

Forsvars- og konkurransemelding

Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Tynne innmeldinger med god farge
Innmeldinger på 2-trinnet er som oftest med åpningsverdier

Etter innmelding er ny farge på 1- og 3-trinnet rundekrav, mens ny melding på 2-trinnet ikke er krav. Overmelding av motpartens farge lover ikke støtte til innmeldingsfargen.

Gjenåpning følger samme prinsipp som direkte innmelding.

1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)

15-18 hp i alle hender.
Svar som etter 1NT-åpning

Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)

Svake hoppinnmeldinger
Hoppinnmelding i NT viser de to laveste umeldte

Overmeldinger (Stil; Svar)

Overmelding av minor (3+) viser begge major
Overmelding av major viser motsatt major + kløver
Hoppovermelding spør om stopper

Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)

Mot svak NT (12-14 eller svakere):

Dbl = opplysende
2♠ = Begge major, 2♦ = Multi (13+hp)
2♥ = 5k+ ♥, 8-12 hp, 2♠ = 5k+ ♠, 8-12 hp
2NT = Begge minor, 3m = Konstruktivt

Mot sterk NT i direkteposisjon (13-15 eller sterkere):

Dbl = straffeinteresse
2♠ = begge major, 2♦ = Multi
2♥/♠ = 4(5)k + lenger minor, 2NT = begge minor

Mot sterk NT etter pass eller i 4. hånd:

Dbl = langfarge, 2♠ = ♣ + annen farge, 2♦ = ♦ + M
2♥ = begge major, 2♠ = ♠, 2NT = sterk 2-seter

Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)

Generelt: Dbl = opplysende, 2NT = 15-18 (eget svarsystem)
Mot Ekren: Dbl = straffeinteresse

Leaping Michaels mot 2x, 3♣ og 3♦.

Mot sterke konvensjonelle åpninger

Mot sterk 1♠: Yeslek, dobler = ♦ eller begge major

Mot sterk 2♠: Yeslek, dobler = ♦ eller begge major

Etter opplysende dobling fra motparten

Rdbl = 10+/straffeinteresse
Overføring fra 1NT etter majoråpning
Ny farge på 1-trinnet er rundekrav

Utspill og signaler

Utspillsstil

	Lead	In Partner's Suit
Farge	Norske (4de fra 6k)	Norske (3. fra indre sekvens)
NT	Norske (kan spille laveste fra 4k) (4de fra 6k)	Norske (3. fra indre sekvens)
Videre	Norske fra gjenværende	

Utspill

Kort	Mot farge	Mot NT
Ess	AKJAKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)
Konge	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x), AKQ(x)
Dame	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x), KQJ(x)
Knekt	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)
10	HT9x/T9(x)	HT9x/T9x
9	9(x)	9(x)
X	Norske	Norske

Signaler i prioritert rekkefølge

	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Lite = styrke	Norsk fordeling	Lite = styrke
2	Norsk fordeling	Lavinthal	Norsk fordeling
3	Lavinthal		
NT: 1	Lite = styrke	Smith	Lite = styrke
2	Norsk fordeling	Norsk fordeling	Norsk fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	

Signaler (trump inkludert):

Smith = høy liker fra begge
Lavinthal i trump, fordeling om det er viktig

Doblinger

Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)

Vanlig opplysende dobling, kan være tynt med god fordeling
Dobling etterfulgt av ny farge på samme trinn lover ikke tillegg.

Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl

Responsive doblinger
Støttedoblinger til og med 2♥
Utspillsdirigerende doblinger



WBF

System-
kort



System:

Spillere



Terje Aa

Heimdal BK – 6384



Allan Livgård

Studentene BK - 27945

Grunnsystem

Generelt

Naturlig grunnsystem med overføring etter 1♠.
(14)15-17 NT som kan inneholde 5M,6m, singelton og 5422-hender.
Åpning 2♦, 2♥ og 2♠ er alle soneavhengige.

