

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Nat
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18hp
2cl = stayman etter kl og spar åpning
2ru = stayman etter ruteråpning
2hj = stayman etter hjerteråpning
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Hopp til 2 i major er 6 kort og 10-14hp
2NT = 2 laveste, 3kl/ru = sonebetonte innhopp og kan være på 6 kort
Overmeldinger (Stil; Svar)
Høyeste + 1, minst 5-4 og 5-9 hp eller 15hp+
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Dbl = like sterk som åpningshånden, ellers bruker vi Amundsen
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Dbl er 13 hp+ med 4-4 i major (etter 3kl/ru åpning)
Fargemelding er 10-15hp
Med sterkere hender dbl vi vanligvis først
Overmelding er Michaels etter 2h/sp åpning
Overmelding er begge major etter 3kl/ru åpning
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot sterk 1kl og 2kl bruker vi Amundsen
Etter opplysende dobling fra motparten
Melding på 1 trinnet er rundekrav
Ny farge på 2 trinnet er enten egen farge og max 10hp, eller 4-7hp med støtte til makkers åpningsfarge, Rdbl = 10 hp+ med interesse for å ta motparten

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Videre	Små kort som styrke		
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	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	styrke	styrke	styrke
2	fordeling	lavintal	lavintal
3	lavintal	fordeling	fordeling
NT: 1	styrke	styrke	styrke
2	fordeling	lavintal	lavintal
3	lavintal	fordeling	fordeling
Signaler (trump inkludert): omvendt Oddball fra begge hender mot NT, ellers mye Lavintal			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Opplysende dbl fra 11 hp+			
Gjenåpnings dbl fra (8)9hp+			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Support dbl tom 2hj, responsive dbl tom 3hj,			
High/low dbl tom 3sp			

  		
System-kort		
System:		
Spiller	Johnny Holmbakken	4324
	Frode Johnstuen	11627
	Lillehammer BK	
Grunnsystem		
Generelt		
5-5-4-2		
12-14 NT		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2 ruter = 16hp+ og minst 5-5 i to farger		
Kravpassituasjoner		
Når motparten stamper er dbl styrke, og pass svakhet		
Kan forekomme som en konsekvens av High/low dbl		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Nilslands etter 1 nt – dbl		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Ku ns tig	M i n · #	H / L d b l t o m	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller etter forhåndspass
1♣	x	2	3sp	11-21 hp	1nt=9-11hp, 2kl=12hp+, 2ru=5-5 i major og 0-5 hp, 2h/sp= sign off, 3kl=6-9 hp	Walsh Gjenmelding NT lavest mulig = 15-17 hp	4. farge er alltid ekte farge
1♦		4	3sp	11-21 hp	1nt=6-11hp, 2ru=5-5 i major og 0-5 hp, 2h/sp=sign off, 3ru=6-9 hp	Gjenmelding NT lavest mulig = 15-17 hp	4. farge er alltid ekte farge
1♥		5	3sp	11-19 hp	2ru=4-7hp med hj støtte, eller sterk med ru, 2h=8-11hp med støtte og 9 tapere, 2sp/3kl/3ru=minisplinter med max 8 tapere, 2nt=invitt stenberg med max 8 tapere, 3h = sperr	1h-1x-2kl = 14hp+ med 0+kl, 1h-1sp-1nt=15-17 1h-1x-2ru=11-13hp med 5h, 1h-1x-2h=11-13 med 6h 1h-2kl-2ru=14hp+ med 0+ru	2kl = 3hj med 8 -11hp 2ru = 4hj med 8 -11 hp 2hj = 4-7 hp med hj støtte
1♠		5	3sp	11-19 hp	2h=4-7hp med sparstøtte eller sterk med hj, 2sp=8-11hp med støtte og 9 tapere, 3kl/3ru/3hj=minisplinter med max 8 tapere, 2nt=invitt stenberg med max 8 tapere, 3sp = sperr	1sp-1nt-2kl = 14hp+ med 0+kl, 1sp-1nt-2nt = utg.krav, 1sp-1nt-2ru=11-13hp med 5sp og ofte 3kort + ru, 1sp-1nt-2sp=11-13 med 6sp	2kl = 3sp med 8 -11hp 2ru = 4sp med 8 -11 hp 2sp = 4-7 hp med spar støtte
1 NT			2sp	12-14 hp	2kl=svak stayman 2ru=forcing stayman 2hj/sp/3kl/3ru = for spill	1NT-2ru-2hj/sp-2NT = videre søk	Nei
2♣	x	0		20 hp+	2ru=hvilemelding 2hj/2sp/2nt(1 minor)=for spill mot 20-21NT	2kl-2ru-3kl må ikke være kløver, kun krav, 2kl-2ru-2hj/sp-3kl = second negative	Nei
2♦	x	0		16hp+ 5-5 I to farger	2hj= relè 2sp= 3sp + og 0-3hp, 2nt=max 2sp og 0-3 hp	Etter 2ru-2hj viser åpningshånden sin hånd, spør.....)	Nei
2♥		6		2 av 4 honnører i 1. og 2. hånd	2NT=eneste krav og spør etter singleton	Etter 2hj-dbl er 3ru invitt til stamp i hjerter	Nei
2♠		6		2 av 4 honnører i 1. og 2. hånd	2NT=eneste krav og spør etter singleton	Etter 2sp-dbl er 3hj invitt til stamp i spar	Nei
2 NT				22-24 hp	Puppet stayman og overføringer	Slemkonvensjoner	
3x		6		6 minor 7 major 2 av 4 topph.	Ny farge er alltid krav	Rkcb 1430, 0314 hvis kløver er trump, splinter, dopi, ropi, exclusion blackwood	
3NT		7		Gående minor uten sideinntak	4kl = uttak 4ru ber om cuebid		
4♣,♦		7		Sperr, normalt 2 av 4 topph.	Sonebetont		
4♥,♠		8		Sperr, normalt 2 av 4 topph.	Sonebetont		
4NT				Spm spes. ess			