




orsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Lette innmeldinger Lett gjenåpning I sonen på 2-trinn: normal ok kort når makker ikke har passa
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-18, i 2. hand system på (11)12-16 i 4. Hand, 2kl=spørsmål →2nt=15-16
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Over minor: 2kl nat, 2ru: 1M (tilsvarende svake 2M), 2hj: svak/middels sterk med begge M, 2sp: sterk med begge M, 2nt: 2 laveste, 3-trinn: sperr Over M: 2M: høyeste og 1 til, 2nt: 2 laveste, 3-trinn: sperr
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Over 1kl: 2kl nat, over 1ru: 2ru viser svake 2 i en M, Over M: Høgste og 1 til
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
2♣ = Major 2♦ = 1M 2♥ = 4♥ + 5♣/♦ 2♠ = 4♠ + 5♣/♦
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
X = opplysende  2ru (multi)/2hj/2sp: 4♣/♦ = Fargen + ♥/♠ GF
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
Yeslek over sterk 1kl, 2kl. Også når det har gått henholdsvis 1ru/2ru
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
XX = (9) 10+ Naturlig/etter 1♣ er systemet på

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske Når støttet farge: invitt fra TH	
NT	Norske	Norske	
Videre	Smith,		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>A</u> K/ <u>A</u> Kx/ <u>A</u> Kxx(x)	<u>A</u> K/ <u>A</u> Kx/ <u>A</u> Kxx(x)	
Konge	<u>K</u> Q/ <u>K</u> QJ(x)/ <u>K</u> QT(x)	<u>K</u> Q/ <u>K</u> QJ(x)/ <u>K</u> QT(x)	
Dame	<u>A</u> QJ(x)/ <u>Q</u> J(x)/ <u>Q</u> JT(x)	<u>A</u> QJ(x)/ <u>Q</u> J(x)/ <u>Q</u> JT(x)	
Knekt	<u>H</u> JT(x)/ <u>J</u> T(x)	<u>H</u> JT(x)/ <u>J</u> T(x)	
10	<u>H</u> T9x/ <u>A</u> QT(x)/ <u>T</u> 9x	<u>H</u> T9x/ <u>A</u> QT(x)/ <u>T</u> 9x	
9	H9x/9xx/ <u>T</u> 9	H9x/9xx/ <u>T</u> 9	
X	Hxx/ <u>H</u> T9x/xxxx(x)	Hxxx/ <u>H</u> T9x/	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke /svakhet	Lavintal	Styrke/Svakhet
2	Fordeling	fordeling	Fordeling
3	Lavintal	Styrke/Svakhet	Lavintal
NT: 1	Styrke/Svakhet	smith	Styrke/svakhet
2	Fordeling	lavintahl	fordeling
3	Lavintal	fordeling	Lavintahl
<b>Trumflavintahl, Styrke på utspill mot både NT og farge</b>			
Doublinger			
<b>Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>			
Konservativ med hensyn til fordeling			
<b>Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl</b>			
<b>Support x og xx til 2 i M</b>			

