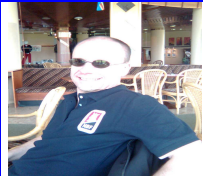


Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Naturlig Alle direkte høyninger er sperrebetonte, overmelding er minst invitt, hopp i ny farge er splinter med viss tilpasning i makkers farge. Dobbel hopp i farge er splinter. Doblinger er opplysende.
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 i 2-3.hånd, 11-14 i 4. hånd NT System er på
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Frisk stil
Overmeldinger (Stil; Svar)
Direkte overmelding er Michaels Cuebid, bestemte farger Hopp-overmelding spør etter stopper. Overmelding (1x)-P-(1y)-2y er naturlig
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Dbl : Opplysende 2♣ Begge major 2♦ En majorf., kan ha sidef. i minor 2♥ Naturlig, "sterk" 2♠ Naturlig, "sterk" 2NT To fargehånd, ikke begge major
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende doblinger 2NT : 15-18 (4M)-4NT=hvilken som helst 2-fargehånd
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Etter opplysende dobling fra motparten
Laveste fargemelding er krav, fargemelding med hopp er 3-7hp og langfarge etter åpning 1♣♦, splinter etter åpning 1♥♠, høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er invitt, redobling viser 10hp+.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norske/Invitt/"Vinje"	Norske/Invitt/"Vinje"	
NT	Norske/Invitt/"Vinje"	Norske/Invitt/"Vinje"	
Videre			
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	Lav=styrke		Lav=styrke
2	Lavintal		Fordeling
3			
NT: 1	Lav=styrke	Smith	Lav=styrke
2	Lavintal		Fordeling
3			
Signaler (trump inkludert): Styrke = lavt kort, TrumfEkko Smith (oddball) = Høyt kort			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokusert på majorfargene. Støttedoblinger tom 2♠, responsive doblinger tom 4♠, opplysende dbl tom 4♠			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
NEG+RESP+KOMP DBL (for uttak)			
Støttedoblinger og rdbl			

 WBFF	System- kort			
System: NATURLIG				
Spillere				
	Ragnar Davidsen		Frode C. Nybo	
Grunnsystem				
Generelt				
Åpning 5-korts major				
1♣ kan være 2-kort (4-4-3-2), 1♦ kan være 3-kort (sjelden).				
Overføringer etter åpning 1♣.				
1 NT åpning er 15-17 i alle soner. NT åpninger kan inneholde 6-kort i en major, kan ha singleton.				
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar				
2♦ Multi; Svake2 i ♥ eller ♠ 3-7hp, eller 24+ NT				
Kravpassituasjoner				
1x-(1/2 y)-p = Pass KAN være kravpass og ber makker doble hvis han er kort i innmelders farge.				
Ellers kravpass i opplagte posisjoner.				
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder				
XY ♥♠NT		Konstruktiv Marmic og Michaels		
Puppet Stayman på 2NT med 19hp+ og innmelding 2NT med 15-18hp				
Svake innhopp		Nilsland med avvik		
Psyriske meldinger				
Kan forekomme, men veldig sjelden.				

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	4♥	11-20hp, 2kort+	overføringer, 2♣ omvendt minor, 1♠=6-9 NT, 1NT=10-12 NT, 2♦ = 5-9 m/5+♣, 2♥♠ = 2-6 m/6k. farve, 3♣ = dårlig sperr, 3NT = 13-15hp	1♣ - 1♦, 2♥ er 13-14 og 4-kort 1♣ - 1♦, 3♥ er 18-19 og 4-kort 1♣ - 1♦, 4♥ er ubalansert m/4-kort 1♣ - 2♣, 2♦ viser 2-kort ♣	
1♦		4	4♥	11-20hp, 4kort+	Naturlig, 2♦ omvendt minor, 2♥♠ = 2-6 m/6k. farve, 3♣ = god sperr i ♦, 3♦ = dårlig sperr i ♦, 3NT=13-15hp		
1♥		5	4♦	10-20hp, 5kort+	Naturlig, 2NT Stenberg, 3♥ sperr, hopp i ny farge er forskjellige invitthender, dobbelt hopp i ny farge er renons, 3NT=13-15hp	1♥ - 2NT, 3♣ er minimum, 3♦ er tillegg uten singel/renons, 3♥ er singel ♣, 3♠ er singel ♦ 3♣ er singel ♠	
1♠		5	4♥	10-20hp, 5kort+	Naturlig, 2NT Stenberg, 3♠ sperr, hopp i ny farge er forskjellige invitthender, dobbelt hopp i ny farge er renons, 3NT=13-15hp	1♠ - 2NT, 3♣ er minimum, 3♦ er tillegg uten singel/renons, 3♥ er singel ♣, 3♠ er singel ♦ 3♣ er singel ♥	
1 NT		-	4♥	15-17hp Kan ha 6kort farve	2♣: Stayman, overføringer, 2♠ er minorsøk, 2NT er invitt med HHxxxx i en minor, 3. trinnet er singel		
2♣	X	-		Sterk eller 20-21 NT	2♦ er 0-5hp/6-9hp jevn /4441 hender, 3 tr "Harry Redknapp"	2♣ - 2♥♠ viser 4kort+ og 0-3 hp	
2♦	X	-		Multi, 3-7 hp, 5 korts+ ♥♠ eller 24+ NT	2NT er krav, spør etter farge og singelton	2♦ - 2NT, 3♣ viser ♥ og har en kortfarve 2♦ - 2NT, 3♦ viser ♠ og har en kortfarve 2♦ - 2NT, 3♥ viser ♥ uten kortfarve 2♦ - 2NT, 3♠ viser ♠ uten kortfarve	2♦ - (x) - xx er for uttak
2♥		6		8-11 hp, 6 korts ♥	2NT er krav, spør etter singel, ellers naturlig	Ny farve er krav for runde	
2♠		6		8-11 hp, 6 korts ♠	2NT er krav, spør etter singel, ellers naturlig	Ny farve er krav for runde	
2 NT		-		22-23 hp Kan ha 6kort farve	3♣ puppetstayman, overføringer, 3♠ er ovf til 3NT eller sleminvitt i minor, 3NT = 5-4 i ♠♥	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperre	Naturlig, cue-bids på 4-trinnet	Cue-bids, Splinter, RKC Blackwood, 5 NT "pick a slam", Exclusion BW, Store frie 5NT, Dopi m/avvik (p=1-3-5, x=0-2-4)	
3NT		-		Gående minor	4♣ er for uttak, 4♦ ber om cue-bid		
4♣,♦		-		Sperre	4♥♠ er spill		
4♥,♠		-		Spillemelding	4NT er RKCB		
4NT		-		Spør om ess	5♣ er null ess, 5♦ er ♦ ess, 5♥ er ♥ ess, 5♠ er ♠ ess, 5NT er ♣ ess		

