

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER				SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				<div><div>TURNERING</div><div>DIVISION/RÆKK</div><div>SPILLERE</div></div> <div><div>Damedivision</div><div>2 division</div><div>Jo Hegnelt og Elsebeth Karlsgaard</div></div> <div><div>HOLD NR.</div><div></div></div>		
5-f. 8-17 point			UDSPIL	MAKKERS				
		FARVE	Attitude, MUD	do. H fra Hx				
2 minor ind efter 1 major=6 farve og 10+		SANS	do.	do.				
		SENERE I SPILLET	do.	do.				
		GENNEM SPILFØRER	do.	do.				
1. UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)				SYSTEM		
2. 15-17		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN			
HÅND/GENÅBNING:					5-farve major			
SVAR: Systemet		ES	EKxx, EKD, Ex	EKD, EKxx	GENEREL STIL			
4. 15-17		KONGE	EK, KDx, Kx	KDB, KD10	4. farve = UK (ej på 1-trinnet)			
SVAR: Systemet		DAME	DBx, DB	DB10, EDB10				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		BONDE	EB10x, B109, Bx	EB10, B109, B109x				
GENERELT:		10	E1098, 1098x, 10x	do	1UT ÅBNING: 15-17			
2-TRÆKKET: Spær, 2 UT = 5-4 i 2 sammenh. farver		9	H98x, 9x	do.	1UT SVAR: Se åbningsmeldinger			
3+- Spær		HØJT			2-O-1 SVAR: 10+			
LAVT		LAVT	Hxxx/xxxx, xx	do	SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR			
GENÅBNING:		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)						
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT						
DIREKTE Michaels Cuebid			MAKKERS	MODP. UDSPIL	VED			
		FARVE	1. K/A					
SPRING:			2.					
			3.					
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. K/A					
2 kl Landy, 5-4 i major			2.					
2UT begge minor 5-5		KALD/AFVISNING	Lav-høj					
Dbl = 15-18		MARKERINGER	Malmø					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal/Trelde					
Dbl. Svar: 2UT lebensohl og < 7 point, farve = naturlig		1. AFKAST	K/A					
Dbl.		TRUMFSIGNALER						
		ANDRE SIGNALER						
		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)				SPECIELLE KRAVSITUATIONER		
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL:	Negative,		”næse” krav pas			
		SVAR:						
		GENÅBNING:	8+		VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET			
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD				XY-UT 4 fjerde krav		
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING								
Truscott		Udgangskrævende dobling						
						BLUFF - SJÆLDENT		

- Formateret: Skrifttype: (Standard)
Times New Roman, 10 pkt, Skriftfarve: Sort
- Formateret: Skrifttype: 10 pkt,
Skriftfarve: Sort
- Formateret: Skrifttype: Times New Roman, 10 pkt, Skriftfarve: Sort

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	4♥	12+ eller 20 bergenpoints	Weak Jump Shift		
					2UT = 10-12 bal.fit 4-f		
					3♣ = spær 5-f		
1♦		3	4♥	11+	Weak Jump Shift		
					2UT = 10-12 bal. fit 4-f		
					3♦ = spær 5-f		
1♥		5	4♥	11+	Omv. Bergen, 3♥/4♥ = spær	KFT	overmelding i fjendens farve
					3♠/4♠/4♦ splint = renonce <10p		= 10+ 4-f
1♠		5	4♥	11+	Omv. Bergen, 3♠/4♠ = spær	KFT	overmelding i fjendens farve
					4♣/4♦/4♥ splint = renonce <10		= 10+ 4-f
1ut				15-17	MarionetStayman		naturligt
				Indeholder normalt ikke 5-farve i	Transfer		Overmelder i fj. Farve er
							krav
							.
2♣	X			Stærk, krav	2♦ relæ	Efter 2UT =Amerikansk Stayman/transfer	Pas = 0-7, dbl =8+, fjendens.f. = 10+
2♦	Ekrens	5/4		Svagt 5-10	Ogust		
2♥		6		Svagt 5-10	Ogust 3♥ = spær , 4♥ =spær el. for at		
2♠		6		Svagt 5-10	Ogust 3♠ = spær , 4♠ =spær el. for at		
2ut				20-21, sans fordeling	AmerikanskStayman, transfer		
3♣		7		Spær ny farve: rundekrav			
3♦		7		Spær			
3♥		7		Spær			
3♠		7		Spær			
3ut	X			Spær, gående minor	4♣. pas/korriger	RKC 1430	
4♣		8		Spær		Splinter	
4♦		8		Spær			
4♥		8		Spær			
4♠		8		Spær			
4ut							

