

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning) Naturlig, moderat aggressiv stil
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning) 15-18 NT-sys på
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT) Svake hoppmeldinger Hopp til 2NT og 4NT viser begge laveste umeldte
Overmeldinger (Stil; Svar) Naturlig, moderat aggressiv stil Direkte overmelding er Michaels Cuebid hvis naturlig farge. Kan inneholde enten kløver eller ruter samt motsatt major hvis overmelding av majorfarge. Hopp-overmelding spør etter stopper. Overmelding (1x)-P-(1M)-2M er naturlig
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass) Multi landy 2kl : minst 4-4 major 2ru: minst 5 major 2hj/sp: 4 + i fargen og 5 + i minor
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger) Opplysende doblinger. Maursluker når hopp (når motparten sperrer på 2-trinnet) 2NT: 15-18
Mot sterke konvensjonelle åpninger Naturlig
Etter opplysende dobling fra motparten Redobling viser 10hp+ og interesse for straff.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk	Norsk	
NT	Norsk, kan være 4. høyeste	Norsk	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess			
Konge			
Dame			
Knekt			
10			
9			
X			
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spillførers	Avkast
Farge: 1			
2			
3			
NT: 1			
2			
3			
Signaler (trump inkludert) Utspill fra sekvens fra toppen. Lavt kort styrkekast, lav smith liker utspillet mot NT, kan forekomme lavintal mot NT			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning) STD			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl Nei			



WBF

System-
kort



System: Naturlig 5542

Spillere	Jan Emil Græsli	Jørn Haavik
----------	-----------------	-------------

Grunnsystem

Generelt
Naturlig system
5542
1NT 15-17

Spesielle meldinger som kan kreve forsvar
Multi 2ru, 6-kort major 5-10HP eller 24-25NT
Åpning 2 hj minst 4-4 major, 5-10HP
Åpning 2sp 5-kort spar med 4+ minor

Kravpassituasjoner
1x-(1/2 y)-p = Pass KAN være kravpass og ber makker doble hvis han er kort i innmelders farge. Ellers kravpass på utgangsnivå og høyere hvis motparten stamper.

Viktige prinsipper som ikke passer andre steder
XY-NT

Psykiske meldinger
Forekommer sjeldent

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2		2+ kløver, 11-19 hp	Naturlige svar, 2♣ = omvendt minor, 2♥/♠ svak sperr, 3♣ = sperr ca. 6-9, 3x = splinter, 3NT = 13-15.		
1♦		4		4+ruter, 11-19hp	Naturlige svar, 2♦ = omvendt minor, 2♥/♠ svak sperr, 3♣ = sperr ca. 6-9, 3x = splinter, 3NT = 13-15.		
1♥		5		5+♥, 11-19 hp	2NT invittstenberg, hopp til 3hj sperremelding 3kl minisplinter i en minor, 3ru 10-11(12) uten kortfarge	Etter 2NT, 3♥ min, resten naturlig tillegg	2kl/2ru invitt med 3k/4k i åpningsfargen
1♠		5		5+♠, 11-19hp	2NT invittstenberg, hopp til 3sp sperremelding 3kl minisplinter i en minor, 3ru 10-11(12) uten kortfarge	Etter 2NT, 3♠ min, resten naturlig tillegg	2kl/2ru invitt med 3k/4k i åpningsfargen
1 NT				15-17	2§Stayman, 2 ^o er overføring, 2 ^a er minor-søk, 3§ ₁ er invitt med HHxxxx, 3♥/♠ sleminvitt 6+	1NT-2♠-2NT bedre ruter, 3♣ bedre kl, deretter meldes 3♥ med sleminvitt i kl og 3♠ med sleminvitt i ru	System av etter 1NT X
2♣	x	0		Sterk			
2♦	x	0		Multi 2♦, 6-kort major 5-10HP eller 24-25NT	2NT krav, mer om styrke og farge	3♠/3♦ viser ♥/♠ og minimum 3 major viser max og motsatt major	
2♥	x	4		Åpning 2♥ minst 4-4 major, 5-10HP	Pass eller korrig 2NT krav	3♠ viser min, 3♦ søk 3♦ viser max og 5-5 3 major viser ekstra lengde i fargen	
2♠		5		Åpning 2♠ 5-kort spar med 4+ minor	2NT krav 3♠ pass/korr 3♦, minst invitt i ♥		
2 NT				20-21	Puppet stayman, overføring	Slemkonvensjoner Cuebids RKCB 0314 Exclusion Blackwood	
3x		6		Sperr	Ny farge krav		
3NT	x			Gående minor uten sideinntak			
4♠,♦		7		Sperr			
4♥,♣		6		Sperr			
4NT				Spør etter spesifikke ess			