






Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Naturlig, lette innmeldinger. (1m)-P-(1NT)-2♣=begge major svak (5-4), 2♦ 5-5 i M invitt maks, 2M=naturlig.	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
(14)15-17 i alle hender. Etter vår NT-åpning brukes Nilsland ved direkte dobling som straff fra motparten.	
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)	
Frisk stil -> Svar 3NT inviterer til stamp (dersom 3NT melder har vært i pass først).	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
Direkte overmelding er Michaels Cuebid (begge M/eller høyest + kløver). NB! Ikke etter 1♣-2♣, der 1♣ viser 2+ ♣. (1♣)-2♣ er naturlig (se NB). 2♦ er svakt innhopp i en major, 2♥=svak 55M, 2♠=sterk 55M Hopp-overmelding (på 3-trinnet) spør etter stopper.	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
Dbl: 4♠ + lengre minor (straff mot svak NT), 2♣: Begge major, 2♦:Multi, 2♥:4♥ + lengre minor, 2♠: 4♠ + minor (mot svak NT), 5♠ + minor (mot sterk NT), 2NT Begge minor (minst 5-5)	
Mot sperr (Dobbling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)	
Svake 2: Oppl. X, 2NT balansert, 4m=55Mm (Leaping Michaels) 3 åpning: Dbl er opplysende Ekrens 2♦: Dobl er opplysende, 2NT-15-18 Multi 2♦: Dbl= majorbasert 15-17 eller 18+ uansett hand, 2NT minorbasert 15-17	
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
Mot sterk 1♣: X=enseter, 1♦= Begge major, 1M=fargen +m Mot sterk 2♣: Dobbling er begge major	
Etter opplysende dobling fra motparten	
1♥ - Dbl - 2♦ = 7-9 3♥ 1♠ - Dbl - 2♥ = 7-9 3♠	
NB! Overføring etter X eller innmelding over vår 1M til 2M.	
Etter åpning 1♦ og dobling er ny farge ikke krav. (kun redobler eller overmelding)	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk	Norsk	
NT	Norsk	Norsk	
Videre	Norsk fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/ KQ/ KQx	AK/ KQ/ KQx	
Dame	AQJx, QJT _x , QJ(x)	AQJx, QJT _x , QJ(x)	
Knekt	AJT(x)/JT9x/ JT _x (x)	AJT(x)/JT9x/ JT _x (x)	
10	AT9(x)/T98x/T9x/	AT9(x)/T98x/T9x/	
9	H98x /987x/9x	H98x /987x/9x	
X	Hxxx/xxxx, xxxxx	Hxxx/xxxx, xxxxx	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke	Fordeling	Styrke/lavintal
2	Fordeling	Lavinthal	Fordeling
3	Lavinthal	Fordeling	
NT: 1	Styrke	Smith	Styrke/lavintal
2	Fordeling	Lavinthal	Fordeling
3	Lavinthal	Fordeling	
Signaler (trump inkludert): Norske fordelingskast både i NT og farge. Ulikt kort styrke første avkast. Deretter små kort. Begge spillere Smith på utspillet (lite kort likte utspillet) mot NT.			
Doublinger			
Opplysende dobling (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Støttedoblinger og -redoblinger t.o.m 2♥, Dobl i komp.situasjoner = opplysende med sek. Støtte. Lette gjenåpninger.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Negative-, responsive-, kompetative doblinger for uttak. Lightner mot slem, redobling i en cuebidsekvens viser ekte Ess. good bad 2nt (eks: 1m-(1M)-D-(2M)-2NT=good bad. Vi bruker føringer når motparten åpner 1 kløver og vi dobler.			

System- kort	
	
	
System: 2 over 1	
Spillere	
	
	13232 Odd Egil Skodje
	12822 Tommy Skodje
Grunnsystem 5-5-5-2	
Generelt	
1♣= 2+ (overføringer etter 1♣) 1 NT åpning (14)15-17 i alle soner 2 over 1 Utgangskrav	
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar	
1♣-1♦/♥= overføring 1♣-1♠=konvensjonelt (se 1♣-åpning) 1♣-2♦/♥=ovf ♥/♠= ovf 6+, svak eller GF 1♣-2♠=5+♣ invitt 2♦ Søppelmulti u/sonen 3-7, 8-11hfp m/6-kort ♦ i sonen 2♥, ♠ 6-kort, 8-11 hfp - konstruktiv svake 2	
Kravpassituasjoner	
Standard	
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder	
xy-NT, xyz, Omvendt minor, UPS etter dobling eller innmelding av 1M.	
Psykiske meldinger	
Forekommer	

