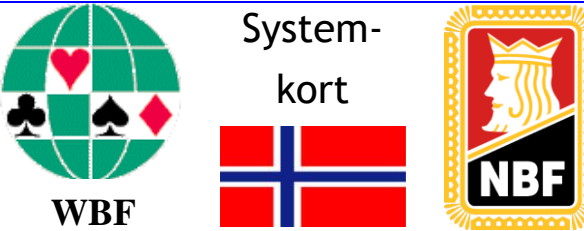


Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Nat	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
15-18	
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)	
Sperr, sonebetont	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
1 min – 2 min = major. 1 maj – 2 maj = Høy + en. (ikke 11-15)	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
Yeslek	
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)	
x	
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
x	
Etter opplysende dobling fra motparten	

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	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
Videre	"Naturlige honnørutspill", fordeling på ess med Qx(xxx) i bordet.		
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 <del>x</del> /HT9 <del>x</del> /x <del>xxx</del> (x)		Hxx <del>x</del> /HT9 <del>x</del> /x <del>xxx</del> (x)
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Lite kort styrke	Ford/lavinthal	Lite kort styrke
2			
3			
NT: 1	Lite kort styrke	Ford/lavinthal	Lite kort styrke
2			
3			
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Lavinthal, norske og små.			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Opplysende			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

		
System:		
<b>Spillere</b>	Nils Ravnaas 31021	Jon S Hansen 14832
Grunnsystem		
Generelt		
4 korts åpninger 2 over 1 = krav til gjennmelding eller støtte av makkers farge		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Ekrens 2 ruter		
Kravpassituasjoner		
Sunn fornuft		
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♣		4	7hj	Nat	Omv minor, hopp i ny er 6-kort og ca 3-7 HP	xyz - og xyNT. 1kl - 1 ru - 1 hj - 1 sp = rundekrav. Alt naturlig etter 18-19 NT.	
1♦		4	7hj	Nat	Omv minor, hopp i ny er 6-kort og ca 3-7 HP	xyz - og xyNT. 1kl - 1 ru - 1 hj - 1 sp = rundekrav. Alt naturlig etter 18-19 NT.	
1♥		4	7 rut	Nat	GF Stenberg, splinter og minisplinter	Xyx - og xyNT. Hopp til 4 maj etter Stenberg viser 6- kort og minimum. 1hj - 1NT - 2NT = GF 1hj-1NT-2kl = Krav for ei runde	Invittstenberg ved innmelding
1♠		4	7 rut	Nat	GF Stenberg, splinter og minisplinter	Xyx - og xyNT. Hopp til 4 maj etter Stenberg viser 6- kort og minimum. 1hj - 1NT - 2NT = GF 1hj-1NT-2kl = Krav for ei runde	Invittstenberg ved innmelding
1 NT		1	7 hj	Nat, 5 kort maj, 6kort min	Naturlig, Smolen		Ikke lebensohl, Nilsland etter x av åpning og innmelding 1NT
2♣	X	0		20+		3kl er 2. negativ. Baron og overføring etter sterk 3NT.	
2♦	X	4-4		Ekrens. 3-8 HCP, minst 4-4 I major	2 NT Invitt, 3 kl krav, 3 rut krav med 3-3 i major	2nt-x = farge, aksept 3kl-3rut minimum	
2♥		5		Svake 2 5-10 HCP	2NT sp etter singleton Ny farge = krav		
2♠		5		Svake 2 5-10 HCP	2NT sp etter singleton Ny farge = krav		
2 NT				20-21 NT	Puppet	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x				Sperr	Ny farge krav	RKCBW 0314. NT på NT er alltid kvant. Ellers stort sett 4NT blackwood (kvant/avslag). Splinter og fornuftige cuebids.3-trinnet normalt nat. Fit jumps når motpartn er med. Singletonprinsipp når vi har garantert 8-kort i major. Spiller da ikke 3NT. Farge på 4-trinnet kan være for å forberede konkurranse på 5-trinnet.	
3NT				Sjanse, gående farge			

4♣,♦				Sperr	
4♥,♠				Sperr, sjanse	
4NT	X			Hvilket ess har du makker?	Naturlig, 5 kl viser ingen ess. 5NT viser kl ess.