




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1 trinnet: Lette innmeldinger. Svar: Ny farge på 1-trinnet er krav, 2-trinnet ikke krav. Overmelding god løft med 3kortsstøtte, overmelding med hopp mixed raise (4kortsstøtte).
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15 - 18 hp i 2. hånd og i 4. hånd etter majoråpning. 1m - p - p - 1nt: 11 -14. Samme svar som etter åpning sterk nt.
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
1 farge: svak, 4. hånd 12-15 hp – 6-kortsfarge, 2 nt: 55 i laveste umeldte. 1M – p – 2M: 2nt=15-18 rød mot hvit, ellers begge minor.
Overmeldinger (Stil; Svar)
Minor: Begge major (5,5) Major: Major + kløver Hopp: Spørsmål etter hold
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Sterk nt: 2♣ = begge major 2♦ = en major 2♥/♠ = normalt 4-kort pluss lenger minor 2nt = Begge minor eller GF med 2 seter 4. hånd og etter pass: DONT
Svak nt: Dobling av søk og overføring er opplysende
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende dobling. Overmelding spør etter hold. Hopp i minor: Den fargen pluss andre major. 3m - 4m: Begge major 3M - 4m: Den fargen pluss andre major.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
1♣ = dobling er major, nt = minor 2♣ = dobling er kløver, 2nt = minor, 3♣ = major
Etter opplysende dobling fra motparten
Minor: RD 9+, overføring etter 1♣, fit jumps Major: RD 9+, overføring fra 1nt

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th	3 rd -5 th	
NT	4. høyeste/invitt	3 rd -5 th	
Videre	Invitt inne i spillet		
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	9x	98x	
X	Hxx/Hxx/xx/xxx/xxx	Hxx/H98x/xxxx(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	Smith	Styrke/Svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Signaler (trump inkludert): Norske fordeling. Lavt kort styrke. Smith(nt): Høy-lav: liker utspillet. Lavinthal i spillef. farge.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Lett stil, også i gjenåpning.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Negative, responsive og support (tom 2♥) doblinger.			

