

Forsvars- og konkurransemelding
<b>Innmeldinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>
1-trinnet: Kan være tynt mot passa makker
2-trinnet: Solide
Svar: hoppmeldinger er mini-splinter, overmelding av åpningsfargen er en god løft i innmeldingsfargen, ellers naturlig
Gjenåpninger: Aggressive
<b>1 NT-innmelding (2./4.; Svar; Gjenåpning)</b>
15-17HP (system som etter åpning 1NT)
<b>Hoppinnmeldinger (Stil; Svar; Uvanlig NT)</b>
Svake innhopp, naturlige svar.
Innhopp 2NT = to laveste umeldte (5+-5+) svak/sterk
<b>Overmeldinger (Stil; Svar)</b>
Etter 1♠/♦ = begge major (minst 5-5) svak/sterk
Etter 1♥/♣ = motsatt major + ♠/♦ (minst 5-5) svak/sterk
Overmelding med hopp spør om hold
<b>Mot NT (vs. Sterk/Svak; Gjenåpning; Forhåndspass)</b>
Mot sterk NT (14HCP+): <b>Bartnes</b> X = begge minor, begge major, kun ♦, kun ♠ (sterk) 2m = farga + én major (normalt lengre minor) 2M = naturlig, 2NT = Sperr med to-fargehånd (minst 5-5)
Mot svak NT (14HCP-): <b>Amundsen</b> X = Minst like sterk, 2♠ = ♦/begge M, 2♦ = ♥ eller ♣ + én m, 2♥ = ♥ + én m, 2♣ = ♠, 2NT = Sperr med to-fargehånd (minst 5-5)
<b>Mot sperr (Dobling; Overmelding; Hopp; NT-meldinger)</b>
Opplysende doblinger
Overmelding av åpningsfargen på 3-trinnet spør om hold
Hopp i minor viser minoren + motsatt major (minst 5-5)
Over 3M viser 4m minoren + motsatt major (minst 5-5)
<b>Mot sterke konvensjonelle åpninger</b>
mot sterk 1♣ og 2♣: Yeslek (Melding viser farga over eller de 2 neste, NT-bud viser ikke-naboer)
<b>Etter opplysende dobling fra motparten</b>
Redobler viser 10HCP+.
Etter major-åpning brukes overføringer fra og med 1NT.

Utspill og signaler			
Utspillsstil			
	Lead	In Partner's Suit	
Farge	Norsk	Norsk	
NT	Norsk	Norsk	
Videre	Invitt fra honnør inne i spillet		
Utspill			
Kort	Mot farge	Mot NT	
Ess	AKx(x)	AK(x)	
Konge	AK, KQ(x)	KQ(x), AKQ(x), AKJT(x)	
Dame	QJ(x)	HQJ(x), QJ(x)	
Knekt	JT(x), KJT(x)	HJT(x), JT(x)	
10	HT9x, T9x	HT9(x), T9(x)	
9	9x, 9	9x, 98x	
X	Hx $\underline{x}$ x, xx $\underline{x}$ ( $\underline{x}$ )	Hx $\underline{x}$ x, xx $\underline{x}$ ( $\underline{x}$ )	
Signaler i prioritert rekkefølge			
	Makkers utsp.	Spilleførers	Avkast
Farge: 1	Styrke/svakhet	Fordeling	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Lavinthal	Fordeling
3	Lavinthal		Lavinthal
NT: 1	Styrke/svakhet	Smith	Styrke/svakhet
2	Fordeling	Fordeling	Fordeling
3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
<b>Signaler (trump inkludert):</b>			
Mot NT: lite kort likte utspillet (gjelder fra begge)			
Mot farge: legger lavinthal i trump			
Doblinger			
<b>Opplysende doblinger (Stil; Svar; Gjenåpning)</b>			
Aggressiv stil, også i gjenåpning			
<b>Spesielle kunstige og competitive Dbl/Rdbl</b>			
Neg, responsive, støtte Dbl/Rdbl, konkurrerende Dbl DOPI + ROPI			

System- kort		
		
<b>WBF</b>		<b>NBF</b>
System: Naturlig		
<b>Spillere</b>	Marius Bartnes	Ove Andersbakken
	Ringebu/Fåvang BK	
Grunnsystem		
Generelt		
1NT = 15-17		
5k major		
Overføring etter 1♣-åpning		
2♦ = Søppelmulti (3-7) eller 25-27 NT, lover 6 kort bortsett fra i gunstig.		
2M = Svake 2, 6 kort (7)8-10(11)		
Norske og små. Lav smith som positivt mot NT.		
Spesielle meldinger som kan kreve forsvar		
Kravpassituasjoner		
Dbl = Minimum, Pass = Tillegg		
Viktige prinsipper som ikke passer andre steder		
2 over 1 er krav til utgang så lenge farga ikke gjenmeldes på 3-trinnet.		
Psykiske meldinger		
Kan forekomme		

