



Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Kan være tynne	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
15-17ish	
Hoppinmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)	
Sone- og situasjonsbetont	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
1kl-1ru = begge major, 1M-2M = MM+kløver	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
X=straff, 2kl=begge major, resten naturlig. DONT i siste hand.	
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)	
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
Etter opplysende dobling fra motparten	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk	Norsk	
NT	Invitt	Norsk	
Videre			
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	
Konge	AK/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	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	
9			
X			
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet		
2			
3			
NT: 1	Styrke/svakhet		
2			
3			
Signaler (trump inkludert):			
Lavinthal, smith			
Doublinger			
Opplysende dobling (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
1m-(1hj)-x = 4+spar			
Exclusion doubles			

	System- kort	
WBF		
System:		
Spillere	Harald	Stine
	Eides språksjov	
Grunnsystem		
Generelt		
2-over-1 = utgangskrav (unntatt tvetydig 2kl etter M-åpning)		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
XY og XYZ		
Manko		
Maursluker		
Psyriske meldinger		
Det kan sikkert forekomme.		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3		8+hp	Hopp til motsatt minor er invitt, omv.minor er utgangskrav. Hopp til 2M er invitt med 6-kort(8-11ish). Vi bruker Walsh, slik at 1kl-1ru, 1M viser ei ubalansert hånd. 1kl-1NT = 10-11 hp, vi melder 1ru med 6-9 hp, .	1kl-1M, 2kl-2ru = kunstig utg.krav	1m-(1NT)-2mm = begge major 1m-(1hj)-X = 4+ sp
1♦		3		8+hp	Hopp til motsatt minor er invitt, omv.minor er utgangskrav. Hopp til 2M er invitt med 6-kort(8-11ish).	1ru-1M, 2ru-3kl = kunstig utg.krav	1m-(1NT)-2mm = begge major 1m-(1hj)-X = 4+ sp
1♥		5		8+hp	2kl er tvetydig (gjenmelding av åpningsfargen er minimum/for spill mot limithånda, mens 2ru er minst invitt og spør om hva svarhånda har, gjenmelding. Kravstenberg, minisplinter/splinter, kortfargeinvitter.	Svar på Stenberg: 3kl = min, 3ru = tillegg uten singleton, 3hj = tillegg m/singel kl osv... etter svar 3kl er 3ru videre spørsmål med tilsvarende svar). 1M-1NT, 2NT = utgangskrav.	Toronto i 3. og 4. hånd (2kl=3k, 2ru=4k)
1♠		5		8+hp	2kl er tvetydig (gjenmelding av åpningsfargen er minimum/for spill mot limithånda, mens 2ru er minst invitt og spør om hva svarhånda har, gjenmelding 2hj etter sp-åpning er naturlig og trenger ikke vise tillegg). Kravstenberg, minisplinter/splinter, kortfargeinvitter.	Svar på Stenberg: 3kl = min, 3ru = tillegg uten singleton, 3hj = tillegg m/singel kl osv... etter svar 3kl er 3ru videre spørsmål med tilsvarende svar). 1M-1NT, 2NT = utgangskrav.	Toronto i 3. og 4. hånd (2kl=3k, 2ru=4k)
1 NT				15-17	Stayman og overføringer. 3kl spør etter 5kM, 3ru er invitt i ruter, og 3M er 3(4)-1 i major.	Etter stayman/overføring er lett av fargen sleminvitt (f.eks. 1NT-2kl, 2hj-3hj)	
2♣				Sterkt			
2♦				Svake to	2NT spør om sidehonnør. Svar 3NT viser god farge (og benekter sidehonnør).		
2♥				Svake to	2NT spør om kortfarge. Svar 3NT viser god farge (og benekter kortfarge).		
2♠				Svake to	2NT spør om kortfarge. Svar 3NT viser god farge (og benekter kortfarge).		
2 NT				20-21	Puppet og overføringer.	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr		Blackwood: 0314	
3NT				Sperr/sjanse	Gående minor i 1./2. hånd, sjanse i 3./4. hånd.		
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				For spill			
4NT				BW			