




Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1-trinnet: Kan være tynne. 2-trinnet: Solide Overmelding av motpartens åpningsfarge viser i utgangspunktet en god løft i makkers innmeldte farge.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 (11-15 i 4.hånd). Samme svar som etter egen NT-åpning dersom det videre meldingsforløp er uforstyrret.
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)
I prinsippet svake, men stiller krav til en brukbar farge. 2 NT = 2 laveste umeldte, sonene avgjør styrken. Dobbelthopp i åpningsfarge spør om hold i fargen
Overmeldinger (Stil; Svar)
Over minor: begge major. Over major: motsatt major + 1 minor
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
2♣ = udefinert enseter 2♦ = begge major 2♥ = hjerter + minor 2♠ = spar + minor 2 NT = begge minor
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Oppl. DBL
Mot sterke konvensjonelle åpninger
1♣ – DBL = major etter sterk kløveråpning (16+) 1♣ – 1 NT = minor etter sterk kløveråpning (16+)
Etter opplysende dobling fra motparten
Redobl. = 10+ Fortsatt minisplinter etter majoråpning 2 NT = fortsatt inv.stenberg etter majoråpning

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	svenske	svenske	
NT	svenske	svenske	
Videre	Styrkekast: små kort / Norsk fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx(x)	AK(x)	
Konge	AK/KQ(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/T9x/Tx	HT9x/T9x/Tx	
9	H9x	H9x/9xx	
X	Hxx _x	Hxx _x	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fargepreferanse	Fordeling
3	Fargepreferanse		Fargepreferanse
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Fargepreferanse	Fargepreferanse	Fargepreferanse
Signaler (trump inkludert):			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Solide oppl. DBL. Lebensohl i de posisjoner hvor det er nat.			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Negative DBL. av type high-low, responsive DBL., men ikke støttedoblinger			

Systemkort		
		
WBF		NBF
System:		
Spillere	Thor Holm	Sverre Nordseth
	10749 Dr. Arb.for.	8336 Dr. Arb.for.
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig, 5 kort major, beste minor. 2 over 1 er GF unntatt ved eventuell gjentakelse av fargen eller 2 NT.		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
De normale som følge av neg. doblinger		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
xy-NT, men ikke noen xyz-variant generelt positive trialbids (ber om hjelp i gitt farge)		
Psykiske meldinger		
Aldri, da fantasien/kreativiteten ikke strekker ti.		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	3♠	11-20	1kl - 2 NT = 11-12 og invitt. 1kl - 2kl = omv. minor 1kl - 3kl = sperr 1kl - 2ru/2hj/2sp = svakt hopp		
1♦		3	3♠	11-20	Samme prinsipp som ovenfor		
1♥		5	3♦	11-20	1 hj - 2 NT = invitt.stenberg 1 hj - 3m = minisplinter, 1hj - 3 hj = sperr Toronto-variant etter 3. og 4.håndsåpninger	3 hj = minimum, andre svar lavere enn 3 hj viser tillegg med meldt farge. Svar > 3 hj er Cue.	
1♠		5	3♦	11-20	Samme prinsipp som ovenfor	Samme prinsipp som ovenfor	
1 NT				Kan ha 5 kort major	2kl = stayman, men behøver ikke ha majorinteresser Vanlige overføringer der 2 spar er minoroverføring 2 NT = invitt med kløver, 1 NT - 3kl = puppetvariant	1 NT - 2kl - 2 ru - 2hj velg major, søplestaymann	
2♣	x			20+ eller spesielt spille- sterk hånd	3hj/3sp = 6-kort, 2 topphonnører og ellers ingenting	3 kl er second negative etter 2 kl - 2ru - 2hj/sp	
2♦		6		Svake 2	2hj/2sp = krav for en runde, men kan være en finte 2 NT ber om å vise eventuell sidehonnør		
2♥		6		Svake 2	2 NT = krav og etterspør primært singleton evt. fargekvalitet		
2♠		6		Svake 2	Samme som ovenfor		
2 NT				20-21	3 kl = puppet, 3 ru/3hj = overføring, 3 sp = minoroverføring av en eller annen type	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr Konservative i 1. og 2. hånd	3m - 3M = GF 3M - 4m = Cue	RKCB (0314), splinter, Cue-bids, Lightner DBL.	
3NT	x			Gående minor uten side-A-K	4 kl = pass eller korriger		
4♣,♦		7		Sperr			
4♥,♠		7		Sperr			

4NT			Spør etter spesifikt Ess	
-----	--	--	-----------------------------	--