

Forsvar, konvensjoner	
Innmeldinger	
Aggressive på 1-trinnet; Sunne på 2-trinnet Svar: Hopp i ny farge = FG	
1 NT Innmelding	
2 hand: 15-18 bal (vidare meldingar som etter 1nt åpningg) 4 hand: 11/12-14/15; (vidare meldingar som etter 1nt åpningg)	
Hopp-innmeldinger	
Svake, normalt 6 kort (1M) - 2NT=♠+♦	
Overmeldinger	
Aggressiv stil (1♠/♦) – cue = ♠ + ♥ (55+), (1M) – cue = AM+m, Hopp cue= spør etter stopper.	
Forsvar mot 1 NT	
Dbl : omtrent same styrke som åpner, eller motspelsstikk 2♣ ♠+♥ 2♦ ♦+♠ (ofte 4 ♠) 2NT Begge minor eller FG	
Forsvar mot sperremeldinger	
Opplysende DBL 2NT : 15-18	
Forsvar mot sterk 1♠ eller sterk 2♠	
(1♠) – dbl = ♠+♥ untatt 3NT) = ♠+♦	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Krav på 1-trinnet, 1M - (dbl) – 2♣ = minst godt loft til 2M	

Utspill og signaler			
Utspills stil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	4. høgaste (lover minst 10'en) /høgaste el. n. høg.	Norske	
Videre	Norske får gjenverande. Invitt inne i spelet.		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK / Ax(x)	AKx(x)	
Konge	AKx(x) / KQ / KQJ(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x), KQx	
Dame	KQx(x) / QJ	AQJ(x) / KQJx / QJ(x) / QJT(x)	
Knekt	HJT(x) / JT	HJT(x) / JT(x) / Jx	
10	HT9x / T9 / Tx	HT9x / T9x	
9	T9x(x) / 9x	9xx / 98x(x)	
X	3rd / 5th	Hxxx/ <u>xxx</u> (x)/ <u>x</u> xx / <u>x</u> x	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=Styrke	Norske	Lav=Styrke
2 nd	Norske		Norske
3 rd	Lavinthal		Lavinthal
NT:	Lav=Styrke	Norske	Lav=Styrke
2 nd	Norske		Norske
3 rd	Lavinthal		Lavinthal
Trumffargen = Lavinthal			
NT: Første farge spelt av spelefører: Utspekar høg/lav = skift farge, Makker høg/lav= likar utspelet			
Doblinger			
Opplysningsdoblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Aggressive på 1-åpn og balansering, Sunne på 2-trinnet (Vidare meldingar: cue=F1, lovar gjenmelding får upassa hand)			
Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
NEG+RESP+SUPP DBL og RDBL			

