



## Meldinger/Konvensjoner i forsvar og konkurranseposisjoner

### Overmeldinger

Generell stil: Naturlig, saklige innmeldinger

Svar: Hopp i makkers farge = Sperr

Overmelding av motpartens farge = krav m/støtte

Samme prinsipper gjelder i balanseringsposisjon.

### Opplysende doblinger

Generelt: kan være noe svakere enn åpningshånd, basert på fordelingen.

Naturlig svar. Overmelding av motpartens farge er krav.

### 1NT innmelding (2./4. hånd)

Viser 15-18 HP i 2. og 4. hånd

Svar: som etter 1NT åpning

### Hoppinnmeldinger

Svake, naturlige hoppinnmeldinger

Svar: ny farge er krav

### Michaels cuebid og hoppmelding 2NT

Overmelding av motpartens farge =

Michaels cuebid (note 1)

2NT hoppinnmelding = 2 laveste umeldte (min. 5-5)

### Forsvar mot NT

Landy. 2kl = begge major (note 4)

### Over motpartens opplysende doblinger

Ny farge krav på 1-trinnet (ikke på 2-trinnet)

Hoppmeldinger = ikke krav

Dobbelt hopp = splinter

## Utspill og signaler

### Generelt

Norske utspill

Små kort = Styrke

### Utspill

mot farge

Ess  AKx, Axxxx(+)

Konge  KQ, AK, KQ109

Dame  QJ, QJx(+)

Knekt  J10, J10x(+), KJ10(+)

10  10x, 109x(+), H109x

9  9x, 98x(+)

mot NT

AK, AKx(+)

KQ, AKJ10, KQ109

QJ, QJx(+), AQJx(+)

J10, J10x(+), KJ10(+)

10x, 109x(+), H109x

9x, 98x(+)

### Rekkefølge på signaler

Makkers utspill  Spillefører spiller  Avkast

1  høy/lav = likt antall  samme  samme

2  lavt kort = styrke

3  farge preferanse

## Systemkort

### Generell stil

Naturlig, 5 kort major

Lengste minor - åpning 1 kløver med 3,3 i minor

Inviterende hopp etter åpning 1 major ( 1 major - major)

1NT svar = 6-9(10)HP, ikke krav

### Viktige systemkarakteristika

2kl = sterk eller 22+ bal

2ru/hj/sp = svake 2 (6-10 HP)

3NT åpning = sjanse

2NT innmelding m/hopp = 2 laveste umeldte

Michaels cuebids (note 1)

