



Forsvar, konvensjoner	
<b>Innmelding</b>	
Naturlig	
Overmelding gode løfter, 2nt over majorinnm 4+støtte. Dobbel hopp i farge er splinter, fitjump om pass først. Dobliger er opplysende.	
<b>1 NT Innmelding</b>	
15-18 i alle hender	
NT System er på	
<b>Hopp-innmeldinger</b>	
1kl-2r 4-5+ major maks 11hp.	
<b>Overmeldinger</b>	
Direkte overmelding er Michaels. Motsatt major og kløver, 3kl inn over majoråpning= motsatt og 5+ ruter. 2NT = 2 laveste umeldte. Sterk eller svak	
Overmelding (1x)-P-(1y)-2y er naturlig	
<b>Forsvar mot 1 NT</b>	
Mot sterk NT: Dbl : straff 2♣ Begge major 2♦ hjerter eller spar og en minor 2♥ 4-5+ minor 2♠ 5+ nat	
Mot svak NT: samme	
<b>Forsvar mot sperremeldinger</b>	
Opplysende doblinger 2NT : 15-18 (2M)-4m=Leaping Michaels (4M)-4NT=hvilken som helst 2-fargehånd	
<b>Forsvar mot sterk 1♣ eller sterk 2♣</b>	
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>	
Laveste fargemelding er krav, fargemelding med hopp er 3-7hp og langfarge etter åpning 1♣♦ / splinter etter åpning 1♥♠, høyning med hopp er sperrebetont, 2NT er innvitt med støtter over major/3nt GF støtte. redobling viser 10hp+	

Utspill og signaler			
Utspills stil			
	Utspill	I makkers farge	
Farge	Norske fordelingsutsp.	Norske	
NT	Norske fordelingsutsp.	Norske	
Videre	Norske fra gjenværende		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	A/AKx/AKxx(x)	AK/AKx/AKxx(x)	
Konge	AK/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/Tx	HT9x/AQT(x)/T9x	
9	9x	9xx	
X	Hx <del>xx</del> /x <del>xxx</del> (x)	Hx <del>xx</del> /x <del>xxx</del> (x)	
Kast i prioritert rekkefølge			
	Makkers	Spilleførers	Avkast
Farge	Lav=styrke		Lav=styrke
2 <sup>nd</sup>	Fordeling		Fordeling
3 <sup>rd</sup>	Lavinthal		
NT:	Lav=styrke		Lav=styrke
2 <sup>nd</sup>	Fordeling		Fordeling
3 <sup>rd</sup>	Lavinthal		
Andre: Styrke = lavt kort			
Smith: Høyt liker fra begge			
Dobliger			
Opplysningsdobliger (Stil; Svar; Gjenåpning)			
Fokusert på majorfargene. Støttedobliger og redobliger tom 2♠, responsive doblinger tom 4♠, opplysende doblinger tom 4♠			
Spesielle, kunstige og kompetative Dbl/Rdbl			
NEG+RESP+KOMP DBL (for uttak)			
Støttedobliger og rdbl			

	<b>System Kort</b>	
<b>WBF</b>		
System: Naturlig		
Navn	Geir Helgemo	Christer K
Klubb	Hauge	Hauge
Krets		
NBF medlem		13176
Grunnsystem		
Generelt		
Åpning i minor = 4+, (1kl om 4333) Åpning i major = 5sp, 4hj		
1 NT åpning er (14)15-17 i alle soner, kan inneholde 6 kort i en minor, 5major eller semibalansert		
Spesielle åpninger som kan kreve forsvar		
2♦ Ekrens, 4+-4+ major 3-10, 2♥♠ Tartan,		
Kravpass situasjoner		
1x-(1/2 y)-p = Pass KAN være kravpass og ber makker doble hvis han er kort i innmelders farge.		
Ellers kravpass på utgangsnivå og høyere hvis motparten stamper		
Viktige prinsipper som ikke passer inn andre steder		
Etter 1♣ brukes Walsh		
Etter minoråpning brukes xyz(NT)		
Etter majoråpning brukes Manco		
Psykiske meldinger		
Veldig sjelden		

