

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Normalt sunn stil (min. 8-9 hp på 1-trinnet og 11-12 hp på 2-trinnet), men kan være noe svakere hvis makker har forhåndspasset eller i balansering. Svar: Cuebid = god løft <i>eller</i> generelt krav, hoppstøtte = sperr, cuebid med hopp = mini-splinter, hopp i ny farge = nat. invitt, men utg.krav etter innmelding på 2-trinnet, 1NT = 8-12 hp, 2NT = 13-15 hp (10-12 hp etter innmelding på 2-trinnet) og 3NT = 16+ hp (13-15 hp etter innmelding på 2-trinnet). Ny farge lavest mulig er krav på 1-trinnet, men <u>ikke</u> på 2-trinnet.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-17 hp, men (11)12-14(15) hp i 4. hånd (etter 1x - p - p). Vanlig NT-system er på (Stayman, overføring, etc.).
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sonebetont sperr (ca. 4-9 hp), men 10-14 hp i 4. hånd etter to passer. Står ganske fritt etter makkers forhåndspass. 2NT = 5-5 i to laveste umeldte (maks. 11 hp <i>eller</i> 15/16+ hp). 2NT i 4. hånd (etter 1x-p-p) = 18-20 hp bal. (naturlig)
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels cuebid. 5-5 i major etter minor og 5-5 i motsatt major og én minor etter major. Svak (maks. 11 hp) <i>eller</i> sterk (15+ hp). 2NT (etter 2 i major) er krav (søk etter minor)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Mot naturlige 1NT-åpninger bruker vi Yeslek; farge = fargen over <i>eller</i> de to neste fargene, NT = kløver og hjerter <i>eller</i> ruter og spar. Dobbel er forslag til straff. <u>Etter forhåndspass og kun i 4. hånd:</u> DONT; farge = fargen + én høyere farge, dobbel = ensetter (5+).
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Doblinger er opplysende. Bruker også Leaping Michaels, dvs. 4kl/ru = 5-5 i den meldte minorfargen + motsatt major. 4NT = tosetter (5-5) i minor, evt. hjerter + én minor.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Yeslek mot sterk 1kl og 2kl (se over). Gjelder også etter 1(2)kl-1(2)ru (dobbel er nå 1. trinn).
Etter opplysende dobling fra motparten
Etter 1kl-(dbl) er fremdels 1ru/hj overføring og 1sp viser fortsatt enten 6-9 hp og grandhånd <i>eller</i> ruterfarge. Ellers er en ny farge på 1-trinnet naturlig og rundekrav, mens 2-over-1 ikke er krav. Hopp i ny farge er svakt etter minor og mini-splinter etter major. 2NT er minst invitt med god støtte (4+). Redobbel viser (9)10+ hp og setter opp kravpass tom. 2 i fargen under makkers åpningsfarge.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makers meldte farge	
Farge	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
NT	Invitt og MUD	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
Videre	Smith-Peter ; høyt kort fra begge motspillere viser at vi likte utspillet (kun mot grand).		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQJ/KQT	KQ/KQJ/KQT/AKJT(x)	
Dame	QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/T9x/Tx	HT9x/AQT(x)/Tx	
9	9x	9x/T9x(x)	
X	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	Invitt eller nest høyeste	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Lavinthal	Fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith-Peter	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavintal
Signaler: Små kort = styrke. Norske fordelingskast. Smith-Peter, Oddball og Lavinthal (også i trumffargen).			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Normalt egen åpning og lengde i umeldte farger eller ca. 17+ hp, men kan være noe svakere i balanseringsposisjon. Svar: naturlig (hopp er invitt).			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Supportdobling /-redobling med 3-kortsstøtte. Dobbel i konkurrerende meldingsforløp viser kun ekstra styrke. Dbl. etter 1kl/ru-(1ru/hj) viser 4+ kort <u>i fargen like over!</u>			

  		
System-kort		
System: 2-over-1 (naturlig)		
Spillere	Rune Bjelland, 16010	Thorleif Skimmeland, 10373
	Stavanger BK	Stavanger BK
Grunnsystem		
Generelt		
2-over-1 med "kløverføring" og 5-korts majoråpning. 2-over-1 er utgangskrav unntatt dersom fargen gjenmeldes på 3-trinnet.		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
1ru/hj etter åpning 1kl er "overføring" (viser 4+ i hhv. hjerter og spar). 1kl- <u>1sp</u> =6-9 hp og grandhånd <i>eller</i> 4+ ruter og 6+ hp. 1kl- <u>1NT</u> =10-12 hp. Hopp til 2ru, 2hj og 2sp etter åpning 1kl/ru.		
