





Defensive and Competitive Bidding
Overcalls (Style; Responses; Reopening)
1 NT overcall (2ND/4TH; Responses; Reopening) 15-18
Jump Overcalls (Style; Responses; Unusual NT)
Direct and Jump Cue Bids (Style; Responses)
VS. NT (vs. Strong/Weak; Reopen: PH) Dbl = opplysende 2♣ = begge major 2♦ = 5k+ ♥ eller ♠+minor 2♥ = ♥+minor 2♠ = 5+♠ 2NT = begge minor eller sterk 2-seter
VS. Preempts (Doubles; Cue bids; Jumps; NT bids) 2NT = 15-18, opplysende doblinger Maursluker
VS. Artificial Strong Openings
Over Opponents' take out double

Leads and Signals			
Opening Leads Style			
	Lead	In Partner's Suit	
Suit	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Subseq	Invitt - norske fra gjenværende		
Leads			
Lead	Vs. Suit	Vs. NT	
Ace	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	
King	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Queen	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Jack	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	
9	H9 _x /9 _{xx} /T9	H9 _x /9 _{xx} /T9	
X	H _{xx} <u>x</u> /HT9 _x /x _{xx} (x)	H _{xx} <u>x</u> /HT9 _x /x _{xx} (x)	
Signals in order of priority			
	Partners lead	Declarer	Discarding
Suit:	Styrke/Svakhet	Norske	Styrke/Svakhet
2 nd	Norske	Lavinthal	Norske
3 rd	Lavinthal		
NT:	Styrke/Svakhet	Smith	Styrke/Svakhet
2 nd	Norske	Norske	Norske
3 rd	Lavinthal	Lavinthal	
Signals (including Trump's):			
Doubles			
Takeout Doubles (Style; Responses; Reopening)			
Special, Art and Comp Dbl/Rdbl's			
Støttedbl, responsive doblinger			

System Card	
	
	
System:	
Players	 
	Geir Helgemo Glenn Grøtheim
System Summary	
General Approach and Style	
Viking Natural Kløver med overføring 15-17 NT 2♦ = 5k major 3-8 hp 2♥/♠ = svake to Norske / små	
Special bids that may require defence	
Overføring etter 1♣ 2♦ = 5k major 3-8 hp	
Special forcing pass sequences	
Important notes that don't fit	
Psychics	

Opening	Art	Min. #	Neg. D. through	Description	Responses	Subsequent Auction	Passed Hand Bidding
1♣		3	4♥	3+♣, kan ha lengre ruter 11+ hp	1♦ = 4+♥, 1♥ = 4+♠, 1♠ = 6-10 bal eller ♦, 1NT = 11-12 2♣ = omv. Minor, 2♦ = sterk, 2♥ = 5♥/4♠ 6-10 hp 2♠ = kortfarge, 10+, 2NT = svak sperr, 3♣ = sperr		
1♦		3	4♥	3+♦ (4432) 11+ hp	1♥/1♠/1NT = nat, 2♣ = GF om ikke gjenmld 2♦ = omv. Minor, 2♥ = 5♥/4♠ 6-10 hp, 2♠ = kortfarge 2NT = Nat inv, 3♣ = dårlig sperr, 3♦ = sperr		
1♥		5	4♦		2/1 = GF om ikke gjenmld, 2♠ = minisplinter i minor 2NT = Stenberg, 3♣ = inv i ♥, 3♦ = minisplinter i ♠ 3♥ = 4k-støtte 7-9 hp		
1♠		5	4♦		2/1 = GF om ikke gjenmld, 2NT = Stenberg 3♣ = minisplinter i en minor, 3♦ = invitt i ♠ 3♥ = minisplinter i ♥, 3♠ = 4k-støtte 7-9 hp		
1 NT			4♦	(14) 15-17 hp 5M/6m/sing	Stayman/overføring, 2♠ = 6♣ eller singel minor 2NT = 6♦ eller begge minor, 3♣ = singel major 3♦ = spm 5k M, 3M = sleminvitt uten kortfarge		
2♣	x		4♦	20-21NT eller sterk ubalansert	2♦ = 0-5 hp/alle pos bal/5+hj, 2♥ = 5+♠, 0+ hp 2♠ = 5+♣ 5+hp eller alle 6+♣, 2NT = 4441-hånd 5+hp 3♣ = 5+♦ med sidefarge, 3♦ = 5+♦ enseter 3M = 13/31 - 45/54, 3NT = gående farge		
2♦	x	5	4♦	5k ♥/♠ 3-8 hp	2♥ = P/C, 2♠ = nat, ikke krav, 2NT = rele 3♣ = nat, ikke krav, 3♦ = invitt med ♥ 3♥/4♥ = P/C		
2♥		6		6k ♥ Under åpning	2NT = spm om singelton 3♣ = spm om styrke/fargekvalitet		
2♠		6		6k♠ Under åpning	2NT = spm om singelton 3♣ = spm om styrke/fargekvalitet		
2 NT				22-23 bal	3♣ = spør 4/5 major, 3♦ = overføring 3♥ = overføring, 3♠ = begge minor	Slam Conventions	
3x				Sperr		(Mini)-Splinter, Cue, Stenberg, RKCB (0314), Pick-a-slam	
3NT				Gående minor			
4♣, ♦				Gående major			
4♥, ♠				Spill			
4NT				Spesifikk ess-spm			