




Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
Lette innmeldinger på 1-trinnet Etter innmelding er ny farge på 1 og 3 trinnet krav
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
14 – 18 også I 4.hånd System på
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Avar; Uvanlig NT)</b>
sperr 2 NT to laveste
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
2 minor = major 2 major = ♣ + motsatt major
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
x = ♠ + farge 2♣ = ♣ + ♦ / ♥ 2♦ = ♦ + ♥ 2NT = minor eller GF
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
maursluker
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
xx = 10+ 1-trinnet krav

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norsk	Norsk	
NT	Norsk	Norsk	
Videre	Norsk		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx(x)</u>	<u>AK</u> / <u>AKx</u> / <u>AKxx(x)</u>	
Konge	<u>KQ</u> / <u>KQJ(x)</u> / <u>KQT(x)</u>	<u>KQ</u> / <u>KQJ(x)</u> / <u>KQT(x)</u>	
Dame	<u>AQJ(x)</u> / <u>QJ(x)</u> / <u>QJT(x)</u>	<u>AQJ(x)</u> / <u>QJ(x)</u> / <u>QJT(x)</u>	
Knekt	<u>HJT(x)</u> / <u>JT(x)</u>	<u>HJT(x)</u> / <u>JT(x)</u>	
10	<u>HT9x</u> / <u>AQT(x)</u> / <u>T9x</u>	<u>HT9x</u> / <u>AQT(x)</u> / <u>T9x</u>	
9	<u>H9x</u> / <u>9xx</u> / <u>T9</u>	<u>H9x</u> / <u>9xx</u> / <u>T9</u>	
X	<u>Hxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxxx(x)</u>	<u>Hxx</u> / <u>HT9x</u> / <u>xxxx(x)</u>	
Signaler I prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1			
2			
3			
NT: 1			
2			
3			
<b>Signaler (trump inkludert):</b>			
Doblinger			
Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Spesielle kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
x av egen eller makkers innmeldingsfarge viser alternativt utspill			

Systemkort		
		
<b>WBF</b>		<b>NBF</b>
System:		
<b>Spillere</b>	Are Aarebrot Anders Fodstad	
<b>Grunnsystem</b>		
<b>Generelt</b>		
Naturlig system 14-17 NT 2♦ / 2♥ / 2♠ svake to 2NT= 19-21		
<b>Spesielle medlinger som kan kreve forsvar</b>		
x av 1nt		
<b>Kravpassituasjoner</b>		
Naturlige sekvenser		
<b>Viktige prinsipper som ikke passer andre steder</b>		
<b>Psykiske meldinger</b>		
Veldig sjelden		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg: X t.o.m.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		2	3♠	8-22 hp	1♦: 4+♥, 4+ hp 1♥: 4+♠, 4+ hp 1♠: 4+♣, 4+ hp 2♣: 4+♦, 8+ hp 2♦/♥/♠: 5+♦/♥/♠, 0-5 hp		
1♦		4	3♠	8-22hp Kan ha lengre ♣	2♦: 5+♦, 12+ hp, 2♣: rundekraft 3♣: 5+♣, invitt 2M: 5+, 0-6 hp, 3M: renons		
1♥		5	3♠	8-22hp	2♣: 2+♣, 10-12 hp og 3♥ eller 4+♣ 2NT: 3+♥, invitt+ 2♠/3m: minisplinter		2♦: toronto
1♠		5	3♠	8-22hp	2♣: 2+♣, 10-12 hp og 3♠ eller 4+♣ 2NT: 3+♠, invitt+ 3m: minisplinter		2♦: toronto
1 NT			2♠	14 - 17 hp	2♣: stayman 2♦/2♥ overføring, 2♠: minoroverføring 3m: 6k invitt, 3M spør om 4k motsatt M		
2♣	x			Sterk	2♦: rele 2NT: begge minor, GF		
2♦		5		3-10 hp	2NT: spør etter sidehonor 2M: ikke krav		
2♥		5		3-10 hp	2NT: spør etter singel 2♠: ikke krav 3m: rundekraft		
2♠		5		3-10 hp	2NT: spør etter singel 3m+3♥: rundekraft		
2 NT				19-21 hp	Puppet og overføring	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Sperr	Ny farge: rundekraft	BW: 0314 5NT: pick a slam	
3NT				Gående minor For spill I 3. og 4. Hand			
4♣,♦		6		Sperr			
4♥,♠		6		Sperr			
4NT				Begge minor sperr			