




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlige, oftest 5 kort. Kan være lett på 1-trinnet. Ny farge er rundekrav om neste hånd passer. Overmelding = God løft Hopp = Sperrebetont, (5)6-korts+.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 hp, NT-system på.
Hoppinnmeldinger (Stil; svar; Uvanlig NT)
Sperr , styrke= posisjons- og soneavhengig.
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels , over minor: 5+-5+ i Major, over Major:5+-5+ i motsatt Major og en minor. Hopp i motpartens farge spør etter hold.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
DBL= opplysende, like sterk 2KLØ= minst 4-4 i major 2NT= begge minor Fargemelding= naturlige langfarger
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende doblinger Naturlige innmeldinger 2NT=15-18, NT-system på.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Naturlig DBL = kløver etter sterke 1KLØ-/2KLØ-åpninger 1/2NT etter sterk kløveråpn. Viser 2 fargehånd
Etter opplysende dobling fra motparten
Laveste farge = ikke krav Hopp i ny farge = sperrebetont Høyning med hopp = sperr 1NT = ikke krav REDBL= 10 hp+

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makers meldte farge	
Farge	Norsk fordeling	Norsk fordeling	
NT	Norsk fordeling (kan være 4.høyeste)	Norsk fordeling	
Videre	Norske fra gjenværende Invitt inne i spillet		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx	AKx/AKxx	
Konge	AK/KQx/KQJx	AK/KQx/KQJx	
Dame	QJ/QJx/QJxx	QJ/QJx/QJxx	
Knekt	J10, HJ10x	J10, HJ10x	
10	109/H109/10x	109/H109/10x	
9	9x/H98/98x	9x/H98/98x	
X	Xxx_Hxx, xxxx	Xxx_Hxx(x), xxxxx	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet		Styrke/svakhet
2	Lavinthal		Lavinthal
3	Fordeling		Fordeling
NT: 1	Styrke/svakhet		Styrke/svakhet
2	Lavinthal		Lavinthal
3	Fordeling		Fordeling
Signaler: Små kort = styrke. Norske fordelingskast. Lavinthal.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Negative doblinger tom. 3 SP. Gjenåpningsdoblinger.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støttedoblinger, negative og responsive doblinger, DOPI.			

