




Forsvars- og konkurransemelding
innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Normalt sunn stil (min. 8/9 hp på 1-trinnet og 11/12 hp på 2-trinnet), men kan være noe svakere hvis makker har forhåndspasset eller i balansering. Svar: Cuebid = god løft eller generelt krav, hoppstøtte = sperr, cuebid med hopp = mini-splinter, hopp i ny farge = nat. invitt, men utg.krav etter innmelding på 2-trinnet, 1NT = 8-12 hp, 2NT = 13-15 hp (10-12 hp etter innmelding på 2-trinnet) og 3NT = 16+ hp (13+ hp etter innmelding på 2-trinnet). Ny farge lavest mulig er krav på 1-trinnet, men <u>ikke</u> på 2-trinnet.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-17 hp, men (11)12-14(15) hp i 4. hånd (etter 1x - p - p). Vanlig NT-system er på (Stayman, overføring, etc.).
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
After opp's 1 club openings: 2D=1 major, 2H = non constructive both majors, 2Sp= constructive both majors
Overmeldinger (Stil; Svar)
Michaels cuebid. 5-5 i major etter minor og 5-5 i motsatt major og én minor etter major. Svak (maks. 11 hp) eller sterk (15+ hp). 2NT og motpartens farge er eneste krav.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
We use transfers vs NT, 2 club is both majors, and DONT in last hand. Also transfers vs strong 2 clubs
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Doblinger er opplysende. Bruker også Leaping Michaels, dvs. 4♣/♦ = 5-5 i den meldte minorfargen + motsatt major. 4NT = toseter (5-5) i minor, evt. hjertes + én minor.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Transfers, DONT, and 2 club both majors
Etter opplysende dobling fra motparten
Etter 1♠-(D) er fremdeles 1♦/♥ overføring og 1♠ viser fortsatt enten 6-9 hp og grandhånd eller ruterfarge. Ellers er en ny farge på 1-trinnet naturlig og rundekrav, mens 2-over-1 ikke er krav. Hopp i ny farge er svakt etter minor og mini-splinter etter major. 2NT er minst invitt med god støtte (4+). Redobbel viser (9)10+ hp og setter opp kravpass tom. 2 i fargen under makkers farge.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makers meldte farge	
Farge	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
NT	Mud/inv	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	
Videre	Smith-Peter; Low card, shows "like" from both players		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQJ/KQT	KQ/KQJ/KQT/AKJT(x)	
Dame	QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/T9x/Tx	HT9x/AQT(x)/Tx	
9	9x	9x/T9x(x)	
X	3 rd -5 th =odd; 2-4 th -6 th =even	Invitt eller nest høyeste	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Lavinthal	Fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith-Peter	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Signaler: Små kort = styrke. Norske fordelingskast. Smith-Peter(lavt), Oddball og Lavinthal (også i trumffargen).			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Normalt egen åpning og lengde i umeldte farger eller ca. 17+ hp, men kan være noe svakere i balanseringsposisjon. Svar: naturlig (hopp er invitt) med cuebid som eneste krav			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Supportdobling/-redobling med 3-kortsstøtte. Dobbel i konkurrerende meldingsforløp viser kun ekstra styrke. D etter 1♣/♦-(1♦/♥) viser 4+ kort i <u>fargen like over!</u>			

	System- kort		
WBF			
System: 2/1, 5-card Major, club transfers			
Spillere	Jan Erik Olsen - 34965	Anne Lene Johnsen - 28054	
	Topbridge	Topbridge	
Grunnsystem			
Generelt			
2-over-1 with club transfers and 5 card majors 2-over-1 is FG			
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar			
1♦/♥ after opening 1♣ is transfer 1♣-1♠ =6-9 hp and NT hand or 4+♦ og 6+ hp. 1♣-1NT=10-11 hp. After opponents 1 and 2 club openings, we use transfers			
Kravpassituasjoner			
Betinget kravpass etter 1-åpning hos makker og innmelding fra MTH. Pass etter innmelding etter åpning 2♣ er også krav (4+ hp). Pass er krav dersom motparten stamper etter at vi har etablert utgangskrav eller frivillig meldt utgang i rød mot grønn sone.			
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder			
After 1♣ openings from opponents, we transfer bids			
Psykiske meldinger			
Very rare			

