




Forsvars- og konkurransemeldinger
<b>Innmeldinger i farge (Stil; Svar; Gjenåpning)</b> 7-16/17 hp på 1-trinnet, 10/11+ hp på 2-trinnet (kan være svakere i balansering). Svar: ny farge=krav på 1-trinnet, men ikke på 2-trinnet. Hopp i ny farge er invitt, men GF etter innmelding på 2-trinnet. Cuebid=god løft eller generelt GF. Hoppstøtte=sperr. NT-meldinger=naturlige.
<b>Innmelding 1NT (2<sup>nd</sup>/4<sup>th</sup>; Svar; Gjenåpning)</b> 15-17(18) hp. I 4. hånd (etter 1x-p-p); (11*)12-14(15) hp. System på. Etter (1x)-p-(1y); (15)16-18 hp (system på).
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)</b> Svakt (5-10 hp). I 4. hånd: (etter 1x-p-p); 11-14 hp. 2NT=55 i to laveste umeldte (maks. 12 hp eller 15/16+ hp). 2NT i 4. hånd (etter 1x-p-p); naturlig og 19-21 hp (2NT-system på).
<b>Cuebid – direkte og med hopp (Stil; Svar)</b> (1x)-3x=spør etter hold. 1m-2m=55 i major og 1M-2M=55 i motsatt major + en minor (maks. 11/12 eller 15/16+ hp)
<b>Mot 1NT</b> <b>Multi-Landy;</b> 2kl= begge major, 2ru=én major, 2M=den fargen (4+) + én minor (5+), 2NT=5-5 i minor, D=straff. I 4. hånd og etter forhåndspass: <b>DONT;</b> D = én farge, 2kl = kl + én farge til, 2ru = ru + én major, 2hj = begge major, 2sp = naturlig (svakere enn dobbel)
<b>Mot sperreåpninger</b> Opplysende doblinger. Cuebid i motpartens farge på 3-trinnet spør etter hold. Hopp til 4kl/ru=5-5 i minor + motsatt major. 4NT=5-5 i minor eller hjerter og én minor.
<b>Mot kunstig sterke kløveråpninger</b> <b>Yeslek:</b> etter 1(2)kl: D=fargen over eller de to neste, NT=kl+hj eller ru+sp. Gjelder også etter 1(2)kl-1(2)ru
<b>Etter motpartens opplysende dobling</b> RD=(9*)10+ hp. <b>Overføringssvar etter 1kl-(D).</b> 2kl/ru/hj etter 1kl-(D) viser 6-kort i ru/hj/sp (ca. 3-7 hp). 1kl-(D)-2sp=10+ hp m/støtte (5+), mens 1kl-(D)-2NT=støtte i kl og maks. 6 hp. <b>Etter 1ru-(D):</b> hopp til 2hj/sp og 3kl er svakt (6-kort). 2NT=ca. 10+ hp med god støtte. 3ru=sperr. <b>Etter 1M-(D):</b> hopp i ny farge= <i>mini-splinter</i> (singelton med støtte, ca. 7-10 hp) og 2NT=(9)10+ hp med 4-kortsstøtte. 1M-(D)-2kl="god løft" (8-10 hp). Hoppstøtte=sperr (0-6 hp) med 4-kortsstøtte

Utspill og signaler			
Åpningsutspill			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	3rd and 5 <sup>th</sup> (norske)	3 <sup>rd</sup> and 5 <sup>th</sup> (norske)	
NT	Invitt og MUD	3 <sup>rd</sup> and 5 <sup>th</sup> (norske)	
Deretter	<b>xx, xx<sup>x</sup>, xx<sup>xx</sup>, xxx<sup>x</sup> (norske fra gjenværende)</b>		
Utspill			
Utspill	Mot farge	Mot NT	
A	AKx/AKxx(x)	AKx eventuelt AKxx	
K	AK/KQ/KQJ/KQT	KQ/KQJ/KQT/AKJT <sup>x</sup>	
Q	QJ(x)/QJT(x)	AQJ/QJ(x)/QJT/KQT9 <sup>x</sup>	
J	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9 <sup>x</sup> /T9 <sup>x</sup>	HT9 <sup>x</sup> /AQT9	
9	9 <sup>x</sup>	9 <sup>x</sup> /T9 <sup>x</sup> (x)	
X	Hx <sup>xx</sup> /Hxxx <sup>x</sup> /xx <sup>xx</sup> /xxx <sup>x</sup>	Hxxx <sup>x</sup> /Hxxx <sup>x</sup> /HHxx <sup>x</sup> /xx <sup>xx</sup>	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utspill	Spillefører	Avkast
Farge:	styrke/svakhet	fordeling	styrke/svakhet
2 <sup>nd</sup>	fordeling	Lavinthal	fordeling
3 <sup>rd</sup>	Lavinthal		Lavinthal
NT:	styrke/svakhet	Smith-Peter	styrke/svakhet
2 <sup>nd</sup>	fordeling	fordeling	fordeling
3 <sup>rd</sup>	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
<b>Signaler (inkludert trumf):</b> Lavt kort = styrke. Norske fordelingskast. Smith-Peter mot NT (høyt kort = likte utspillet). Lavinthal (også i trumffargen). Oddball.			
