

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlig. Hoppmeldinger er sperrebetont. Dobbel er opplysende.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 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.
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 mot sterke kl åpninger. D= ru el. Begge major, 1 ru=hj eller sp+minor, 1 hj=hj + en minor 1sp=sp
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	Hxxx/HTx/xxxx(x)	Hxxx/HTx/xxxx(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): nei			
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) Redob. etter makkers åpning er 10+			

 System-kort  		
System:		
Spillere	Torbjørn Harr Harstad Sjakk- & bridgeklubb Medl.nr: 4456	Tore C. Bremseth Harstad Sjakk- & bridgeklubb Medl.nr: 1653
Grunnsystem		
Generelt		
Vi spiller et naturlig system hvor 1 kl kan være 2 kort. 1 ru er minst 4 og majoråpning minst 5. Åpningsintervallet er 11-20. 2 kl er krav og sterkt. 1 NT er 15-17 med Stayman og overføring og gjentatt spørremelding (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 6-10 hp eller sterk NT 20-21. Etter 2 NT brukes baron, og overføring. 2 hj/sp er 10-14 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 (nesten) ikke.		

Apning	Kunstig	Min. #	Neg. X	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	3 ru	11-20	Naturlig, 2 kl er rundekrav, 3 kl er sperr med minst 5-6 kl, 2 NT =11-12 uten 4 major, 3NT= 13-15, 2 hj,sp er 6-7 korts - max 6hp 1 kl-2kl-2 hj/sp er holdvisende eller revers	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♦		4	3 ru	11-20	Samme (prinspper) som 1 kl	Samme prinsipp som 1 kl	I prinsippet ikke
1♥		5	3 ru	11-20	2 hj, 1 NT=6-9. 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, men vi bruker Toronto i ¾ hånd.
1♠		5	3 ru	11-20	Som etter 1 hj	Som etter 1 hj	Som etter 1 hj
1 NT			3 ru	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	3 kl fra er ny søkemelding Etter 1 NT-2sp er 2 NT like god eller best ru, 3kl er best kl.	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	3 ru	20+ eller tilsvarende spillestyrke	2 ru er neg. 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	Dobbel er neg.(0-5) Pass=6+ og utgangskrav. Melding ellers er krav
2♦	x	0		Multi, Jevn 20/21 eller svak 2 hj/sp-6-10 hp	2NT er krav og spør. Andre meldinger fra svarhånd kan passes.	2 eller 3 NT viser 20-21. 3 kl / ru viser svak-svak hj/sp 3 hj/sp viser 8-10 hp	Etter 2 el. 3 NT brukes stayman og overføring-
2♥		6	3 ru	10-14	3 hj og 4 hj er spillem., Ny farge er krav 2NT er inviterende Stenberg 3 kl spør etter 4 korts sidefarge	Svar på Stenberg: Se 1 hj	I prinsippet ingen forskjell
2♠		6	3ru	10-14	Samme prinsipp som 2 hj	Samme prinsipp som 2 hj	I prinsippet ingen forskjell
2 NT	x		nei	9-12 - begge minorfargene, minst 5-5	Preferanse. 3h/sp er krav. 3 NT er spill. 4 kl/ru er invitt. 4hj/sp er spill.	Slemkonvensjoner	
3x		6	nei	Sperrem.-sonebetont	Sperrer videre eller melder det vi tror står. Ny farge er krav.	RKCB , hvor 5 kl viser 0-3. Cue bid med 1. og 2. kontroller blandet. Stenberg. Splinter og minisplinter. Store frie 5 NT. 5 sp dersom kl er avtalt trumf.	
3NT		3	nei	Gående minor-uten noe mer -ingen renons	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. 6 ru/hj viser 2 ess og ru7hj konge under trumfnivå.		