

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlige, oftest 5 kort. Kan være lett på 1-trinnet. Ny farge er rundekrav om neste hånd passer. Overmelding = God løft. Hopp = Sperrebetont, (5)6-korts+.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 hp, NT-system på.
Hoppinnmeldinger (Stil; svar; Uvanlig NT)
Sperr, styrke = posisjons- og soneavhengig.
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels , over minor: 5+-5+ i Major, over Major: 5+-5+ i motsatt Major og en minor. Hopp i motpartens farge spør etter hold.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
DBL = opplysende, like sterk 2KLØ = minst 4-4 i major 2NT = begge minor Fargemelding = naturlige langfarger
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende doblinger Naturlige innmeldinger 2NT = 15-18, NT-system på.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Naturlig DBL = kløver etter sterke 1KLØ-/2KLØ-åpninger 1/2NT etter sterk kløveråpn. Viser 2 fargehånd
Etter opplysende dobling fra motparten
Laveste farge = ikke krav Hopp i ny farge = sperrebetont Høyning med hopp = sperr 1NT = ikke krav REDBL = 10 hp+

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makers meldte farge	
Farge	Norsk fordeling	Norsk fordeling	
NT	Norsk fordeling (kan være 4.høyeste)	Norsk fordeling	
Videre	Norske fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx	AKx/AKxx	
Konge	AK/KQx/KQJx	AK/KQx/KQJx	
Dame	QJ/QJx/QJxx	QJ/QJx/QJxx	
Knekt	J10, HJ10x	J10, HJ10x	
10	109/H109/10x	109/H109/10x	
9	9x/H98/98x	9x/H98/98x	
X	Xxx, Hxxx, xxxxx	Xxx, Hxxx, xxxxx	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet		Styrke/svakhet
2	Lavinthal		Lavinthal
3	Fordeling		Fordeling
NT: 1	Styrke/svakhet		Styrke/svakhet
2	Lavinthal		Lavinthal
3	Fordeling		Fordeling
Signaler: Små kort = styrke. Norske fordelingskast. Lavinthal.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Negative doblinger tom. 3 SP. Gjenåpningsdoblinger.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støttedoblinger, negative og responsive doblinger, DOPI.			

		System- kort					
WBFF							
System: Presisjon							
Spillere	Olav Ellingsen, 8833			Ståle Digre, 6248			
	Sortland BK NBF Lofoten & Vesterålen			Sortland BK NBF Lofoten & Vesterålen			
Grunnsystem							
Generelt							
NATURLIG, 1 kl = 2+, 1 ru = 4+ 5-kortsåpninger i Major 1NT= 15-17, ikke 5 korts major							
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar							
Kravpassituasjoner							
Pass etter innmelding fra motparten KAN være straffepass. Kravpass på utgangsnivå.							
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder							
Psykiske meldinger							
Forekommer, men sjeldent.							

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	2	3♠	11+ hp og 2 kort+ Kan være svakere om god fordeling	Ny farge = naturlig rundekraft med minst 4 kort 2 kl = omvendt minor, minst invitt Hopp til 2-trinnet = ca. 4-7 hp, 6-kortsfarge 2 gr = naturlig invitt 3 gr = 13-15 hp	4de farge = krav. XYNT	
1♦		4	3♠	11+ hp og 4 kort+ Kan være svakere om god fordeling	Tilsvarende som etter 1 kl	4de farge = krav. XYNT	
1♥		5	3♠	11+ hp 5 kort+ Kan være svakere om god fordeling	2♥=naturlig høyning med minst 3 kort 1♠=4+kort, rundekraft. 1NT= spillemelding, 6-11 hp. 2♠ = Toronto, 2♦ = naturlig og tilnærmet utgangskrav, 2NT = Krav-Stenberg 2♠/3♣/3♦ =minisplinter (ubegrenset), 3♥ = sperr	Etter 2♣ -> 2♦ = minimum med 5 kort♥ 2♥ = minimum med 6 kort♥ Ny farge eller hopp = maximum	
1♠		5	3♥	11+ hp 5 kort+ Kan være	Som etter 1♥ (se over). 2♥ = tilnærmet utgangskrav med 5 kort +	Som etter 1♥ (se over).	
1 NT				15-17 hp. Kan ha 6 kort minor og to dobbeltons	2♣ = Stayman 2♦ = Overføring til ♥. 2♥ = Overføring til ♠. 2♠ = Minorsøk. 2NT= Naturlig invitt 3♣/3♦ =invitt, oftest god 6 kortsfarge (ThThxxxx) 3♥/3♠/= singelton med 3-kort i motsatt Major, utg.krav.	Smolen: 1 NT - 2♣ - 2♦ - 3♥/3♠: 4 kort i meldte farge og 5+ i motsatt major	Negative doblinger Lebensohl
2♣		X	3♠	Sterke kort	2♦ = avventende. Ny farge er naturlig utgangskrav, minst 5-kortsfarge	Etter 2 kl - 2 ru - 2M: 3 kl er nytt avslag	
2♦		6 (5)		Svake to ca. 6-9 hp, 6 kort	2NT og ny farge er krav.		
2♥		6 (5)		Svake to ca. 6-9 hp, 6 kort	2NT og ny farge er krav.		
2♠		6 (5)		Svake to ca. 6-9 hp, 6 kort	2NT og ny farge er krav.		
2 NT				20-21 hp	3♣= Baron 3♦/♥=overføring, 3♠= begge minor 4♣/4♦ = naturlig sleminvitt	Slemkonvensjoner	
3x		6-7		5-10 hp	Naturlig. Ny farge er naturlig krav (cuebid på 4-trinnet)	Roman Key Card Blackwood, Cue bids, Splinter	
3NT		7		Gående minor (7+)	4♣ ber om pass eller korreksjon 4♦ / 4♥/ ♠ er cuebid		
4♣,♦		7		Sperr	4M = spill 4NT=RKCB		
4♥,♠		7		Naturlig	4NT=RKCB		
4NT				Spør etter spesifikke ess	5♣=0 ess. 6♣= kløveress. 5NT = 2 ess.		