

Forsvars- og konkurransemelding	
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)	
Saklege	
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)	
15/17 System on	
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)	
Spillestikk betont	
Overmeldinger (Stil; Svar)	
Overmelding av minor = Begge major	
Overmelding av major = Motsett major og ein minor	
Overmelding av opnars farge er sterk invitt i makkers farge etter at makker har meldt inn.	
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)	
Multi-landy	
X = like sterk	
2♣ = begge major	
2♦ = ein av majorane	
2♥ = 5k + ein udefinert minor	
2♠ = 5k + ein udefinert minor	
2nt = begge minor	
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)	
Naturlig	
Mot sterke konvensjonelle åpninger	
Opp.dob.	
Etter opplysende dobling fra motparten	
XX=10+ Ny farge =ikke krav	
2NT invittstenberg	

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	A K / A Kx/ A Kxx(x)	A K / A Kx/ A Kxx(x)	
Konge	K Q/ K QJ(x)/ K QT(x)	K Q/ K QJ(x)/ K QT(x)	
Dame	A Q J(x)/ Q J(x)/ Q JT(x)	A Q J(x)/ Q J(x)/ Q JT(x)	
Knekt	H J T(x)/ J T(x)	H J T(x)/ J T(x)	
10	H T 9x/AQT(x)/ T 9x	H T 9x/AQT(x)/ T 9x	
9	H9 x /9 x x / T 9	H9 x / 9 x x / T 9	
X	H x xx /H T 9x/x xx (x)	H x xx /H T 9x/x xx (x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Låg = styrke		Låg = styrke
2			
3			
NT: 1	Låg = styrke		Låg = styrke
2			
3			
Signaler (trump inkludert): Norske og små			
Legger styrke på essutspel frå dobbelton i fargekontrakt			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Lett			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støttedoblinger og redoblingar			
Gjenopnings- og balanseringsdoblinger			
Responsive			

 WBFF	System- kort		
System:			
Spillere	Arnt Ola Fidjestøl	Eirik Chr. Natvik	
Grunnsystem			
Generelt			
Naturleg 5-5-4-2			
1NT opning er (14)15-17 i alle soner, kan innehalde 5k major, 6k minor og single topphonnør.			
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar			
1min-1h-1sp(max 3)			
Kravpassituasjoner			
Standard			
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder			
Walsh			
XY-nt			
Puppet stayman på sterke NT-hender			
Multilandy forsvar mot 1nt			
4. farge er utgangskrav			
Psyriske meldinger			
Sjelden			

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣	X	2	3♠	11-22 hp	Naturleg 2♣ er krav med 4k støtte 2♥♥♠ 5-10 6k 2nt= invitt 3♣ 5-9 hp med 5+støtte	Xy, fjerde farge	Ingen omvendt minor
1♦		4	3♠	11-22 hp	Naturleg 2♦ er krav med 4k støtte 2♥♠ 5-10 6k 2nt= invitt 3♦ 5-9 hp med 5+støtte	Xy, fjerde farge	Ingen omvendt minor
1♥		5	3♠	11-22 hp	2NT= Krav stenberg, 3 trinnet=splinter 3♥ = invitt med 4k støtte 3♠ og 4♠♦ = renons	3♣= 3+ tillegg 3♦= 3+ tillegg 3♥=min/m singleton 3♠=4+ tillegg 3NT=12-14 balangsert 4 trinnet=renons	Etter pass: 2♣= 7-9 støtte 2♦= 10-11 Invittstenberg etter innmelding 3♥ = sperr etter innmelding Overm. av innm er 3k+inv
1♠		5	3♠	11-22 hp	2NT= Kravstenberg, 3 trinnet = splinter 3♠ = invitt med 4k støtte 4♠♦♥ = renons	3♣= 3+ tillegg 3♦= 3+ tillegg 3♥=4+ tillegg 3♠=min m/singleton 3NT=12-14 balansert 4 trinnet=renons	Etter pass: 2♣= 7-9 støtte 2♦= 10-11 Invittstenberg etter innmelding 3♠ = sperr etter innmelding Ocerm. av innm. er 3k+inv.
1 NT				15-17	2♣ = stayman 2♥♥ = overf. 2♠ = spm.minor 3♠♦ = invitt til 3nt 3♥♠ = singleton i fargen	Naturleg 2NT=bedre♦ 3♣= bedre♣ eller lik lengde	
2♣				Halles	Naturleg 2♦ = avslag eller ventemelding	3♣ = second negative	
2♦				Multi Svak♥♠ 24+ NT	2NT= Krav 3♥=sperr 2♠ = toler 3-trinnet dersom ♥	3♣= Min♥ 3♦=Min♠ 3♥=max♠ 3♠=max♥	
2♥				5♥+ 4+minor Ca.6-10	2NT= Krav 3♣ = pass eller korrigjer	3♣= Min♣ 3♦=Min♦ 3♥=max♣ 3♠=max♦	
2♠				5♠+ 4+minor Ca.6-10	2NT= Krav 3♣ = pass/korrigjer	3♣= Min♣ 3♦=Min♦ 3♥=max♣ 3♠=max♦	
2 NT				20-21	Puppet	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr	Naturlig	0314 , splinter , cue	
3NT				Gående minor			
4♣,♦				Spill			
4♥,♠				Spill			
4NT							