


Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Lette innmeldinger Lett gjenåpning I sonen på 2-trinn: normal ok kort når makker ikke har passa
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18, i 2. hand system på (11)12-16 i 4. Hand, 2kl=spørsmål →2nt=15-16
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Over minor: 2kl nat, 2ru: 1M (tilsvarende svake 2M), 2hj: svak/middels sterk 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 2ru (multi)/2hj/2sp: 4♣/♦ = Fargen + ♥/♠ GF
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Yeslek over sterk 1kl, 2kl. Også når det har gått henholdsvis 1ru/2ru
Etter opplysende dobling fra motparten
XX = (9) 10+ Naturlig/etter 1♣ er systemet på

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)	M: norske. Minor (når vist 3+): invitt fra minst 10	
Videre	Smith, lav fra utspiller, høy fra maker = liker		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx(x)</u>	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx(x)</u>	
Konge	<u>KQ</u> / <u>KQJ(x)</u> / <u>KQT(x)</u>	<u>KQ</u> / <u>KQJ(x)</u> / <u>KQT(x)</u>	
Dame	<u>AQJ(x)</u> / <u>QJ(x)</u> / <u>QJT(x)</u>	<u>AQJ(x)</u> / <u>QJ(x)</u> / <u>QJT(x)</u>	
Knekt	<u>HJT(x)</u> / <u>JT(x)</u>	<u>HJT(x)</u> / <u>JT(x)</u>	
10	<u>HT9x</u> / <u>AQT(x)</u> / <u>T9x</u>	<u>HT9x</u> / <u>AQT(x)</u> / <u>T9x</u>	
9	<u>H9x</u> / <u>9xx</u> / <u>T9</u>	<u>H9x</u> / <u>9xx</u> / <u>T9</u>	
X	<u>Hxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxx(x)</u>	<u>Hxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxx(x)</u>	
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	Styrke/svakhet
2	Fordeling	lavintahl	fordeling
3	Lavintal	fordeling	Lavintahl
Trumflavintahl, Styrke på utspill mot både NT og farge			
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		
		
WBFF		
System:		
Spillere	9970	7000
	Jo Arne Ovesen	Sam Inge Høyland
Grunnsystem beste minor, 5kort M		
Generelt		
2/1 Overføring etter 1♣		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Innmelding mot 1m: 2kl = nat, 2ru = sperr i en M, 2H = svak/middels sterk med minst 55M, 2s = sterk med minst 55M		
Kravpassituasjoner		
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	2♠/3♠	10-23hp	1♦=4♥, 1♥=4+♠, 1♠ = overf til 1NT, 1NT = 10-11NT 2♣= omv minor, 2♦♥ overf 2-8/13+, 2♠ = (4)5+♣ 8-10	Xy, xyz	1kl - (x/1ru/1hj) - 2sp omv minor 1kl - (1sp) - 2kl støtte, 2ru viser hj, 2hj viser ru, 2sp omvendt minor
1♦		3	2♠/3♠	10-23hp	Nat svar på 1 trinnet, 2♦♥ overf 2-8/13+, 2♠ = omvendt minor 3♣ = (4)5+♦ 8-10	Xy, xyz	1ru - (1sp) - 2kl viser hj, 2ru støtte, 2hj viser kl, 2sp omvendt minor
1♥		5	2♠/3♠	(9)10-22hp	1NT = 6-11, 2♣ = Nat / 3♥ og ca 10-12/kunstig, 2NT = invitt stenber, 2♠3♣♦ = minisplinter. 3♥ = sperr 4♥+, 3♠4♣♦ renonsvisende 4sp/5kl/ru: spill	Xy 1H - 2nt 3R: litt mer enn minimum/utgkrav og R	1hj - x - 2kl ok/god løft i hj
1♠		5	2♠/3♠	(9)10-22hp	1NT = 6-11, 2♣ = nat/3♠ og ca 10-12/kunstig, 2NT = invitt stenber, 3♣♦♥ = minisplinter. 3♠ = sperr 4♠+, 4♣♦♥ renonsvisende	1sp - 2nt 3hj: litt mer enn minimum/utgkrav og H	1sp - x - 2kl ok/god løft i sp
1 NT			2♠/3♠	(14)15-17	2♣ stayman, 2♦♥ = overføring, 2♠ = minor stayman, 2NT = invitt 3♣ = kortfarge, 3♦ = kortfarge, 3♥ = 4-1-x-x, 3♠ = 1-4-x-x 4♣ = ♥, 4♦ = ♠, 4♥ = 5♣+, 4♠ = 5♦+	1NT-2K 2H- 2S Sp m/H 3H inv 3S kf i m el ren i S	1NT-2K 2S - 3H singel K/R/H 3S sp? - 3S krav u/kf
2♣	x			Sterk, kan være fordelingshand	2♦ = 0-5 eller waiting, 2♥=♠, 2S=H, 2NT = ♣, 3K = ♦, 3R= 5K4R, 3H=5R4K, 3S=minst 55 i minor, 3NT=gående 6+ kortsfarge	Etter 2♣ - 2♦: er 2♥ tvetydig	
2♦	x	6 0+		Svake 2, ca 5-10 Utenfor sonen: Multi svake 2♥♠(2)5-10Hp	2♥♠ = ikke krav, 2 NT = F1 2nt: spørsmål, 3kl:nat, 3ru:sperr i M-fargen, 4kl: ber om overføring til M, 4R=meld M, 4H/S= spill		
2♥		6 5		Svake 2 ca 5-10 Utenfor sonen 5hj (2)5-10Hp	Fargemelding = ikke krav, 2NT ber om 3♣, 3♠ spørsmål med støtte i H. 2nt: spør etter minor (normalt minst 3), 2S/3K/R spill		
2♠		6 5		Svake 2 ca 5-10 Utenfor sonen 5sp (2)5-10Hp	Fargemelding = ikke krav, 2NT ber om 3♣, 3♠= spørsmål med støtte i S. 2nt spørsmål etter minor (normalt minst 3), 3K/R/H spill		
2 NT				22-23hp	Puppet stayman, overføring utgkr. 3sp: spør etter minor, 4kl/ru sleminv i H/S, 4H/S sleminvitt K/R	Slemkonvensjoner	
3x		6		2-10hp	Ny farge = rundekrav	rkc 5kl=03, 5ru=14, 5H=2E u/tr D, 5S=2 E m/tr D, 5nt=renons med odde antall E, 6-trinn= renons og parantall E.	
3NT				1.2. hand gåande minor	4K=spill i minorfargen, 4R=spørsmål om kortfarge, 4nt=spørsmål om lengde	Kløver trumf: 4sp spørsmål etter E.	
4♣/♦				Sperr	4H/S= spill	splinter, renonsvisende hopp, exlusion berre på 5-trinn,	
4♥/♠				Sperr		Hopp til 5NT når trumf ikkje avtalt: velg slem	
4NT				Sp spesifikt E	5kl=0, 5ru ruE, 5hj=hjE, 5sp=spE, 5nt=klE, 6K=2E		