Åpning	Kryss hvis kunstig	Minimum antall	Neg. Dobl. Topp	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller hvis pass først
1♣		3	4sp	11-22 hp, 4 kort (3 om 4333, evt taktisk i fargekvalitet)	1♥♠ kan ha lengre ruter hvis svak 2♣=10+hp med 4+k støtte 2♥♠ viser 2NT=11-12hp 3-3-(4-3), 3♣=Sperr	1♣-1♦-1x=4-korts M og 5+ ♣ (4441) 1♣-1♦-1NT=Kan ha en eller begge major 1♣-1x-1y(NT)-2♣ stopp i ♦ ♠ eller invitthånd 1♣-1x-1y(NT)-2♦ kunstig utgangskrav	Gjelder ved EN innmelding, OFF ved to meldinger hos motparten.
1♦		4	4♠	11-22 hp 4kort +	2♦=10+hp med 4+k støtte 2♥♠ og 3♣ viser 2NT=11-12 3-3-(3-4), 3♦=Sperr	1♦-1x-1y(NT)-2♣ stopp i ♦ ♠ eller invitthånd 1♦-1x-1y(NT)-2♦ kunstig utgangskrav	
1♥		4	4sp	10-20 hp	2♠ er minisplinter 2NT GF støtte 3♣+3♥ er invitthender 3♠ og 4♠♦♠ er splinter, viser renons	1♥-2NT, 3♣♦=nat (kan være 3k), utgangskrav 1♥-1♠/NT-2♣ = Gazzilli (11-16 m/♣, 15-17 bal, 17+) Hopp til ny farge av åpner=14-16hp 5+/5+ Hopp i åpningsfarge=14-16hp semigående	2♣ = Rev.Drury etter pass i åpning
1♠		5	4sp	10-20 hp	2NTstenberg 3♣♦♥ viser invitthender 3♠ er limit 4♣♦♥ er splinter, viser renons	1♠-2NT, 3♣♦=nat (kan være 3k), utgangskrav 1♠-1NT-2♣ = Gazzilli (11-16 m/♣, 15-17 bal, 17+) Hopp til ny farge av åpner=14-16hp 5+/5+ Hopp i åpningsfarge=14-16hp semigående	2♣ = Rev.Drury etter pass i åpning
1 NT		---	---	(14)15-17 i alle soner, kan inneholde 6k minor, 5 maj, semibal.	2♣ Stayman, 2♦, ♥ er overføring til major eller minor, 2♠ =en eller begge minor 3x=singelton	1NT-2♣-2♦-3♥/♠ = 5-4 i major 1NT-2♣-2NT=6-korts SOLID ruter.	Lebensohl, dbl=straff
2♣	X	0		Eneste kravmelding	2♦ viser 0-5hp, 3maj 4k og lenger ruter	3kl=dobbelt avslag, 2kl-2r-3maj 4k og lenger ruter	
2♦	X	0		Ekrens, 4+-4+ major, 3-10hcp	2NT er krav 3kl konstruktivt, ikke krav, 3ruter 3-3 maj og invitt, 4kl sleminvitt i hj, 4r sleminvitt i spar.	Etter 2♦-2NT er svarene: 3kl minimum, 3r 5hj, 3hj 5spar, 3sp 5-5 minimum og 3nt 4-4 maks. 4 trinnet er splinter, 5-5 maksimum.	4.hånd=
2♥		5		5-9hp, 5 korts ♥♠ og minst 4 kort i minor	2NT er krav, og spør etter etter den andrefargen	2♥-2NT, 3♣♦=4kort+ minimum 2♥-3♣=Pass eller korriger	4.hånd=10-13hp 6+
2♠		5		5-9 hp, 5 korts ♠ og minst 4 kort i minor	2NT er krav, og spør etter den andre fargen	2♠-2NT, 3♣♦=4kort+ minimum 2♠-3♣=Pass eller korriger	4.hånd=10-13hp 6+
2 NT		---		20-21	Puppet og overføring, 4kl=hj, 4r=spar, 4hj=kl og 4sp=ruter (sleminvitt+)	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3x		6		Fri stil i 3. Hånd	4kl sleminvitt og støtte.	RKCB med svarskala 0314 Cue-bid med 1. og 2. kontroller blandet stenberg Splinter & Minisplinter 5NT pick a slam	
3NT		7	Gående minor, benekter sidehold. Sjanse i 3, og 4 hånd.	4♣ er for preferanse, 4♦ spør etter singelton / renons			
4♣♦	X	0	sperr	Ny farge er cue-bid, 4NT=Rkcb			
4♥♠		5	Praktisk	Ny farge er cue-bid, 4NT=RKCB			
4NT		---	Spørsmål etter spesifikke ess	5♣ benekter ess, 5NT viser to ess, 6♣ viser ♣-ess			