

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18, system videre.
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Svake innhopp, Leaping Michaels, Marmic (mot minor viser det begge major), mot major motsatt major og kløver.
Overmeldinger (Stil; Svar)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
X lik styrke 2kl= begge major 2ru= ukjent major 2hj/sp= gode kort.
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Mot sterke konvensjonelle åpninger
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	2 nd eller 4 th gjennom spillefører		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	AK/AK _x /AK _{xx} (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	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	
9	H9 _x /9 _{xx} /T9	H9 _x /9 _{xx} /T9	
X	H _{xx} <u>x</u> /HT9 _x <u>x</u> /x _{xxx} (x)	H _{xx} <u>x</u> /HT9 _x <u>x</u> /x _{xxx} (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1			Odd-Even
2			
3			
NT: 1			Odd-Even
2			
3			
Signaler (trump inkludert): smith mot nt (lavt likte). Lavt kort er styrke generelt når en kaster styrke/svakhet			
Doublinger			
Opplysende doublinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			

System-kort	
	
WBF	NBF
System:	
Spillere	
	Ulf Tundal Roar Voll
Grunnsystem	
Generelt	
Naturlig	
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar	
Kravpassituasjoner	
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder	
En del overføringsmeldinger og kunstige meldinger i meldingsforløp begge parter deltar (eks. sp viser hj og hj viser sp i enkelte posisjoner).	
Psykiske meldinger	

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4h	11+	Ovf.meldinger, 3ru=2254, 3major=singleton1444 2kl=omv minor, 2ru/hj ovf til major, 2sp=dårlig sperr i kløver, rutersperr, HHxxxx i ruter eller sleminv ruter.	Xyz alle posisjoner. Ovff med 3kort. Hopp til 2 i ovff farge 13-14 4k støtte,	Ovf etter innmeld XX etter X viser ruter
1♦		3	4h	11+	2kl=omv minor, ovff 2 trinnet. 2sp=dårlig sperr ruter, HHxxx inv I kløver eller sleminv kløver	Xyz alle posisjoner	Ovf etter innmeld
1♥		5		11+	2kl toronto, Stenberg 2nt, Minisplinter, doble renonshopp	Etter 1hj-1sp/1nt blir det ovff på 2-trinnet. 2kl blir tvetydig(gazilli-variant (minor og svak eller div 15-17, evt sterk med 5k minor (kommer da igjen med 3kl))	2sp minisplinter, 3kl viser inv 3k, 3ru 4k støtte uten singleton. Etter innm 2trinnet: ovff krav 3k støtte, Stenberg, innm 3trinnet 4kl=15+ 4k støtte, 4ru 11-14 singel og 4kstøtte
1♠		5		11+	Som 1hj		3kl viser inv 3k, 3ru 4k støtte uten singleton, 3hj splinter. Etter innm2trinn som 1hj åpning.
1 NT				15-17	2kl stayman, 2sp viser 6kl maks inv eller GF single minor. 2nt=6ru og maks inv eller GF begge minor, 3kl=single major, 3ru=stayman 5k, 3h/s nat sleminv. 4kl/ru ovff.	1nt-2sp-2nt/3kl? (3ru=single, 3maj/nt viser single kl, 4kl=single og sleminv ruter 1nt-2nt-3kl/3ru? (3major=single, 3nt sleminv minor55, 4kl sleminv 55 (svar 4ru=neg, 4h KC kl, 4sp KC ru)) 4ru sleminv 65, 4h KC kl, 4sp KC ru	Innm 2trinn: Ovff 3-trinnet, Innm 3hj: ovff 4trinnet, 4sp=minor Innm 3trinn: ovff 3 og 4trinnet Innm 4kl: ovff:
2♣	X		Ja	Sterkt	2ru svakt, 2hj/sp 0-4 og svakt. 2nt-3hj ovff og pos.kort (normalt mulig slem. 3sp=EKDxxx i en farge). 3nt=11-12 bal	2kl-2ru-2hj enten nat eller 24-25nt (2sp=pos hand, 2nt=5kspar, 3kl=sec.neg, 3ru/hj=5k sp+ sidefarge). 2kl-2ru-? viser 3hj=4k+lengre ruter, 3sp=5-6ru og 4kl	Pass viser 5+, x=0-4, mld=5+ På 3-trinnet 6+
2♦	x	6(5)		Multi, svake 2major	2nt spør, ny farge krav for runde	Svar på 2nt: 3kl=max, (3ru nytt rele og melder motsatt major) 3ru/hj viser min og fargen over.	XX=meld fargen
2♥		5		5k og 4+minor	2nt spør. 3kl=pass eller preferer.	Svar 2nt: 3minor sidefarge og min, 3major maks og sidefarge i minor (hj=kl, sp=ru)	
2♠		5		5k og 4+minor	Som 2hj		
2 NT				22-23	3kl spør, 3ru/hj=ovff, 3sp minorstayman, 4-trinnet=doble ovff.	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr			
3NT				Gående major	4kl sleminteresse (4ruter viser litt ford. Ekte cue ellers) 4ru meld major, 4major for spill		
4♣, ♦				Sperr			
4♥, ♠				Sperr			
4NT				Spør etter ess	5kl ingen ess, melder esset, 5nt viser 2, 6kl=kl		