Doblinger			
Oppl. doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
11/12+ hp og tilpass i umeldte farger eller ca. 17/18+ hp uansett fordeling. Kan være svakere i 4. hånd og i balanseringsposisjon.			
Spesielle og kunstige doblinger/redoblinger			
Negative tom. 4hj. D etter 1kl-(1ru/hj) og etter 1ru-(1hj) viser 4+ i fargen like over. Støttedobling-/redobling med 3-kortsstøtte etter svar 1M. Konkurranse (kompetitive) doblinger på alle trinn.			

Systemkort		
		
<b>WBF</b>		<b>NBF</b>
System: 2-over-1		
<b>Spillere</b>	Torild Heskje (24972)	Thorleif Skimmeland (10373)
	Stavanger BK	Stavanger BK
System sammendrag		
Generell info.		
5-kort major. 2-over-1 = GF, men 1M-2kl kan også være 10-12 hp med 3-kortsstøtte. 1M-1NT = krav (men ikke etter forhåndspass)		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Overføringssvar etter 1kl-(D): 1ru=4+ hj, 1hj=4+ sp og 1sp=6-8 hp bal. eller 4+ ru. Alle hopp i ny farge etter åpning 1kl og 1ru. Åpning 2ru=18-19 hp balansert (uten 5-korts M)		
Spesielle kravpassituasjoner		
Etter innmelding etter åpning 2kl, når vi har krevd til utgang og motparten stamper og etter at vi frivillig har meldt utgang og motparten stamper i hvit mot rød sone. Også etter fargeinnmelding etter åpning 1 i farge		
Viktig info. som ikke passer andre steder		
2NT i konkurranse viser en bedre hånd enn en direkte melding på 3-trinnet (vridd "Good & Bad"). 2NT (Lebensohl) med en svak hånd som svar på makkers oppl. D på 2-trinnet, og etter innmelding i farge etter makkers 1NT-åpning		
Psykiske meldinger		
Sjeldent		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. D. til	Beskrivelse	Svar	Videre meldinger	Etter forhåndspass
1♣		2	4hj	(10)12-21 hp, kun to kort med 4432	1ru=benekter 5-kort M. 1M=5+. 2kl=svak m/6-kort ru eller 5-5 i M og 5-9 hp. 2ru/hj=6-kort hj/sp (ca. 3-6 hp eller 13+hp). 2sp=5+kl og 10/11+ hp. 2NT=11-12 hp og bal. 3kl/ru=svak/sperr. 3M=renons m/god støtte	1kl-1M:3M=maks. 14 hp. 1kl-1M:2NT=(14)15-17 hp m/4-kortsstøtte. 1kl-1M:2ru=nat. revers eller 15+ hp m/3-kortsstøtte. XY/XYZ (2kl og 2ru er kunstig etter 1kl-1Y:1NT og etter 1kl-1Y:1Z).	
1♦		4	4hj	(10)12-21 hp	2kl=nat. GF eller 5-5 i M (5-9 hp). 2ru/hj=6-kort hj/sp (3-6 hp eller 13+hp). 2sp=10+ hp m/støtte. 2NT=11-12 hp bal. 3kl=invitt (10-12 hp). 3ru=4-7 hp. 3M=renons	XY/XYZ; 2kl og 2ru er kunstig etter 1ru-1Y:1Z og 1ru-1Y:1NT (samme som etter 1kl, se over).	2kl=støtte i ruter og 6-9 hp eller 5-5 i M og 5-9 hp
1♥		5	4ru	(10)12-21 hp	1NT=krav. 2kl=nat. GF eller 10-12 hp m/3-kortsstøtte. 2ru=nat. GF. 2sp=4+hj m/singel <b>minor!</b> 2NT=GF m/4+hj. 3kl=4+hj m/singel <b>sp.</b> 3ru=10-12 hp m/4+ hj <b>uten</b> singelton! 3hj=sperr. 3sp/4kl/ru=renons	<i>Overføringssvar etter 1hj-1sp:2NT..</i> XY; 2kl og 2ru er kunstig etter 1hj-1sp:1NT. 1hj-1NT:2NT=GF (søk). 1hj-1NT:3kl/ru=5-5 og invitt (ca. 15-17 hp)	2kl=3-kortsstøtte, 2ru=4-kortsstøtte (og ca. (8)9-11 hp). Støtte til 2M=5-8 hp. Hopp til 2NT=nat. invitt (11(12) hp).
