

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1-trinnet: Tynne innmeldinger 2-trinnet: Solide innmeldinger. Svar: 1- og 2-trinnet F1 hvis neste hand passer. Hopp i åpningsfarge er splinter, cue-bid er god løft i innmelders farge.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18hp/11-15 i 4. hånd. Samme svar som etter åpning 1NT.
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)
Tynne hoppinnmeldinger. 2NT= to laveste farger, svak/sterk
Overmeldinger (Stil; Svar)
Over m: Begge major (minst 54/45). Over M: Motsatt major + 1minor. Hopp i åpningsfargen: Spør etter hold.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣ = begge major 2♦ = ♥/♠ (ca. 6-10hp) 2♥ = ♥ (ca. 11-15hp) 2♠ = ♠ (ca. 11-15hp) 2NT = begge minor ELLER GF med 2-fargehånd I 4. hånd bruker vi DONT.
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende DBL Cue-bid: Spørsmål etter hold Hopp i minor: Minorfargen + motsatt major (5+-5+)
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Etter opplysende dobling fra motparten
Etter 1♣/1♦: RDBL=10+ Etter 1♥: RDBL=4+♠, Pass=0-5/9+, 1♠=ovf. NT, 1NT=♣, 2♣=♦, 2♦=3♥8-11, 2♥=3♥3-7, 2♠=minisplinter i minor, 2NT=4+♥ GF, 3♣=4♥ balansert inv, 3♦=minisplinter i ♠, 3♥=sperr, 3♠/4♣/4♦=renons. Etter 1♠: Pass=0-5/9+bal, RDBL=ovf. NT, 1NT=♣, 2♣=♦, 2♦=♥, 2♥=3♠8-11, 2♠=3♠3-7, 2NT=4+♠ GF, 3♣= minisplinter i minor, 3♦=4♠ balansert inv, 3♥=minisplinter, 3♠= sperr, 4♣/4♦/4♥=renons.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske/invitt	Norske	
Videre	Invitt		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx(x)	AK(x)	
Konge	AK/KQ(x)	KQ(x)/AKJT(x)/KQT9(x)	
Dame	QJ(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	KJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9(x)/T9(x)	HT9(x)/T9x	
9	9x/H98x	9x/H98x	
X	Norske	Hx <u>xx</u> /HT9 <u>x</u> / <u>xxxx</u> (x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fargepreferanse	Fordeling
3	Fargepreferanse		Fargepreferanse
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Fargepreferanse	Fargepreferanse	Fargepreferanse
Signaler (trump inkludert): Høy/lav=Svakhet/partall, Lav/høy=styrke/oddetail, Smith(NT):Høy/lav likte utspillet.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Ganske tynne opplysende doblinger og reåpninger.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Negative, Responsive, Support DBL til 2♥, competitive DBL, 1m-(1♥)-DBL=4♠, 1m-(1♠)-DBL=4+♥.			

	System- kort	
WBFF		
System:		
Spillere	Steingrim Ovesen (10073)	Jan Einar Sætre (12832)
	Østerdal	Østerdal
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig, 5 korts M, beste minor. Solide åpninger, tynnere åpninger i 3. hånd. Tynne sperremeldinger i gunstig sone. 1NT=14-16. 2 over 1 GF unntatt gjentakelse av minor. (1♦-2♣= GF)		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2♦: 3-7 hp 6-korts M (kan ha 5 i gunstig), 25+NT, GF med en minorfarge. 2♥/2♠: Gode svake 2, 8-11 hp, 6-kort. 1♥-2♦: Svak løft til 2♥ (3-7 hp) ELLER naturlig. 1♠-2♥: Svak løft til 2♠ (3-7 hp) ELLER naturlig.		
Kravpassuasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Overføringer etter 1M - (dbl). xy-NT/xyz: 2♣= sign off i ♦ eller inv.hånd. 2♦=GF.		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X to m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4♠	10-22hp, 3+♣.	1♦=walsh. Omvendt minorstøtte. 2M=GF med solid farge, 3♣=sperr, 3M=splinter.	1♣-1♦-1M viser skjev hånd. 1♣-1♦-1NT=balansert 11-13 og kan inneholde 4M. XYZ etter 1♣-1♥-1♠. 1♣-1♥-2♥-2NT / 1♣-1♠-2♠-2NT=GF.	ETTER PASS: Walsh, XY, XYZ utgår.
1♦		3	4♠	10-22hp, 3+♦	Omvendt minorstøtte. 2♣=GF, 2M=GF med solid farge, 3♦=sperr, 3M=splinter.	XYZ etter 1♦-1♥-1♠. 1♦-1♥-2♥-2NT / 1♦-1♠-2♠-2NT=GF.	
