

Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Kan være "tynne" innmeldinger på entrinnet. Konstruktivt på totrinnet. Overmelding av motpartens farge etter makkers innmelding er god løft.
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-18 hp. System PÅ.
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Svake.
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
København (5-5) minst
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
I andre hånd : 2klø = begge major. 2rut = en major svakere enn 2M (konstruktiv) Ifjerde hånd: DONT
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Opplysende dobling. 4klø / rut = fargen pluss motsatt major.
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Dobling viser fargen.
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
Rdbl = 10+. En i farge er rundekrav.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	
NT	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	3 <sup>rd</sup> -5 <sup>th</sup> =odd; 2-4 <sup>th</sup> -6 <sup>th</sup> =even	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AK <sub>x</sub> /AK <sub>xx</sub> (x)	AK/AK <sub>x</sub> /AK <sub>xx</sub> (x)	
Konge	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/T9 <sub>x</sub>	HT9 <sub>x</sub> /AQT(x)/T9 <sub>x</sub>	
9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub> /T9	H9 <sub>x</sub> /9 <sub>xx</sub> /T9	
X	H <sub>xx</sub> <u>x</u> /HT9 <sub>x</sub> <u>x</u> /x <sub>xxx</sub> (x)	H <sub>xx</sub> <u>x</u> /HT9 <sub>x</sub> <u>x</u> /x <sub>xxx</sub> (x)	
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		Styrke/Svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Smith: Lavt kort .			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Support X og XX, responsive doblinger.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

System-kort		
		
WBF		NBF
System:		
Spillere		
	Jan Roger Strømsvåg	Rogeir Paulsen
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Åpning 2NT sperr i en minor el 55m 15+ gode farger		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X to m	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3		11+	Føringer. Omvendt minor. Etter x/innmeldinger-føringer på 1 og 2 trinnet..	Check- back.	Omvendt minor er av etter forhåndspass.
1♦		3		11+	Føringer. Omvendt minor. Etter x/innmeldinger-føringer på 1 og 2 trinnet..		Omvendt minor er av etter forhåndspass.
1♥		5		11+	Svak og god løft Stenberg. Minisplinter.	Gjentagelse av åpningsfargen etter Stenberg er minimum. Ny farge etter enkel høyning er invitt og ber om hjelp i fargen. Etter opplysende dobling er fargen under god høyning og løft til to i åpningsfargen svakt.	Etter forhåndspass: 2klø = Toronto med 3 kortsstøtte 2rut = Toronto med 4 kortsstøtte.
1♠		5		11+	Som over	Som over.	Som over.
1 NT				15-17	Stayman. Overføringer.	Smolen	
2♣	x			Sterk	2 rut = neg / avventende. 2hj / sp / 3kl / 3rut = naturlig og krav.	3klø = nytt avslag.	X = 0-4 hp om motparten melder inn.
2♦		6		Multi m/ sterk NT	2NT = kravmeld (kan og være humbug) 2hj / sp = p/k		
2♥		6		8-11 6k	2NT = krav og spør		
2♠		6		8-11 6k	2NT = krav og spør		
2NT				Sperr i en minor el 55m 15+ gode farger	3kl/ru er p/k, 3M er konstruktiv	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3m 3M		6/ 7		Konstruktiv SPERR	Ny farge er konstruktiv STD CUE / RKC	RKC 1430, Splinter, Exclusion, Dopi –Ropi, Store frie. Renonsvisende hopp.	
3NT			Gående minor Sjanse	Gående minor i 1 og 2 hånd. Sjanse i 3 og 4 hånd.			
4♣♦			sperr				
4♥♠			Spillestikk	Soneavhengig			
4NT			Spør etter spesifikke ess.	5klø = 0. 5rut /hj/ sp og 6klø viser esset i fargen. 5NT = to ess.			