturlig
(1♦) - 2♦ = 5-5 i major
(1M) - 2M = 5-5 i andre M + minor
(1x) - P - (1y): 2x = 5-5 i umeldte / 2y = Naturlig
(1x) - Dbl - (1y): 2x = Kunstig krav / 2y = Naturlig / Dbl = 4+y
(1x) - 3x = Spør etter stopper
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Dobler = Sterk
2♠ = Begge major
2♦ = (5)6+kort major
2 M = 4+kort – 5+minor
2NT = Begge minor
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
(2x) - 2NT = 15-18, NT-system på
(2x) - 3x = Spør etter stopper
(2x) - 4m = 5-5 i meldte minor + major
(3♣) - 4♦ = 5-5 i ♦ + en major
(2x) - Hopp til 3y = GF, 6+kort
Mot sterk 1♣/2♣
Yeslek
Etter opplysende dobling fra motparten
1♠ - (dbl) - Rdbl = 10+
1♦ - (dbl) - Rdbl = 10+
1M - (dbl) – Rdbl = 8+ (2NT og oppover: system på)

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I Makkers farge	
Farge	Svenske, norsk fra 10x	Svenske, norsk fra10x	
NT	4.høgste er invitt	Svenske	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx+	AKx+	
Konge	KQ+ eller AK blokk	KQ+/AKQ / AKJ	
Dame	QJ+	QJ+/AQJ/KQ10/KQJ	
Knekt	JT+ / AJT+ / KJT+	JT+ / AJT+ / KJT+	
10	HT9+ / 109x+ / 10x	T9+ / Tx(x) / HT9+	
9	H9x (8 fra 98x)	H98 / 98+	
x	<u>xx</u> / <u>xxx</u> / <u>xxxx</u> / <u>xxxxx</u> Samme fra honnør	4. høgste er invitt Høgt fra dårlig farge	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Fordeling		Fordeling
3			
NT: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Fordeling		Fordeling
3			
Signaler (trump inkludert): som styrke, Svenske fordelingskast			Lavt

Doublinger	
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl	

	System- kort	
		
WB		
System: 2 over 1		
Spillere	Kjell Ove Høiberg	Svein Olav Hosarøygard
	Dombås BK 12592	Dombås BK 13697
Grunnsystem		
Generelt		
1♣ = 11-21, 4+♣ eller 11-13 NT, 2+♣ (kan ha 5 kort ♦)		
1♦ = 11-21, 4+♦ eller 17-19 NT, 2+♦ (kan ha 5 kort ♣)		
1M = 11-21, 5+kort		
1NT = 14-16, kan ha 5M, 6m, 5422		
2♥♠ = 7-10, 6 kort		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
2♦ = 0-6, (5)6 kort major (aldri 5 kort i sonen)		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
XY-NT/Z, Manco, Gazzilli Både etter åpning og innmelding 1major så bruker vi overføring fra 1NT etter motpartens dobling		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X to m	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	x	2		11-21, 4+♣ ubal. eller 11-13 NT, 2+♣	Overføringer, 1sp = ru eller 6-9 / 1NT = 10-12 / 2kl = 10+ / 2ru,2hj,2sp = Sperr eller sterk 6+hj,sp,ru / 2NT = sperr i kl /		1♣ - (1♦) – dbl = 4+♣ / 1♣ = 4♣-4+♥ 1♣ - (1♥) – dbl = 4+♣ / 1♣ = 0-3♣
1♦	x	2		11-21, 4+♦ ubal. eller 17-19 NT, 2+♦	2♦=10+ / 2M = Sperr / 2NT= Sperr i ♦ / 3♣ = 6-9, 6+♦ / 3♦=6-9, 4+♦ /		1♦ - (1♥) – dbl = 4+♣ / 1♣ = 0-3♣
1♥		5		11-21, 5+♥	1NT = 6-11 / 2♣ = Naturlig GF(3+♣) eller invitt+ med 3♥ / 2♦ = GF,5+♦ / 2♥ = 6-9, 3♥ / 2NT = Inv+, 4+♥ / 3♣ = Ukjent splinter / 3♦ = 6-9, 4♥ / 3♥ = 0-5, 4♥ /	1♥ - 2♣ 2♦ = Minimum eller aventende	2♣ = 9-11, 3♥ 2♦ = 9-11, 4♥
1♠		5		11-21, 5+♠	1NT = 6-11 / 2♣ = Naturlig GF(3+♣) eller invitt+ med 3♠ / 2♥ = GF, 5+kort / 2♠ = 6-9, 3♠ / 2NT = Inv+, 4+♠ / 3♣ = Minorsplinter / 3♦ = 6-9, 4♠ / 3♠ = 0-5, 4♠ /	1♠ - 2♣ 2♦ = Minimum eller aventende	2♣ = 9-11, 3♠ 2♦ = 9-11, 4♠
1 NT				15-17	2♣ = Stayman / 2♠=Invitt til 3NT eller 6+♠ / 2♥NT = Overføring / 3♠ = Svak 5-5m / 3♦ = Sterk 5-5m / 3M = Singleton /		
2♣	x			22+ eller spillesterk	2♦ = Aventende(svak eller positiv NTish-hånd) / 2NT = 5-5 i minor(svak) / 3M = 5-5 i minor med kortfarge i meldte farge		
2♦		5		0-6, (5)6 kortM	2NT = Spør		
2♥		5		7-10, 6 kort	2NT = Spør		
2♠		5		7-10, 6 kort	2NT = Spør		
2 NT				20-21	3♣ = Puppet / 3♦♥ = Overføring / 3♠ = Minor-stayman / 4♠♦ = Overføring til major / 4♥♠ = Sleminv. med ♠♦ /	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr		RKCB 0314, DOPI / ROPI (dbl/rdbl = 0/3, pass = 1/4), Last Train 4NT – 5NT = 1/3 + renons, 4NT – 5NT = 2/4 + renons	
3NT				Sjanse, gående minor i 1. og 2.	4♦ = Spør etter kortfarge → 5m = blir single eller renons i motsatt minor		
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				Sperr			
4NT				Spør etter spesifikke ess	5♠ = 0 ess / 5NT = 2 ess /		