Åpning	Ku ns tig	M i n · #	N e g · t o m	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	2	4♦	(10)11+	1♦/1♥=4+♥/4+♠, 1♠=a) 6-10 ikke 4M b) GF 4M og 5+♦c) 4+♣ (ikke 5 m/invittstyrke) d) 5♦+10-12, 1NT=11-12, 2♣=inv minor (GF), 2♦/2♥=6+♥/6+♠svak eller GF, 2♠=5+♣ invitt, 2NT=13-15 el 18-19 (3-3-4(3)-3(4)), 3♣=6-9 3♦/♥/♠= splinter.	1♣-1♦/♥: 1♥/♠=Aksept normalt 3+, 2♥/♠=4+ 12-14, 3♥/♠=litt tillegg ofte 5-4-2-2, 3x=4+og kortfarge, 1♣-2♣; 2♦=2-3♣, 2♥=tillegg bal, 2♠=tillegg ubal, 2NT=4-5♣ bal, 3♣=4+ ubal min, 3♦/♥/♠=kortfarge min, XY-NT og XYZ, 1♣-1♠/1NT-2♦=F1	1♣-(1♥)-1♠=max 3♠ Overmelding er minst invitt. 1♣-(1NT)-2♣=begge major
1♦		5	4♦	(10)11+ Ikke 3-3-4-3 (1♣)	2♦ er inv. Minor (GF) med 4+ støtte 2NT=10-12, 3♦=5+ støtte 6-9	XY-NT og XYZ 1♦-1M-2M-2NT/3X=GF bal/GF kortfarge	1♦-(1♥)-1♠=max 3♠ Overmelding er minst invitt. 1♦-(1NT)-2♣=begge major
1♥		5	4♦	(9)11+	2♣/♦=4+ GF 2♠=minisplinter minor. 2NT=4+♥ Stenberg. 3♣=3+♥ invitt, 3♦=minisplinter♠, 3♥=sperr. 3♠=renons. 3NT=renons ♦ bedre hand enn 4♦, 4♣/♦ renons.	1♥-1♠/NT-2♣= alle invitthender (Gazilli) 1♥-1NT-2NT= GF, 1♥-1NT-3X=GF 1♥-2♥-2NT= invitt uten kortfarge 1♥-2♥-2♠/3x= kortfarge og invitt	2♣=8-11 og 3♥ (etter pass først) 2♦=7-11 og 4+♥ (etter pass først) 1♥-(X)-2♦=7-9 og 3♥, 1♥-(2x)-2NT=4+♥ invitt+
1♠		5	4♦	(9)11+	2♣/♦/♥ GF 4+ (alltid 5+ ♥) 2NT=Stenberg, 3♣=splinter i minor, 3♦3+♠ invitt. 3♥=minisplinter, 3♠=sperr. 3NT=renons ♥ bedre enn melding 4♥, 4♣/♦/♥ renons.	1♠-1NT-2♣= alle invitthender (Gazilli) 1♠-1NT-2NT= GF, 1♠-1NT-3X=GF 1♠-2♠-2NT= invitt u/kortfarge 1♠-2♠-3x= kortfarge og invitt	2♣=8-11 og 3♠ (etter pass) 2♦=7-11 og 4+♠ (etter pass) 1♠-(X)-2♥=7-9 og 3♠ 1♠-(2x)-2NT=4+♠ invitt+
1 NT			3♠	(14)15-17 Ikke 5-4 M/m	2♣=Søk, 2♦->♥, ♥->♠, ♠=minorsøk 3X=singelton og GF	1NT-2♣-2x-3♣=nytt søk Etter ovf; hopp i fargen det ovf til=min og 4-k Etter ovf; fargen over den det ovf til er max og 4 korts + 4-korts i overføringsfargen.	Etter dobling (straff) av vår innmeldte NT brukes Nilsland Etter innmelding mot vår NT brukes Lebensohl og neg doblinger.
2♣	X		3♠	Sterk	2♦=avventende 2M=8+ og minst HHxxx 3m=8+ og minst HHxxxx	3♣=nytt avslag 2♣-2♦-3M=trumfen er satt, vis meg cue-bid	
2♦	(X)	(6)		Rød og lik: 6+♦8-11hfp. Grønn: Søppelmulti	(Rød): 2♥/♠=F1, 2NT=krav, 3♣=5+, 3♦=sperr, 3NT=spill (Grønn) 2♥=Meld fargen din, 2♠=Bedre ♥ enn ♠, 2NT=F1, 3♥/♠=sperr, 3NT= spill	(Rød):2♦-2NT-3X/NT= singel ikke min/max uten singel (Grønn):2♦-2NT-3♣=min med ♥, 3♦=min med ♠, 3♥=Maks med ♠, 3♠=Maks med ♥	
2♥		6		8-11 hfp	2NT=F1, eneste krav.	2♥-2NT-3♣=min ubal, 3♦=max ubal, 3♥=min bal, 3♠=max bal. Fargen over blir rele og ber om cue og GF mot max-hender.	
2♠		6		8-11 hfp	2NT=F1, eneste krav	2♠-2NT-3♣=min ubal, 3♦=max ubal, 3♥=max bal, 3♠=min bal. Fargen over blir rele og ber om cue og GF mot max-hender.	
2 NT			3♠	22-24	Puppet overføringer (hopp til 4 etter ovf=superaksept)	emkonvensjoner	
3x		6		Sperr	3NT inviterer til stamp dersom melding fra 1. hand etter sperrer, hvis ikke=Spill	RKCB 0314 4♠= RKCB når ♣/♦ / ♥ e r trumf Cue-bids, Splinter, 5NT er Pick a slam, Exclusion	
3NT	X		Gående major u/sidestopp (E/K)	4♣=ovf til M, 4♦=meld M.			
4♣,♦		7	Sperr	Ny farge er cue-bid, 4♠=RKCB			
4♥,♠		5	Praktisk	Ny farge er cue, 4NT=RKCB			
4NT				Spør etter spesifikke ess.	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess		