

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Konservativ innmeldingsstil, aktiv gjenåpningsstil, Overmeld. av motp. farge er ofte støtte til makker, ev. spør om hold; «tredje farge viser hold, fjerde farge spør om hold»
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18hp i begge poser, «system on» (men ikke etter X)
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sperr;
Overmeldinger (Stil; Svar)
2N=to laveste umeldte overmelding av m=MM overmelding av M=motsatt M + en m (2N=spør) Leaping Michaels over svake 2
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
X=sterk Amundsen (i begge pos.): 2♣ = ♦ el. MM 2♦ = ♥ el. (♠ + en m) 2♥ = ♥ + en m 2♠ = ♠ 2N = mm el. GF (ukjent toseter)
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Mot 2♦ Multi el. Ekrens: X= opplysende Mot svake 2M: 4♣/♦=Leaping Michaels Over 3N sjanse: X=straff (i prins.),
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot sterk 1: X=MM, N=mm
Etter opplysende dobling fra motparten
2N=støtte og minst invitt; naturlig

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Videre	norsk fra gjenværende, invitt v/brudd ny farge		
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	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	styrke/svakhet	Sit.betinget	
2	lavinthal		
3			
NT: 1	styrke/svakhet	Sit.betinget	
2	lavinthal		
3			
Signaler (trump inkludert): Hyppig lavinthal			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og kompetitive Dbl/Rdbl			
Støttedoblinger t.o.m. 2♥			

System-kort		
		
WBF		
System:		
Spillere	Siv Thoresen	Finn Brandsnes
	23387	9679
System: Naturlig, 2-OVER-1		
Generelt		
5kort Major, beste minor		
1N=(13)15-17 kan ha 5M el 6m, kan ha singel 2♦=Multi (svak 2♥el. 2♠, 4-9hp) 2M=9-12hp, 6+kort		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2♦=Multi (svak 2♥el. 2♠, 4-9hp)		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Sjeldent		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3+	2♠ /3♠		Minisplinter; 2N=naturlig, 3N=naturlig		
1♦		3+	2♠ /3♠		Minisplinter; 2N=naturlig, 3N=naturlig		
1♥		5+	2♠ /3♠		2-over-1; 2N=invittStenberg; minisplinter; 4♣/♦=renons		Etter pass: 2♣=inv., 3k støtte 2♦=inv., 4k støtte
1♠		5+	2♥ /3♥		2-over-1; 2N=invittStenberg; minisplinter; 4♣/♦=renons		Etter pass: 2♣=inv., 3k støtte 2♦=inv., 4k støtte
1 NT				(14)15-17, kan ha 5M el. 6m, kan ha singel	2♠=Stayman; 2♦/♥=overføring til ♥/♠; 2♠=6k+♣ (spill el. GF); 2NT=6k+♦ (spill el. GF); 3♠=55 i m (spill); 3♦=55 i m (GF); 3M=6+mild sleminvitt; 4♣/♦=overf. til 4♥/♠	Smolen 1N-2♣; 2♦/♥; 2♠=kunstig	
2♣	Ja	0		Sterk	2♦=flertydig (ofte neg.) 2N=mm	2♣-2♦; 2M-3♣=dobbel neg.	
2♦	Ja	5	nei	Multi, svak 2♥ el ♠, 4-7(8)hp	2N=spør pass el. korriger 3♣/♦=ikke krav	Over 2N: 3♣=maks. (ukjent farge) 3♦=min. med ♥ 3♥=min. med ♠	
2♥	Nat.	6		8-11hp, 6+kort	2N=spør Ny farge=krav Splinter	Over 2N: 3 i ny farge=kortfarge 3 i åpn.fargen=ingen kortfarge, min. 3N=ikke kortfarge, maks. farge&styrke	
2♠	Nat.	6		8-11hp, 6+kort	2N=spør Ny farge=krav Splinter	Over 2N: 3 i ny farge=kortfarge 3 i åpn.fargen=ingen kortfarge, min. 3N=ikke kortfarge, maks. farge&styrke	
2 NT			nei	20-21hp, kan ha 5M el 6m, kan ha singel	3♣=Puppet; 3♦/♥=overføring; 3♠=begge minor GF; 4♣/♦=overføring til 4♥/♠ 4♥/♠=enseter ♣/♦, 4N=kvantitativ	Slemkonvensjoner	
3x			nei	Sperr	Ny farge=krav	Roman Key-Card Blackwood (0314), Exclusion BW, Cuebids, Hyppig Splinter	
3NT				spillemeld		5N (uten å ha meldt 4NT først)="pick a slam" 5N over stamp=Blackwood	
4♣,♦			nei	Sperr		DOPI/ROPI	
4♥,♠			nei	Sperr			
4NT				Spør etter hvilke(t) ess	5♣=null ess, 5N=♣ess; 6♣=♣ess + 1 høyere		