1♥		5	4♠	10-22hp, 5+♥	1NT=6-11(12)hp NF, 2♣=GF hvis ikke fargen gjentas, 2♦=svak løft til 2♥ ELLER nat, 2♥=8-11hp, 2♠ = mini-splinter i minor, 2NT=4+♥ GF, 3♣=4 korts støtte uten singel inv., 3♦=minisplinter i ♠, 3♥=sperr, 3♠/4m=renons	1♥-2NT, 3m=3+ tillegg, 3♥=minimum ubal, 3♠=nat og tillegg, 3NT=17-19, 4m=renons, 4♥=balansert minimum. 1♥-2NT, 3m-3♥ = sp.m etter singel 1♥-2NT, 3m-3NT = ber om cue-bid 1♥-2NT, 3♥-3NT = sp.m etter singel	ETTER PASS: 1♥-2♣ = 3-korts ♥ inv. 1♥-2♦ = 4-korts ♥ inv. 1♥-2NT = NAT, INV 1♥-3m = NAT, INV
1♠		5	4♠	10-22hp, 5+♠	2m=GF hvis ikke fargen gjentas på 3-trinnet. 2♥=svak løft til 2♠ ELLER nat, 2♠=8-11, 2NT=4+♠ GF, 3♣=minisplinter i minor, 3♦=4 korts støtte uten singel inv., 3♥ = mini-splinter, 3♠=sperr, 4m/♥=renons	Samme som etter 1♥.	ETTER PASS: 1♠-2♣/ 1♠-2♦ = 3/4-korts ♠ inv. 1♠-2♥/1♠-2♠ = 3/4-korts ♠ 5-8hp. 1♠-2NT = NAT, INV 1♠-3m = NAT, INV
1 NT			4♠	14-16hp. Kan ha 5M/6m/ singel honnør	2♣=stayman, 2♦/2♥=ovf., 2♠=minorstayman, 2NT= 2 topphonnører sjette inv ♣ eller GF med ♣+4M, 3♣=2 topphonnører sjette inv ♦ eller GF med ♦+4M, 3♦=sleminvitt ♥/♠ uten kortfarge, 4♣/4♦=ovf., 4♥/4♠=spillemelding.	1NT-2♣, 2♦-2♥=velg Major 1NT-2♠, 2♦-3♣=rele. 1NT-2♣, 2♥-2♠=rele. 1NT-2♣, 2♠-3♣=rele.	
2♣	x			20+hp ELLER 8,5+ stikk	2♦=0-5/6+ uten meldbar farge, 2M=GF 6+, 2NT=GF 6+ minst 54 i minor, 3m=GF 6+, 3♥= GF 5+♥ og 5+♣, 3♠= GF 5+♠ og 5+♣, 3NT=GF 5+♠ og 5+♦	2♣-2♦, 2M=F1, 3m=GF lover alltid sidefarge, 2M-3♣=second negative, kan stoppe i 3M.	
2♦	x			3-7 hp, 6M (kan ha 5 i gunstig), 25+NT, GF m/ minorfarge	2♥=pass eller korriger, 2♠=egen farge hvis upasset hand, 2NT=sp.m, 3♦/4♦=sperr i M, 3♥/3♠=GF med egen farge, 4♣=sperr med begge minor, 4♥/4♠=spillemelding.	2♦-2NT, 3♣=max, 3♦=MIN ♥, 3♥=MIN ♠. 2♦-2NT, 3♣-3♦, 3♥=♠, 3♠=♥.	
2♥		6		8-11hp, 6♥	2♠=F1. 2NT=sp.m etter singel. 3♣ =sp.m etter styrke og fargekvalitet.	2♥-2NT, 3♣/3♦/3♠= singel, 3♥=ingen singel. 2♥-3♣, 3♦=min. styrke og min. farge, 3♥=min. styrke og maks farge, 3♠=maks styrke og min. farge, 3NT=maks styrke og maks farge.	
2♠ 2♦ 2♥/2♠	x	6 6		8-11hp, 6♠ 4. hånd: 7-10hp 11-13hp	2NT=sp.m etter singel. 3♣ =sp.m styrke og fargekvalitet. 2M-2NT=sp.m etter singel.	Samme som etter 2♥.	
2 NT			4♠	20-21hp	3♣ =Puppetstayman, 3♦/3♥ =ovf. 3♠ =44+minor. 3NT=5-5 M og sleminvitt. 4♣ / 4♦ / 4♥ / 4♠ = sleminvitt i fargen.	2NT-3♣, 3♦=Minst en 4-korts M, 3♥=benekter 4+M, 3sp=5♠, 3NT=5♥	
3x		6		Sperr	3m-3M=GF. 3M-4m=cue-bid.	Slemkonvensjoner	
3NT	x			Gående minor uten side A/K.	4♣= Pass/korriger.	1430 RKCB, Exclusion 1430 RKCB, 5 NT er ofte “pick a slam”	
4♣,♦	x			8-9 stikk med god ♥/♠	4♦=slemforsøk i ♥, 4♥= slemforsøk i ♠	Splinter	
4♥,♠		6		Sperr	4♠=Spill, 5m=cuebid	Cue-bids	
4NT	x			Spør etter spesifikt ess	5♣ =0 ess, 5NT=2 ess, 5♦ /5♥ /5♠ /6♣ =ess i fargen	Lightner DBL	