System-kort		
		
System:GRØNT		
Spillere	Jon-Egil Furunes	Jan Mikkelsen
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig 5542 med overføring etter 1♣. Kan åpne med 1♣ med 4-korts ♦ og 2-korts ♣. 2/1 krav til utgang uten gjenmelding egen farge 1nt åpning: Svak utenfor sone i 1., 2. og 3. hånd		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
1nt åpning: 8-12/9-15 i 1. og 2./3. hånd utenfor sone Multi 2♦: 6(5)-korts major (2-7hp) eller sterk nt Overføring etter 1♣: (1♦, 1♥, 1♠)		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Etter innmelding over vår (minor)åpning: 1♣ - (1♦) - dobl = 4+♥ 1♣ - (1♦) - 1♥ = 4+♠ 1♣ - (1♦) - 1♠ = benekter 4♥/♠ 1m - (1♥) - 1♠ = benekter 4♠ 1m - (1♥) - 2♥ = invitt+ med 6+♠/god løft etter pass 1m - (1♥) - 2♠ = god løft/fit-jump etter pass SWITCH med 2 ledige farger på 2 trinnet Etter doblig av svak nt: Nilslands slikninger 1♥ - 2♦ og 1♠ - 2♥: Enten 2/1 eller svak høning.		
Psyriske meldinger		
Sjeldent		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndsspiss
1♣		2	4♥	11+hp Kan ha 4♦ og 2♣	1♦=4+♥, 1♥=4+♠, 1♠=ikke 4+M/omvent minor. 1nt=(10)11-12, 2♣=omvent minor, 2♦=♣, 5-9. 2nt=13-15/19-20, 3♣=svak sperr, 3nt=16-18 33(34).	Akspeterer overf. med 3kort og ikke 18-19nt. OM: 2♦=GF, ulike h., 2M=GF, nat., 2nt=11-12 ikke 4♣, 3♣=11-12 4+♣, 3♦♥♠=kortf., 3nt=13-14, ikke 4♣.	Overføringer på. 1♣ - 2♣: 6-9 med 5+♣ 1♣ - 2♦: 9+ med 5+♣
1♦		4	4♥	11+hp. 3343 åpnes normalt med 1♣.	1nt=6-12, 2♦=omvent minor, 2♥/♠=Nat GF, 6+ 2nt=13-15/19-20, 3♣=God sperr i ♦, 3♦=svak sperr, 3M=renons, 3nt=16-18 33(34).	OM: 2♥=GF, ulike h., 2♠=GF, nat., 2nt=11-12, 3♣♥♠=kortfarge, 3♦=11-12, 3nt=13-14.	1♦ - 2♦: 6-9 med 4+♦ 1♦ - 3♣: 9+ med 4+♦
1♥		5	4♥	10 - 22 hp 5+ ♥	1nt=6-12, 2♣=GF uten gjenm., 2♦=svak høyn. til 2♥ eller nat. GF uten gjenmelding, 2♥=god løft (8-11), 2♠/3♣=splinter, 2nt=GF, 3♦=4kortsinv. uten kortf. 3♥=sperr, 3♠/4m=renons, 3nt=16-18 med 3(334).	1♥-2nt, 3x = naturlig ikke min 1♥-2nt, 3x - 3♥=spør om kortfarge 1♥-2nt, 3x - 3nt=spør om cue 1♥-1nt, 2nt=GF	1♥-2♣=Drury, 3-korts støtte 1♥-2♦=Drury, 4-korts støtte 1♥-2nt=Naturlig invitt 1♥-3m=Naturlig invitt
1♠		5	4♥	10 - 22 hp 5+ ♠	1nt=6-12, 2♣/♦=GF uten gjenmelding, 2♥=svak høyn til 2♠ eller nat GF, 2♠=god løft (8-11), 3♣=splinter i en min., 2nt=GF, 3♦=4kortsinv. uten kortf. 3♥=splinter, 3♠=sperr, 3nt=16-18 med 3(334), 4x=re.	Tilsvarende 1♥	Tilsvarende 1♥
1 NT			4♥	8-12 1./2.h hvit 9-15 3.h hvit (14)15-17	Svak: 2♣ svak søk, 2♦ sterk søk, 2M for spill, 3x nat svak invitt, Nilslands slinkninger. Sterk: Std. overføringer, 2nt=xx i en farge, 3x=kortfarge, 4♣/♦=ovf.	Svak: 1nt-2♣, 2♦: 2♥=majorpref, 3x=god invitt Sterk: 1nt-2♣, 2♦: 2♥=majorpref, 2♠=svak/sterk med minor, 3♦=GF 5♥ og 4♠, 3♥=GF 4♥ og 5♠.	
2♣	✓			22+ eller spillestikk	2♦=?, 2M/3m=naturlig 6+, 2nt= 6+ begge minor, 3♥/3♠=4 kort med 5+♦, 3nt=en gåendr farge.	2♣-2♦: 2M=krav for runde (3♣=sec neg), 2nt=22-23, 3m=GF, 3♥/3♠=4 kort med 5+♦, 3nt: lang minor	
2♦	✓			2-7hp, 6korts M Kan ha 5kort i hvit mot rød.	2♥/♠ og 3♥ = pass eller korriger, 2nt= søk, 3m/4♥/4♠=for spill, 4♣= ber om overføring, 3♠=sleminvitt i ♣, 4♦=naturlig sleminvitt.	2♦-2nt, 3♣: Max - ukjent farge, 3♦:min med ♥, 3♥: min med ♠. 2♦-2nt, 3♣-3♦: 3♥=spar, 3♠=hjerter	
2♥/♠		6		8-11 hp, 6-korts farge	2nt=søk, 3x nat GF, høyning sperr, splinter	2m-2nt:3♣=6-4 (kan ha sidefarge i major), 3x=kortfarge, 3M=bal min, 3nt= bal max, 4x=renons	
2 NT				20-21 hp	3♣=Puppet Stayman, 3♦/♥=overf., 3♠=minorsøk 4♣/♦/♥/♠= sleminvitt med ♥/♠/♣/♦.	2nt - 3♣: 3♦ minst en 4korts M, 3♥ benekter 4/5 korts M, 3♠=5korts ♠, 3nt=5korts ♥.	
3x		7-		Sperr, sone-avhengig.	3♣-3♦: ber om 3♥(for spill/inv med ♥/♠), 3m-3M: GF (inv. etter dobl), 3M-ny M: naturlig, 3M-4m: cue.	Slemkonvensjoner	
3NT	✓			Gående minor	4♣: pass eller korriger, 4♦: ber om cue	1430 Blackwood, Exclusion Blackwood, DOPI/ROPI 5nt pick a slam Splinter, cue bids, last train	
4♣,♦	✓	7+	=♥/♠: max en taper, 8-9 stikk	4♦/♥: sleminvitt			
4♥,♠		6	Sperr, sone-avhengig.	4♠= for spill, 5m=cue			
4NT			Spør etter hvilke ess.	5♣= ingen ess, 5nt= 2 ess, 5♦/5♥/5♠/6♣ = det esset			
2♦/2M		6	4. hånd: 11-13, 6+ farge	2♦ - 2nt: invitt 2M - 2nt: Spør etter kortfarge			