

Forsvars- og konkurransemelding

Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Tynne innmeldinger, svar: Ny farge på ett trinn=krav, 2 trinn= konstruktivt men ikke krav, 3/4. trinn= fit jump
I ny farge, splinter i åpningsfarge.

Overm. = godt løft+ eller GF egen farge

1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)

15-18hp sys. på

11-14 over minor i 4.de hånd, sys.på, max/min svar
13-16 over major i 4.de hånd, sys.på, max/min svar

Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)

2NT= to laveste umeldte, 3♣=♦+ høyeste.

Overmeldinger (Stil; Svar)

Begge major over minor, Høyeste og laveste over major.

Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)

X=15+, 2♣=♥+♠, 2♦=♥/♠, 2♥=4+ og 5+ min., 2♠=4+ og 5+ min.

2NT= begge min. eller sterk 2 seter og krav.

Mot svak NT: X=13+, 2♣=♥+♠, 2♦= max 11hp og 5+ ♥/♠,
2♥=5+ ♥ ubal. 12-15hp, 2♠=5+ ♠ ubl. 12-15hp, 2NT= som over

Gjenåpning= X=lang farge, 2♣=♣+?, 2♦=♦+mai, 2♥=♥+♠

Mot spill (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)

X=oppl, overm.= spør om hold, 4 min.= maj+min,

2NT=15-18, 3NT=14-20

Mot sterke konvensjonelle åpninger

Mot 2♣: X=♣, 2NT=♣♦, 3♣=♠♥

Etter opplysende dobling fra motparten

Overføringer etter åpning 1♣, 1♥, 1♠

Utspill og signaler

Utspillsstil

	Lead	In Partner's Suit
Farge	3 rd -5 th =odd	3 rd -5 th =odd
NT	3 rd -5 th =odd	3 rd -5 th =odd
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/HT9x/xxxx(x)	Hxx/HT9x/xxxx(x)

Signaler i prioritert rekkefølge

	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke	Smith	Styrke
2	Svakhet	Fordeling	Svakhet
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
NT: 1	styrke	Fordeling	Styrke
2	svakhet	Smith	Smith
3	Ford./Lavint.	Lavinthal	Lavinthal

Signaler (trump inkludert): Smith (høyt), svensk fordeling i trumf

Doublinger

Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl

X etter innm. Over 2♣= 0-4hp,

X etter åpning 2♦ og innm. 2♥♠= pass med fargen eller uttak.



WBF

System-
kort



System:

Spillere	Tor Eivind Grude	Ole Kristoffer Kopstad
	33056	15812
	Sandefjord BK	Sandefjord BK

