

FORSVARS- OG KONKURRANSEMELDINGER
ENKEL FARGEINNMELDING (Stil; Svar; Gjenåpning)
Kan være lett på 1-trinnet, spesielt u.s. Konstruktivt på 2-trinnet.
Ny farge etter innmelding på 2-trinnet = rundekrav. Hopp i ny farge er rundekrav etter innmelding på 1-trinnet, men kun invitt etter innmelding på 2-trinnet. Hoppstøtte = sperr. Cuebid i åpningsfargen = "god løft" (eller et generelt utgangskrav).
Svarhåndens NT-meldinger = naturlige (limit).
INNMELDING INT (2nd/4th; Svar; Gjenåpning)
15-17(18) hp, men (11)12-14 hp i 4. hånd. NT-system er alltid på. (1X)-p-(1Y)-1NT = 15-17/18 hp (og vanlig NT-system er på).
INNMELDINGER MED HOPP (Stil; Svar; Uvanlig NT)
Hopp i farge er svakt (sonebetont), normalt 7-kort på 3-trinnet i.s. I 4. hånd: ca. 12-14 hp og minst en god 6-kortsfarge. 2NT = 55 i laveste umeldte (sterk eller svak, men mer fritt etter at makker har passet). (1X)-p-(p)-2NT=(18)19-21 hp bal. (system på)
CUEBIDS MED OG UTEN HOPP
(1♣)-2♣=naturlig (men 55 i M i 4. hånd). NB! (1♣/♦)-2♦=55 i M. (1M)-2M=55 i motsatt M + én minor (sterk eller svak). (1X)-3X = spør etter hold i åpningsfargen. (2X, svake to)-3X = spør etter hold i åpningsfargen.
MOT ÅPNING INT (både sterke og svake)
2♣=begge M, 2♦=én M, 2M=5-kort + minst 4-kort m, 2NT=55 i m D=forslag til straff. I 4. hånd og etter forhåndspass: DONT, dvs. D=en ukjent farge, 2♣/♦/♥=fargen + en høyere farge, 2♣=♣ (men svakere enn D etterfulgt av 2♣).
MOT SPERREÅPNINGER
Opplysende dobling. Hopp til 4♣/♦ = 55 i minor + umeldt M. 4NT=toseter (minst 55) i minor eller ♥ + én minor (etter 3♣/4♣). (3m)-4m = 55 i M. (3♥)-4♥=55 i ♠ + én minor.
MOT KUNSTIG STERKE ÅPNINGER, f.eks 1♣ eller 2♣
Yeslek (også etter 1(2)♣-1(2)♦): farge = fargen over eller de to neste fargene, NT = ♣ + ♥ eller ♦ + ♠. Gjelder på alle meldetrinn!
ETTER MOTPARTENS OPPLYSSENDE DOBLING
2-over-1 = ikke krav. 1M-(D)-2♣ = god løft (ca. 8-9(10) hp). Hopp i ny farge etter 1M-(D) er mini-splinter (invitt med singleton og 4-kortsstøtte). 2NT = minst invitt med støtte. RD = (9)10+ hp. Støtte til 2m = ca. 6-9 hp, mens støtte til 3m er sperr (ca. 3-6 hp).

UTSPILL OG SIGNALER I MOTSPILL			
PRINSIPPER FOR ÅPNINGSUTSPILL			
	Utspill	I makkers meldte farge	
Farge	Norske (3. og 5.)	Norske (3. og 5.)	
NT	Invitt	Norske (3. og 5.)	
Påfølgende	Norske fra gjenværende	Norske fra gjenværende	
Andre: Fra 5-trinnet: A ber om styrke/svakhet, K ber om fordelingskast (kun mot fargekontrakter)			
UTSPILL			
Utspilt kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx(x..)	AKx(x..)	
Konge	AK, KQ(x..)	AK, KQJ/KQT(x..), AKJT(x..)	
Dame	QJ(x..)	QJT/QJ9(x..), AQJx, KQT9(x..)	
Knekt	JT(x..), KJT(x..)	JT9/JT8(x..), AJT/KJT(x..)	
10	Tx,T9(x..), KT9/QT9(x)	Tx, AT9/KT9/QT9(x..)	
9	9x	9x, T9x(x..), 98x(x..)	
Høy X	Norske (3. og 5.)	Høyeste/nest høyeste fra xxx(x..)	
Lav X	Norske (3. og 5.)	Invitt (alltid det laveste kortet)	
SIGNALER I PRIORITERT REKKEFØLGE			
	Makkers utspill	Spilleførers utspill	Avkast
	1 Styrke/svakhet	Norsk fordeling	Styrke/svakhet
Farge 2	Norsk fordeling	Lavinthal	Norsk fordeling
	3 Lavinthal		Lavinthal
	1 Styrke/svakhet	Smith-Peter	Styrke/svakhet
NT 2	Norsk fordeling	Norsk fordeling	Norsk fordeling
	3 Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Signaler (inkl. trumf): Norske fordelingskast. Lavt kort som styrke. Lavinthal i trumf. Smith-Peter mot NT (lavt kort fra begge = ønsker fortsettelse i utspilt farge). Oddball: unormale påspill/avkast = vær våken!			
