

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldingar (Stil; Svar; Gjenopning)
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenopning)
1m-p-p-1NT = 12-14 1M-p-p-1NT=15-17
Hoppinnmeldingar (Stil; Avar; Uvanleg NT)
Overmeldingar (Stil; Svar)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenopning; Førehandspass)
Multilandy Meckwell-DONT i balansering og dersom vi har passa fyrst
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldingar)
Mot sterke konvensjonelle opningar
Etter opplysende dobling frå motparten

Utspel og signal			
Utspelsstil			
	Utspel	I makker si farge	
Farge	3 rd -5 th =odde; 2-4 th -6 th =par	3 rd -5 th =odde; 2-4 th -6 th =par	
NT	3 rd -5 th =odde; 2-4 th -6 th =par	3 rd -5 th =odde; 2-4 th -6 th =par	
Vidare			
Utspel			
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	9x/HH9x	9x	
X	Hx ~~xx~~ /HT9 ~~x~~ /xx ~~xx~~ (x)	Hx ~~xx~~ /HT9 ~~x~~ /xx ~~xx~~ (x)	
Signal i prioritert rekkjefølgje			
	Makkers utsp.	Speleførars	Avkast
Farge: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Fordeling		
3			
NT: 1	Styrke	Smith	Styrke
2	Fordeling	Fordeling	
3			
Signal (trump inkludert):			
Doblingar			
Opplysende doblingar (Stil; Svar; Gjenopning)			
Spesielle kunstige og konkurranse Dbl/Rdbl			

 WB	System- kort	
System: Kløver med overføring		
Spelarar		
	Bård Kåre Græsli	Karl Morten Lunna
Grunnsystem		
Generelt		
5533		
Kløver med overføring		
15-17 NT		
Multi med 24-25 NT		
5 kort svake 2		
Spesielle meldingar som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjonar		
Viktige prinsipp som ikkje passar andre stadar		
Psykiske meldingar		

Opning	Kunstig	Min. #	Neg. X to m.	Skildring	Svar	Vidare meldingsforløp	Skildnader ved innmelding eller etter førehandspass
1♣		3		Lægste 3 kort eller 4 kort minor	1♦=♥, 1♥=♠, 1♠=6-10NT eller ♦, 1NT=11-12, 2♠=omvendt minor, 2♦=6+♥ svak eller veldig sterk, 2♥=6+♠ svak eller veldig sterk, 2♣=♦ sleminvitt (setter trumfen), 2NT=svak sperr i ♠, 3♣=sperr ca 6-9, 3x=splinter, 3NT=13-15		
1♦		3		4-4-3-2 eller 4+	Naturleg, 1NT=6-10, 2♦=omvendt minor, 2M= minst 6 og gode kort, 2NT=11-12, 3♣=svak sperr i ♦, 3♦= sperr ca 6-9, 3M= splinter, 3NT=13-15		
1♥		5		5 kort	2♣=nat eller ca 9-11 med støtte, 2♥=4-8, 2♠= minisplinter i ♠ eller ♦, 2NT= kravstenberg, 3♣= ca 7- 9 bal med 4 kort ♥, 3♦=minisplinter i ♠, 3♥=sperr		Dobbel Toronto etter opning i tridje og fjerde hand
1♠		5		5 kort	2♣=nat. eller ca 9-11 med støtte, 2♠=4-8, 2NT= kravstenberg, 3♣= minisplinter i ♠ eller ♦, 3♦= ca 7-9 bal. med 4 kort ♠, 3♥=minisplinter i ♥, 3♠=sperr		Dobbel Toronto etter opning i tridje og fjerde hand
1 NT				15-17	Stayman, overføringar, 2♠/2NT = overføring til ♣/♦, 3♣=spør etter 5 kort major, 3♦ = begge minor (sleminv.), 3M = nat. sleminv.		
2♣	x			Sterk			
2♦		0		Multi med 24- 25 NT	2NT = krav	Etter 2NT: 3♣ = 5-6 (→3♦ nytt spm), 3♦ = 7-8 med ♥, 3♥ = 7-8 med ♠, 3♠ = 9-10 med ♥, 3NT = 9-10 med ♠	
2♥		5		5 kort svake 2	2♠ = ikkje krav, 2NT = spørsmål, 3♣ = minorpref. , 3♦ = spar (krav), 3♥ = sperr		
2♠		5		5 kort svake 2	2NT = spørsmål, 3♣ = minorpref. , 3♦ = hjarter (krav), 3♥ = ikkje krav, 3♠ = sperr		
2 NT				20-21	Puppet stayman	Slemkonvensjonar	
3x				Sperr		0314 RCKB Vi kan også finne på å melde av nykelkort	
3NT							
4♣,♦							
4♥,♠							
4NT							

