

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1-trinnet: 5-16 hp
1 NT-innmelding (2/4.; Svar; Gjenåpning)
INT = 15-18 Balansering: 1NT = 15-18 over major, 11-14 over minor
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Overmeldinger (Stil; Svar)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
DbI = opplysende 2♣ = begge major 2♦ = 5k+ ♥ eller ♠ 2♥ = 4♥ + minor 2♠ = 4♠ + minor 2NT = begge minor eller sterk 2-seter DONT i 4.hand og etter pass
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende doblinger 2NT = 15-18 Maursluker
Mot sterke konvensjonelle åpninger
EIDES mot Sterk kløver
Etter opplysende dobling fra motparten
XX = 9+hp

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk (3/5)	Norsk (3/5)	
NT	4.høyeste/invitt	Norsk (3/5)	
Videre	små kort invitt og ellers sunn fornuft		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(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	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9	
X	Hx xx /HT9x/xxxx(x)	Hx xx /HT9x/xxxx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers ut	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Norsk fordeling	Styrke/svakhet
2	Norsk fordeling	Lavinthal	Norsk fordeling
3	Lavinthal		
NT: 1	Styrke/svakhet	smith	Styrke/svakhet
2	Norsk fordeling	Norsk fordeling	Norsk fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	
Signaler (trumpf inkludert): Høy-lav = svakhet/likt antall kort, lav-høy = styrke/ulikt antall kort, høy smith fra makker til utspiller, lav smith fra utspiller			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Light			
Spesielle kunstige og konkurranse DbI/RdbI			
Støttetdbl, responsive doblinger			

Systemkort	
	
	
WBF	NBF
System:	
Spillere	
	Christian Bakke Lars Arthur Johansen
Grunnsystem	
Generelt	
Overføring etter 1♣	
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar	
Overføring etter 1♣ 2♦ = Søppelmulti	
Kravpassituasjoner	
Noen plasser	
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder	
XY og XYZ Fri stil i 3.hand	
Psykiske meldinger	
Sjelden	

Åpning	Kun- stig	Mi- n. #	Ne- g. X t.o. m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4♥	3+♣, kan lengre rut 11+ hp	1♦ = 4+♥ 1♥ = 4+♠ 1♠ = 6-10 bal eller ♦ 1NT = 11-12 2♣ = omv. Minor 2♦/2♥ = overføring, svak eller sterk 2♠ = sperr eller inv med rut 2NT = svak sperr i ♣ (0-5hp) 3♣ = sterk sperr i ♣ (6-9hp)		etter pass eller dobling er 2M fit jump med 5M og 4 i fargen
1♦		3	4♥	3+♦ (4432) 11+ hp	1♥/1♠/1NT = nat 2♣ = GF om ikke gjenmld 2♦ = omv. Minor 2♥/2♠ = svak 2NT = Nat inv 3♣ = svak sperr i ♦ (0-5hp) 3♦ = god sperr i ♦ (6-9hp)		etter pass eller dobling er 2M fit jump med 5M og 4 i fargen
1♥		5	4♦	5+♥ 10+hp	2/1 = GF om ikke gjenmld, 2♣ = kan være sterk løft i ♥ 2♠ = minisplinter i minor 2NT = Kravstenberg 3♣ = inv i ♥ 3♦ = minisplinter i ♠ 3♥ = sperr		Toronto
1♠		5	4♦	5+♠ 10+hp	2/1 = GF om ikke gjenmld, 2♣ = kan være sterk løft i ♠ 2NT = Kravstenberg 3♣ = minisplinter i en minor 3♦ = invitt i ♠ 3♥ = minisplinter i ♥, 3♠ = sperr		Toronto
1 NT			4♦	(14)15-17NT (5M/6m/sing)	Stayman/overføring, 2♠ = minor av en eller annen type 2NT = invitt 3♣/♦/♥/♠ = singleton		
2♣	X	0	4♦	22-23NT eller sterk ubalansert	2♦ = 0-5 hp/alle pos bal/mange hender 2♥ = 5+♥ 2♠ = 5+♠		
2♦	X	0		Søppelmulti eller 24+NT	2♥ = pass eller korriger 2♠ = pass eller korriger 2NT = krav	2♦-2NT 3♣ = en makshand, 3♦/♥ = overføring og minimum	
2♥		6		6♥ 8-11 ingen sone, Under åpning i sonen	2NT = spm om fordeling 3♣ = spm om styrke/fargekvalitet		
2♠		6		6♠ 8-11 ingen sone, Under åpning i sonen	2NT = spm om fordeling 3♣ = spm om styrke/fargekvalitet		
2 NT				20-21 bal	Puppet stayman og overføringer	Slømkonvensjoner	
3x		6		Sperr		(Mini)-Splinter	
3NT	X			Gående minor		Italienske Cue-bids Stenberg	
4♣, ♦		5				RKCB (0314)	
4♥, ♠		5		Spill			
4NT				Spesifikk ess-spm			