	System- kort	
WB		
System: Presisjon		
Spillere	Olav Ellingsen Ståle Digre Svein Robert Vestå Kristian Barstad Ellingsen	
	Sortland BK NBF Lofoten & Vesterålen	
Grunnsystem		
Generelt		
PRESISJON: 1KLØ=(16)17hp+ uansett fordeling. Åpning 1 RUT kan være på singel ruter. Ellers 5-kortsåpninger. 1NT=(13)14-16, ikke 5 korts major Ekstrem fordeling -eks. tofargehånd 12-15 hp kan det åpnes i 1♣		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2♦ = Søppelmulti : 4-7 HP og 6-korts ♥/♠ el. 20-21NT. 2NT= Minst 5-5 i minor, 6-11 HP utenfor sonen/9-13 HP i sonen.		
Kravpassituasjoner		
Pass etter innmelding fra motparten KAN være straffepass. Kravpass på utgangsnivå.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Forekommer, men sjeldent.		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	0	3♠	(16)17 hp+	1♦=0-7hp (4-4-4-1, 7 +uansett singel)*, 1♥/1♠/2♣/2♦=8+ hp 5+ farge. 1NT=8-12 eller 15+hp. 2NT=13-14hp. 2♥/2♠= 0-4 hp, 6 kort. 3 minor = mild invitt med 6-korts (ca 5-6 hp)	Etter negativt svar: naturlig og Zeta Ellers innledes med spørremeldinger; Alfa, Beta, Gamma, Zeta, Epsilon *hopp i singelfarge ved neste melding...	DBL=5-8 hp etter innmelding fra motparten. Pass er 0-4 hp eller straffepass.
1♦	X	1	3♠	10-16 hp	1♥/1♠ = 4kort+, rundekrav. 1NT= 6-11hp, ikke krav. 2NT= invitt med 11-12 hp. 2♣/♦= 4-korts+, minst utg.invitt og spør om hold i major. 2♥/2♠/= 6k og 4-7 hp. 3♣♦=6-korts, 6--10 hp.	4de farge = krav. XYNT, XYZ	
1♥		5	3♠	10-16 hp 5 kort	2♥=naturlig høyning med minst 3 kort 1♠=4+kort, rundekrav. 1NT= spillemelding, 6-11 hp. 2♣ = Toronto, 2♦ = Gamma, 2NT = Naturlig invitt. 2♠/3♣/3♦ =minisplinter (ubegrenset), 3♥ = sperr	Etter 2♣ -> 2♦ = minimum med 5 kort♥ 2♥ = minimum med 6 kort♥ Ny farge eller hopp = maximum	
1♠		5	3♥	10-16 hp	Som etter 1♥ (se over). 2♥ = rundekrav med 5 kort +	Som etter 1♥ (se over).	
1 NT				14-16 hp. Kan ha 6 kort minor og to dobbeltonts	2♣ = Stayman. 2♦ = Overføring til ♥. 2♥ = Overføring til ♠. 2♠ = Minorsøk. 2NT= Naturlig invitt 3♣/3♦ =invitt, oftest god 6 kortsfarge (ThThxxxx) 3♥/3♠/= singelton med 3-kort i motsatt Major, utg.krav.	Smolen: 1 NT - 2♣ - 2♦ - 3♥/3♠: 4 kort i meldte farge og 5+ i motsatt major 3♣ er nytt søk etter 1 NT - 2♣ - 2x	Negative doblinger Lebensohl
2♣		5	3♠	10-16hp. Enten 6 kort+, eller 5 kort med 4 kort major	2♦=søkemelding. 2NT=invitt . 2♥/2♠/ 3♣/= ikke krav. 3♦/3♥/3♠/= naturlig utgangskrav.	Etter 2♦-> 2NT max og 6 kort i åpningsfargen 2♥/2♠ er naturlig 4 kort, minimum 3♥/3♠ er naturlig 4 kort, maximum	
2♦	X			Søppelmulti 4-7 hp og 6-korts ♥/♠ el. 20-21NT	2♥ = pass eller korriger. 2♠ = pass eller korriger. 2NT=Krav og spørsmål om hånda. 3♣/3♦ =spillemelding. 3♥/3♠/= pass eller korriger. 4♦ =meld din major. 4M= Spill.	Etter 2♦-2NT -> 3♣=max med ukjent major. 3♦/3♥/= overføring med min styrke.	Når motparten melder over 2♦: 2♦ - (Dbl): Pass= spillemelding (viser ru) Rdbl = Ber maker melde farga si 2♥/♠ = Egen langfarge 2♦ - (2♥/♠): D= pass/korriger
2♥		6 (5)		Svake to 8-11 hp, 6 kort	2NT og ny farge er krav.	Over 2 NT: ny farge = kortfarge, 3♥ /NT = ikke kortfarge og hhv min/max	
2♠		6 (5)		Svake to 8-11 hp, 6 kort	2NT og ny farge er krav.	Over 2 NT: ny farge = kortfarge, 3♠ /NT = ingen kortfarge og hhv	
2 NT	X	5-5		Begge minor, 6-11 grønn sone 9-13 rød sone	3♣/ 3♦=spill 4♣/4♦ = er sperr	Slemkonvensjoner	
3x		6		5-10 hp	Naturlig. Ny farge er naturlig krav (cuebid på 4-trinnet)	Roman Key Card Blackwood, Cue bids, Splinter, DOPI, Gamma, Store frie	
3NT		7	Gående minor (7+)	4♣ ber om pass eller korreksjon 4♦ / 4♥/♠ er cuebid			
4♣,♦	X	0	Gående Major	4NT=RKCB			
4♥,♠		7	Naturlig	4NT=RKCB			
4NT				Spør etter spesifikke ess	5♣=0 ess. 6♣= kløveress. 5NT = 2 ess.		