Norske utspill og lite kort som styrke.

Spesielle meldinger som kan kreve forsvar

1♠ - 1♦/1♥ = Overføring
1♠ - 1♠ = Ruter eller 6-9NT
1♠ - 2♦/2♥ = Overføring (sterkt eller svakt)
2♦/2♥/2♠-åpning = Soneavhengige
1♠ - 2♥/1♥-2♦ = 3-7 hp med støtte eller nat 2/1
Switch

Kravpassituasjoner

Standard kravpassituasjoner

Viktige prinsipper som ikke passer andre steder

Fargen over trumffargen brukes generelt som BW.

Psykiske meldinger

Kan forekomme

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndsspiss
1♣		3	4♥	3+♣ (kan ha lengre ♦) (8) 11+ hp	1♦/1♥ = 4+♥/4+♠, 1♠ = ♦ eller 6-9 NT, 1NT = 10-12 hp, 2♣ = Omv. Minor, 2♦/♥ = ♥/♠ (3-7 hp el 15+ hp) 2♠ = 5+♣ 6-9 hp, 2NT = 13-15/19-20 hp, 3♣ = 5+♣ 0-5 hp 3x = renons, 3NT = 16-18 hp	1♣ - 1♦ - 1♥ = 3+♥, 1♣ - 1♠ - 1NT = kan være ubalansert 1♣ - 1♦ - 2♥ = 4♥, minimum 1♣ - 1♠ - 2♦ = Trenger ikke være revers	1♣ - (1♦) - dbl = 4+♥, 1♣ - (1♦) - 1♠ = Benekter major
1♦		3	4♥	3+♦ (8) 11+hp	Naturlige svar, 1NT = 6-9 hp, 2M = sterkt, Omvendt minor 3♣ = 6-9 hp med ♦-støtte, 3♦ = 0-5 hp med ♦-støtte	1♦ - 2♦ - 3NT = 13-14 hp	
1♥		4	4♦	5+♥ eller 4(+)+♠4+♥ (8) 11+hp	2♦ = naturlig rundekrav eller 3-7 hp med ♥-støtte 2♥ = 8-11 hp med ♥-støtte, 2♠ = Minisplinter i ukjent farge 2NT = Stenberg, utgangskrav, 3♠ = 3k♥ 11-12 hp 3♦ = 4k♥ 9-11 hp uten singleton, 3♥ = Sperr	1♥ - 2♦ - 2♥ = Ikke invitt mot svakløft 1♥ - 2♦ - 3x = Naturlig invitt mot svakløft 1♥ - 2NT - 3x = naturlig tillegg	2-veis Drury
1♠		5	4♥	5+♠ (8) 11+hp	2♥ = naturlig rundekrav eller 3-7 hp med ♠-støtte 2♠ = 8-11 hp med ♠-støtte, 2NT = Stenberg, utgangskrav 3♣ = Minisplinter i en minor, 3♦ = 3k♥ 11-12 hp eller 4k♠ 9-12 hp 3♥ = Minisplinter, 3♠ = Sperr	1♠ - 2♥ - 2♠ = Ikke invitt mot svakløft 1♠ - 2♥ - 3x = Naturlig invitt mot svakløft 1♠ - 2NT - 3x = naturlig tillegg	2-veis Drury
1NT		1	4♥	(14) 15-17 hp 5M, 6m, singleton og 5422 er lov.	2♣ = Stayman, 2♦/♥ = Overf, 2♠ = svak dobbelton i en farge 2NT = sterk eller svak, minorbasert hånd, 3♣ = Singleton i en major, 3♦ = Puppet Stayman, 3M = Sleminvitt, 4♠/4♦ = Overføring		
2♣	X			Sterk ubalansert 22+ balansert	2♦ = Rele, 2M = Naturlig GF, 2NT = minor, 3m = Naturlig GF 3M = 4k + 6k+♦	2♣ - 2♦ - 2♥ = 25+NT eller naturlig 2♣ - 2♦ - 2M - 3♣ = Second negativ	
