

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Normalt sunn stil (ca. 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 eller 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+ 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. 4-10 hp), men 10-14 hp i 4. hånd etter to passer. Står imidlertid ganske fritt dersom makker har forhåndspasset. 2NT = 5-5 i to laveste umeldte (maks. 11 hp <u>eller</u> 15+ hp). 2NT <u>etter to passer</u> = 18-20 hp, 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) <u>eller</u> sterk (15+ hp). 2NT og motpartens farge er eneste krav.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Mot naturlige 1NTåpninger bruker vi Yeslek; farge = fargen over <u>eller</u> de to neste fargene, NT = kløver og hjerter <u>eller</u> ruter og spar. Dobbel er forslag til straff. Etter forhåndspass og kun i 4. hånd: DONT; farge = fargen + én høyere farge, dobbel = ensetter (5+).
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Dobbel er opplysende. Bruker også " <i>Leaping</i> " Michaels, dvs. 4♣/♦ = 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 1♣ og 2♣ (se under forsvar mot 1NT). Gjelder også etter 1(2)♣-1(2)♦ (dobbel er nå 1. trinn).
Etter opplysende dobling fra motparten
Etter 1♣-(D) er fremdels 1♦/♥ overføring og 1♠ viser fortsatt enten 6-9 hp og grandhånd <u>eller</u> 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. <u>Svar:</u> naturlig (hopp er invitt) med cuebid som eneste krav			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Supportdobling/-redobling med 3-kortsstøtte. Dobbel i konkurrerende meldingsforløp viser kun ekstra styrke. D etter 1♣/♦-(1♦/♥) viser 4+ kort i <u>fargen like over!</u>			

