




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Naturlig
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b> 15-17(18) hp i alle posisjoner. NT-system på.
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Svake, normalt 6-kort
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Michaels, Leaping Michaels
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
Amundsen: - 2kl = ru eller begge major - 2ru = hj eller sp(4+) + minor (5+) - 2hj = hj(4+) + minor (5+) - 2sp = spar
DONT etter pass i åpning og i 4.hånd. 2kl = kl + en major (ikke ruter)
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske	Norske	
Videre			
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	Norske	Norske	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke (lavt)	Fordeling	Styrke (lavt)
2	Fordeling	Lavinthal	Lavinthal
3	Lavinthal		
NT: 1	Styrke (lavt)	Smith	Styrke (lavt)
2	Fordeling	Fordeling	Lavinthal
3	Lavinthal	Lavinthal	
<b>Signaler (trump inkludert):</b>			
Smith: høyt kort = liker utspillet			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
Støttedoblinger, responsive doblinger			

Systemkort	
	
<b>WBFF</b>	
System:	
<b>Spillere</b>	Stein Bjerkset Ivar Berg Erlend Skjetne Asgeir Langen
Grunnsystem	
Generelt	
Naturlig med kløverføringer.	
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar	
2ru = søppelmulti: 3-7hp (normalt 6-kort) eller 24+ balansert	
Kravpassituasjoner	
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder	
Psykiske meldinger	
Sjelden	

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		1		Nat, 10-22 hp	1ru=hj, 1hj=sp, 1sp=6-10 NT, ruterfarge eller begge minor, 1NT=11-12, 2kl=omvendt minor, benekter 4ru, 2NT=2-5hp, kløverstøtte, 3kl=6-9	XYZ	Switch etter innmelding 1sp
1♦		5		Nat, 10-22 hp	Omvendt minor, jump-fit, 3kl= 6-9 og ruterstøtte, 3u = sperre, max 5hp	XYZ	Switch etter innmelding 1sp
1♥		5		Nat, 10-22 hp	2kl=3+, 2ru=ru eller svak løft (max 7hp) 2sp=single minor. 2NT=Stenberg. 3kl=8-11hp og 4-k støtte. 3ru=single spar	XY 3kl = minimum etter Stenberg	2kl = Toronto etter pass i åpning Invitt-stenberg etter innmelding Snudd svakløft etter X
1♠		5		Nat, 10-22 hp	2kl=2+, 2ru=5-kort, 2hj=hj eller svak løft (max 7hp) 2NT=Stenberg. 3kl=single minor. 3ru=8-11hp og 4-k støtte. 3hj=single		2kl = Toronto etter pass i åpning Invitt-stenberg etter innmelding Snudd svakløft etter X
1 NT				(14)15-17 hp	Stayman, overføring, 2sp=Minor-Stayman	Smolen	Overførings-Lebensohl 3x = kortfarge etter pass i åpning
2♣				Halles	2NT=begge minor	Second negative	
2♦	V			3-7hp, 6-k major eller 24+ balansert	2sp=tåler 3hj, 2NT=krav, 3hj = for pref 4kl = ber makker overføre til sin farge, 4ru= ber makker melde sin farge, 4hj/sp = for spill		
2♥		6		8-11 hp	2NT=spørsmål etter singleton. 3kl=spørsmål etter styrke og fargekvalitet Ny farge = naturlig, ikke krav		
2♠		6		8-11 hp	2NT=spørsmål etter singleton. 3kl=spørsmål etter styrke og fargekvalitet Ny farge = naturlig, ikke krav		
2 NT				(19)20-21 hp	Puppet-Stayman, Overføring 4kl = sleminvitt m hj, 4ru = sleminvitt m sp osv.	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x				Sperre		RKCB, Exclusion, cue-bid, splinter	
3NT			Sjans				
4♣,♦	(V)			Gående major (1/2 hånd) eller naturlig sperre			
4♥,♠				Sperre			
4NT							