1♠		5	4ru	(10)12-21 hp	1NT=krav. 2kl=nat. GF eller 10-12 hp m/3-kortsstøtte. 2ru/hj= nat. GF. 2NT=GF m/4+sp. 3kl=4+sp og singel <b>minor!</b> 3ru=10-12 hp m/4+sp <b>uten</b> singelton! 3hj=4+sp m/singel hj. 3sp=sperr. 4kl/ru/hj=renons	1sp-1NT:2NT=GF (søk). 1sp-1NT:3kl/ru/hj=5-5 og <b>invitt</b> (ca. 15-17 hp)	Som etter 1hj (se over). 2hj viser 5-kortsfarge og <b>eksakt Hx i spar!</b>
1 NT			3hj	(14 <sup>+</sup> )15-17 hp, 5-kort M eller 6-kort m mulig	2kl=Hybrid Stayman. 2ru/hj=overf. 2sp=kl og/eller ru. 2NT=4-4 i M (invitt). 3kl=ru eller 5-5 i M og invitt. 3M=3-kort M+5 i motsatt M. 4kl/ru=overf. til 4hj/sp	Svar på 2kl: 2ru=benekter 5-kort M og <b>2M= 5-kort.</b> Etter 2ru: 2hj/sp=4-kort sp/hj, 3kl=Puppet Stayman, 3ru=4+kl og 4+ru, 3hj/sp=5+ kl/ru, 4kl/ru=overf.	
2♣	X			Krav; ca.22+ hp eller 9+ stikk og ca. 18+ hp	2ru=svak eller avventende. 2M=5+ og 6+ hp. 2NT=minst 5-5 i minor. 3kl/ru=sterk farge (7+ hp). 3M=gående farge (6+). 3NT=gående minor (6+)	Etter 2kl-2ru: 2M=nat. og krav (3kl=second negative). 2NT=22-24 hp. 3kl/ru=nat. krav. 3M=4-korts M og 5+ ru. 3NT=25-27 hp balansert (og Stayman/overf.)	
2♦	X			18-19 hp bal. uten 5-kort M	2hj=ber om 2S eller 2NT (m/3+sp). 2sp=ber om 2NT! 2NT=5-5 i M (sleminvitt). 3kl=4-5/5-4 i M. 3ru=4-4 i M. 3hj/sp=4-kort sp/hj. 3NT=5-5 i M. 4kl/ru=overf.	Etter D (= ruter): Pass = ruterhold (og ber om RD). RD=benekter hold i ruter. Ellers som uten D	
2♥		6		6-kort, (4)6-10 hp. 4 <sup>th</sup> hånd: 10-13 hp	2NT=eneste krav (spør etter singelton). Ny farge=ikke krav (men konstruktivt). 4kl=spør etter nøkkelkort! Hopp i ny farge under utgang = splinter (sleminvitt)	3hj etter svar på 2NT er ikke krav. Ny farge under utgang (fra svarhånden) etter 2NT, er cuebid! 3NT=spill.	
2♠		6		6-kort, (4)6-10 hp. 4 <sup>th</sup> hånd: 10-13 hp	Samme som etter 2hj (se over), men 3hj=krav!	Samme som etter 2hj	
2 NT				20-21 hp, kan ha 5-kort M eller 6-kort m	3kl=Muppet Stayman. 3ru/hj=overføring. 3sp=minst 4-4 i minor. 4kl/ru/hj/sp=6+ hj/sp/kl/ru og <b>sleminvitt.</b> 4NT=kvantitativt	<b>Slam Conventions</b>	
3x		6		Sperr. God farge i.s. Mer fritt i 3.hånd u.s	Ny farge=naturlig/krav. 4kl etter 3ru/hj/sp spør etter nøkkelkort og 4ru etter 3kl spør etter nøkkelkort. 4hj/sp=spill	RKCB (1430), Exclusion RKCB (0314), Cuebids, Splinter og Store, frie 5NT (5NT kan også være "pick a slam" hvis ingen farge foreløpig er fastsatt som trumf), DOPI/ROPI/DEPO	
3NT	X		Gående minor (7+)	4/5/6kl=pass eller korriger. 4ru=spør etter kortfarge. 4hj/sp=spill. 4NT=spør etter lengde			
4♣,♦		7		Sperr med en hullete farge	4hj/sp=spill. 4ru etter 4kl spør etter nøkkelkort. <b>4NT=spill!</b>		
4♥,♠		7		Sperr, kan være god i 3./4.hånd	4sp etter 4hj er spill, men 5kl/ru=cuebid! 4NT=RKCB		
4NT	X			Spør etter spesifikke ess	5kl=0 ess. 5ru/hj/sp=esset i den fargen. 5NT=kl ess. 6kl/ru/hj=to ess (CRO: Colour, Rank, Odd)		