Kravpassituasjoner		
Betinget kravpass etter 1-åpning hos makker og innmelding fra MTH. Pass etter innmelding etter åpning 2kl er også krav (4+ hp). Pass er krav dersom motparten stamper etter at vi har etablert utgangskrav eller frivillig meldt utgang i rød mot grønn sone.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
1hj- <u>2ru</u> og 1sp- <u>2hj</u> er enten svak løft ((4)5-7(8) hp) <i>eller</i> 2-over-1 i den meldte fargen. 2NT uten hopp i konkurrerende meldingsforløp viser en svakere hånd enn en direkte melding på 3-trinnet (Good & Bad 2NT).		
Psykiske meldinger		
Meget sjeldent		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	2	4♥	11-21 hp	1♦/♥=4+ ♥/♠. 1♠=6-9 hp balansert eller 4+ ♦. 1NT=10-12 hp. 2NT=13-15 eller 18+ hp. 2♣=krav. 2♦=svakt med 6-korts major. 2♥=5-5 i major, 5-9 hp. 2♠=sperr i ♣ (2-5 hp), 3♣=5-7 hp, 3♦=naturlig sperr.	1 i svarhåndens majorfarge viser 3-kortsstøtte (sier ingenting om styrken). 2 i makkers major viser 12-14 hp og 4-kortsstøtte. Romex etter støtte til 2 i major. XYZ (2♣/♦) etter 1♣-1Y:1Z og etter 1♣-1Y:1NT.	2♣=6-9 hp. Cuebid i motpartens farge=støtte og 10+ hp. Hopp i ny farge=fit jump (god 5-korts med støtte, men ikke krav).
1♦		4	4♥	11-21 hp	2♦=krav (11+ hp). 2♥=5-5 i major (5-9 hp). 2♠=svakt (3-6 hp). 3♣=invitt. 3♦=(4)5-7 hp. 3♥/♠=renons med støtte. 2NT=invitt (11-12 hp).	Romex etter støtte til 2 i major. XYZ (2♣/♦) etter 1♦-1Y:1Z og etter 1♦-1Y:1NT. Overføring etter 1♦-1Y:2NT (gjelder også etter 1♣-1Y:2NT).	Se over. NB! Switch; Etter 1♦-(1♠): 2♣=5+♥ og 2♥=5+♠. Gjelder også etter 1♣-(1♠).
1♥		5	4♥	10-20(21) hp	2♥=(8)9-11 hp. 2♦=svak løft (4-7(8) hp) eller naturlig. 2NT=min. invitt m/4-kortsstøtte. 3♥=sperr (2-5 hp). Hopp i ny farge=invitt m/singel og 4-kortsstøtte. Dobbelt hopp i ny farge=renons m/4-kortsstøtte.	Romex etter 1♥-1♠:2♠. XYZ (2♣/♦) etter 1♥-1♠:1NT. 1♥-1NT:2NT=utgangskrav (søk).	Som etter 1♣/♦ (se over). Switch, men kun når begge farger kan vises på 2-trinnet. 2♣ = Toronto etter forhåndspass.
1♠		5	4♦	10-20(21) hp	Som etter 1♥ (se over).	1♠-1NT:2NT=utgangskrav (søk). 1♠-1NT:3♥=5-5 og invitt til utgang (15-17 hp).	Se over.
