

Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Naturlig Overmelding er minst invitt	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
15-17 – i 4.hånd (14)15-17 Svar som etter 1 NT åpning	
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)	
Sperr	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
Michaels hvis naturlig.	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
Dobl.	Opplysende – styrke tilsv. åpn.h.
2 kl	Ruter
2 ru	Hjerter
2 hj	Spar
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.= oppl.	
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
Mot sterk 1/2♣. Dobl.=kl / 1NT,2NT= begge min	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Høyning med hopp sperr, 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>9x</u> / <u>xxxx(x)</u>		Hxx <u>x</u> /HT <u>9x</u> / <u>xxxx(x)</u>
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Fordeling	Fordeling	Styrke/Lav
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 2sp			
Oppl dobl. Tom 4ru			

 WBFF	System- kort		
			
System: Naturlig			
Spillere	Tore Heitun Nøtterøy BK Vestfold	Christer Heitun Nøtterøy BK Vestfold	
	NBF medl. 4150	NBF medl. 11268	
Grunnsystem			
Generelt			
1kl kan være 2 kort, 1 ru er 4 kort+, 1 H/S er 5 kort+. 1NT åpn err 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♣		2	3♠	11-19 hp 2 kort+	1 hj/SP - kan ha lenger ru hvis svak. 2 kl er krav med 10 hp+ og 5 kort støtte. 2 h/s viser 6 kort og 5-7 hp. 2 NT= 10-12 hp./3 kl=sperr	Etter innmelding meldes naturlig. xx=10hp+	XY ikke etter pass
1♦		4	3♠	11-19 hp 4 kort+	1 hj/sp - kan ha lenger ru hvis svak. 2 ru er krav med 10 hp+ og 4 kort støtte. 2 hj/sp viser 6 kort og 5-7 hp. 2 NT= 10-12 hp./3 ru sperr	Etter innmelding meldes naturlig. xx=10hp+	XY ikke etter pass
1♥		5	4♦	10-19 hp 5 kort+	2sp,3 kl/ru viser 6 kort og max 6hp , 2 kl =Drury 3H =sperr 4 kort 3sp, 4 kl/ru = renons	2kl=Drury 2sp=6kort 3-6p. 2NT=invitt, 3kl=naturlig 3ru=V, 3hj=sperr, 3sp/4kl/4ru=renons	Drury etter forhåndspass, ellers naturlig
1♠		5	4♦	10-19 hp 5 kort+	3 kl viser 12+ og 5 kort kl 3/ru/hj er splinter – viser singleton 2 kl= Drury 3S = sperr 4 kort 4 kl/ru/hj = renons	2kl=Drury . 2NT=invitt, 3kl=naturlig, 3Ru==6kort 3-6p, 3sp=sperr, 3sp/4kl/4ru=renons	Drury etter forhåndspass, ellers naturlig
1 NT		--	4♦	15-17 i alle soner, kan inneh. 5 k maj og 6 k minor	2 kl= (puppet)stayman, 2ru/hj=overf. 2sp minorstayman	1NT-2 kl-2 ru-3 kl nytt søk	
2♣	x	0		Eneste kravmeld.	2ru = 0-7 hp	Baron etter åpn gjennmelder 2NT hp	
2♦	x	0		Multi	2sp= invitt med hjerter 2NT = krav	2 ru-2NT-3 kl/ru=Max for svak 2 maj.åpn 2ru-2hj/sp-2NT= 20-21 hp. - 3kl=Baron	
2♥		4		6-10 hp 5Hj+5minor	2NT = krav, spør etter minor		
2♠		4		6-10 hp 5sp+5underliggende farge	2NT = krav, og spør etter annen farge		
2 NT		--		Begge minor	3kl = Baron Melder 4 kort farge nedenfra, 3ru=overf til Hj, 3hj= overf. til sp	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr			
3NT		7		Gående minor.	4♣ for preferanse,		
4♣,♦		6		Sperr	4NT = RKCB		
4♥,♠		5		Sperr	4NT = RKCB		
4NT		--				RKCB 5 ess 0314 Cuebid med 1. og 2. Kontroller, Stenberg, Splinter & minisplinter, Store frie 5NT	

