




Defensive and Competitive Bidding
Overcalls (Style; Responses; Reopening)
Lette innmeldinger. 1-over-1 er krav
1 NT overcall (2ND/4TH; Responses; Reopening)
15-18HP System på
Jump Overcalls (Style; Responses; Unusual NT)
Svake innhopp. 2NT m hopp = 2 laveste umeldte (begge minor e kl åpn som kan være på mindre enn 3k)
Direct and Jump Cue Bids (Style; Responses)
(1m)-2m = Begge M (som regel ikke 9-14HP range) (1M) – 2M= mM + kl (som regel ikke 9-14HP range) (1kl) - 2kl = nat hvis kl kan være på 2k (1ru (presisjon el)) – 2ru = begge M
VS. NT (vs. Strong/Weak; Reopen: PH)
Multilandy 2NT = sterk 2seter, krav X = 16HP+ Overnevnte system mot alle NT åpn på min 11HP (X= tilsv svakere) Mot 8-12 NT er X = 13+, 2kl = begge M
VS. Preempts (Doubles; Cue bids; Jumps; NT bids)
Mot Multi: X = 4k hj, 2hj= oppl X m 4k sp Non/Leaping Michaels
VS. Artificial Strong Openings
Nat, NT = minors, X= begge M
Over Opponents' take out double
Nat, ikke krav på 2tr 2M m hopp er fit jump e forhåndspass XY, XYZ er på, Toronto er av

Leads and Signals			
Opening Leads Style			
	Lead	In Partner's Suit	
Suit	norsk	norsk	
NT	norsk	Inv (norsk)	
Subseq			
Leads			
Lead	Vs. Suit	Vs. NT	
Ace	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	AK/AK _x /AK _{xx} (x)	
King	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	KQ/KQJ(x)/KQT(x)	
Queen	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	AQJ(x)/QJ(x)/QJT(x)	
Jack	HJT(x)/JT(x)	HJT(x)/JT(x)	
10	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	HT9 _x /AQT(x)/T9 _x	
Signals in order of priority			
	Partners lead	Declarer	Discarding
Suit:	Styrke /sv het	Norsk fordeling	Styrke /sv het
2 nd			
3 rd			
NT:		Smith -	
2 nd		Lav – høy liker	
3 rd			
Signals (including Trump's):			
Doubles			
Takeout Doubles (Style; Responses; Reopening)			
Lett stil, støtte-, responsive, kompetitive doblinger			
Special, Art and Comp Dbl/Rdbl's			
Action dobbel			

System Card		
		
WBFF		
System:		
Players	Jan Petter Svendsen Eskil M Hagen	OBK / KI knekt
System Summary		
General Approach and Style		
Beste minor (men 1kl kan åpnes noe mer frekvent) 5k M Svake2 2ru = 18-20 NT		
Special bids that may require defence		
2ru = 18-20 NT 2NT = Begge minor, sonebetont		
Special forcing pass sequences		
Important notes that don't fit		
Psychics		
Sjelden		

Opening	Art	Min. #	Neg. D. through	Description	Responses	Subsequent Auction	Passed Hand Bidding
1♣		3(2)	4♥	Beste minor	2kl= GF, 2ru= 7-11 ubal, 5k støtte 2M = 3-7HP, 6k farge. 3kl= sperr, 3ru/M = splinter. 3NT = 13-15		2M = 5k og tilpass i kl
1♦		3	4♥	Beste minor	2ru= GF, 3kl= 7-11 ubal, 5k støtte 2M = 3-7HP, 6k farge. 3ru= sperr, 3M = splinter. 3NT = 13-15		2M = 5k og tilpass i ru
1♥		5	4♦		2kl = Nat el 3k hj og 10-12HP. 2NT = invStenb 3tr = splinter (inv) 3hj = sperr	1hj - 2kl*-2ru =alle hender som vil i utg, som ikke beskrives bedre med revers el.	2kl = Drury 3k 2ru = Drury 4k
1♠		5	4♦		2kl = Nat el 3k hj og 10-12HP. 2NT = invStenb 3tr = splinter (inv) 3sp = sperr	1sp - 2kl*-2ru =alle hender som vil i utg, som ikke beskrives bedre med revers el.	2kl = Drury 3k 2ru = Drury 4k
1 NT			4♥	(14) 15-17	Hybrid Staym og overf, 2sp = range ask, evtnt sterk m en Major, 2NT = sterk / svak m en / begge minor. 3kl = Smolen, 3ru= 5-5M, 3hj/sp = singel	1NT - 2kl - 2ru-2M = inv m 4k i mots M. 1NT- 2kl - 2ru - 2NT = inv m begge M 1NT - 2kl - 2ru- 3kl = "nytt søk" (slemkort) 1NT - 2kl -2ru - 3M = viser 4k m M, GF	
2♣	X			Sterk eller 21+ NT	2ru = avventende, 2hj = overf sp, 2sp = hj eller minor hand. 2NT = begge M. 3kl/ru/hj = overføring, 3sp = 6-5 m.	2kl - 2ru - 2NT - 3kl = 5+4 i M, 2kl-2ru-2hj=nat eller 24+NT , 2sp = obl fortsettelse.	
2♦	X			18-20 NT u 5k M	2hj= overf sp (eller kl), 2sp=overf NT. 2NT = begge M 3kl= 5-4M, 3ru=4-4M, 3M= 4k m M, GF	2ru-2hj-2sp = viser 2k sp, 2ru-2sp ber om 2NT 2ru-2hj-2NT= viser 3k sp 2ru-2hj -3kl = viser 4k sp	
2♥		5		Svake 2	Ny farge =F1 , 2NT = singelsøk		
2♠		5		Svake 2	Ny farge =F1 , 2NT = singelsøk		
2 NT	X			5-5 I minor	Meld av minor spill, 3hj, kunstig krav 3sp naturlig, krav	Slam Conventions	
3x		6		Sperr	Ny farge = F1	1430 RKCB (0314 når kl er trumf + v Exclusion)	
3NT				Gående minor (1. & 2. Hand) Spill i 3. & 4. h	4kl = pass el korriger 4ru = be rom cue	DOPI / ROPI, 5NT = pick a slam	
4♣,♦				Gående major 8 spillestikk		Splinter, cuebids	
4♥,♠				Sperr	4sp = cue		
4NT				Spm e spesifikke ess	5kl= ingen, 5NT=2ess, 5farge/6kl = det esset		