

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Lette innmeldinger Lett gjenåpning
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18, system på
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Over minor: 2kl nat, 2ru: 1M (tilsvarende svake 2M), 2hj: svak med begge M, 2sp: sterk med begge M, 2nt: 2 laveste, 3-trinn: sperr Over M: 2M: høyeste og 1 til, 2nt: 2 laveste, 3-trinn: sperr
Overmeldinger (Stil; Svar)
Over 1kl: 2kl nat, over 1ru: 2ru viser svake 2 i en M, Over M: Høgste og 1 til
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣ = Major 2♦ = 1M 2♥ = 4♥ + 5♣/♦ 2♠ = 4♠ + 5♣/♦
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
X = opplysende Overmelding av M er spørsmål etter stopper 2ru (multi)/2hj/2sp: 4♣/♦ = Fargen + ♥/♠ GF
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Yeslek over sterk 1kl, sterk 2kl. Også når det har gått henholdsvis 1ru/2ru
Etter opplysende dobling fra motparten
XX = (9) 10+ Naturlig Etter 1♣ er systemet på (men 2kl er støtte, 2sp er omvendt minor)

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske Når støttet farge: invitt fra TH	
NT	Invitt (kan være fra normalt minst 10)	Norske Minor (når vist 3+): invitt fra minst 10	
Videre	Mot NT: Smith-variant, lav fra utspiller, høy fra makker = liker		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>A</u> K/ <u>A</u> Kx/ <u>A</u> Kxx(x)	<u>A</u> K/ <u>A</u> Kx/ <u>A</u> Kxx(x)	
Konge	<u>K</u> Q/ <u>K</u> QJ(x)/ <u>K</u> QT(x)	<u>K</u> Q/ <u>K</u> QJ(x)/ <u>K</u> QT(x)	
Dame	<u>A</u> QJ(x)/ <u>Q</u> J(x)/ <u>Q</u> JT(x)	<u>A</u> QJ(x)/ <u>Q</u> J(x)/ <u>Q</u> JT(x)	
Knekt	<u>H</u> JT(x)/ <u>J</u> T(x)	<u>H</u> JT(x)/ <u>J</u> T(x)	
10	<u>H</u> T9x/ <u>A</u> QT(x)/ <u>T</u> 9x	<u>H</u> T9x/ <u>A</u> QT(x)/ <u>T</u> 9x	
9	H9x/9xx/ <u>T</u> 9	H9x/9xx/ <u>T</u> 9	
X	Hxxx/ <u>H</u> T9x/xxx(x)	Hxxx/ <u>H</u> T9x/xxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke /svakhet	Lavintal	Styrke/Svakhet
2	Fordeling	fordeling	Fordeling
3	Lavintal	Styrke/Svakhet	Lavintal
NT: 1	Styrke/Svakhet	Smith-variant	Styrke/svakhet
2	Fordeling	lavintahl	fordeling
3	Lavintal	fordeling	Lavintahl
Trumflavintahl			
Mot farge når D minst tredje hos blindemann og spiller ut E: fordeling			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Konservativ med hensyn til fordeling			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Support x og xx til 2 i M			

