




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Lett innmelding. Normalt minst 5 kort. Svar: overmelding motpartens farge= støtte
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18. 2. Hand, 10-14 i 4. Hand. Naturlig meldinger som svar.
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Marmic, Michaels. 2 rut. over 1 kl. er alltid begge major. Hopp Cue Bid. Spør etter hold i motpartens farge
Overmeldinger (Stil; Svar)
Minst 5-5. Naturlige svar.
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Amundsen mot 1 NT. Ikke nødvendigvis sterk
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Naturlig Leaping Michaels NT = naturlig
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Naturlig
Etter opplysende dobling fra motparten
Krav på 1 trinnet. Hoppmelding 8+

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	<u>3rd-5th=odd</u> ; 2-4 th -6 th even	<u>3rd-5th=odd</u> ; 2-4 th -6 th =even	
NT	<u>3rd-5th=odd</u> ; 2-4 th -6 th =even	<u>3rd-5th=odd</u> ; 2-4 th -6 th =even	
Videre	Laveste kort kan være fra 4 mot NT		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>AK/AKx/AKxx(x)</u>	<u>AK/AKx/AKxx(x)</u>	
Konge	<u>KQ/KQJ(x)/KQT(x)</u>	<u>KQ/KQJ(x)/KQT(x)</u>	
Dame	<u>AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)</u>	<u>AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)</u>	
Knekt	<u>HJT(x)/JT(x)</u>	<u>HJT(x)/JT(x)</u>	
10	<u>HT9x/AQT(x)/T9x</u>	<u>HT9x/AQT(x)/T9x</u>	
9	<u>H9x/9xx/T9</u>	<u>H9x/9xx/T9</u>	
X	<u>Hxxx/HT9x/xxxx(x)</u>	<u>Hxxx/HT9x/xxxx(x)</u>	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1			
2			
3			
NT: 1			
2			
3			
Signaler (trump inkludert):			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Dobler lett med perfekt fordeling			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Negativ dobling. Support dobling, men benekter ikke tre korts støtte. Responsiv dobling			

System-kort		
		
WBFF		NBF
System:		
Spillere	Jan Ragnar Guttormsen	Svein Erik Bull
	Alta BK	Alta BK
Grunnsystem		
Generelt		
2 over 1. 5 korts major. Beste minor. 15-17 NT 2 ruter = multi 2 hjerter = Tartan (alltid minst 5-5) 2 spar = Tartan (Alltid minst 5-5)		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Multi 2 ruter. Tartan 2 hjerter og 2 spar.		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Svært sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4S	Beste minor 10-21	Walsh. 1NT= 6-11. 2 rut=invitt i kløver. 2 kl. = utgangskrav. 2 hj = minst 5 spar og minst 4 hjerter 6- 10 hp. 2 spar = minst 6 spar 3-6 hp. 2NT=invitt	4.farge er krav	
1♦		3	4S	Beste minor 10-21	1 NT = 6-11. 3kl. =invitt I ruter. 2 rut.= utgangskrav 2hj = minst 5 spar og minst 4 hjerter. 2NT= invitt	4. farge er krav	
1♥		5	4R	10-21	1NT= 6-11 ikke krav. 2/1= utgangskrav. Utgangskrav Stenberg når uforstyrret. Bergen. 3NT=13-15	Billigste gjenmelding av åpner i minor kan være meget sterk	
1♠		5	4R	10-21	1NT=6-11 ikke krav. 2/1=utgangskrav Utgangskrav Stenberg når uforstyrret. Bergen. 3NT = 13-15	Billigste gjenmelding av åpner I minor kan være meget sterk.	
1 NT				15-17.5 korts major,6 korts minor er mulig	2 kløver spør etter 4 korts hjerter eller 5 korts spar. Overføring. 4NT = innvitt. 4 kl. =Gerber		
2♣				Sterk	Melder positivt med 7-8 pluss og god farge. 2 rut. = svak eller relee.	Hoppmelding fra åpner setter trumfen og ber om cue bid.	
2♦				Svak to åpning i en major,20-21 NT. Sterk tre farge hand	2hj= ikke krav. 2 sp= bedre hj. enn spar. 2 Nt = krav. 3 i minor for spill.		
2♥				Hjerter pluss minor 6-11	2 Nt = spør etter minor.		
2♠				Spar pluss minor 6-11	2Nt spør etter minor		
2 NT				22-24	Puppt Stayman. Overføring	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr		RKCB. Cue Bids. Kvantitative høyninger	
3NT				Gående minor			
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				Spillemelding			
4NT				Spør etter spesifikke ess.			