




Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Aggressiv innmeldings- og gjenåpnings- stil	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
(14+)15-18	
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)	
2M = 4M + 5+m	
2NT = 2 laveste	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
X = begge major	2kl = kl + en høyere
2ru = ru+ en høyere	2M = naturlig
Forhåndspass:	
X = 10-12 Balanserte	2kl = begge major
2ru = en major	2M = 4+M + 5+m
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)	
Leaping michaels	
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
X = begge major	
Nt = begge minor	
Etter opplysende dobling fra motparten	

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
NT	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
Videre	Norske og små.		
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/AHT9x/xxxx(x)	Hxx/AHT9x/xxxx(x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/Svakhet	Fordeling	Styrke/Svakhet
2			
3			
NT: 1	Styrke/Svakhet	Lav Smith	Styrke/Svakhet
2		Fordeling	
3			
Signaler (trump inkludert): Norske, små, lav smith, lavinthal			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støtte-dobling/-redobling			

System-kort		
		
WBF		NBF
System:		
Spillere		
	Fredrik Helness	Odin Svendsen
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig med kløverføringer og 2 over 1 som utgangskrav		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psyriske meldinger		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2			1ru = 4+ H. 1H = 4+ sp, 1SP = balansert eller ruter		
1♦		4					
1♥		5			2nt = 4+ støtte og utgangskrav		
1♠		5			2nt = 4+ støtte og utgangskrav		
1 NT				14+-17	Stayman, overføringer, 3x = kortfarge 2sp = minorstayman		
2♣	x				2ru ventemelding, 2M naturlig utganskraft, 2nt begge minor, 3m naturlig krav		
2♦		5		Svake 2	2nt spør etter kortfarge og styrke 2M ikke krav, 3kløver krav		
2♥		5		Svake 2	2nt spør etter kortfarge og styrke 2S ikke krav, 3m krav		
2♠		5		Svake 2	2nt spør etter kortfarge 3 i ny farge er krav		
2 NT				20-21	Muppet stayman og overføringer. 3sp begge minor 4x = dobbel overføring	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr			
3NT				Gående minor			
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				Sperr			
4NT				4 ess blackwood			