

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlig. Hoppmeldinger er sperrebetont. Dobbel er opplysende.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-17 i 2. og 3. hånd. 12-14 i 4. hånd
Hoppinnmeldinger
Frisk stil. Stikkvisende (normalt). 5 kort kan forekomme. 2 NT med hopp er de to laveste umeldte. Hopp til 4 minor er Utg krav med fargen + en majorfarge.
Overmeldinger
Direkte overmelding er Micaeles cue bid dersom fargen er naturlig. Overmelding m/hopp søker stopper i fargen. Stort sett solidemeldinger. Overmelding av motpartens farge etter makkers innmelding er invitt.
Mot NT
Amundsen mot NT meldinger. Udefinert styrke/svakhet Dobbel: Samme styrkeintervall som åpner 2 NT er begge minor
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende dobl. 2NT er 15-18. Etter 4 i major fra motparten viser 4NT 2 langfarger – minst 5-5 (uansett farge)
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Amundsen (på 2 trinnet) mot sterke kl åpninger. D= kl Innmelding på 1 trinnet er fri stil.
Etter opplysende dobling fra motparten
Naturlig og krav – unntatt støtte i åpningsfargen som ikke er krav. 1 NT er 8–10. Redobbel er 9–10+.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	norske	
NT	Norske + toppen av farge uten honør	norske	
Videre	Norske fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(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	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9	
X	Hxx x /HT x /x x xx(x)	Hxx x /HT x /x x xx(x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet		Styrke/ svakhet
2	Lavinal		lavintal
3	fordeling		fordeling
NT: 1	Styrke/svakhet		Styrke /svakhet
2	lavintal		lavintal
3	fordeling		fordeling
Signaler (trump inkludert):			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Vi doubler opplysende på vanlige åpningshender. Etter minoråpning har vi minst 4-3 i major eller kompenserende styrke-			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Supportdoblinger(etter makkers åpning viser D3 korts støtte i makkers meldte farge) Etter innmelding fra makker er dobling toppphonnør i innmeldt farge (pass benekter ikketoppphonnør da en kan være svak) Redob. etter makkers åpning er 10+			

 System-kort  		
System:		
Spillere	Anders Kristensen Harstad Sjakk- & bridgeklubb Medl.nr: 16654	Jan Aralt/Dagfinn Kristiansen Harstad Sjakk- & bridgeklubb
Grunnsystem		
Generelt		
Vi spiller et naturlig system hvor 1 kl kan være 3 kort. 1 ru er minst 3 og majoråpning minst 5. Åpningsintervallet er 9-22. 2 kl er krav og sterkt. 1 NT er 15-17 med Stayman og overføring og gjentatt spørremelding (2sp/3 kl). Kan inneholde 5 korts major og 6 korts minor.		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2 ru er multi med svake 2 hj/sp – normalt 4-8 hp eller sterk NT 24+ Etter 2 NT brukes puppet og overføring. 2 hj/sp er 9-13 og minst 6 kort i fargen. Ny farge er krav. 2NT er invitt Stenberg, hvor svaret 3 kl viser min.		
Kravpassituasjoner		
Pass etter innmeldinger etter makkers åpning KAN være en kravpassituasjon. Ellers kravpass på utgangsnivå og høyere dersom vi tror at det er motparten som stamper.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Etter kunstig 1 og 2 kl åpning hos motparten, brukes Amundsen		
Psykiske meldinger		

Forekommer.

Apning	Kunstig	Min. #	Neg. X	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4 hj	9-22	Naturlig, 2 kl er utg krav, 3 kl er sperr med minst 5-6 kl, 2 NT =12 uten 4 major, 3NT= 13-15, 2 hj,sp er Utg krav	Naturlig. Revers fra åpner er minst 5-4 (kan være 4-4, men da 4-4-4-1) Hopp i NT = 18-19	I prinsippet ikke.
1♦		3	4 hj	9-22	Samme (prinspper) som 1 kl	Samme prinsipp som 1 kl	I prinsippet ikke
1♥		5	4 hj	9-22	I NT=6-11 2 ru= 4-7 med 3+ støtte eller vanlig 2 over 1. 3 hj= sperr, 4 hj er spill (svak) 2 NT=(Inviterende) Stenberg. 3 NT= 13-15 og 4-3-3-3. Andre meldinger er rundekrav	Hopp i ny farge er splinter m/singel i hoppfargen. Etter 1 hj - 2NT er 3kl=min.(3 ru=pør etter max/min), 3 ru= minst 14 og singeton, 3 hj=15-17, 3sp=11-14 og en renons (3NT spør), 3 NT=18-19 og 4trinnet er 15-19 og renonsvisende.	I prinsippet ikke.
1♠		5	4 hj	9-22	Som etter 1 hj	Som etter 1 hj	Som etter 1 hj
1 NT			3sp	15-17, kan inneholde 5 korts major og 6 korts minor	Stayman -overføring på 2 og 4 trinnet, 2 sp viser langfarge i minor eller begge minor, 2 NT= invitt, 3 trinnet viser 6 kort med 2 honører uten sidestyrke	2 sp/3 kl fra er ny søkemelding Etter 1 NT-2sp er 2 NT like god eller best kl, 3kl er best ru.	Etter innmelding bruker vi neg.dobbel (overføring faller bort). Melding på 2 trinnet er ikke krav. 3 trinnet er krav. 2 NT er lebensol
2♣	x	0	3sp	20+ eller tilsvarende spillestyrke	2 ru er neg.(positiv med minor) 2 NT =6-8, 3 NT=9-11. Andre fargem. er 6+ og krav til utgang.	3 kl = nytt neg (max 3hp) 2 NT fra åpner er 22-24	Neg til 3 sp
2♦	x	0		Multi, Jevn 24+ eller svak 2 hj/sp max 9 hp	2NT er krav og spør. Ny farge er nat og krav, 4 kl ber om overføring til major.	2 eller 3 NT viser 24-26 3 kl/ru27-29/30-31	Etter 2 el. 3 NT brukes stayman og overføring-
2♥		6	3sp	9-13	3 hj og 4 hj er spillem., Ny farge er krav 2NT er inviterende Stenberg, hopp er splinter.	Svar på Stenberg: Se 1 hj	I prinsippet ingen forskjell
2♠		6	3sp	9-13	Samme prinsipp som 2 hj	Samme prinsipp som 2 hj	I prinsippet ingen forskjell
2 NT			4 hj	(19)20-21	Pupppet stayman med overføringer	Slemkonvensjoner	
3x		6	nei	Sperrem.-sonebetont	Sperrer videre eller melder det vi tror står. Ny farge er krav.	RKCB , hvor 5 kl viser 1-4. Cue bid med 1. og 2. kontroller blandet. (første que i makkers hovedfarge er alltid ekte kontroll) Stenberg, Splinter og minisplinter. Store frie 5 NT	
3NT			nei	Såille, mot upasset makker er det ofte minorfarge.	Pass eller melder det vi tror står. 4kl og 4 ru er for spill i makkers farge. Ny farge er cue bid.		
4♣,♦		7-9	nei	sperr	Ny fage er cue bid.		
4♥,♠		6		Spill. Situasjons-betinget.			
4NT				Spør etter spesifikk(e) Ess	5 kl benekter ess.5 NT viser 2 ess. 6 kl viser kl ess.		