




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Tynt på 1-trinnet, sakligere på 2.trinnet.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
<u>15-18</u>
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
uvanlig NT, svake hopp
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels, M+kl over M
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass) 2kl: Major 2ru: 1 major 2hj: 4+ hj, 5+ minor 2sp: 4+ sp, 5+minor DONT ved forhåndspass og i 4.
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Maursluker
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Etter opplysende dobling fra motparten

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
NT	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	AK/AK _x /AK _{xx} (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	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	
9	H9 _x /9 _{xx} /T9	H9 _x /9 _{xx} /T9	
X	H _{xx} <u>x</u> /HT9 _x <u>x</u> /x _{xxx} (x)	H _{xx} <u>x</u> /HT9 _x <u>x</u> /x _{xxx} (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2			
3			
NT: 1	Styrke	Fordeling	styrke
2			
3			
Signaler (trump inkludert): Norske og små, Lavinthal I trumf, Høy Smith			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

	System- kort	
		
WBFF		
System:		
Spillere	Fredrik Helness	Bård Kåre Græsli
		Kåre Bogø
	<u>Studentenes BK</u>	<u>Studentenes BK</u>
Grunnsystem		
Generelt		
<u>Naturlig,</u>		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
<u>Multi</u>		
Kravpassituasjoner		
JA		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
<u>Sjelden</u>		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣			7hj	2+ 11-22 hp	Naturlig, hopp til 2maj viser minst 5kort og støtte I åpningsfargen og krav til utgang	Xynt,xyz, 4 th farge	
1♦		3		3+ 11-22	2nt: 11-12, 3ru: svak sperr, 3kl: god sperr		Forhåndspass: 1ru-3kl: omv min
1♥		5		5+ 10-22	Naturlig, 2kl=tvetydig. (9) 10-11 med 3kort støtte, eller nat GF. 2NT=Utg krav med min 4kort-støtte. 2sp=minorminisplinter, 3kl=10-11 med 4-kort hj, 3ru=minisplinter I spar, 3hj=sperre	1hj-2kl→ 2ru=kan være helt minimum, eller krav til utgang., 2hj=6korts-hjertes, 2sp=Nat revers, 2nt=18-19, hopp til 3trinnet er nat og utg krav. 1hj-2nt -> -3kl: nat till, 3ru: nat till, 3hj: min, 3sp: nat till, 3nt: 18-19bal, 4tr: blakk, 4hj: blakk sp, min	2kl: 3k støtte, god løft, 2ru: 4k støtte, god løft
1♠		5		10-22	Naturlig, 2kl=tvetydig. (9) 10-11 med 3kort støtte, eller nat GF. 2NT=Utg krav med min 4kort-støtte. 3kl= minorminisplinter, 3ru = 10-11 og 4kort støtte, 3hj= minisplinter. 3sp = sperre.	1sp-2kl→ 2ru=helt minimum eller krav til utgang., 2hj=naturlig ubegrenset, 2sp=minimum, 11-12, 2nt=18-19, hopp til 3trinnet er nat og utg krav. 1sp-2NT --3kl: nat till, 3ru: nat till, 3hj: nat tillegg, 3sp:minimum, 3nt: 18-19bal, 4tr: blakk. 4sp= blakk I HJ og min	2kl: 3k støtte, god løft, 2ru: 4k støtte, god løft
1 NT				(14) 15-17	Stayman, overføring. 2sp= kl, 2NT= ruter, 3kl= 5-5 minor og inv, 3ru = 5-5 minor og utg krav, 3hj\3sp=Kortfarge. 4kl-4ru= overføring til HJ\SP		
2♣					2ru: ventende, 2M: nat pos, 2NT: minor	2NT=22-23	
2♦				Multi, 5-10 hp og 6-korts M / 24-25 bal	2hj/sp: p/c, 2nt: spm, 3hj/sp: p/c, 4m: konvensjonelt, 4M: ukonvensjonelt	2nt-3kl: maks, 3ru:min hj, 3hj:min sp,	
2♥				5-k + en m, I sonen minst 5-5, 6-10 hp	2nt=Krav, spør om minor. 3kl\3ru= PC, 3hj=sperre, 2sp= rundekrav.		
2♠				5-k + en m, I sonen minst 5-5, 6-10 hp	Samme prinsipp som 2 HJ		
2 NT				20-21 Bal	Muppet , overføring	Slemkonvensjoner	
3x				Sperre		Quebids, 0314 BW, 0314 Excl BW, Dopi, Ropi	
3NT				Gambling (gående minor i 1 st og 2 th , fri stil I 3 og 4 hand	4kl=PC, 4ru=spm om singleton		
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				Sperr			

4NT			Spm etter spesifikke ess	5kl: ingen, 5nt: kl ess, 6kl: to ess
-----	--	--	-----------------------------	--------------------------------------