

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlig Michaels Kan være svak, spesielt utenfor sonen
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
14(15-17)
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
2NT=to laveste 3x=sperr, (1x)-3x=spørsmål om hold
Overmeldinger (Stil; Svar)
(1m)-2m=major (så lenge 1m er minst 3, naturlig ellers) (1M)-2M=motsatt major og kløver
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
X=Meckwell DONT -> x=kløver eller ruter eller begge major eller sterk med spar. 2m= minor og en udefinert major 2M= naturlig 2NT=to-fargehånd 3x=nat
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
X=opplysende 4m over 2x/3x=Maursluker (minoren og en major)
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Naturlig
Etter opplysende dobling fra motparten
XX=9+ Etter 1M-(x) ->overføring fra og med 1nt Invittstenberg mot 1M fra makker

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
NT	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
Videre			
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/AHT9x/xxxx(x)	Hxx/AHT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1			
2			
3			
NT: 1			
2			
3			
Signaler (trump inkludert): lavinthal			
Doubling			
Opplysende doubling (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
X av 1nt=Meckwelldont			

Systemkort		
		
WF		NBF
System:		
Spillere		
	Villiam Ovesen	John Vegard Aa
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig Svake 2 (14)15-17 NT Norsk fordeling, lite kort som styrkekast Invitt inne i spill		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Meckwelldont mot sterk NT		
Kravpassituasjoner		
Etter åpning 2kl,		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Good/bad 2nt		
Psykiske meldinger		
Sjelden, men kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4sp	10-22 hp	2kl=omv minor 2nt=svak sperr 3kl=god sperr	1kl-2kl-2ru=tillegg, kan være 18-19nt	
1♦		3	4sp		2ru=omv minor 3kl=svak sperr 3ru= sterk sperr	1ru-2ru-2hj=tillegg, kan være 18-19nt	
1♥		5	4sp	10-22 hp	2kl=nat eller Toronto(minst invitt) 2NT=krav stenberg, 2sp=minisplinter 3x minisplinter		
1♠		5	4sp		2kl=nat eller Toronto(minst invitt) 2NT=krav stenberg, 3x minisplinter		
1 NT			4sp		Stayman, overføringer 2sp=minorsøk 3m= invitt, 3M=sleminvitt	1nt-2kl-2hj-2sp=sleminv i hj 1nt-2sp-2nt=best kløver/3kl=best ruter el like lang	
2♣	x				2ru= avventende 2NT=begge minor 3x =		
2♦		5/ 6		4-10	2M-naturlig 2NT=invitt		
2♥		5/ 6		4-10	2sp=nat 2NT=spørsmål om single 3kl=spørsmål om styrke og kvalitet		
2♠		5/ 6		4-10	2NT=spørsmål om single 3kl=spørsmål om styrke og kvalitet	Melder singleton Styrke før kvalitet->3ru=min styrke, min farge	
2 NT			4sp	20-21	Puppet stayman 4x=sleminv to farger over.	Slemkonvensjoner	
3x		6			Ny farge er krav.	Splinter, cuebids, Blackwood, exclusion blackwood	
3NT				Gående minor	4kl=uttak		
4♣,♦		6		Sperr			
4♥,♠		6		Sperr			
4NT	x			Blackwood	5kl=ingen, 5ru/hj/sp=ess, 5nt= kl ess, 6kl= To ess		