Systemkort		
		
WBF		NBF
System:		
Spillere	Jo-Arne Ovesen 9970	Sam Inge Høyland 7000
Grunnsystem beste minor, 5 kort M		
Generelt		
Overføring etter 1kl		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Innmelding mot 1m: 2kl = nat, 2ru = sperr i en M, 2hj = svak med minst 55 i M, 2sp = sterk med minst 55 i M		
Kravpassituasjoner		
2kl - (x / innmelding) - p		
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♣		3	3♦/♠ US/S	10-23hp	1♦ = 4+♥, 1♥ = 4+♠, 1♠ = overf til 1NT, 1NT = 10-11NT 2♣ = omv minor, 2♦♥ overf 2-8/(12)13+, 2♠ = (4)5+♣ 8-10	1kl - (x el 1ru) - 1-trinn som før, 2kl: støtte, 2ru viser 6hj+, 2hj viser 6sp+, 2 sp er omv. Minor 1kl - (1hj) - 2kl støtte, 2ru viser ru, 2hj viser 6sp+, 2sp omv minor	1kl - (x/1ru/1hj) - 2sp omv minor 1kl - (1sp) - 2kl støtte, 2ru viser hj, 2hj viser ru, 2sp omv min
1♦		3	3♦/♠ US/S	10-23hp	Nat svar på 1 trinnet, 2♦♥ overf 2-8/(12)13+, 2♠ = omvendt minor 3♣ = (4)5+♦ 8-10	1ru - (x) - som før 1ru - (1hj) - 2ru støtte, 2hj viser 6sp+, 2sp: omv minor	1ru - (1sp) - 2kl viser hj, 2ru støtte, 2hj viser kl, 2sp omv min
1♥		5	3♦/♠ US/S	(9)10-22hp	1NT = 6-11, 2♣ = Nat / 3♥ og ca 10-12/kunstig, 2NT = invitt stenberg, 2♠3♣♦ = minisplinter. 3♥ = sperr 4♥+, 3♠4♣♦ renonsvisende 4sp/5kl/ru: spill	1hj - (x) - 2kl ok/god løft i hj 1hj - 2nt 3ru: litt mer enn minimum/utgkrav og ru	
1♠		5	3♦/♠ US/S	(9)10-22hp	1NT = 6-11, 2♣ = nat/3♠ og ca 10-12/kunstig, 2NT = invitt stenberg, 3♣♦♥ = minisplinter. 3♠ = sperr 4♠+, 4♣♦♥ renonsvisende	1sp - (x) - 2kl ok/god løft i sp 1sp - 2nt 3hj: litt mer enn minimum/hj og utgkrav	
1 NT			3♦/♠ US/S	(14)15-17	2♣ stayman, 2♦♥ = overføring, 2♠ = spørsmål minor (svar 2nt lenger ru, 3kl minst like lang i kl), 2NT = invitt 3♣ = kortfarge, 3♦ = kortfarge, 3♥ = 3-1-x-x, 3♠ = 1-3-x-x 4♣ = ♥, 4♦ = ♠, 4♥ = 5♠+, 4♠ = 5♦+	1nt - 2sp 2nt/3kl - 3ru spill, 3hj sleminv i kl, 3sp sleminv ru, 3nt: minor og ikke stopper i M (kan deretter passe 4kl/ru)	Når innmelding opp til 3ru, bruker overføring på 3-trinn
2♣	x			Sterk, kan være fordelingshand	2♦ = 0-5/waiting, 2♥♠ = nat 6+, 2NT = minor 6+hp, 3♣♦ = nat 6+hp	Etter 2♣ - 2♦ : er 2♥ tvetydig	
2♦	x	6 0 +		Svake 2, ca 6-10 Utenfor sonen: Multi svake 2♥♠(2)5-10Hp	2♥♠ = ikke krav, 2 NT = F1 2nt: spørsmål, 3kl:nat, 3ru:sperr i M-fargen, 4kl: melder under fargen (4ru viser hj og 4hj viser sp) 4ru: meld fargen		
2♥		6 5		Svake 2 ca 6-10 Utenfor sonen 5hj (2)5-10Hp	Fargemelding = ikke krav, 2NT ber om 3♣, 3♠ spørsmål 2nt: spør etter minor	Svake 2hj - 3kl (F1 med støtte) 4 kl/ru: renons	
2♠		6 5		Svake 2 ca 6-10 Utenfor sonen 5sp 2-10Hp	Fargemelding = ikke krav, 2NT ber om 3♣, 3♠ = spørsmål Kan ha sidefarge i minor 3-9hp	Svake 2sp - 3kl (F1 med støtte) 4 kl/ru/hj: renons	
2 NT				22-23hp	Puppet stayman, overføring. 3sp: spørsmål etter minor, 4kl: hj, 4ru:sp, 4hj: sleminvitt kl (5+), 4sp: sleminvitt ru (5+)	Slemkonvensjoner	
3x		6		2-10hp	Ny farge = rundekrav	rkc 5kl=03, 5ru=14, splinter, renonsvisende hopp, exlusion, hopp til 5NT: velg slem	
3NT			1.2. hand gående minor				
4♣/♦			Sperr				
4♥/♠			Sperr				
4NT			Sp. etter sp E	5kl=0, 5ru= ruE, 5hj=hjE, 5sp=spE, 5nt=klE			