Negative doblinger tom. 3sp

4. farge alltid utgangskrav

### Spesielle kravpass sekvenser

Ingen

### Opplysninger som ikke passer andre steder

Dobbelthopp i ny farge = splinter

### Psykiske meldinger

Sjelden

Åpning	Hake = ikke naturlig	Min. antall kort	Neg.dobling t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forandring ved innmelding
Pass <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ikke et åpningsbud			
1kl <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3sp <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	11-21 HP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Enkel høyning svakere enn <input type="checkbox"/> dobbel høyning <input type="checkbox"/> (1kl - (p) - 3kl = 10-12 HP) <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4. farge alltid utgangskrav <input type="checkbox"/> Revers fra åpner er krav <input type="checkbox"/> Revers fra svarhånd er utgangskrav <input type="checkbox"/> 3. farge er krav for en runde	Hopp i motpartens farge = Splinter Overmelding av motparten = spør etter hold
1ru <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	3sp <input type="checkbox"/>	11-21 HP <input type="checkbox"/>	Samme som over <input type="checkbox"/>	Samme som over <input type="checkbox"/>	Samme som over
1hj <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3sp <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	11-21 HP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1hj - (p) - 1NT = 6-10 HP <input type="checkbox"/> 1hj - (p) - 3hj = 10-12 HP <input type="checkbox"/> 1hj - (p) - 2NT = Stenberg (note 5) <input type="checkbox"/>	1hj (p) - 2hj - (p/x) <input type="checkbox"/> 3hj = sperr <input type="checkbox"/> Generelle prinsipper som over	Overmelding av motpartens farge = god løft i makkers farge
1sp <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3hj <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	11-21 HP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Samme som for 1hj <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	samme som for 1hj <input type="checkbox"/>	Samme som for 1hj
1NT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	15-17 HP, balansert <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Stayman (note 2a) <input type="checkbox"/> Overføringer (note 2b)	Naturlig <input type="checkbox"/>	Doblinger = straff
2kl <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	v <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sterk, kunstig <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Naturlige svar med god farge <input type="checkbox"/> 2ru = nøytral/avslag	Naturlig <input type="checkbox"/>	Doblinger = straff <input type="checkbox"/>
2ru <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	6-10 HP <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Ny farge er krav <input type="checkbox"/> 2NT søker etter singleton	Naturlig	
2hj <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6-10 HP <input type="checkbox"/>	Samme som for 2ru <input type="checkbox"/>	Naturlig	
2sp <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6-10 HP <input type="checkbox"/>	Samme som for 2hj <input type="checkbox"/>	Naturlig	
2NT <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	20-21 HP, balansert <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Stayman (note 2a) <input type="checkbox"/> Overføringer (note 2b)	Naturlig	
3kl <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sperr <input type="checkbox"/>	Ny farge er krav		
3ru <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sperr <input type="checkbox"/>	Ny farge er krav		
3hj <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sperr <input type="checkbox"/>	3sp = naturlig. 4 minor = Cuebid		
3sp <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sperr <input type="checkbox"/>	4hj = naturlig. 4 minor = Cuebid		
3NT <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sjanse -gående minor <input type="checkbox"/>	Naturlig		
4kl/ru <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sperr <input type="checkbox"/>	Naturlig		
4hj/sp <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Sperr <input type="checkbox"/>	Naturlig		



### Slemkonvensjoner

Roman Key Card Blackwood (Note 3)  
Splinter  
Cuebids

**Ingen forandringer er tillatt**



## Tilleggsopplysninger

### Note 1: Michaels Cuebid

2 høyeste umeldte farger. min 5-5

### Note 2: Svar på 1NT og 2NT åpning

a) Stayman

1NT - 2kl:

2ru = ingen 4kort major

2hj = 4kort hjerter (kan også ha 4kort spar)

2sp = 4kort spar

2NT - 3kl:

3ru = ingen 4kort major

3hj = 4kort hjerter (kan også ha 4kort spar)

3sp = 4kort spar

b) Overføring

1NT -

2ru  =  5kort hjerter +

2hj  =  5kort spar +

2sp  =  5kort kløver +

2NT  =  Naturlig

3kl  =  5kort ruter +

2NT -

3ru  =  5kort hjerter +

3hj  =  5kort spar +

3sp  =  5kort spar og 4kort hjerter

4kl  =  Naturlig, slemvitt

4ru  =  Naturlig, slemvitt

1NT - 2kl

2ru/hj/sp/NT - 3kl = KRAV

### Note 3: Roman Key Card Blackwood (5 ess Blackwood, trumfkonge = 5. ess)

4NT:

5kl = 3 eller 0

5ru = 4 eller 1

5hj = 2

5sp = 2 + trumfdame

4NT - 5kl/ru/hj/sp:

5NT = bekrefter at alle ess er tilstede, ber makker kontrollmelde ("cuebidde") laveste konge.

### Note 4: Landy. Forsvar mot motpartens 1NT åpning

x =   straffedobling

2kl =   min. 4-4 i major

2ru/hj/sp =  Naturlig

(1NT) - 2kl - (P) - 2ru  = ber makker melde sin lengste major

2NT  = sterk, krav

### Note 5: Stenberg

2NT etter makkers åpning 1 major viser min. 4kort trumfstøtte og er utgangskrav

Åpnere gjenmeldinger:

- 4 i åpningsfarge viser minimum

- 3 i åpningsfarge viser ekstra trumflengde

- 3 i ny farge er naturlig og tillegg