Åpning	Kunstig	Min. #	Neg. X L.O.M.	Beskrivelse	Svar	Videre meldingsforløp	Forskjeller ved innmelding eller etter forhåndspass
1♣		3	7♥	10-22HP Kan ha 3♣ + 4♦	1♦=4+♥, 1♥=4+♠, 1♠=6-10NT eller ♦ (sterk/svak), 1NT=11-12NT, 2♣=Omvendt minor, 2♦=3-7HP eller GF med 6+♥, 2♥=3-7HP eller GF med 6+♠, 2♠=9-12HP med minst 5-4 i m, 2NT=2-5 sperr, 3♣=6-9 sperr, 3♦/♥/♠=renons	XYZ, overføringer etter 2NT som 18-19	Vrir på sterk og svak sperr etter dobler.
1♦		3	7♥	10-22HP 4+♦ eller 4432	1x/2♣=Naturlig, 2♦=Omvendt minor, 2M = GF med 6k+, 2NT = Invitt, 3♣=2-5 sperr, 3♦=6-9 sperr, 3♥/♠=renons	XYZ, overføringer etter 2NT som 18-19	
1♥		5	7♥	10-21HP	2♣=10-12HP med 3+♥ eller nat, 2♦=Nat, 2♥=6-9HP med 3+♥, 2♠=singleton i en m, 2NT=Stenberg inv+, 3♣=7-10HP med 4♥, 3♦=single ♠, 3♥=sperr ~4-6, 3♠/4m=renons, 3NT=13-15NT	1M-2NT: 3♣=min, 3♦=balansert tillegg, 3♥=single ♣, 3♠=single ♦, 3NT=single M, 4x=renons	Etter pass: 1M-2♣ = drury m/ 3k støtte 1M-2♦ = drury m/ 4k støtte
1♠		5	7♥	10-21HP	1NT=6-11HP, 2♣=10-12HP med 3+♠ eller nat, 2♦=Nat, 2♥=Nat, 2♠=6-9HP med 3+♠, 2NT=Stenberg inv+, 3♣=single i en m, 3♦=7-10HP med 4♠, 3♥=single ♥, 3♠=sperr ~4-6, 3NT=13-15NT, 4m=renons	1M-1NT: 2♣=Gazilli 1M-1NT: 2NT=GF med (6)5-4-hånd	Etter dobbling: Overføringer fra og med 1NT
1NT			7♥	15-17HP	2♣=stayman, 2♦/♥=overføring, 2♠/2NT=Overføring til ♣/♦, 3♣=Svak med minst 5-5 i m, 3♦=GF med minst 5-5 i m, 3♥=Nat SI+, 3♠=Nat SI+, 4♠/♦=overføring til ♥/♠	1NT-2♣: 2♥=svak med begge major 2♦	XX=Styrke, resten er for spill
2♣	v		3♦	sterk ubal 22-24NT 28-30NT	2♦=tvetydig, 2M=Naturlig GF, 2NT=GF m/minst 5-4 i m, 3m=Naturlig GF	2NT fra svarhånda som nytt avslag (3ny fra åpner er rundekrav)	Ved innmelding høyere enn 3♦ er dobbling 0-5 hp.
2♦	v			3-7HP med (5)6k M eller 25-27NT	2/3M=pass eller korriger, 2NT=relé, 3♣/3♦=Naturlig GF, 4♣=ber om overføring, 4♦=meld majoren	2♦-2NT: 3♣=medium, 3♦=min ♥, 3♥=min ♠, 3♠=max ♥, 3NT=max ♠	Etter dobbling: XX=uttak Pass=♦, 2NT=Relé, 3M=p/c, ellers naturlig
2♥		6		(7)8-10(11)HP	2♠=Naturlig rundekrav, 2NT=Relé, 3♣=Spør om styrke og fargekvalitet, 3♦=Naturlig GF, 3♥=Sperr, 3♠/4♣/4♦=Splinter, 4NT=RKCB	2M-2NT: 3♣=6-4 (3♦=LLL-relé), 3♦=kortfarge i en m (3♥=LKL-relé), 3sM=min balansert, 3mM=kortfarge, 3NT=maks balansert	
2♠		6		(7)8-10(11)HP	2NT=Relé, 3♣=Spør om styrke og fargekvalitet, 3♦/♥=Nat GF, 3♠=Sperr, 4♣/4♦=Splinter, 4NT=RKCB		
2NT				20-21NT	3♣=puppetstayman, 3♦/♥=Overføring, 3♠=minorsøk, 3NT=naturlig, 4♣/♦=overføring til ♥/♠, 4M = SI+ i korresponderende minor	<b>Slemkonvensjoner</b>	
3♣/♦		6		Sperr	Naturlig	0314 RKCB	
3♥/♠		6		Sperr	Naturlig	Exclusion 0314, DOPI/ROPI	
3NT	v			En gående minor (7/8 k)	4♣=pass eller korriger, 4♦=ber om cue, 4M=spill, 4NT=spørr om lengde	5NT som pick a slam Splinter, Cue-bids, last train	
4x		6		Sperr			
4NT	v			Spørr etter spesifikke ess	5♣=0, 5NT=2, 5♦/5♥/5♠/6♣=viser esset i meldt farge		