

Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Naturlig	
Overmelding er minst invitt	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
15-18 – i 4.hånd (13) 14-16	
Svar som etter 1 NT åpning	
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)	
sperr	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
Michaels hvis naturlig.	
Hopp overmelding spør etter stopper	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
Dobl.	Opplysende – styrke tilsv. åpn.h.
2 kl	Begge major
2 ru	Multi (kan ha 5-kort)
2 hj/sp	4 kort + 6 kort minor
2NT	Begge minor
3-trinnet	Sperr
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)	
Svake 2 Dobl. Opplysende, 2 NT balansert 15-18	
Multi 2 ru Dobl = ru	
3 minor Dobl. oppl.	
3 major Dobl.= 3 farg, 4 min=min.fargen og mots.maj	
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
Mot sterk 1/2♣.	
Dobl.=kl. / 1♣,2♠= begge maj / 1NT,2NT= begge min	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Laveste fargemeld. er krav, fargemeld med hopp=6-8 og langfarge etter åpn. 1 kl/ru og splinter etter åpning 1 h/s . Høyning med hopp sperr, 2NT er invitt, redobl.=10hp+.	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even, inv	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
NT	4. høyeste Invitt	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
Videre	Fortsettelse fra gjenværende		
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>xx</u> /HT9 <u>x</u> / <u>xxxx</u> (<u>x</u>)	Hxxx <u>x</u> /HT9 <u>x</u> / <u>xxxx</u> (<u>x</u>)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Fordeling	Fordeling	Styrke
2	Styrke	Styrke	Fordeling
3			
NT: 1	Fordeling		Styrke
2	Styrke		Fordeling
3			
Signaler (trump inkludert): Styrke = lavt kort			
Fordeling: Høy-lav=2-4-6, Lav-høy=1-3-5.			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokusert på majorfargene.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støttedobl. Og redobl. Tom 2 sp			
Oppl dobl. Tom 4 ru			

 WBFF		System- kort			
System: Naturlig					
Spillere	Tor Walle Nøtterøy BK Vestfold		Arvid Lorentzen Nøtterøy BK Vestfold		
	NBF medl. 4175		NBF medl. 4115		
	Grunnsystem				
Generelt					
1ru/kl kan være 3 kort, 1 H/S er 5 kort+.					
1NT åpn. Er 15-17 i alle soner, kan inneholde 5 kort i major og 6 kort i minor.					
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar					
2 ru er multi					
2 hj/sp er svake og 2-fargehender.					
Kravpassituasjoner					
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder					
Konstruktiv Marmic og Michaels					
Psykiske meldinger					
Sjelden					

Åpning	Kunstig	Min. Ant	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	3♠	11-19 hp 3 kort+	1 hj/SP - kan ha lenger ru hvis svak. 2 kl er krav med 10 hp+ og (4)5 kort støtte. 2 h/s viser god 6 kort og 6-8 hp. 2 NT= 10-12 hp./3 kl=sperr	XY 1 kl-2 kl-2x=hold/3kl=svak og skjev/2NT+3NT=spill	XY ikke etter pass
1♦		3	3♠	11-19 hp 3 kort+	1 hj/sp - kan ha lenger ru hvis svak. 2 ru er krav med 10 hp+ og (4)5 kort støtte. 2 hj/sp viser god 6 kort og 6-8 hp. 2 NT= 10-12 hp./3 ru sperr	XY 1 ru -2 ru 2x=hold/3 ru =svak og skjev/2NT+3NT=spill	XY ikke etter pass
1♥		5	4♦	10-19 hp 5 kort+	2sp,3 kl/ru er splinter - viser singelton 2NT= Stenberg, 2 kl =Drury eller kl 3 H =sperr 4 kort 3sp, 4 kl/ru = renons	1 hj -2NT, 3 kl/ru/sp=nat. og tillegg 1 hj -2NT, 3 hj = 6 kort 1 hj -2NT, 3NT=17-19 1 hj -2NT, 3sp4kl/ru= renons	Drury etter pass, 2 kl 3 kort og 2 ru 4 kort støtte
1♠		5	4♦	10-19 hp 5 kort+	3 kl/ru/hj er splinter - viser singelton 2NT= Stenberg, 2 kl= Drury eller kl 3S = sperr 4 kort 4 kl/ru/hj = renons	1sp-2NT, 3kl /ru/hj=nat. og tillegg 1sp -2NT, 3sp= 6 kort 1sp -2NT, 3NT=17-19 1sp -2NT, 4 kl/ru/hj = renons	Drury etter pass, 2 kl 3 kort og 2 ru 4 kort støtte
1 NT		--	4♦	15-17 i alle soner, kan inneh. 5 k maj og 6 k minor	2 kl= stayman, 2 ru/hj =overf., 2 sp minorstayman 2NT ber om 3 kl 3 kl/ru invit med fargen. 3 M =singelton	1NT-2 kl-2 ru -3 kl nytt søk	Lebensohl
2♣	x	0		Eneste kravmeld.	2 ru = 0-7 hp	2kl-2 ru -2 hj =sterk el. hj / 2kl-2 ru -2NT=24-25 hp	
2♦	x	0		Multi	2 sp= invitt med hjerter 2NT = krav	2 ru -2NT-3 kl=Max for svak 2 maj.åpn 2 ru -2NT-3 ru/hj =minimum svak 2 åpn 2 ru -2 hj/sp -2NT= 22-23 hp. - 3kl=puppet	
2♥		4		6-10 hp, 4♥+5+ ♠	2NT = krav, og ber om fordeling	3 kl 3 kort, 3 ru 3 kort, 2 sp 6 kort, 3 nt 2-2 minor	
2♠		4		6-10 hp, 4 kort ♠ og 6 kort+ minor	2NT = krav, og spør etter minorfargen		
2 NT		--		20-21 hp	3 kl = puppet Overf. på 3 og 4-trinnet	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr		RKCB med omvendte svar 1430. Cuebid med 1. og 2. Kontroller, Stenberg, Splinter & minisplinter, Store frie 5NT	
3NT		7		Gående minor.	4kl for preferanse, 4 ru spør om singel/renons		
4♣,♦		6		Sperr	4NT = RKCB		
4♥,♠		5		Sperr	4NT = RKCB		
4NT		--		Spørsmål etter spesifikke ess	5kl benekter ess, 5 NT = 2 ess, 6kl = kl.ess		