	System Kort	
System:		
Navn	Magne Eide	Sven-Olai Høyland
Klubb	Bergen AK	Bergen AK
Krets	Hordaland	Hordaland
NBF medlem	5767	11178
Grunnsystem		
Generelt		
4 korsåpningar, men kan åpne 1♣ med 4333 viss ♠ fargen er dårleg.		
Kan åpne i høgaste 4 kort viss fargen er vesentleg betre		
1 NT åpning 15-17		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
2♦ Multi; Svake 2 i ♥ eller ♠, eller balansert		
22-24/25-27		
2♥ ♠ 5 kort og ein minor (4+, 3+ gunstig)		
Kravpass situasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kryss hvis kunstig	Minimum antall	Neg. Dobl. T.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		(3)4	2 ♠	Naturleg	2 ♣ = F1 med ♣, normalt ikkje 4 ♥/♠ 2 ♦/♥/♠ = FG, enten høgst 1 ♣ eller 4+ ♣ 2nt = invit., balansert, normalt ikkje 4 ♥/♠; 3 ♣ = sperr; 3 ♦/♥/♠ = splinter (renons)	1♣ - 1x 1nt - 2kl = spel i ♣/♦ eller vilkårleg invitt. 2 ♦ = FG	1♣ - (1♥) - dbl = høgst 3 ♠ 1♣ - (1♠) - 2 ♦ = ♥; 2 ♥ = ♦
1♦		4	2 ♠	Naturleg	2 ♦ = F1 med ♦, normalt ikkje 4 ♥/♠ 2 ♥/♠/3♣ = FG, enten høgst 1 ♦ eller 4+ ♦ 2nt = invit., balansert, normalt ikkje 4 ♥/♠; 3 ♦ = sperr; 3 ♥/♠ = splinter (renons)	1♦ - 1x 1nt - 2kl = spel i ♣/♦ eller vilkårleg invitt. 2 ♦ = FG	1♦ - (1♥) - dbl = høgst 3 ♠ 1♦ - (1♠) - 2 ♣ = ♥; 2 ♥ = ♣
1♥/♠		4	2 ♠	Kan ha lengre ♣/♦/♥	2 ♣ = 9/10-12, 3 ♥/♠ eller F1 med ♣; 2♠ (over 1♥)/2nt (over 1♠) = minst invitt med støtte (normalt 4+) Hopp i ny farge = kort (0 or 1) og minst invitt. Dobbelt hopp = renons ; 3 ♥/♠ = sperr	1♥/♠ - 1 nt overf. til og med 2♥/♠ men 2♣ er ♦ eller 16+ with ♣ 1♥/♠ - 2♣ 2♦ = minst 5 ♥/♠, ikkje minimum og balansert;	1♥/♠ -dbl 2♣ = minst konstruktiv 2♥/♠ 2♥/♠=0-7
1 NT				(14)15-17, kan ha 5 ♥/♠ eller 6 ♣/♦	2 ♣ = Stayman eller FG; 2 ♦/♥ = overf. til ♥/♠ 2 ♠ = svak/sterk med ein eller begge minor 3x = singel, FG (ikkje 5 ♥/♠, nøyaktig ♠ 4 over 3♥)		1nt - (2♥/♠) - ein slags overføringar
2♣	x	0		Sterk	2 ♦ = 0-6/7 eller balansert 4 ♥/♠; 2nt = 7+, balansert, ikkje 4 ♥/♠	2♣ - 2♦ 2♥/♠ - 3♣ = second negative (kan ha litt med ♣)	
2♦	x	0		a) 6 ♥/♠. Vanlegvis Gunstig 2/3 - 9/10 Ingen: 5/6 - 9/10 Sone: 6/7 -10/11 b) 22-24, BAL c) 25-27, BAL	2♥ = pass eller korrigjer 2♠ = pass eller korrigjer (ikkje nødvendigvis invit i ♥) 2nt = F1 (spør etter farge/styrke) 3♣/♦ = spelemelding; 3♥/♠ = pass eller korrigjer	2♦ - 2nt 3♣ = maks, ♥ eller ♠ 3♦ = min, ♥ 3♥ = min, ♠	2♦ - (dbl) pass = ♦ rdbl = meld major
2♥/♠		5		Gunstig: 2/3 - 9/10 Elles: 5/6 - 10/11, 5♥/♠ og 4+ ♣/♦	2nt = F1 Ny farge = ikkje krav	Syner lengste minor	
2 NT	x			ca 5-11, minst 5-5 i ♣/♦	3♥ = ♠ eller invitt i ♣/♦. Åpnar melder vanlegvis 3♠. 3♠ = ♥ eller sleminvit vilkårleg farge	Slemkonvensjoner Splinter, Cuebids (normalt 1. og 2. kontrollar om kvarandre) Roman Key Card Blackwood (ikkje nødvendigvis 4nt) , Svar 03/14 Når ♥/♠ er trumf og der er berre ei melding mellom første cue/splinter, så vil fargen mellom berre syne sleminteresse og ikkje nødvendigvis kontroll	
3♣,♦		6		sperr	Over 3 ♣, 3♦ = spør etter fargekvalitet 4 i motsatt minor = Keycard Blackwood		
3♥/♠		6		sperr			
3NT	x			Gående ♣/♦. I 1. og 2. pos, ikkje ess utanom			
4♣,♦				4. pos overføring til ♥/♠, elles nat.			
4♥,♠				Sperr/spelemelding			
4NT				Spør etter spesifikke ess			

