

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlig
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15 – 18 hp. NT system på
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sonebetont sperr
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels Cuebid over naturlig (1x) – P – (1 M) – 2 M er naturlig
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2. hånd: Amundsen x sterk 2 ♣ ♦ eller ♥ og ♠ 2 ♦ ♥ eller 4♠ + 1 minor 2 ♥ 4♥ + 1 minor 2 ♠ nat
4. hånd: Dont x langfarge, 8hp+ 2 y farge + høyere, minst 4-4 2 ♠ nat
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende doblinger. Maursluker når hopp. 2NT : 15-18
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Crash (Color Rank Shape) vs. 1♣, 2♣
Etter opplysende dobling fra motparten
System på, unntak angitt neste side xx = interesse for straff

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Svenske	Svenske	
NT	Svenske	Svenske	
Videre	Norske fra gjenverende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx(x)	AKx(x)	
Konge	AK/KQ(x)	AK/KQ(x)	
Dame	QJ(x)	AQJ(x)/QJ(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9(x)/T9(x)	HT9(x)/T9(x)	
9	H9x/9	H9x/9	
X	x x x/xxx x (x)	x x x/xxx x (x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Styrke/svakhet	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Signaler (trump inkludert):			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Solid i 2. hånd, lettere i 4. hånd			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

  		
System-kort		
System:		
Spillere	Håvard Heimset Larsen	Frederic Wilt
	Bridgekameratene	Bridgekameratene
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig 2/1		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psyriske meldinger		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		4	4H	11HP+	1ru/H/S=nat, 1NT=6-11HP, 2kl=omv.minor 10HP+, 2ru/H/S=nat sperr, 2NT= nat invitt, 3kl=sperr, 3ru/H/S=splinter, 3NT=13-15HP		Etter innmelding er 2kl naturlig
1♦		4	4H	11HP+	1H/S=nat, 1NT=6-11HP, 2kl=nat GF, 2ru=omv.minor 10HP+, 2H/S=nat sperr, 2NT=nat invitt, 3kl/H/S=splinter, 3ru=sperr, 3NT=13-15HP		Etter innmelding er 2ru naturlig
1♥		4	4ru	11HP+	1S=nat, 1NT=6-12HP, 2kl=nat GF, 2ru=enten nat GF eller svak løft, 2H=nat 8-11HP, 2S=minisplinter, 2NT=inv.stenberg, 3kl/ru=minisplinter, 3NT=13-15		Etter innmelding byttes 2ru og 2H
1♠		4	4ru	11HP+	1NT=6-12HP, 2kl/ru nat GF, 2H=enten nat GF eller svak løft, 2S=nat 8-11HP, 2NT=inv.stenberg, 3farge=minisplinter, 3NT=13-15 HP		Etter innmelding byttes 2H og 2S
1 NT			4H	15-17HP	2kl=stayman, 2ru/H/S=overf, 2NT=nat invitt, 3farge=2 topphonnører femte		
2♣				20HP+	2ru=rele, 2H/S=spillemelding mot 20-21NT, 2NT/3kl= overf til 3kl/3ru mot 20-21NT	Åpner melder videre/bryter overf hvis ikke 20- 21NT, puppet-stayman etter 2kl-2ru-2NT	
2♦		6		3-10HP	2H/S=konstruktivt, 2NT=krav	Åpner svarer sidekontroll etter 2NT	
2♥		6		3-10HP	2S=konstruktivt, 2NT=spm singletonn, 3kl=spm styrke og fargekvalitet	Etter 2H-3kl: 3ru=svak kort og dårlig farge, 3H=svak kort og god farge, 3S=god kort og dårlig farge, 3NT=god kort og god farge	
2♠		6		3-10HP	2NT=spm singletonn, 3kl=spm styrke og fargekvalitet	Etter 2S-3kl: som ved åpning 2H	
2 NT				22-24HP	3kl=puppet-stayman, 3ru/H=overf, 3S=5S og 4H	Slemkonvensjoner	
3x		(6) 7		Sperr		RKCB, splinter, cue bids	
3NT				Sjanse, normalt minor			
4♣,♦		(7) 8		Sperr			
4♥,♠		(7) 8		Sperr			
4NT				Spm ess	Melder spesifikke ess nedenfra		