1 NT			3♥	15-17 hp. Kan ha 5-korts M eller 6-korts m.	Stayman og overføring på 2- og 4-trinnet (4♣/♦). 3♣/♦=invitt, 3♥/♠=3-kort + 5-kort i motsatt major.	Utvidet Stayman (2♠ eller 3♣). Hopp til 3♥/♠ etter 2♦ er Smolen (4-kort 5-kort i motsatt major). Hopp i ny farge etter 2♣-2♥/♠, er splinter (singelton).	Lebensohl etter nat. innmelding på 2-trinnet (2NT ber om 3♣). Dbl. er negativt tom. 3♥
2♣				Kunstig sterk kravåpning, 22+ hp eller 9+ stikk.	2♦=avslag eller avventende. 2NT=begge minor (5-5). Ny farge=minst 5-kort og 7+ hp. Hopp til 3♥/♠=gående farge (6+). 3NT=gående ♣/♦ (6+).	2♥/♠ er rundekrav og 3♣ er nå "second negative". 3♣/♦=utg.krav. Hopp til 3♥/♠ er sleminvitt og fastsetter trumfen (ber om cuebid).	Pass etter innmelding er krav med ca. 4+ hp. Dbl = 0-3 hp.
2♦				Svake to i major og 4-8 hp eller 25-27 hp balansert	2(3)♥/♠=pass eller korrigér. 2NT=eneste krav (søk). 4♣ ber maker overføre til fargen sin. 4♦ ber makker melde fargen sin. 4♥/♠ er spill med egen farge.		Dbl etter innmelding 2♥/♠ ber om pass eller uttak, 2NT = 5-5 i minor. Redbl etter dbl. ber om 2♥, mens 2♥/♠=pass/korrigér
2♥				God svake to, 6-kort og 9-11 hp	2NT spør etter singelton. Ny farge er rundekrav. Støtte til 3 er ikke invitt. 3♠/4♣/♦=splinter (singelton med støtte, sleminvitt).	På 2NT viser åpneren en eventuell singelton. Uten singelton gjenmelder han åpningsfargen eller eventuelt 3NT med AKQxxx.	Redbl etter dbl viser en topphonnør i åpningsfargen. Ny farge er ikke krav etter dbl.
2♠				God svake to, 6-kort og 9-11 hp	Som etter 2♥ (se over), men hopp til 4♥ er for spill!	Se over.	Se over.
2 NT				20-21 hp. Kan ha 5-korts M eller 6-korts m.	3♣=Puppet Stayman. 3♦/♥=overføring til 3♥/♠. 3♠=begge minor, 4♣/♦/♥/♠ er sleminvitt i fargen over.	Slemkonvensjoner Roman Key-Card Blackwood (1430). Exclusion Blackwood (0314). Cuebids. Splinter. Store, frie 5NT. Cuebids meldes nedenifra, 1. og 2. kontroller om hverandre. Et førstegangs cuebid i makkers naturlig meldte farge viser i utgangspunktet ekte kontroll	
3x				Sonebetont sperr (HHxxxx i.s. i 1. eller 2. hånd)	Ny farge på 3-trinnet er rundekrav. Ny minorfarge på 4-trinnet er cuebid. Hopp til 4♥/♠ er for spill. 4NT=RKCB.		
3NT				Gående minor (7+), lite utenom	4(5)♣ ber om pass eller korreksjon til 4(5)♦. 4♦ spør etter singelton. 4♥/♠ er spill. 4NT=spør etter lengde.		
4♣,♦				Sonebetont sperr, hullete farge	4♥/♠ og 4NT er for spill.		
4♥,♠				Sonebetont sperr	4♠ er for spill. 4NT=RKCB. 5♣/♦=cuebid.		
4NT				Spør etter spesifikke ess	5♣=0 ess. Med ett ess: meld essets farge (5NT med ♣ ess). Med to ess: Colour/Rank/Odd (6♣/♦/♥).		