

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Soneavhengige innmeldinger
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
1NT = 15-18
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Sperr, soneavhengig. 2NT=to laveste 4♣/♦ mot 2/3 M 5+♣/♦ og 5+ i motsatt M
Overmeldinger (Stil; Svar)
Begge major mot minor. Kløver og motsatt major mot 1♥/♠ 1x-3x= sp om hold
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Db1 = Lik styrke+ 2♣ = begge major 2♦ = 5+♥ eller ♠ 2♥ = 4(5)♥ + 5+minor 2♠ = 4(5)♠ + 5+minor 2NT = begge minor eller sterk 2-seter
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Oppl x, Minorinnmelding mot 2/3M = 5+ i minoren og 5+ i motsatt M
Mot sterke konvensjonelle åpninger
x=begge M, NT=begge min
Etter opplysende dobling fra motparten
Xx= ca 10+, 2NT=10+ med støtte, minisplinter etter M 1 over 1 rundekrav 2trinnet ikke krav

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	Lav=styrke		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/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	HT9x/T9x	HT9x/T9x	
9	H98x	H98x	
X	Hx \underline{xx}	Hx \underline{xx}	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Lav=styrke	Fordeling	Lav=styrke
2	Fordeling	Lavinthal	Fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Lav=styrke	Smith	Lav=styrke
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	
Signaler (trump inkludert): Lav smith fra begge, Norsk fordeling			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Lebensohl			
Spesielle kunstige og competitive Db1/Rdbl			
Support db1/rdbl, responsive db1			

Systemkort		
		
WBF		NBF
System:		
Spillere		
	Lars Frøland	Steinar Aa
Grunnsystem		
Generelt		
Nat, 5533 (14+)15-17NT Norsk og lavt som styrke		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
Etter utgangskrav og straffedoblinger		
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	4♥	3+♣,11-22hp	1♦/1♥/1♠=nat, 2♣ = omv minor, 1NT=6-11, 2NT=inv 2♥/2♠= 6k,3-8hp	Xyz, 1NT etter 1♦ benekter ikke 4M, kortfargeinv	Overmelding=minst inv ♣ X mot 1♥=4+♠, 1♠=benekter 4♠ Langfargeinvitt
1♦		3	4♥	3+♦ (4432) 11-22hp	1♥/1♠/1NT = nat, 2♣ = GF nat, 2♦ = omv minor, 2♥/2♠= 6k,3-8hp, 2NT = Nat inv, 3♣=natinv, 3♦ = sperr i ♦	Xyz, kortfargeinv	Overmelding= minst inv ♦ X mot 1♥=4+♠, 1♠=benekter 4♠ Langfargeinvitt
1♥		5	4♦	5+♥11-21hp	2/1 = GF, 2♠=4-8 6♣, 2NT= GF Stenberg, 3♣=nat inv, 3♦=nat inv, 3♥ = inv	Xyz, 1♥-1NT-2NT=GF, kortfargeinv	Dobbel Toronto etter pass gjelder også etter innm 1sp og X, mini splinter etter pass
1♠		5	4♦	5+♠ 11-21hp	2/1= GF, 2NT = GF Stenberg, 3♣=natinv, 3♦ = nat inv, 3♥ = nat inv, 3♠ = inv	1♠-1NT-2NT=GF	Dobbel Toronto etter pass gjelder også etter X, mini splinter etter pass
1 NT			4♦	(14)15-17NT(5M/6m/5422)	Stayman, minor stayman, overf., 3x=sleminv med god farge, 4♣/♦ = overf til ♥/♠, 4M=spillemelding		Overføringslebensohl
2♣	X			sterkt	2♦=avventende, 2NT=begge min		X=0-4 hp, Pass=5+ hp
2♦	X			6(5)♦ 5-9HP	2NT=inv, 3♣♥♠=GF nat, 3♦=sperr		
2♥	X			6(5)♥ 5-9HP	2NT=sp etter singel, 3♣♦♠=GF nat, 3♥=sperr		
2♠	X			6(5)♠ 5-9HP	2NT=sp etter singel, 3♣♦♥=GF nat, 3♠=sperr		
2 NT				20-21 bal	Puppet stayman 4♣/♦ =Nat sleminvitt	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr			
3NT	x			Gående min, sjanse I 3-4 hånd	4♣ p/c 4♦=sp etter kortfarge, 4M=for spill	Stenberg Splinter	
4♣,♦				Sperr		RKCB 0314	
4♥,♠				Sperr			
4NT	x			Spørsmål etter spesifikt ess	5♣=0, 5♦/♥/♠=esst, 5NT=2 esss, 6♣ = ♣ess		