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4H	10-21(22) hp	1♦/♥=4+ ♥/♠. 1♠=6-9 hp balanced eller 4+ ♦. 1NT=10-11 hp. 2NT=13-15/18+ hp. 2♣=omv. minor. 2♠=bad hand with ♣, 3♣=6-9	1 i svarhåndens majorfarge viser 3-kortsstøtte (sier ingenting om styrken). 2 i makkers major viser 12-14 hp og 4-kortsstøtte. Romex etter støtte til 2 i major. XYZ (2♣/♦) etter 1♣-1Y:1Z og etter 1♣-1Y:1NT.	2♣=6-9 hp. Cuebid i motpartens farge=støtte og 10+ hp.
1♦		4-5	4H	10-21(22) hp	2♦=omv. minor (11+ hp). 2♥/♠=svakt (3-6 hp). 2♣=utg.krav. 3♣=0-5 HP. 3♦=6-9 hp. 3♥/♠=renons med støtte. 2NT=invitt (11-12 hp).	2NT er krav etter støtte til 2 i major. XYZ (2♣/♦) etter 1♦-1Y:1Z og etter 1♦-1Y:1NT. Overføring etter 1♦-1Y:2NT (gjelder også etter 1♣-1Y:2NT).	Se over. NB! Switch ; Etter 1♦-(1♠): 2♣=5+♥ og 2♥=5+♣. Gjelder også etter 1♣-(1♠).
1♥		5	4H	10-20(21) hp	2♠=sgl i en minor, 3♣=singel spar, inv, 3D=limit raise 3♥=sperr, 3♠=renons	2NT er krav etter 1♥-1♠:2♠. XYZ (2♣/♦) etter 1♥-1♠:1NT. 1♥-1NT:2NT=utgangskrav (søk). 1♥-1NT:3♣/♦=invitt med 5-5 (ca. 15-17 hp).	2♣/♦=Toronto etter forhåndspass.
1♠		5		10-20(21) hp	3♣=single in one minor, 3♦=limit raise, 3♥=single, 3♠=sperr	1♠-1NT:2NT=utgangskrav (søk). 1♠-1NT:3♣/♦/♥=invitt med 5-5 (ca. 15-17 hp).	Se over.
1 NT				15-17 hp. Kan ha 5-korts maj. eller 6-korts min.	Stayman og overføring (2♦/♥ og 4♣/♦). 2♠ til kl, 2Nt til ru (2NT/3♣). 3♣/♦=invitt m/6-kort. 3♥/♠=3-kort + 5-kort i motsatt major. 4NT=kvant.	Utvidet Stayman (2♠ eller 3♣). Hopp til 3♥/♠ etter 2♦ er Smolen (4-kort + 5-kort i motsatt major). Hopp i ny farge etter 2♣-2♥/♠, er splinter (singelton).	Lebensohl etter nat. innmelding på 2-trinnet (2NT ber om 3♣). Negative doblinger tom. 3♥
2♣	X			Sterk kravåpning 20-21 NT hp eller 9+ stikk (18+ hp)	2♦=avslag eller avventende. 2♥/♠=forslag til kontrakt. 2NT=begge minor (5-5). Ny farge=minst 5-kort og 6/7+ hp. Hopp til 3♥/♠=gående farge (6+). 3NT=gående ♣/♦ (6+).	Etter 2♣-2♦: 2♥/♠ er rundekrav med 3♣ som "second negative". 3♣/♦=utg.krav. Hopp til 3♥/♠ er sleminvitt og fastsetter trumfen (ber om cuebid).	Pass etter innmelding er krav med ca. 4+ hp. D = 0-3(4) hp. Farge=naturlig (5-kort og 5+ hp)
2♦	X			Weak 2 in Major	2 NT only forcing hand, ask		
2♥		5		Weak 5-9	2NT spør etter styrke/ford. Støtte til 3 er ikke invitt. 3♠/4♣/♦=splinter (sleminvitt med singelton og støtte). 3NT=spill.	På 2NT viser åpneren en eventuell minor.	
2♠		5		Weak 5-9	Som etter 2♥ (se over). NB! Hopp til 4♥ er for spill	Se over.	Se over.
2 NT				22-24 hp. Kan ha 5-korts maj. eller 6-korts min.	3♣=Puppet Stayman. 3♦/♥=overføring til 3♥/♠. 3♠=begge minor, 4♣/♦/♥/♠ er sleminvitt i fargen over. 4NT=kvantiativt.	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sonebetont sperr HHxxxx i 1./2. hånd i faresonen	Ny farge på 3-trinnet er rundekrav. Ny minorfarge på 4-trinnet er cuebid. Hopp til 4♥/♠ er for spill. 4NT=RKCB.	Roman Key-Card Blackwood (0314). Exclusion Blackwood (0314). Cuebids. Splinter. Store, frie 5NT. Cuebids meldes nedenifra; 1. og 2. kontroller om hverandre. Et førstegangs cuebid i makkers naturlig meldte farge viser i utgangspunktet ekte kontroll	
3NT	X		7+ gående minor Lite ved siden av	4(5)♣ ber om pass eller korreksjon til 4(5)♦. 4♦ spør etter singelton. 4♥/♠ er spill. 4NT=spør etter lengde.			
4♣,♦		7		Sonebetont sperr hullete farge	4♥/♠ og 4NT er for spill.		
4♥,♠		7		Sonebetont sperr	4♠ er for spill. 4NT=RKCB. 5♣/♦=cuebid.		
4NT	X			Spør etter spesifikke ess	5♣=0 ess. Med ett ess: meld essets farge (5NT med ♣ ess). Med to ess: Colour/Rank/Odd (6♣/♦/♥).		