2♦	X	5		U/sone: 5kM, 4-8 hp	2♥ = P/C, 2♠ = Nat, ikke krav, 2NT = rele, 3♣ = Nat, ikke krav 3♦ = Invitt med ♥, 3♥ = P/C, 3♠ = Invitt med ♠	2♦ - 2NT: 3♣ = 5k♥, 3♦ = 5k♠, 3♥ = 5k♥ + 5m, 3♠ = 5k♠+5k♣, 3NT = 5k♠ + 5k♦	
		6		Alle: Multi, 6kM 4-8	2♥/2♠ = P/C, 2NT = Rele, 3m = Ikke krav, 3♥ = P/C, 3♠ = Nat krav	2♦ - 2NT: 3♣ = Minimum ♥, 3♦ = minimum ♠, 3♥ = maksimum ♠ 3♠ = maksimum ♥	
		6		Ugunstig: 6k♦ 9-11	4♠ = Ber om overføring, 4♦ = Meld fargen 2NT = Spm om singleton, 3♣ = spm styrke		
2♥		6		U/sone: 4-8 hp 6k♥	2NT = spm om singleton, 3♣ = Kunstig krav	2♥ - 3♣ - 3♦ = Minimum med dårlig farge 2♥ - 3♣ - 3♥ = Minimum med god farge	
		6		I/sone: 9-11 hp 6k♥	2NT = spm om singleton, 3♣ = Kunstig krav	2♥ - 3♣ - 3♠ = Tillegg med dårlig farge 2♥ - 3♣ - 3NT = Tillegg med god farge	
2♠		6		U/sone: 4-8 hp 6k♠	2NT = spm om singleton, 3♣ = Kunstig krav	2♠ - 3♣ - 3♦ = Minimum med dårlig farge 2♠ - 3♣ - 3♥ = Minimum med god farge	
		6		I/sone: 9-11 hp 6k♠	2NT = spm om singleton, 3♣ = Kunstig krav	2♠ - 3♣ - 3♠ = Tillegg med dårlig farge 2♠ - 3♣ - 3NT = Tillegg med god farge	
2NT		1	4♥	(19) 20 -21 hp 5M, 6m, singleton og 5422 er lov	Modifisert Puppet Stayman og overføringer 3♠ = Begge minor, 4♠ = sleminvitt ♥, 4♦ = sleminvitt ♠ 4♥ = sleminvitt ♣, 4♠ = sleminvitt ♦	Slemkonvensjoner	
3x				Sperrerende, 1. hånd gunstig kan være veldig dårlig	3x er rundekrav. 3♠ - 4♦ og 3♦/3♥/3♠ - 4♠ = BW	BW: Generelt brukes fargen over som 0314-RKCB. Dersom fargen over er tilgjengelig som BW vil 4NT erstatte cuebidet i fargen over. Dersom fargen over ikke er tilgjengelig vil 4NT ta over som BW. Ved svar 0/3 eller 1/4 og makker går ned løftes det alltid til 6 med 3 eller 4 ess.	
3NT				Gående minor uten A/K ved siden av	4♠ = P/C, 4♦ = Ber om cue, 4M = Nat spill, 4NT = spm om fargelengde	Cuebid – 1. & 2. runde controller om hverandre Stenberg –naturlig svar med singletonvisning/spm etterpå	
4♣, ♦				Sperr		5NT er ofte pick-a-slem ved hopp og spørsmål etter konger nedenfra/noe ekstra etter BW.	
4♥, ♠				Spill		Med lite melderom kan et cuebid være "last train" og dermed ikke garantere et cuebid i fargen.	
4NT				Spm om spesifikt ess	5♠ = Ingen, 5♦/♥/♠ = esset, 5NT = 2 ess, 6♠ = esset		