




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
<b>1-trinnet: Aggressiv</b>
<b>2-trinnet: Sunn (aggressiv i gunstig)</b>
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-17
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sperr.
<b>1♣ - 2♦ = Begge major</b>
<b>1M/2M/3M - 4 minor = 5 mi + 5 motsatt maj</b>
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels.
<b>1♣ - 2♣ = Naturlig</b>
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
<b>Dbl = 4sp+minor (Opplysende mot 1NT svak)</b>
<b>2♣ = Begge major</b>
<b>2♦ = hj, 2♥ = sp, 2♠ = kl</b>
<b>1NT - pass - pass - Dbl = sp + minor (opplys mot 1NT svak)</b>
<b>2♣ = Begge major</b>
<b>2♦/2♥/2♠ = Naturlig</b>
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
NT lavest = 15-18
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot 2♣ sterk: <b>Dbl = Begge major</b>
<b>2NT = 4sp + lengre minor</b>
Mot 1♣ sterk: <b>1NT = 4sp + lengre minor</b>
Etter opplysende dobling fra motparten

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<b>AK/AKx/AKxx(x)</b>		
Konge	<b>KQ/KQJ(x)/KQT(x)</b>	<b>KQJ(x)</b>	
Dame	<b>AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)</b>	<b>AQJ(x)</b>	
Knekt	<b>HJT(x)/JT(x)</b>		
10	<b>HT9x/T9x</b>		
9	<b>H9x/9xx/T9</b>	<b>H9x/9xx/T9</b>	
X	<b>Hxx/HT9x/xxxx(x)</b>		
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet		Styrke/svakhet
2	Fordeling		Fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith	Styrke/svakhet
2	Fordeling		Fordeling
3			
<b>Små kort = Styrke</b>			
<b>Norske fordelingskast</b>			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
<b>Aggressiv stil.</b>			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

	System-kort	
WBF		
System:		
Spillere	Ole Berset (9353)	Bjørn Olav Ekren (7618)
Grunnsystem		
Generelt		
Åpning 1♣: 2+, alle 4333 fordelinger		
1♦: 4+, normalt ikke 3343		
1♥/1♠: 5+		
1NT: 14-16		
2♣: Sterk		
2♦: 3-10. hj+sp utenfor, 5-6 k ♦ i		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
1♣ - 2♦ = 6hj, svak eller sterk		
1♣ - 2♥ = 6sp, svak eller sterk		
1♣ - 2♠ = 55 minor, invitt		
1♦ - 2♠ = Invitt med 4+ru		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	2	4♠		1♦ = a) 6-9 NT b) Naturlig c) Minor 1♥/1♠ = Kan ha lengre minor 1NT = 10-11. 2NT = GF. 2♦/2♥ = svak eller sterk med ♥/♠ 2♠ = 55 minor, invitt		
1♦		4	4♠	Normalt ikke 4333	2♦ = 6-10, 2♥ = GF med 4+ru 2♠ = Invitt med 4+ru		
1♥		5	4♠		2♣ = a) Naturlig b) Balansert GF c) invitt med 3hj. 3♥ = Sperr		
1♠		5	4♠		2♣ = a) Naturlig b) Balansert GF c) invitt med 3sp. 3♠ = Sperr		
1NT			3♠	14-16	2♠/3♣ = Overføring til kløver/ruter 3♦ = Puppert Stayman 3♥/3♠ = Singelton	1NT - 2♦      1NT - 2♥ 2♠ = max m/4hj    2NT = max m/4sp	
2♣	X				2♦ = 0-7 (vanligvis) 3♥/3♠ = Singelton		
2♦	X			3-10 med ♥+♠ utenfor	2NT=Nat, ikke krav, 3♣ = Rele		
2♥		5		3-10 i sonen	2♥/2♠ = Ikke krav, 4♣ = Key-Card		
2♥/2♠		6		3-10	Ny farge = Ikke krav, 4♣ = Key-Card, 2NT = Rele		
2NT			4♠	22-24	3♣ = Puppert, 3♦/3♥ = Overføring, utgangskrav	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Sperr	3♥/3♠ = Ikke krav 4♣ = Key-Card (4♦ over 3♣)	Key-card Blackwood (5♣ = 0 eller 3, 5♦ = 1 eller 4). DOPI/ROPI etter innmelding over Blackwood	
3NT	X			Gående major		Exclusion. Key-Card light etter svake to og sperreåpninger.	
4♣/4♦				Sperr		5NT = Velg en slem eller store frie.	
4♥/4♠				Sperr		Splinter.	
4NT				Ess?		Laveste Cue-bid.	

