

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1 trinnet kan være lette innmeldinger, overmelding av åpningsfargen av svarhånden, er minst godt løft Ny farge er krav Hopp til 2-trinnet I sonen viser 10-14hp
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 hp alle posisjoner Svar er standardssystem
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Svakt utenfor sonen, normalt solid farge 10-14 hp, 6korts farge i sonen
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels Hoppovermelding spør om hold.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
X er sterk 2kl er begge major 2 ru er en majon 2hj/sp er naturlig, med lengre minor 2NT er minor DONT i 4. hånd.
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
OD 2NT er 15-18
Mot sterke konvensjonelle åpninger
X - er begge major 1NT er begge minor
Etter opplysende dobling fra motparten
RD er 10+ Melding på 1 trinnet er rundekrav Melding på 2 trinnet kan passes

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th =odd;	3 rd -5 th =odd;	
NT	4 th + MUD fra småkort	norske	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	A <u>K</u> / <u>A</u> Kx/ <u>A</u> Kxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
Konge	K <u>Q</u> / <u>K</u> QJ(x)/ <u>K</u> QT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	A <u>Q</u> J(x)/ <u>Q</u> J(x)/ <u>Q</u> JT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	H <u>J</u> T(x)/ <u>J</u> T(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	H T9x/ <u>A</u> QT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9	
X	Hxx <u>x</u> /HT9 <u>x</u> / <u>x</u> xxx(x)	Hxx <u>x</u> /HT9 <u>x</u> / <u>x</u> xxx(x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke	Smith/lavintal	styrke
2	Fordeling		Fordeling
3			
NT: 1	Styrke	Smith/lavintal	Styrke/svakhet
2	Fordeling		
3	lavintal		
Signaler (trump inkludert):			
Smith + Lavintal			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Std, min 3-3 i major.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Negative, støttedoblinger på major, responsive, kompetitive.			

Systemkort		
		
WBF		NBF
System:		
Spillere	Simon Eileraas	Helge Svendsen
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig/2 over 1 krav til utgang 5 korts spar, 4 korts hjerter (dersom også 4 spar) 4 ruter, 3 kløver, 11-19 (10-21)		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2 ruter er søppelmulti		
Kravpassituasjoner		
Pass etter innmelding kan være straffepass.		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Puppet stayman etter innmeld 2N (15-18)		
Psyriske meldinger		
VELDIG sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	3♠	10-19 (22)hp, ,3+	Naturlig, 1NT 5-11, omvendt minor, 2major er svakt 2ru er 6-9 med 5 korts kløver, 2NT 11-12hp 3kl er sperr.	XY + XYZ, 1kl-2kl 3NT er 13-14hp	Ved innmelding er overmelding omvendt minor.
1♦		4	3♠	10-16 (22)hp, 4+		XY + XYZ, 1ru-2ru 3NT er 13-14hp	Ved innmelding er overmelding omvendt minor.
1♥		5 (4)	3♠	10-19 (22)hp 5 (4 hvis 4 spar)	Naturlig, 2NT er krav Stenberg, 2sp er splinter I en minor, 3kl er splinter i spar, 3 ruter er invitt 10-12 hp 3 eller 4 korts støtte (8 tapere) 3NT er 10-12 m/støtte	1M-2NT, ny farge er naturlig og tillegg, 3hj er min. 3NT er 18-19, 4 trinnet er renons. Langfargeinvitt etter 1M-2M	Etter pass: 2kl er 3kort støtte og 7-10hp, 2 ru er samme med 4 kort støtte.
1♠		5	3♠	10 -19 (22hp) 5	Naturlig, 2NT er krav Stenberg, 3 kl er splinter I en minor, 3hj er splinter i spar, 3 ruter er invitt 10-12 hp 3 eller 4 korts støtte (8 tapere) 3NT er 10-12 m/støtte	1M-2NT, ny farge er naturlig og tillegg, 3hj er min. 3NT er 18-19, 4 trinnet er renons. Langfargeinvitt etter 1M-2M	Etter pass: 2kl er 3kort støtte og 7-10hp, 2 ru er samme med 4 kort støtte.
1 NT		1	3♠	(14) 15-17 Kan ha 5M, 6m Singel og 5-4	Stayman, overføring, 2sp er minoroverføring 3 kl/ru er invitt, HHxxx eller tilsv. 3hj/sp er singelton og utgangskrav	1NT- 2kl 2M - 3M er invitt	2NT er lebensoll etter innmeld
2♣		0		Sterkt Kan være stikkbetont	2ru er 3+, 2hj er 0-3hp, 2sp er HHxxx, 2NT HHxxx I hjerter. 3kl/ru er naturlig med god farge. 3hj/sp er 6 korts ok farge, maks 6hp.		X er 0-3hp ved innmeld.
2♦		0		Søppelmulti Normalt 6k 3-7hp	2NT er krav, ny farge er krav, 2hj/sp, 3hj/sp er pass/korriger, 4kl/ru er for spill i åpners farge. 4hj/sp er spill i egen farge.		
2♥		6		8-11hp 6 kort	2NT spør, ny farge er krav		
2♠		6		8-11hp 6 kort	2NT spør, ny farge er krav		
2 NT				20-21NT	Puppet + overføringer 4 trinnet er sleminvitt i fargen 2 over meldt farge.	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr	Ny farge er krav	RKCB 0314 Exclusion BW Cue bid, 1 og 2. kontroller om hverandre	
3NT			Gående minor Uten sidekontr.	4kl er pass/korriger, 4 ru ber om cuebid 4NT spør om ekstra lengde			
4♣,♦			Sperr				
4♥,♠			Sperr				
4NT			Hvilket ess ?	5 kl er ingen, ellers meldes det esset en har 5NT er kl ess, 6kl er 2 ess			

