

Forsvars- og konkurransemelding
Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)
1-trinnet: 5-16 hp
1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)
1NT = 15-18
Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)
Overmeldinger (Stil; Svar)
Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)
Dbl = opplysende 2♣ = begge major 2♦ = 5k+ ♥ eller ♠+minor 2♥ = 4♥ + minor 2♠ = 5+♠ 2NT = begge minor eller sterk 2-seter
Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)
Opplysende doblinger 2NT = 15-18 Maursluker
Mot sterke konvensjonelle åpninger
Etter opplysende dobling fra motparten

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk	Norsk	
NT	Norsk	Norsk	
Videre	små kort invitt og ellers sunn fornuft		
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	Styrke/svakhet	Norsk fordeling	Styrke/svakhet
2	Norsk fordeling	Lavinthal	Norsk fordeling
3	Lavinthal		
NT: 1	Styrke/svakhet	Høy smith	Styrke/svakhet
2	Norsk fordeling	Norsk fordeling	Norsk fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	
Signaler (trumpf inkludert):			
Doublinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl			
Støttedbl, responsive doblinger			

 WBF	System- kort 	
System:		
Spillere		
	Glenn Grøtheim	Lars Arthur Johansen
Grunnsystem		
Generelt		
Viking Natural Kløver med overføring 9-12 NT 1. og 2. hand gunstig og 15-17 NT 2♦ = 5k major 3-10 hp 2♥ = Ekrens I gunstig/svake to ellers 2♠ = svake to		
Spesielle medlinger som kan kreve forsvar		
Overføring etter 1♣ 9-12 NT 2♦ = 5k major 3-10 hp 2♥ = Ekrens I gunstig/svake to ellers		
Kravpassituasjoner		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
Psykiske meldinger		
Svært sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	t.o.m. Neg. X	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	4♥	3+♣, kan lengre rut 11+ hp	1♦ = 4+♥ 1♥ = 4+♠ 1♠ = 6-10 bal eller ♦ 1NT = 11-12 2♣ = omv. Minor 2♦ = sterk 2♥ = 5♥/4♠ 6-10 hp 2♠ = kortfarge 10+ 2NT = svak sperr 3♣ = god sperr		
1♦		3	4♥	3+♦ (4432) 11+ hp	1♥/1♠/1NT = nat 2♣ = GF om ikke gjenmld 2♦ = omv. Minor 2♥ = 5♥/4♠ 6-10 hp 2♠ = kortfarge 2NT = Nat inv 3♣ = dårlig sperr 3♦ = god sperr		
1♥		5	4♦	5+♥ 10+hp	2/1 = GF om ikke gjenmld 2♠ = minisplinter i minor 2NT = Stenberg 3♠ = inv i ♥ 3♦ = minisplinter i ♠ 3♥ = 4k-støtte 7-9 hp		Toronto
1♠		5	4♦	5+♠ 10+hp	2/1 = GF om ikke gjenmld, 2NT = Stenberg 3♠ = minisplinter i en minor 3♦ = invitt i ♠ 3♥ = minisplinter i ♥, 3♠ = 4k-støtte 7-9 hp		
1 NT	X		4♦	9-12 I 1. og 2.hand gunstig, 15-17NT (5M/6m/sing) ellers	Stayman/overføring, 2♠ = 6♣ eller singel minor 2NT = 6♦ eller begge minor, 3♠ = singel major 3♦ = spm 5k M, 3M = sleminvitt uten kortfarge		
2♣	x	0	4♦	20-21NT eller sterk ubalansert	2♦ = 0-5 hp/alle pos bal/5+hj 2♥ = 5+♠, 0+ hp 2♠ = 5+♣ 5+hp eller alle 6+♠ 2NT = 4441-hånd 5+hp 3♠ = 5+♦ med sidefarge 3♦ = 5+♦ enseter 3M = 13/31 – 45/54 3NT = gående farge		
2♦	x	0	4♦	5♥/♠ 3-10 hp	2♥ = P/C, 2♠ = nat, ikke krav, 2NT = rele 3♠ = nat, ikke krav 3♦ = invitt med ♥ 3♥/4♥ = P/C		
2♥	x	4		Gunstig: Begge major: 3-8hp/Ellers: 6♥ Under åpning	Ekrens: 3♠ = spm om styrke/fargelengder Svake to: 2NT = spm om singelton 3♠ = spm om styrke/fargekvalitet		
2♠		6		6♠ Under åpning	2NT = spm om singelton 3♠ = spm om styrke/fargekvalitet		
2 NT				22-23 bal	Puppet stayman og overføringer	Slemkonvensjoner	
3x				Sperr		(Mini)-Splinter	
3NT				Gående minor		Italienske Cue-bids	
4♣, ♦	X			Gående major i 1., 2. og 4.hand, Sperr i 3.hand		Stenberg	
4♥, ♠				Spill		RKCB (0314)	
4NT				Spesifikk essspm			