

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1-trinn: aggressivt, 2-trinnet: konstruktivt Svar: Konstruktivt uten hopp, hopp er krav, cuebid er godløft, dobbelhopp er splinter
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 i andre hånd, 12-16 i fjerde hånd
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
1-farge: aggressivt, grei hånd i sonen mot utenfor sonen 2NT = 2 laveste svak/sterk 5+/5+
Overmeldinger (Stil; Svar)
Over 1 minor: begge major 5+/5+ svak/sterk Over 1 major: motsatt major og en minor 5+/5+ sterk/svak Hopp cuebid: spm om hold utenom over 3kl
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2kl = begge major, 2ru=en major, 2hj/sp = 4(5 dårlige) og lenger minor DONT etter pass eller i 4de hand: x = langfarge, 2kl = kl+maj, 2ru=ru+maj, 2hj = begge maj, 2sp = konstruktivt
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Take out dbl, 2NT lebensohl Leaping michaels minor + major/motsatt major
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot sterk 1kl: multilandy 2kl: x = begge major, 2NT = begge minor
Etter opplysende dobling fra motparten
Redbl = 9+HCP

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			
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	Styrke	Lavinthal	Styrke
2	Lavinthal	Fordeling	Lavinthal
3	Fordeling		Fordeling
NT: 1	Styrke	Lavinthal	Styrke
2	Lavinthal	Fordeling	Lavinthal
3	Fordeling		Fordeling
Signaler (trump inkludert):			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Aggressivt			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Neg dbl, støtte dbl, 1kl-1ru-x = 4+ hj, 1kl/ru-1hj-x = 4+ spar			

System-kort		
		
WBF		NBF
System:		
Spillere	Kristian Stangeland	Daniel Ueland
	Klepp BK	Klepp BK
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig, overføring etter 1 kløver		
1NT = 14+-17 kan ha singel/6 korts farge, 5422		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2ru = 6 korts major 4-11		
2h = 5 korts 4-11		
2sp = 5 korts 4-11		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Kan oppstå		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4sp	8+ HCP	Kløverføring		
1♦		4	4sp	8+ HCP	2NT = 9-11 med ruter, 3ru 4-8 HCP		
1♥		5	4sp	8+ HCP	2ru = svakløft eller nat, 2hj = 8-11, 2NT = Stenberg, 2sp/3kl/ru = singleton, 3sp/4kl/ru renons		
1♠		5	4hj	8+ HCP	2hj = svakløft eller nat, 2sp = 8-11, 2NT = Stenberg, 3kl/ru/hj = singel, 4kl/ru/hj = renons	Etter Stenberg: 3kl = min, 3ru = tillegg, 3hj/sp/NT = singel kl/ru/maj, 4-trinnet: dårlig 5 korts, 4 major = min med 6 korts major	
1 NT		4sp		14+-17HCP	2kl = stayman, 2ru/hj = overf, 2sp = minor overf, 3kl = puppet, 3 ru = sleminv i en minor		
2♣				Sterk			
2♦				6 korts major eller 24-26 NT			
2♥		5		4-11 HCP			
2♠		5		4-11 HCP			
2 NT				22-23 HCP		Slemkonvensjoner	
3x				Sperr		0314, DOPI/ROPI	
3NT				Gående minor uten side konge/ess			
4♣,♦				Sperr			
4♥,♠				Spill			
4NT				Spm etter ess			