




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, 2♣ = spørsmål → 2nt=15-16
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
Over M: 2M: høyeste og ♣, 2nt: 2 laveste, 3-trinn: sperr
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Over 1m (2-): 2m = nat Over 1m (3+): 2m = 55 M Over M: andre M og ♣
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
2♣ = Major 2♦ = 1M 2♥ = 4(5)♥ & 5+♣/♦ 2♠ = 4(5)♠ & 5+♣/♦
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
X = opplysende  2♦ (multi)/2♥/2♠: 4♣/♦ = Fargen + ♥/♠ GF
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
(1kl = sterk) → dbl = M, 1nt/2nt/4nt = m (2kl = sterk) → dbl = ♣, 2nt/3nt/4nt = m
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
XX = (9) 10+  1♣ ((dbl) - system på 1M (dbl) - 2♣ = minst god løft i M 1M (dbl) - 2nt = minst inv, 4+ M 1M (dbl) - 2M = svak løft

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3., 5.	3., 5. Når støttet makkers farge: invitt fra A/K/Q	
NT	Invitt (normalt fra minst 10) Høyeste fra xxx/xx Høyeste/nest høyeste xxxx	M: 3., 5.. Minor (når vist 3+): invitt fra minst 10	
Videre	Smith, lav fra utspiller, høy fra makker = liker		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/KQ/KQJ/KQx(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Dame	QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/T9x	
9	9x	98xx/9xx/9x	
X	Hxxx/xxxx/xxx/xx	Hxxx/Hxxxx/xxxx(x)	
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
Trumflavintahl, Styrke på utspill mot både NT og farge 5- og 6-trinnet mot farge: E ber om styrke, Konge om fordeling			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Support x og xx til 2♥			

System-kort		
		
<b>WBF</b>		<b>NBF</b>
System:		
<b>Spillere</b>		
	Finn Brandsnes	Sven-Olai Høyland
Grunnsystem beste minor, 5kort M		
Generelt		
Overføring etter 1♣ 1m - 2m = F1, 4+ 1M - 2♣ = F1 ♣ / inv+ med 3 M / bal & FG 1♥ - 2♦ = F1, 5+ ♦ 1♠ - 2♦♥ = F1, nat, 5+ 1nt = 15 - 17 (kan ha 5 M / 6 m) 2♦ = 2 - 8, (5) 6 M (ingen sterke varianter)		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	3♠	(10) 11 - 21hp	1♦ = 4+♥, 1♥ = 4+♠, 1♠ = 6-9, bal eller ♦, 1NT = 10-11NT 2♣ = omv minor, 2♦♥ overf 2-8/13+, 2♠ = 5+♣ 8-10, 2NT = ca 12, bal (vanligvis ikke 4 M), 3♣ = sperr 3x = renons	Xy, xyz (På om en innmelding/dbl), Etter pass i åpning er 2♦ = inv m/♦	1♣ - (x/1♦) - sys på 1♣ - (1♥): dbl = 4+♠, 1♠ = 3-♠
1♦		3	3♠	(10) 11 - 21hp	Nat svar på 1 trinnet, 2♥♠ = FG, god farge 3♣ = (4)5+♦ 8-10, 3♦ = sperr, 3M = renons	Xy, xyz (På om en innmelding/dbl), Etter pass i åpning er 2♦ = inv m/♦	1♦ - (1♥): dbl = 4+♠, 1♠ = 3-♠
1♥		5	3♠	(10) 11 - 21hp	1NT = 6-11; 2♣ = F1♣ / 3♥ og inv+ / bal, FG 2♠ = ukjent kf, 4+♥, inv. 2NT = FG, 4+♥ 3♣ = 6-9, 4+♥ 3♦ = 10-11, 4+♥ 3♥ = sperr, 4♥+ 3♠4♣♦ renons 4♠/5♣/5♦: spill	Xy	1♥ - (x) - 2♣ ok/minst god løft i ♥ p - 1♥ - 2♣/♦ = toronto 3 / 4+ støtte Også om motparten melder inn 1♠
1♠		5	3♥	(10)11 - 21hp	1NT = 6-11, 2♣ = som over 1♥ 2NT = FG, 4+♠ 3♣ = ukjent kf, 4+♠, inv. 3♦ = 6-9, 4+♠, 3♥ = 10-11, 4+♠ 3♠ = sperr 4♠+, 4♣♦ renons	1♠ - 1nt 2nt = FG	1♠ - (x) - 2♣ ok/god løft i ♠ p - 1♠ - 2♣/♦ = toronto 3 / 4+ støtte
1 NT			2♠	(14)15-17	2♣ stayman, 2♦♥ = overføring, 2♠ = en minor, 2NT = invitt 3♣ = spør e. 5M, 3♦ = kortfarge, 3♥ = 4-1-x-x, 3♠ = 1-4-x-x 4♣ = ♥, 4♦ = ♠	1NT-2♣ 1NT-2♣ 2♥ - 2♠ = FG♥ 2♠ - 3♥ = FG♠	
2♣	x			Sterk, kan være fordelingshand	2♦ = 0-5 eller waiting, 2♥♠, nat, FG 2NT = minst 9 m, minst mild sleminv mot 20-21, 3m = nat, 3M = 0/1 i M, 3 i andre M, minst 54 m, ikke slemint. mot 20-21 bal, 3NT=gående farge 6+	Etter 2♣-2♦-2M-3♣ = kan være kunstig og svak	2♣ - (innmelding) Dbl = 0 - 4/5 Pass = GF
2♦	x	0		Multi svake 2♥♠ 2-7(8) hp Kan ha bra 5k farge i gunstig	2♥♠ = p/c, 2nt: spørsmål, 3♣♦: nat ikke krav, 3♥: sperr i M-fargen, 3♠ = nat inv, 4♣: ber om overføring til M, 4♦ = meld M, 4♥/♠ = spill	2♦ - 2♠ 3♣ = max 3♦ = min	2♦ - (innmelding) - 4♦ = meld M
2♥		6		8-10/(11)Hp	2NT = spør etter kf og evt styrke Fargemelding = nat krav		
2♠		6		8-10(11)Hp	2NT = spør etter kf og evt styrke Fargemelding = nat krav		
2 NT				22-23hp	Puppet stayman, overføring utgkr. 3♠: spør etter minor, 4♣/♦ sleminv i ♥/♠, 4♥/♠ sleminvitt ♣/♦	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		2-10hp	Ny farge = rundekr	Rkcb 5♣=03, 5♦=14, 5♥=2E u/tr D, 5♠=2 E m/tr D, 5nt=renons med odde antall E, 6-trinn = renons og parantall E.	
3NT				1.2. hand gående minor	4♣=spill i minorfargen, 4♦=spørsmål om kortfarge, 4nt=spørsmål om lengde	splinter, renonsvisende hopp, exlusion bare på 5-trinnet,	
4♣/♦		6		Sperr	4♥/♠ = spill	Hopp til 5NT når trumf ikke avtalt: velg slem	
4♥/♠		6		Sperr			
4NT				Sp spesifikt E	5♣=0, 5♦ = ♦E, 5♥ = ♥E, 5♠ = ♠E, 5nt = ♣E, 6♣ = 2E		