




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Nat innmelding 7+Hp Litt Soneavhengig Overmelding god høying
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15 – 18 Svar som vanlig 1nt åpning 14 – 17 Hp i 4.hånd
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Sperremeldinger 2nt =55 i laveste umeldte
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Begge major over minor / Major + minor over major Hopp=spørsmål etter hold
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
MultiLandy bak nt åpner. DONT i siste hand og etter å ha passa
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Opplysende dbl Hopp innmeldinger er konstruktive.
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Nt er begge minor
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
På en minor: Overf rdbl På en Major: 10+

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 eller 5 høyeste Norske	3 eller 5 høyeste Norske	
NT	3 eller 5 høyeste Norske	3 eller 5 høyeste Norske	
Videre	Invitt inne i spillet. Toppen av sekvens.		
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	Hxx <del>x</del> /HT9 <del>x</del> /x <del>xxx</del> (x)	Hxx <del>x</del> /HT9 <del>x</del> /x <del>xxx</del> (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/Svakhet	Lengde	Styrke/Svakhet
2		Lavuntal	
3			
NT: 1	Styrke/Svakhet	Lengde	Styrke/Svakhet
2		Lavintal	
3			
<b>Signaler (trump inkludert):</b> Lavintal I opplagte possisjoner			
Doublinger			
Opplysende doublinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
<b>Støtte doublinger og redobling.</b> <b>Overførings dobling og redobling</b>			

Systemkort		
		
<b>WBF</b>		<b>NBF</b>
System: Naturlig med Overf.		
<b>Spillere</b>	Bjørnar Halderaker	Atle Sæterdal
	9995	21603
Grunnsystem		
Generelt		
Beste minor og 5korts Major (14,15)-17 Nt. Nb kan ha single. Svake2		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Snilklinger etter 1nt dbl		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4hj	Naturlig	2sp mild invitt 2kl Omvendtminor(minst invitt) Resten er overføringer		2kl blir svak løft
1♦		3	4hj	Naturlig	2kl nat eller 6-9med 5ru 2ru/2hj Overføring til 6korts major 2sp Minst invitt med 10+ og ruter støtte		2ru blir svak løft
1♥		5	4ru	Naturlig	2kl er nat. eller invitt med 3korts støtte 2sp=Singel minor /3kl=Singel sp. 3ru=Balansert invitt 3 eller 4korts		2Ru Toronto
1♠		5	4ru	Naturlig	2kl ern at eller invitt med 3korts støtte 3kl=Singel minor / 3ru er single hj 3hj=Balansert Invitt 3 eller 4korts		2Ru Toronto
1 NT			4hj	14 15-17 HP Kan ha singel og 6kort minor	2sp forskjellige minorhender svak eller sterk 3kl Overføringsinvitt til ruter. 3Ru inv. 55major 3hj 3sp=Singel		Neg.dbl +Leb
2♣				Eneste krav åpning	2nt begge minor 3+Hp	3kl sec.neg	
2♦		6		5-10Hp	2hj/sp halvkrav. Kan passes 2nt spør etter kortfarge		
2♥		6		5-10Hp	2sp halvkrav. Kan passes 2nt spør etter kortfarge		
2♠		6		5-10	2nt spør etter kortfarge		
2 NT				20-21Hp	Puppet	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x				sperr		Rck BW og Exclution BW Cuebids Last train.	
3NT				Gående major			
4♣,♦				sperr			
4♥,♠				sperr			
4NT				Meld fargen du har ett ess			