

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
Aggresiv
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
15-18 Svar som etter åpning
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Svake, normalt konstruktiv (spesielt i zone)
2nt= 2 laveste (ikke 11-15)
Overmeldinger (Stil; Svar)
5+ høyeste maj 5+x ikke (ikke11-15)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
X=straffbetont
2kl=begge major
2nt=begge min
Ellers naturlig
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Leaping michaels
Ellers naturlig
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Etter opplysende dobling fra motparten
XX= 10+ normalt hektingsinteresse
1x=runde krav
Vridt styrke på majorløft

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	Norske		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx</u> (x)	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx</u> (<u>x</u>)	
Konge	<u>KQ</u> / <u>KQJ</u> (x)/ <u>KQT</u> (x)	<u>KQ</u> / <u>KQJ</u> (x)/ <u>KQT</u> (x)	
Dame	<u>AQJ</u> (x)/ <u>QJ</u> (x)/ <u>QJT</u> (x)	<u>AQJ</u> (x)/ <u>QJ</u> (x)/ <u>QJT</u> (x)	
Knekt	<u>HJT</u> (x)/ <u>JT</u> (x)	<u>HJT</u> (x)/ <u>JT</u> (x)	
10	<u>HT9x</u> / <u>AQT</u> (x)/ <u>T9x</u>	<u>HT9x</u> / <u>AQT</u> (<u>x</u>)/ <u>T9x</u>	
9	H9x/9xx/T9	H9x/9xx/T9	
X	Hxx <u>x</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxxx</u> (<u>x</u>)	Hxx <u>x</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxxx</u> (<u>x</u>)	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3			
NT: 1	Styrke	Fordeling	Styrke
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3			
Signaler (trump inkludert):			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Naturlig, kan være i letteste laget			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Responsive Støttedoblinger/redoblinger til 2 sp			

 WB		System- kort			
System:					
Spillere	David Ueland		Tommy Søiland		
	31172		28497		
Grunnsystem					
Generelt					
Naturlig 2 over 1					
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar					
Kravpassituasjoner					
Ca standard					
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder					
Psykiske meldinger					
Kan forekomme					

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4hj	11+	Omvendt minor Hopp=svak (spilles mot 18-19nt)	Xy nt, xyz	
1♦		4	4hj	11+	Omvendt minor Hopp=svak (spilles mot 18-19nt)	Xy nt, xyz	
1♥		4	4ru	8+	2ru=4-7 m hj eller nat gf 2sp+3x= minisplinter 2nt= Stenberg krav	Xy nt, xyz	
1♠		5	4hj	8+	2hj=4-7 m sp eller nat gf 3x= minisplinter 2nt= Stenberg krav	Xy nt, xyz	
1 NT		1		(14) 15-17 5kmaj/6k min Kan ha singel	Stayman overføring 2sp=minorsøk 4kl/ru=overføring hj/sp		
2♣	X			20-21 nt eller stikkbasert	2ru=avventende 2nt=begge minor slamish Ellers naturlig krav		
2♦	X	6		Svake 2 i maj eller 25-27 nt	2hj/3hj/4hj=p/c 2nt=krav/søk		
2♥		5		5k hj 7-10(11)	2nt=søk etter styrke fordeling 3kl=preff I minor 3ru=invitt I motsatt major 3hj/sp=spill/sperr		
2♠		5		5k sp 7-10(11)	2nt=søk etter styrke fordeling 3kl=preff I minor 3ru=invitt I motsatt major 3hj/sp=spill/sperr		
2 NT		1		22-24nt	Puppetstayman overføring 3sp=slamish beggeminor	Slemkonvensjoner	
3x		6		Konstruktiv i 1 og 2 hand	3maj=krav		
3NT	X	7		Spaserende minor			
4♣,♦	X			Overføring Hj/sp			
4♥,♠				Spill			
4NT				Spm spesifikke ess			