




Forsvar, konvensjoner	
Innmeldinger	
1-trinnet: Normal	
2-trinnet: Normal	
1 NT innmelding (2./4. hånd; Svar)	
15-18 NT.	
1NT-system	
Hopp innmeldinger	
Sunne innhopp, konstruktiv i rød sone	
Overmeldinger	
(1♣ 2+) 2♣ = Nat. 2♦ = 4♠ + 5+♥	
(1♣ 3+) 2♣ = 4♠ + 5+♥	
(1♦) 2♦ = 4♠ + 5+♥	
(1♥) 2♥ = 5♠+5m, (1♠) 2♠ = 5♥+5m	
2NT= to laveste umeldte	
Forsvar mot 1NT	
Meckwell DONT": Dbl = Begge major eller 1 minor, 2♣ = ♣ + en farge 2♦ = ♦ + en major, 2♥ = 5+♥, 2♠ = 5+♠	
Forsvar mot sperremeldinger	
Mot Multi viser dbl 4♥ eller oversterk.	
Leaping Michaels 4m; minoren + andre M (minst 5-5)	
Over 3M. Minoren + andre M (minst 5-5)	
Forsvar mot sterk 1♠ og sterk 2♣	
(1♣16+) D=oppl., 2♦♥♠=konstruktiv sperr 10-13hp (2♣sterk) D=Major, 2NT=Minor	
Etter opplysende dobling fra motparten	
Rdbl = 10+ hcp.Fargemeld på 1-trinnet er F1. På 2-trinnet ikke krav. Hopp til 2-trinnet er 6k og 0-6 hp. Hopp til 3-trinnet er minisplinter. 2NT er invittstenberg.	

Utspill og signaler			
Utspill stil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	3 rd -5 th	3 rd -5 th	
NT	ATT (possible 3 rd -5 th)	3 rd -5 th	
Videre	Attitude		
Utspill			
Lead	Mot farge	Mot NT	
Ace	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
King	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x),AKJT	
Queen	QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x),KDT9	
Jack	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	98xx/9x	H9x/98x/9x	
X	Hx xx /HT9 x /x xxx (x)	H xx /HT9 x /x xxx (x)	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Suit:	Styrke/svakhet	Lavinthal	Styrke/svakhet
2 nd	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3 rd	Lavintahl		Lavinthal
NT:	Styrke/svakhet		Styrke/svakhet
2 nd	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3 rd	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Styrkekast: Laveste i fargen.			
Doblinger			
Opplysningsdoblinger			
Normale oppl.dobl. Kan være svakere i 4. hånd.			
Spesielle, kunstige og kompetative dobl/redobl			
Negative, responsive, support til 2♥			