	System- kort	
		
System: 2-over-1 (naturlig)		
Spillere	Thorleif Skimmeland, 10373	Bjørn Børre Leinan, 7795
	Stavanger BK	Stavanger BK
Grunnsystem		
Generelt		
2-over-1 med "kløverføring" og 5-korts majoråpning. 2-over-1 er utgangskrav <i>unntatt dersom fargen gjenmeldes på 3-trinnet</i> (men 1♦-2♣ er utgangskrav!)		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
1♦/♥ etter åpning 1♣ er "overføring" (viser 4+ i hhv. ♥ og ♠). 1♣-1♠ = 6-9 hp og grandhånd <u>eller</u> 4+♦ og 6+ hp. 1♣-1NT=10-12 hp. Hopp til 2♦, 2♥ og 2♠ etter åpning 1♣/♦.		
Kravpassituasjoner		
Betinget kravpass etter 1-åpning hos makker og innmelding fra MTH. Pass etter innmelding etter åpning 2♣ 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		
1♥-2♦ og 1♠-2♥ er enten svak løft (ca. 4/5-7/8 hp) <u>eller</u> 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♥	10-21(22) hp	1♦/♥=4+ ♥/♠. 1♠=6-9 hp balansert <i>eller</i> 4+ ♦. 1NT=10-12 hp. 2NT=13-15/18+ hp. 2♣=omv. minor. 2♦=svakt med 6-korts major . 2♥=5-5 i major (5-9 hp) 2♠=svak sperr i ♣ (2-5 hp), 3♣=5-7 hp, 3♦=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♥	10-21(22) hp	2♦=omv. minor (11+ hp). 2♥=5-5 i major (5-9 hp). 2♠=svakt (3-6 hp). 2♣= utg.krav . 3♣=invitt. 3♦=4-7 hp. 3♥/♠=renons med støtte. 2NT=invitt (11-12 hp).	2NT er krav 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) <i>eller</i> naturlig. 2NT=min. invitt m/4-kortsstøtte. 3♥=sperr (2-5 hp). Hopp i ny farge = invitt (7-10 hp) med singleton og 4-kortsstøtte. Dbl. hopp i ny farge= renons m/støtte.	2NT er krav (minst invitt) etter 1♥-1♠:2♣. XYZ (2♣/♦) etter 1♥-1♠:1NT. 1♥-1NT:2NT=utgangskrav (søk). 1♥-1NT: <u>3♣/♦</u> = invitt med 5-5 (ca. 15-17 hp).	Som etter 1♣/♦ (se over). Switch , men kun når begge fargene kan vises på 2-trinnet. 2♣ = Toronto etter forhåndspass.
1♠		5	4♦	10-20(21) hp	Som etter 1♥ (se over). 3♥=mini-splinter (singel).	1♠-1NT:2NT=utgangskrav (søk). 1♠-1NT:3♣/♦/♥= invitt med 5-5 (ca. 15-17 hp).	Se over.
1 NT			3♥	15-17 hp. Kan ha 5-korts maj. eller 6-korts min.	Stayman, 2♦/♥=5+ ♥/♠. 2♠=5+ ♣. 2NT=5+ ♦. 3♣=invitt m/5-5 i major <i>eller</i> 4441/1444. 3♦=4414/4144. 3♥/♠=3-kort + 5-kort i motsatt major. 4♣/♦=6+ ♥/♠	Utvidet Stayman (3♣). Hopp til 3♥/♠ etter 2♦ er Smolen (4-kort + 5-kort i motsatt major). Hopp i ny farge etter 2♣-2♥/♠ viser singleton+støtte (splinter)	Lebensohl etter nat. innmelding på 2-trinnet (2NT ber om 3♣). Negative doblinger tom. 3♥
2♣	X			Sterk kravåpning (21)22+ hp eller 9+ stikk (18+ hp)	2♦=avslag eller avventende. 2NT=begge minor (5-5). Ny farge=minst 5-kort og 6/7+ hp. Hopp til 3♥/♠=gående farge (6+). 3NT=gående ♣/♦ (6+).	Etter 2♣-2♦: 2♥/♠ er rundekraav med 3♣ som "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. D = 0-3(4) hp. Farge=naturlig (5-kort og 5+ hp)
2♦	X			(5)6-korts major og 4-7(8) hp <i>eller</i> 24(25) hp og en balansert hånd.	2(3)♥/♠=pass eller korrigér. 2NT=eneste krav (søk). 4♣ ber maker <i>overføre</i> til fargen sin. 4♦ ber makker <i>melde</i> fargen sin. 4♥/♠ er spill med <i>egen</i> farge.	Svar på 2NT: 3♣=maks., 3♦/♥=min. og fargen over, 3NT=24(25) hp balansert (og 4♣=Stayman).	D etter 2♥/♠ ber om pass eller uttak. RD etter D = egen farge (ber om 2♥). 2♥/♠ = pass eller korrigér. Pass = vil spille 2♦x
2♥		6		God svake to, 8-10(11) hp	2NT spør etter singleton. Ny farge er rundekraav. Støtte til 3 er ikke invitt. 3♠/4♣/♦= splinter (sleminvitt med singleton og støtte). 3NT=spill.	På 2NT viser åpneren en eventuell singleton. Uten singleton gjenmelder han åpningsfargen eller eventuelt 3NT med AKQxxx.	RD etter D viser en topphonnør i åpningsfargen. Ny farge er ikke krav.
2♠		6		God svake to, 8-10(11) hp	Som etter 2♥ (se over). NB! Hopp til 4♥ er for spill!	Se over.	Se over.
2 NT				20-21 hp. Kan ha 5-korts maj. eller 6-korts min.	3♣=Puppet Stayman. 3♦/♥=overføring til 3♥/♠. 3♠=begge minor, 4♣/♦/♥/♠ er sleminvitt i henholdsvis ♥/♠/♣/♦. 4NT=kvantiativt.	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		6		Sonebetont sperr HHxxxx i 1./2. hånd i faresonen	Ny farge på 3-trinnet er rundekraav. Ny minorfarge på 4-trinnet er cuebid. Hopp til 4♥/♠ er for spill. 4NT=RKCB.		
3NT	X			7+ gående minor Lite ved siden av	4(5)♣ ber om pass eller korreksjon til 4(5)♦. 4♦ spør etter singleton. 4♥/♠ er spill. 4NT=spør etter lengde.		
4♣,♦		7		Sonebetont sperr hullele farge	4♥/♠ og 4NT er for spill.		
4♥,♠		7		Sonebetont sperr	4♠ er for spill. 4NT=RKCB. 5♣/♦=cuebid.		
4NT	X			Spør etter spesifikke ess	5♣=0 ess. Med ett ess: meld essets farge (5NT med ♣ ess). Med to ess: Colour/Rank/Odd (6♣/♦/♥).		