

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)	
9-12 konstruktiv	
Men (1m) – 2 Hj = 5-5 i M	
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♣	Begge major
2♦	Multi (kan ha 5-kort)
2♥♠	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♦ Dobl.=oppl.m/hj. el. 16+. 2Hj=oppl. m/max 3 hj	
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♣♦ og splinter etter åpning 1♥♠.	
Høyning med hopper 9-11, 2NT er invitt, redobl.=10hp+.	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norske	Norske	
NT	4. høyeste	Norske	
Videre	Fortsettelse fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQx/KQT(x)	AK/KQ/KQJx/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	9xx	9xx	
X	Hx <u>xx</u> /HT <u>9</u> x/ <u>xxxx</u> (x)	H <u>xx</u> x/HT <u>9</u> x/ <u>xxxx</u> (x)	
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.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokusert på majorfargene.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støttedobl. Og redobl. Tom 2♠			
Oppl dobl. Tom 4♦			

 WBFF	System- kort 	
System: Naturlig		
Spillere	Knut Kjærnsrød Nøtterøy BK Vestfold	Per Bryde Sundseth Nøtterøy BK Vestfold
	NBF medl. 1961	NBF medl. 1249
Grunnsystem		
Generelt		
1♣♦ kan være 3 kort, 1♥♠ 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♦ er multi		
2♥♠ 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♥,♠ - kan ha lenger ♦ hvis svak. 2♣ er krav med 10 hp+ og (4)5 kort støtte. 2♥♠ viser god 6 kort og 6-8 hp. 2♦ = 9-11 2 NT= 10-12 hp./3♠=sperr / 1♣-(1M)-3♦=5+4 mots.M	XY 1♣-2♣-2x=hold/3♠=svak og skjev/2NT+3NT=spill	XY ikke etter pass
1♦		3	3♠	11-19 hp 3 kort+	1♥,♠ - kan ha lenger ♦ hvis svak. 2♦ er krav med 10 hp+ og (4)5 kort støtte. 2♥♠ viser god 6 kort og 6-8 hp. /3♠= 9-11 2 NT= 10-12 hp./3♦=sperr/1♦-(1M)-3♠=5+4 mots.M	XY 1♦-2♦-2x=hold/3♦=svak og skjev/2NT+3NT=spill	XY ikke etter pass
1♥		5	4♦	10-19 hp 5 kort+	2♠,3♠♦ er splinter - viser singelton 2NT= Stenberg 3♥ = 9-11 hp. og 4 kort 3♠, 4♠♦ = renons	1♥-2NT, 3♠♦♠=nat. og tillegg 1♥-2NT, 3♥ = 6 kort 1♥-2NT, 3NT=17-19 1♥-2NT, 3♠4♠♦ = renons	Drury
1♠		5	4♦	10-19 hp 5 kort+	3♠♥♦ er splinter - viser singelton 2NT= Stenberg 3♠ = 9-11 hp. og 4 kort 4♠♥♦ = renons	1♠ -2NT, 3♠♥♦=nat. og tillegg 1♠ -2NT, 3♠ = 6 kort 1♠ -2NT, 3NT=17-19 1♠ -2NT, 4♠♥♦ = renons	Drury
1 NT		--	4♦	15-17 i alle soner, kan inneh. 5 k maj og 6 k minor	2♠ = stayman, 2♥♦=overf., 2♠=sp.om styrke 2NT ber om 3♠ 3♠=puppet/3♦=inv.m ♦ HHxxxx / 3 M=singel.	1NT-2♠-2♦♦-2♠=søk/1NT-2♠-2♠-3♠=søk 1NT-2♦♦-2♥♠-ny farge=lenger 1.farge og inv.	Lebensohl
2♣	x	0		Eneste kravmeld.	2♦ = 0-7 hp	2♣-2♦-2♥=sterk el. ♥ / 2♣-2♦-2NT=24-25 hp	
2♦	x	0		Multi	2♠= invitt med hjerter 2NT = krav	2♦-2NT-3♠=Max for svak 2 maj.åpn 2♦-2NT-3♥♦=minimum svak 2 åpn 2♦-2♥-2NT= 22-23 hp. - 3♠=puppet	
2♥		4		6-10 p,4♥og 5+♠ Evt.5-5/6-5/5-6	2NT = krav, og ber om fordeling	2♥-2NT-3♠♦=3 kort/3♥+NT=4-5-2-2/3♠=6-4-1/2-2/1 2♥♠ - 3♥♠ for spill	
2♠		4		6-10 hp, 4 kort ♠ og 6 kort+ minor	2NT = krav, og spør etter minorfargen	2♠-2NT-3♠♦=6 kort+ 2♠-3♠ - vil spille 3♠♦	
2 NT		--		20-21 hp	3♠ = puppet. Overf. på 3-trinnet. 4m=sleminv.i M 4 M= sleminv. i m.	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr		RKCB 5 ess og 1430. 0314 hvis ♠er trumf Cuebid med 1. og 2. Kontroller, Stenberg, Splinter & minisplinter, Store frie 5NT	
3NT		7		Gående minor.	4♣ for preferanse, 4♦ spør om singel/renons		
4♣,♦		6		Sperr	4NT = RKCB		
4♥,♠		5		Sperr	4NT = RKCB		
4NT		--		Spørsmål etter spesifikke ess	5♠ benekter ess, 5 NT = 2 ess, 6♠ = kl.ess		