DOBLINGER			
OPPLYSSENDE DOBLINGER (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Normalt mottakelig i alle umeldte farger dersom minimum, men uttak i ♦ etter makkers svar i ♣ = <i>Equal Level Conversion</i> (lover ikke tillegg).			
Kan være svakere i balansering. Svar i farge på 1-trinnet kan innebære inntil ca. 11 hp, mens hopp til 2-trinnet viser 5-kort og ca. 6-9 hp.			
SPESIELLE OG KUNSTIGE DOBLINGER			
Negative D (men ofte mer generelt styrkevisende på høyere meldetrinn). Support D/RD på åpningshånden med 3-kortsstøtte i M. RD etter motpartens negative D viser A, K eller Q i makkers farge. Kompetitive D med ekstra styrke og/eller kompenserende fordeling i konkurrerende meldingsforløp (mer straffebetont når makker er definert)			

W B F SYSTEMKORT
KATEGORI: Grønn
KLUBB: Stavanger BK
SPILLERE: Geir Larsen - 26992 Thorleif Skimmeland - 10373
SYSTEMSAMMENDRAG
GENERELLE PRINSIPPER
Naturlig med 5-kort M. Åpning 1NT = (14 ⁺)15-17 hp. Åpning 1♣ = 2+ og åpning 1♦ = 4+. Overføringssvar etter åpning 1♣ 2-over-1 = krav til utgang
MELDINGER SOM KAN KREVE FORSVAR
Åpning 2♦ = Multi (svake to M eller 24-25 hp og balansert)
SPESIELLE KRAVPASS-SITUASJONER
Betinget kravpass etter åpning 1 i farge og fargeinnmelding. Etter at vi har meldt/krevd til utgang og motparten stamper. Etter at vi har meldt utgang, i ugunstig sone, etter motpartens sperreåpning og de deretter stamper. Etter innmelding etter makkers 2♣-åpning (pass = 4/5+ hp).
ANDRE SPESIELLE AVTALER
Switch; dvs. ny farge på 2-trinnet, etter innmelding, viser den andre umeldte fargen (kun når begge farger kan meldes på 2-trinnet, <i>men ikke etter forhåndspass</i>).
Good & Bad 2NT/Lebensohl; går via 2NT med svak hånd ved svar på oppl. dbl. eller ved konkurranse på 2-trinnet. 2NT = to steder å spille etter balanseringsdbl. på 2-trinnet.
PSYKISKE MELDINGER: meget sjeldent!

ÅPNING	KRYSS AV HVIS KUNSTIG	MIN. ANTALL KORT	NEG. DBL. TIL				
				BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDINGER	I KONKURRANSE OG ETTER FORHÅNDSPASS
1♣		2	4♥	(10)12-20(22) hp 2-kort kun med 4432	1♦/♥=4+ ♥/♠. 1♠=4+♦ eller 6-10 hp bal. 1NT=11-12 hp. 2kl=5+♠, 11+hp. 2♦/♥=6k ♥/♠, 3-6 hp. 3♣=6-9 hp	XY/XYZ. 1♣-1X:2♣-2♦=søk (GF) Overføring etter 1♣-1♦/♥/♠:2NT	2m=6-9 hp etter innmelding. 1m-(1♦/♥)-2♦/♥=6k ♥/♠, 6+ hp
1♦		4	4♥	(10)12-20(22) hp	2♦=4+♦, 11+ hp. 2♥=55 i M, 5-9 hp. 2♠=6k, 3-6 hp. 3♣=sperr i ♦. 3♦=(6)7-10 hp. 3M=renons m/♦-støtte.	XY/XYZ. 1♦-1M:2M-2NT=krav! Overføring etter 1♦-1♥/♠:2NT	1m-(1X)-2♠=støtte i m, 10/11+hp 1m-(1♥)-D=4 eller 5k ♠
1♥		5	4♦	(10)12-21 hp	2♣=nat. GF eller 3k ♥ og 10-12 hp. 2♠=ukjent singel m/4+♥. 2NT=4+♥, min. invitt. 3♣/♦=6k, nat. invitt. 3♥=sperr. 3♠/4♠/♦=renons m/4+♥.	XY Overføring etter 1♥-1♠:2NT 1M-1NT:2NT=spørsmål (GF)	1♣-(1♦)-D=4 eller 5k ♥ 1♣-(1♦)-1♠=44 i ♥+♠
1♠		5	4♦	(10)12-21 hp	1NT=krav (6-12 hp). 3♣/♦/♥=singel m/4+♠ (invitt). Ellers som etter 1♥ (se over).	Etter 1M-2M: langfarge trialbids 1♥-1♠:2♣-2NT=krav (minst invitt)	4kM, 9-11 hp (etter forhåndspass) 1M-(2X)-3X=3k-støtte, min. invitt