System-kort		
		
<b>WBF</b>		<b>NBF</b>
System:		
<b>Spillere</b>	9970	38646
	Jo Arne Ovesen	Espen Haustad
Grunnsystem beste minor, 5kort M		
<b>Generelt</b>		
2/1 Overføring etter 1♣		
<b>Spesielle meldinger som kan kreve forsvar</b>		
Innmelding mot 1m: 2kl = nat, 2ru = sperr i en M, 2H = svak/middels sterk med minst 55M, 2s = sterk med minst 55M		
<b>Kravpassitiasjoner</b>		
<b>Viktige prinsipper som ikke passer andre steder</b>		
<b>Psykiske meldinger</b>		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t. o. m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	2♠/3♠	10-23hp	1♦ = 4+♥, 1♥ = 4+♠, 1♠ = overf til 1NT, 1NT = 10-11NT 2♣ = omv minor, 2♦♥ overf 2-8/13+, 2♠ = (4)5+♣ 8-10	Xy, xyz	1kl - (x/1ru/1hj) - 2sp omv minor 1kl - (1sp) - 2kl støtte, 2ru viser hj, 2hj viser ru, 2sp omvent minor
1♦		4	2♠/3♠	10-23hp	Nat svar på 1 trinnet, 2♦♥ overf 2-8/13+, 2♠ = omvendt minor 3♣ = (4)5+♦ 8-10	Xy, xyz	1ru - (1sp) - 2kl viser hj, 2ru støtte, 2hj viser kl, 2sp omvendt minor
1♥		5	2♠/3♠	(9)10-22hp	1NT = 6-11, 2♣ = Nat / 3♥ og ca 10-12/kunstig, 2NT = invitt stenberget, 2♠3♣♦ = minisplinter. 3♥ = sperr 4♥+, 3♠4♣♦ renonsvisende 4sp/5kl/ru: spill	Xy 1H - 2nt 3R: litt mer enn minimum/utgkrav og R	1hj - x - 2kl ok/god løft i hj
1♠		5	2♠/3♠	(9)10-22hp	1NT = 6-11, 2♣ = nat/3♠ og ca 10-12/kunstig, 2NT = invitt stenberget, 3♣♦♥ = minisplinter. 3♠ = sperr 4♠+, 4♣♦♥ renonsvisende	1sp - 2nt 3hj: litt mer enn minimum/utgkrav og H	1sp - x - 2kl ok/god løft i sp
1 NT			2♠/3♠	(14)15-17	2♣ stayman, 2♦♥ = overføring, 2♠ = minor stayman, 2NT = invitt 3♣ = kortfarge, 3♦ = kortfarge, 3♥ = 4-1-x-x, 3♠ = 1-4-x-x 4♣ = ♥, 4♦ = ♠, 4♥ = 5♠+, 4♠ = 5♦+	1NT-2K 2H- 2S Sp m/H 3H inv 3S kf i m el ren i S	1NT-2K 2S - 3H singel K/R/H 3S sp? - 3S krav u/kf
2♣	x			Sterk, kan være fordelingshand	2♦ = 0-5 eller waiting, 2♥ = ♠, 2S = H, 2NT = ♣, 3K = ♦, 3R = 5K4R, 3H = 5R4K, 3S = minst 55 i minor, 3NT = gående 6+ kortsfarge	Etter 2♣ - 2♦: er 2♥ tvetydig	
2♦	x	6 0+		Multi svake 2♥♠(3-7Hp)	2♥♠ = ikke krav, 2NT = F1  2nt: spørsmål, 3kl:nat, 4kl: ber om overføring til M, 4R = meld M, 4H/S = spill		
2♥		6		Svake 2 8-11	Fargemelding = ikke krav, 2NT ber om 3♣, 3♠ spørsmål med støtte i H.		
2♠		6 5		Svake 2 8-11	Fargemelding = ikke krav, 2NT ber om 3♣, 3♠ = spørsmål med støtte i S.		
2 NT				22-23hp	Puppet stayman, overføring utgkr. 3sp: spør etter minor, 4kl/ru sleminv i H/S, 4H/S sleminvitt K/R	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		2-10hp	Ny farge = rundekrav	rkc 5kl=03, 5ru=14, 5H=2E u/tr D, 5S=2 E m/tr D, 5nt=renons med odde antall E, 6-trinn= renons og parantall E.	
3NT				1.2. hand gåande minor	4K=spill I minorfargen, 4R=spørsmål om kortfarge, 4nt=spørsmål om lengde	Kløver trumf: 4sp spørsmål etter E.	
4♣/♦				Sperr	4H/S = spill	splinter, renonsvisende hopp, ekslusjon berre på 5-trinn,	
4♥/♠				Sperr		Hopp til 5NT når trumf ikkje avtalt: velg slem	
4NT				Sp spesifikt E	5kl=0, 5ru ruE, 5hj=hjE, 5sp=spE, 5nt=klE, 6K=2E		