System Card		
		
WBF		
Kategori: Grønn		
Spillere		
	Geir Enge	Astrid M Grønnesby
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig system med kløverføring		
1♣ = 2+♣ 10-22 hp -> overføringssvar		
1♦ = 4+♦, 10-22 hp		
1♥ = 5+♥, 10-22 hp		
1♠ = 5+♠, 10-22 hp		
Sunne åpninger, kan avvike en god del i 3. hånd 1NT = (14)15-17 hcp kan ha 6332, 5422, 5431 e. 4441		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
2♦: 6-10 hcp 6+ M eller 24+ NT		
2♥: 5♥, 6-10 hp		
2♠: 5♠, 6-10 hp		
Spesielle kravpass situasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Ved ekstreme fordelinger kan en åpne på 1-trinnet med færre enn 10HP.		
Psykiske meldinger		
Kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. D. til	Beskrivelse	Svar på åpning	Videre meldingsforløp	Etter forhåndspass
1♣		2	4♠	10-22 hcp, 2k+♣. Kan ikke ha 2-3k♣ og 4k♦	Overføring: 1♦=4k+♥, 1♥=4k+♠, 1♠=6-9 hcp eller ruter, 1NT=10-11 hcp. 2♣ = omv. minor, 2♦ = 6k♦, 0-5 hp, 2♥ = 6k♥, 0-5 hp, 2♠ = 6k♠, 0-5 hp 2NT=13-15 eller 19-20 hcp. 3NT=16-18 hcp	1♣-1♠, 2♦ = trenger ikke være revers XYZ: 2♣ inv, 2♦ GF 1♣-2♣: 2♦ = minimum, 2♥ = 13-14 hp 2♠ = 15-16 hcp m en kortfarge 3♦♥♠ = 17+ m kortfarge	
1♦		4	4♠	10-22 hcp, 4k+♦	2♦ = omv. minor, 2♥ = 6♥, 0-5 hcp, 2♠ = 6♠, 0-5 hcp 2NT = Invitt	1♦-2♦: 2♥ = 13-14 hp, 2♠ = 15-16 hcp m en kortfarge, 3♣♥♠ = 17+ m kortfarge XYZ: 2♣ inv, 2♦ GF	
1♥		5	4♠	10-22 hcp, 5k+♥	1NT=6-11, 2♣=F1, 2♦=GF unntatt gjennmeld, 2♥=nat, 2♠=6k♠, 0-5 hp, 2NT=Stenberg inv, 3♣♦ = minisplinter, 3♥ = sperre, 3♠/4♣♦ = renons	1♥-2NT: 3♣ = min, 3♦ = bal 14+, 3♥ = 0/1k♣, 3♠ = 0/1k♦, 3NT = 0/1k♠ 4 m = 5-5 gode farger XYZ: 2♣ inv, 2♦ GF	1♥-2♣ = Toronto 3k♥ 1♥-2♦ = Toronto 4k♥ 1♥-2♥ = nat. 4-7 hcp
1♠		5	4♥	10-22 hcp, 5k+♠	1NT=6-11, 2♣=F1, 2♦=GF unntatt gjennmeld., 2♠=nat, 2NT=Stenberg GF, 3♣♦♥ = minisplinter, 3♠ = sperre, 4♣♦ = renons, 4♥ =	Stenberg som 1♥ 1♠-1NT; 2♣/♦ = ovf., 2♥ = 6k♠ 14-17, 3♣♦♥ = 5-5 GF	1♠-2♣ = Toronto 3k♠ 1♠-2♦ = Toronto 4k♠ 1♠-2♥ = 1♠-2♠ = nat. 4-7 hcp
1 NT			4♠	(14)15-17 hcp Kan ha 6322, 5422, 5431, 4441 - hender	2♣ = stayman, 2♦♥ = overføring, 2♠ = minorstayman, 2NT = invitt 3♣♦ = 6 kortfarge 7-8 hcp 4♣♦ = ovf til ♥/♠	1NT-2♣, 2♦-2♥ = velg major 1NT-2♣, 2♦♥-2♠ = 4♠ max invitt 1NT-2♣, 2♥-2NT = rele 1NT-2♣, 2♠-3♠ = rele	
2♣	x			22-23NT, 20+ hcp eller stikkbetont, Dobbel negativ	2♦ = svak el. avventende, 2M=6+ hcp 5k+ GF 2NT=4+-4+ minor,	2♣ - 2x, 2NT=22-23NT.	
2♦	x			MULTI, 6c M (7-10 hcp) el. 24+ NT.	2♥=P/C, 2♠=spillemeld., 2NT= rele, 3♦ = sperr i M, 3M = invitt med egen farge	2♦ -2NT, 3♣=max, 3♦=min♥, 3♥=min♠	
2♥		5		5k♥, 6-10 hcp	2♠ = Spill, 2NT=?, 3♣=pref.minor 3♦ = Inv+♠, 3♥ = sperre, 3♠ = splinter 4♣♦ = splinter	2♥-2NT: 3♣ = min m♣, 3♦ = min m♦, 3♥ = 8-10 4+♣, 3♠ = 8-10 4+♦, 3NT = max 5332	
2♠		5		5k♠, 6-10 hcp	2NT=?, 3♣=pref.minor, 3♦ = inv+♥ 3♠ = sperre, 4♣♦ = splinter	2♠-2NT: 3♣ = min m♣, 3♦ = min m♦, 3♥ = 8-10 4+♣, 3♠ = 8-10 4+♦, 3NT = max 5332	
2 NT			4♠	20-21 hcp	3♣ = puppet-Stayman, 3♦♥ ovf., 3♠ minor 4 tr.: dobbel overføring, sleminvitt	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperremeld., 6k+ m, 6k+ M		RKC-Blackwood (0314), vil alltid høyne til 6 med 3 eller 4 ess	
3NT	x			Gående minor, ingen sidestyrke EKDJxxx	4♣ = P/C, 4♦ = asks for control 4♥♠ = natural, for play	Exclusion BW	
4♣♦		6		Sperremelding	4M for spill	5NT er "pick a slam"	
4♥♠		6		Sperremelding	Cue-bids, 4NT=RKCBW	Splinter, Cue-bid, last train, DoPi, RoPi	
4NT				Spørsmål om spesifikt ess	5♣ = 0 ess, 5NT=2 ess, 5♦/5♥/5♠/6♣ = esset i fargen		