Grunnsystem

Generelt

5kort major, ♣ føring, 15-17 NT, søppel multi

Spesielle medlinger som kan kreve forsvar

2♦= 0-7 med 5-7 kort ♥ eller ♠

Kravpassituasjoner

Etter åpning 2♣

Viktige prinsipper som ikke passer andre steder

Psykiske meldinger

Sjelden

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	7♠	11-22	1♦=♥,1♥=♠,1♠=NT overf. 1NT=11-12hp,2♣=10+ omv. 2♥♥♠=8-11 6kort, 2NT=13-15hp,3♣= 6-9hp 5+♣ 3♥♥♠=renons,4♣=7kort sperr	Svarer på overf. Med 3kort eller 4kort bal. 11-12/18-19, ellers standard	Sys. På etter innm. 1♦♥ Hopp etter pass er 5+ og 4+♣ 7-10hp
1♦		4	7♠	11-22	2♣=GF,2♦=4+♦,10+hp,2♥♠3♣=8-11hp 6kort innv. 3♦=6-9hp,4+♦,3♥♠=renons,3NT=13-15	Standard, 2NT= krav etter svar 2♦♥♠	
1♥		5	7♠		2♣=inv. Med 3+♥ eller GF bal. Eller 5+♣,2♣=6♠,8-11 2NT=GF stenb.,3♣=8-11 6+♣ inv.,3♦=9-12hp ukjent kortfarge,3♥=4+♥, 6-9hp,3NT=godt løft til 4♥	Svar etter 2♣=2♦=min. eller opp til 16+ med ♦, andre svar=GF mot inv.Etter Stenberg: 3♥ ? singel min. 3NT=bal. Min. 4 trinn= renons	2♣=9+11 3+♥, 2♦=6+ 9hp 3+♥ 2♥=3-7hp.3♥, 2♣/3♣/3♦=splinter 3♥=sperr
1♠		5	7♠		2♣=inv. Med 3+♠ eller GF bal. Eller 5+♣,2NT=GF stenb.,3♣♥=8-11 6+♣♥ inv.,3♦=9-12hp ukjent kortfarge,3♠=4+♥, 6-9hp,3NT=godt løft til 4♥	Svar etter 2♣=2♦=min. eller opp til 16+ med ♦, andre svar=GF mot inv.Etter Stenberg: 3♠ ? singel min. 3NT=bal. Min. 4 trinn= renons	2♣=9+11 3+♠, 2♦=6+ 9hp 3+♠ 2♥=9-11hp 5+♥ max dobbel ♠, 2♠=3-7hp,3♣/3♦/3♥=splinter 3♥=sperr
1 NT			3♠	(14)15-17	2♣=Sm, 2♦♥=overf.2♠=bal.inv. inv.6+♣ eller begge minor og GF,2NT=spill i ♣/♦ eller bal.sleminvitt 6+♥♠,3♣=Puppet St.m., 3♦=6♦ inv. 3♥♠=0-1 i fargen	Etter overf.: Ny farge=dobbelton og min.2NT=max med 3 kort eller 4-3-3-3, 3i farge=max, etter 2♣: 2NT=min. 3♣=max	Etter innm. Bruker vi TRF. Leb. Etter pass er ingen nye meldinger etter St.m. krav
2♣	X	0		22-23 bal. Eller sterk ubalansert	2♦=hvilemeld. 2♥♠=5+ kort 6+hp,2NT=8+ ingen 5 kort, 3♣♦=5+ 8+hp eller 6+ og 6+hp, 3♥=4♥+5+♦ 8+ 3♠=5+♣ og 5+♦ 8-11hp.	3♣= dobbelt avslag, 3♦= majorsøk over 3♣	Etter innm. Er X=0-4hp
2♦	X	0		0-7hp. Med 5-7 ♥/♠ eller 24-25/26-28NT	2NT= krav	Svar:3♣=min. 3♦=♥ og max,3♥=♠ og max nå blir 4♣=RKC	
2♥		6		8-10hp	2NT= krav, ny farge= krav, 3♥= sperr men kan løftes i rød sone mot max hånd og 6-4	Ny farge= singel, 3♥=min. bal, 3NT=max bal. 4♣= RKC	
2♠		6		8-10hp	2NT= krav, ny farge= krav, 3♠= sperr men kan løftes i rød sone mot max hånd og 6-4	Ny farge= singel, 3♠=min. bal, 3NT=max bal. 4♣= RKC	
2 NT			7♠	20-21 hp	3♣=puppet,3♦♥=overf.,3♠=minor Staym. 4♣=sleminv.6+♥,4♦=sl.inv.6+♠,4♥=6+♣,4♠=6+♦ 4NT=kvant.	Slemkonvensjoner	
3x		6+		1/3 hånd gunstig= fritt fram, ellers kon	Ny farge= krav, 4♣=RKC over 3♦♥♠, 4♦=RKC over 3♣	03/14 RKC, Eksklusion RKC svar: 1=0, 2=1, 3=1+Q,4=2,5=2+Q, Store frie kun direkte etter åpning eller innmelding. Cue-bids	
3NT		7+		Gående minor	4♣=pass/korriger, 4♦= ber om cue	4♣= RKC etter svake to når man først har krevd, eller etter sperreåpning i 3♦♥♠	
4♣,♦		7+		Sperr	naturlig		
4♥,♠		6+		sperr	Cue og RKC		
4NT							

