

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Kan være lette.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
sperr
Overmeldinger (Stil; Svar)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
X= 4 kort major+ en lengre minor. (wide range) 2kl = begge major 2 ruter = En major 2 H/S er fargen + en minor
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
X, leaping M
Mot sterke konvensjonelle åpninger
naturlig
Etter opplysende dobling fra motparten
Svar, = runde krav

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/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 <u>x</u> /HT9 <u>x</u> /x <u>xxx</u> (x)	Hxx <u>x</u> /HT9 <u>x</u> /x <u>xxx</u> (x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1			
2			
3			
NT: 1			
2			
3			
Signaler (trump inkludert): Norske og små. Lav kort fra begge liker utspillet mot nt.			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; kan være lett x i riktig pos			
Aggressive			
Spesielle kunstige og competitive DbI/Rdbl			

 WB	System- kort	
System:		
Spillere	GRIME	SUNDENG
	11257	14111
Grunnsystem		
Generelt		
2/1 5 KORTS MAJOR. BESTE MINOR		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2 RUTER EKRENS. HVIT SONE,3-10 .RØD SONE 6-10 MINSTE 5-4 I MAJOR		
Kravpassituasjoner		
JA		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Kan forekomme		
Psyriske meldinger		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3+	6sp	11-20	Naturlige, omv minor		
1♦		3+		11-20	Naturlig, omv minor		
1♥		5+		10 +	Naturlig, Stenberg, mini splinter		
1♠		5+		10 +	Samme som ovenfor		
1 NT				14-17	Stayman, minorstayman. splinter		
2♣	x			Sterk, utgangskrav	Naturlige svar. 2 nt = Begge minor og positive kort		
2♦	x			Ekrens 3-10 Rød sone 6-10 Minst 5-4 I major	2nt = innvitt med 16-18. 3 kl = Krav		
2♥		5+		Svake 2	2 nt krav		
2♠		5 +		Svake 2	2nt krav		
2 NT				20-21 (19)	Stayman, overføringer	Slemkonvensjoner	
3x		6+		Sperr. Konstrutiv 1-2 hånd	F1	Roman key card 0314. Dopi ropi voidwood, splinter	
3NT		7+		Gående minor	4ruter , F1		
4♣,♦		7+		Normalt ikke 2 av de3 høyeste			
4♥,♠		7+		sperr			
4NT		x		Spørr etter Ess			