1NT			3♥	15-17 hp. Kan ha 5k M eller 6k m (og til nød singleton)	Stayman og overføring. 2♠=NT/♦-invitt, spill i ♣ eller sleminvitt i én m. 2NT=spill i ♦, invitt i ♣ eller ♣+♦ og sleminvitt. 3♠=søk. 3♦=55 i M, invitt. 3M=singel. 4♣/♦=overf. til 4♥/♠. 4♥/♠=spill. 4NT=Blackwood!	1NT-2♣:2X-3♣=nytt søk. 1NT-2♣:2M-3♦=sleminvitt i M. 1NT-2♣:2♦-3M=4kM + 5k i aM 1NT-2♣:2♦-3♦=sleminvitt i én m	Rubensohl (overføringer fra 2NT) etter innmelding på 2-trinnet. Etter D som straff: DONT: RD=én farge, 2♣/♦/♥=fargen + en høyere
2♣	√			Sterk og krav, ca. 22+ hp eller minst 9 stikk og ca. 18+ hp	2♦=0-7 hp eller pos. uten god melding. 2M=6+hp og min.Hxxxx.2NT=min.55 i m. 3m=nat. 3M=AKQxxx.	2♣-2♦:2M-3♣=second negative 2♣-2♦:3M=4kM + minst 5k♦ (GF)	2♣-(innmelding)-D=0-3/4 hp (og P = krav, 4/5+ hp). Ny farge=nat./GF
2♦	√			Multi. Svake to ♥/♠ eller 24-25 hp balansert	2NT=eneste krav (søk). 2M/3M=pass eller korriger. 3m=ikke krav. 4♣= overfør til din M. 4♦=meld din M	Svar på 2NT: 3♣=maks. (og 3♦ er nytt søk). 3♦/♥=♥/♠ og minimum	Etter 2♦(D): P=♦ er ok, RD=ber om uttak, 2M=egen farge (spill)
2♥		5		U.s.: 5k + min. 4k m, 5-10 hp	2NT=krav (søk). Ny farge er krav kun i.s.	U.s.: 2NT spør etter minorfargen	D=straff. Ny farge er ikke krav
				I 4.hånd: 6-kort og 13-15 hp	I.s.: 6k, 9-11 hp.	Støtte til 3♥=ikke invitt (må da gå via 2NT)	I.s.: 2NT spør etter sidehonnør
2♠		5		U.s.: 5k + min. 4k m, 5-10 hp	2NT=krav (søk). Ny farge er krav kun i.s.	Som etter 2♥ (se over).	D=straff. Ny farge er ikke krav
				I 4.hånd: 6-kort og 13-15 hp	I.s.: 6k, 9-11 hp.	Støtte til 3♠=ikke invitt (må da gå via 2NT).	
2NT				20-21 hp og relativt balansert (kan ha 5k M eller 6k m)	3♣=søk (Muppet Stayman). 3♦/♥=overf. 3♠=minst 45/54 i minor. 4♣/♦/♥/♠ = sleminvitt i hhv. ♥/♠/♣/♦		
3♣		6		Sperr, HHxxxx i.s. 1./2.hånd	3♦/♥/♠ = naturlig rundekrav		D=straff. Ny farge er ikke krav
3♦		6		Sperr, HHxxxx i.s. 1./2.hånd	3♥/♠ = naturlig rundekrav. 4♣=cubid/sleminvitt i ♦		Ditto
3♥		6		Sperr, ikke spes. krav til farge	3♠ = naturlig rundekrav. 4♣/♦=cuebid/sleminvitt i ♥		Ditto
3♠		6		Sperr, ikke spes. krav til farge	4♣/♦ = cuebid/sleminvitt i ♠. 4♥=spill		Ditto
3NT				7+ gående minor, uten A eller K ved siden av i 1./2. hånd	4/5/6♣=pass eller korriger. 4♦=spør etter kortfarge. 4♥/♠=spill. 4NT=spør om lengde i minorfargen		
4♣♦		(6)7		Sperr, hullete farge	4♦=cuebid. 4♥/♠=spill. 4NT=spill.		
4♥		(6)7		Sperr, udefinert i 3./4. hånd	4♣=spill. 5♣/♦=cuebid.		
4♠		(6)7		Sperr, udefinert i 3./4. hånd	5♣/♦=cuebid.		
4NT	√			Spør etter spesifikke ess	5♣=0 ess. 5♦/♥/♠=ess her. 5NT=♣ ess. 6-trinnet:2 ess	SLEMKONVENSJONER	
5♣♦		(7)8		Sperr	Ny farge = cuebid.	Splinter, cuebids, RKCB (0314), Exclusion RKCB, DOPI/ROPI/DEPO.	
5♥♠		(7)8		Sperr	Ny farge = cuebid.	4♣ som RKCB med ♣ som trumf. 5NT (uten 4NT først) = "pick a slam"	