

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Stil: Sunn Svar: rundekrav 1 og 3-trinnet Ny farge på 2-trinnet ikke krav
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
NT=15-17 (4. hånd=11-14) Svar. Som over 1 NT (også i 4. hånd)
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Stil: svak Uvanlig NT: 2NT= 2 laveste umeldte farger
Overmeldinger (Stil; Svar)
2-farger (1m/M)-2m/M=høyeste +1 farge Hopp Cue-bid ber om stopper
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
DBL=straff 2♣=♦ eller begge major 2♦=♥ eller ♠ og en minor 2♥=♥ og en minor 2♠=♠ Gjenåpning=lik
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende dobling
Mot sterke konvensjonelle åpninger
DBL=åpning mot 1 kl/kløver mot 2kl CRASH mot 1 kl
Etter opplysende dobling fra motparten
RDBL=10hp+ 2NT=10hp+ m støtte (etter majoråpning)

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	3 rd -5 th	3 rd -5 th	
NT	Invitt/3 rd -5 th	3 rd -5 th	
Videre	3 rd -5 th , Styrke/svakhet		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx/AKxx(x)	AKx	
Konge	AK/KQT(x)	AKJ(x)/ KQT(x)	
Dame	QJ(x)/QJT(x)	AKQ (x)QJ(x)/QJT(x)	
Knekt	HJT(x)/JT(x)	AQJ(x)/KQJ(x)/ JT(x)	
10	HT9x/T9x	HJT(x)/T9x	
9	9x	HT9x/9xx	
X	Hxx/xx	Hxx/xx(x)	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Lavt = styrke	fordeling	Lavt=styrke
2			
3	fordeling	fordeling	fordeling
NT: 1	lavt = styrke	fordeling	Lavt=styrke
2			
3			
Signaler (trump inkludert): Smith vs NT, høy-lav=likt antall, lav=styrke			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Stil: Sunn, Cue-bid: eneste krav, Gjenåpning: Lette			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Neg/resp doblinger tom 4♦, Støttedobl tom 2♥, konkurranse-doblinger,			
1♣ – (1♦) – Dbl = viser begge major			
1m - (1♥) – Dbl = benekter 4♠			
1m – (1♠) – Dbl= minst 4♥			

 WBFF	System- kort 	
System: Naturlig		
Spillere		
	Tarjei Eck Hansen	Jørn Åselid
Grunnsystem		
Generelt		
Naturlig Normalt åpnes laveste 4-kort 1♠ vanligvis 5-kort 1NT: 15-17 hp (4. hånd 11-14)		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
2♦=6-10hp og 6 korts major 2♥/♠= 6-10, 5 kort + 4 korts minor		
Kravpassituasjoner		
Pass og melding sterkere enn umiddelbar aksjon		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psyriske meldinger		
Sjelden, men kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4♦	11-23hp, nat 3+	Omvendt minorstøtte, hopp I ny farge=utgangskrav 1♣-3♣=sperr	1♣-2♣-4♣=RKC	
1♦		4	4♣	11-23hp, nat 4+	Omvendt minorstøtte, hopp I ny farge utgangskrav 1♦-3♦=sperr	1♦-2♦-4♦=RKC	
1♥		4	4♦	11-23hp, nat 4+	2NT=10hp+ m 4+ støtte, hopp I ny farge utgangskrav 1♥-3♥= sperr Dobbelt hopp=renons	1♥-2NT-3♣= ikke minimum 1♥-2NT-4x= renons og minnum	Minisplinter
1♠		5	4♦	11-23hp, nat 5+	2NT=10hp+ m 4+ støtte, hopp I ny farge utgangskrav 1♠-3♠= sperr Dobbelt hopp=renons	1♠-2NT-3♣= ikke minimum 1♠-2NT-4x= renons og minimum	Minisplinter
1 NT			3♠	15-17hp, kan ha 5-kort major/6 minor	Stayman, overføring 3♣/♦=6 kort, 2 topphonnører 3♥/♠= 6k+♣/♦=sleminvitt		
2♣	x	0	4♠	Sterk, kunstig, krav til 2NT/3 major	2♦=negative eller balansert 2NT=begge minor (minst 5-5)	2♣-2♦-2M med 2♠/3♣ dobbel negativ	
2♦	x	6		Svake 2 i major, 6-9hp	2NT=rundekrav, 2M/3M=sperr/korrigerig		
2♥	x	5		5hj+/4+ i minor, 6-10hp	2NT=rundekrav, spør etter sidefarge		
2♠	x	5		5sp+/4+ i minor, 6-10hp	2NT=rundekrav, spør etter sidefarge		
2 NT			3♠	20-21hp, kan ha 5-kort major/6 minor	Puppet Stayman, overføring 3♠=minor Stayman 3NT=5♠+4♥	Slemkonvensjoner	
3x		6		Sperr	Ny farge krav	RKCB Splinter Cuebids Renonsvisende hopp	
3NT	x			Solid minor, sjanse	4♦ =rele		
4♣,♦				Naturlig sperr			
4♥,♠				Sperr			
4NT	x			Ess spørremelding			