

Forsvars- og konkurransemeldinger
Innmeldinger (Stil; Svar)
Naturlig (lett stil på 1-trinnet, solid på 2-trinnet og i sona; lempes på krava etter at makker har passa); overmelding av åpningsfargen er god løft / ny farge er rundekrav.
1 NT-innmelding (Svar)
(14)15-18hp
Samme system som etter åpning 1NT
Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)
Svake (sonebetonte) innhopp og normalt minst 6 kort.
Overinnmeldinger (Stil; Svar)
Høyeste + 1m etter majoråpning, begge major etter minoråpning. Minst 5-5. Sonebetonte overmeldinger – enten sterk eller svak. Hoppovermelding er spørsmål om hold. Det samme for overmelding av svake 2-åpninger.
Mot NT (vs. Sterk/Svak)
Mot sterk NT bruker vi Bartnes: Dbl=Enten ♣+♦ (min 4-4) / kun ♦ / ♥+♠ (min 4-4) / sterk med ♠ (3-4 tapere).
2♣=♣+ ♥/♠ (min 5-4). 2♦=♦+ ♥/♠ (min 5-4). 2♥=♥. 2♠=♠
Mot svak NT (maks 15hp) bruker vi Amundsen:
Dbl = minst like sterk som åpningshånden. 2♣= ♦ eller ♥+♠.
2♦= ♥ eller ♠+ 1m / 2♥= ♥+ 1m / 2♠= ♠
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Dobling er opplysende og normalt mottagelig i de umeldte/motsatt major. Sterk dersom ikke mottagelig i major
Fargemelding er naturlig og ca 10-16hp.
Med sterkere hender dobl vi vanligvis først.
Overmelding er spørsmål etter hold.
Overmelding er begge major etter åpning 3♣/♦.
Hoppinnmelding er naturlig og utgangskrav.
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Mot sterk 1♣ og 2♣ bruker vi Amundsen
Etter opplysende dobling fra motparten
1 over1 er krav. 2 over1 er ikke krav.
Rdbl = 10 hp+ med interesse for å ta motparten

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske	Norske	
NT	Norske (4. høyeste)	Norske	
Videre	Invitt fra honnør inne i spillet / lavinthal		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AK/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(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	HT9x/AQT(x)/T9x	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9	
X	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	Hxxx/HT9x/xxxx(x)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	styrke/svakhet	fordeling	styrke/svakhet
2	fordeling	fordeling/lavinthal	fordeling/lavinthal
3	lavinthal	lavinthal	lavinthal
NT: 1	styrke/svakhet	fordeling/lavinthal	styrke/svakhet
2	fordeling	fordeling/lavinthal	fordeling/lavinthal
3	lavinthal	lavinthal	lavinthal
Signaler (trump inkludert): Små som styrke, Norske fordelingskast/utspill. Kan hende med lavinthal i trump.			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Opplysende dbl fra 10 hp+			
Gjenåpnings dbl fra 8 hp+			
Spesielle kunstige og kompetitive Dbl/Rdbl			
Support dbl tom 3♥. Responsive dbl tom 3♠,			
High/low dbl tom 2♥, negative dbl fom 2♠ tom 4♠			

 WBF		System- kort			
System: NATURLIG					
Spillere					
	26777-Stian Andersen		30670-Marius Bartnes		
	Lillehammer BK		Lillehammer BK		
Generelt					
5-5-4-2 / Norske fordelingskast/-utspill / små som styrke (14)15-17 NT (kan inneholde sgl / 6-korts farge) 2over1 er utgangskrav (ikke når fargen gjentas på 3-trinnet) 2♣ = 20 hp+ ubalansert eller 20-21NT / 25-27NT / 28-30NT Svake 2♦/♥/♠ (5-10 hp, normalt 6-kortsfarge) 2NT = 22-24NT (alle NT-hender kan inneholde sgl/6k-farge)					
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar					
Nei					
Kravpassituasjoner					
Når motparten stamper er dbl styrke, og pass svakhet/straff.					
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder					
XYZ, Invittstenberg, Romex, Omvendte minorhøyninger. Maursluker(Leaping Michaels) mot svake 2 (3-4 tapere). Hopp til utgang i første melderunde er alltid for spill.					
Psykiske meldinger					
Kan forekomme					

