

Luftige indmeldinger på 1-trinnet, sunde på 2-trinnet			UDSPIL	MAKKERS FARVE						
2UT = limithæv+ på majorindmelding	FARVE		2/4		2/4					
Overmelding i fjendens farve er 3-kortsstøtte og limit	SANS		2/4		2/4		TURNERING	Damedivision	HOLD NR.	2
	SENERE I SPILLET		2/4		2/4		DIVISION/RÆKKE	1. Division		
	GENNEM SPILFØRER		2/4		2/4		SPILLERE OG MEDLEMSNR.	Susanne Rosthøj (65604) Katrine Martensen-Larsen (68390)		
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)	UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)					SYSTEM				
2. HÅND/GENÅBNING: 15-17 i 2. hånd, 11-14 i 4. hånd	UDSPIL		MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN			
SVAR: Sanssystemet	Es		Ekx(+)		Do		5 –farve major			
	KONGE		EK, KD(+), Kx		Do		GENEREL STIL			
4. HÅND: 11-14	DAME		DB(+), Dx		Do		Naturlig, 5-farve major (længste minor)			
SVAR: Sanssystemet	BONDE		B10(+), Bx		Do					
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)	10		109(+), 10x		Do					
GENERELT: Spærrende	9		X9, 9		Do		1UT ÅBNING: 15-17			
2-TRÆKKET: 2UT=5/5 i laveste umeldte – Spærrende	HØJT		xXxx		Do		1UT SVAR: 6-9			
3 <sup>+</sup> -TRÆKKET: Spærrende	LAVT		HxxX(+)		Do		2-O-1 SVAR: 10+			
GENÅBNING: Naturligt, positivt og god farve	SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)					SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR				
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)	L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT					2 ru = svag multi 4-7 hp				
DIREKTE: Michaels cuebid og 5/5, svar: 2UT = søge			MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		VED RENONCE		2 M = svag 6-farve 8-11 hp	
	FARVE	1.	K/A		L/U		K/A		3UT = Gående minor	
SPRING: Spær		2.	L/U		L/U		L/U			
GENÅBNING:		3.								
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)	SANS	1.	K/A		L/U		K/A			
Mod 12-14 sans er dbl = straf (15+)		2.	L/U		L/U		L/U			
Mod 15-17 sans er dbl = straf (15+)		3.								
2 kl = begge major min 5/4	KALD/AFVISNING		Lille = kald,							
2 ru = svag multi, 2 major er konstruktiv (mindst 5-farve)	MARKERINGER		Lav/Høj = Lige							
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)	FARVESKIFT		Lavinthal							
Dbl = negativt (Lebensohl)	1. AFKAST		Kald/Afvisning							
Mod multi : revideret crowhurst	TRUMFSIGNALER									
	ANDRE SIGNALER									
	DOBLINGER									
	OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)					SPECIELLE KRAVSITUATIONER				
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER	STIL: Sund					Efter egen 2 kl åbning				
Dbl = begge major										
Sans = begge minor	SVAR: Naturligt, eventuelt Lebensohl/scramble									
Ellers naturligt	GENÅBNING:					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET				
	SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD									
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING										
Rdb = 10+ og uden anden melding										
Ellers som uforstyrret						BLUFF				
						Sjældent				

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣		3	4hj	Naturlig ca. 11+	Svage majorspring		
					2 ru = ubalanceret limitstøtte 10+		
					3 kl = spær, 3ru eller M = splint		
					3UT = spille		
1♦		3	4hj	Naturlig ca. 11+	Svage majorspring		
				Kun 3-farve hvis 4-4-3-2 og 15+	3 kl = ubalanceret limitstøtge 10+		
					3 ru = spær, 3M = splint, 3UT = spille		
1♥		5	4ru	Naturlig ca. 11+	2 UT = Bekkasin (udg. krav), 3 kl=9-11	Standard svar	
					3ru=6-8, 3hj=0-5, 3sp=ubs, 3UT/4m=ren		
1♠		5	4hj	Naturlig ca. 11+	2 UT = Bekkasin, 3kl=9-11, 3ru=6-8, 3sp=	Standard svar	
					0-5, 3UT=ubk. single, 4x=renonce		
1ut			3sp	15-17	Stayman	Relæ brydes med fit	Lebensohl
					Transfer		Revideret Nilsland
					3x=sleminvit og 6-farve	3UT=double og cuebid med 3-kortsfit	
2♣	X	0		Vilkårlig udgangskrav eller	Kontroller 2ru= 0/1, 2hj=2, 2sp=3, 2UT=4	Naturligt	Efter indmelding: pas = 0 el 1
				22+ balanceret	3x=HHxxxx, 3UT=EKDxxx		Dbl = 2
2♦	X	0		Ubekendt major 6-farve	Plauken	3kl = max, 3ru = hj og min, 3 hj = sp og min	
				4-7 hp			
2♥		6		8-11, 6 farve	2 UT = Ogust	3klør = dårlig farve og dårlige point	
2♠		6		8-11, 6 farve	2 UT = Ogust	3 ruder = god farve og dårlige point etc.	
2ut			5ru	20-21 hp	Amrikansk stayman & transfer		
3♣		6		Spærende			
3♦		6		Spærende			
3♥		7		Spærende		<b>MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)</b>	
3♠		7		Spærende			
3ut	X			Gående minor	4 M = spille, 4,5,6 kl =P/C, 4ru = søger ren.		
4♣		7		Spærende			
4♦		7		Spærende			
4♥		7		Spille			
4♠		7		Spille			
4ut	X			Spørger om specifikke esser	5kl=0, 5ru,hj,sp eller 6kl er es, 5UT = 2		