Åpning	Ku ns tig	M i n · #	H /L d bl to m	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller etter forhåndspass
1♣	x	2	2♥	10 - 23 hp	1♦=nat / 5-8NT. 1NT=9-10. 2♣=10+. 2x=nat, svakt. 2NT=11-12. 3♣=6-9. 3x=renons. 3NT=13-16	Walsh / XYZ / XY-NT	Nei
1♦		4	2♥	10 - 23 hp	1NT=6-10. 2♦=10+. 2M=nat, svakt. 2NT=11-12 3♦=6-9. 3x=renons. 3NT=13-16	XYZ / XY-NT	Nei
1♥		5	2♥	10-22 hp	1NT=6-11. 2♥=5-10. 2over1 = Nesten GF. 2♠/3♣/♦ = singleton (renons) 2NT=invitt+ i ♥. 3♥=sperr (inv. mot 18-19)	1♥-1x-3m = Minst 5-5, GF 1♥-1NT-2♣ = (14)15+ 1♥-1NT-3♥ = GF	2♣ = 8-11 med ♥-støtte 2♥ = 3-7 Gjelder også etter dobling og 1♠ inn
1♠		5	2♥	10 - 22 hp	1NT=6-11. 2♠=5-10. 2over1 = Nesten GF. 2♣=3k+. 3♣/♦/♥ = singleton (renons) 2NT=invitt+ i ♠. 3♠=sperr (inv. mot 18-19)	Likt som etter 1♥-åpning	Likt som etter 1♥-åpning
1 NT			Neg tom 3♥	15-17 hp	2♣=non forcing stayman Overføringer. 2♠=minorsøk; 2NT=lengst ♣. 3m=invitt, ca HH sjette. 3M=naturlig sleminvitt 4m=Texas (såfremt med hopp)	Smolen	Nei
2♣	x	0		20 hp+	2♦=svak eller avventende. 2M=naturlig, 6 hp+ 2NT=minst 5-4 i minor, 6 hp+. 3m=naturlig, 6hp+	3♣ = 2nd negative	Nei
2♦		6		5-10 hp	2NT=invitt+, ny farge på 3 trinnet er krav, mens 2M er ikke krav.		3. håndsåpning kan være svakere/sterkere.
2♥		6		5-10 hp	2NT=spør etter singel. 3♣=spør etter fargekvalitet og styrke, ny farge på 3-trinnet er krav.	Hopp er kortfarge	3. håndsåpning kan være svakere/sterkere.
2♠		6		5-10 hp	Likt som etter 2♥-åpning	Hopp er kortfarge	3. håndsåpning kan være svakere/sterkere.
2 NT				22-24 hp	Puppetstayman og overføringer	Slemkonvensjoner	
3x		6		5-11 hp	Ny farge er alltid krav	1430-RKCB, splinter, cue bids, last train, DOPI, ROPI, exclusion blackwood. 03/14 når kløver er trump og på exclusion.	
3NT		7		Gående minor u/ sidekonge	4 / 5♣ = pass eller korriger 4♦ ber om cuebid; → 5 i minoren med cue i motsatt	Exclusion kun på 5-trinnet. 4-trinnet vil kun vise renons. 5NT med hopp alltid som pick a slam.	
4♣/♦		7		Sperr	Sonebetont sperr	Hopp og sprett. ☺	
4♥/♠		7		Spillemelding	Sonebetont sperr		
4NT	x			Spm etter ess	5♣=0, 5♦=♦A, 5♥=♥A, 5♠=♠A, 5NT=2 ess, 6♣=♣A		