

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER				SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING					
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				TURNERING		Divisionsturneringen		HOLD NR. 7	
Hårdt U/Z				UDSPIL							
Sunde I/Z, kan være 4-farve på 1-trækket		FARVE		1.3.5.		Samme		DIVISION/RÆKKE		2. Division	
Svar: 2NT=4+ støtte mindst invit efter majorindmelding		SANS		Attitude		Samme					
Springovermelding (< 3MA) = mixed raise		SENERE I SPILLET		Som udspil		Samme		SPILLERE		Karsten Hansen-Nord (17704) – Thorvald Aagaard (1267)	
		GENNEM SPILFØRER		1.3.5		Samme					
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)				SYSTEM					
2. HÅND/GENÅBNING: (14)15-17 / 12-14 (12-16)		UDSPIL		MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN			
SVAR: Systemet		Es		EKx(+),E(+)		EKx(+)		5-Card major 2/1 Gameforce			
		Konge		EK(+), KD(+)		EK(+), KD(+),EKB(+)		GENEREL STIL			
4. HÅND: 15-18		DAME		DB(+),Dx		DB(+),Dx,KDT(+)		15-17 NT'er, Forholdsvis sund stil			
SVAR: Systemet		BONDE		BT(+),Bx		BT(+),Bx,KBT(+)		5-farve i major			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10		HBT(+),T9(+)		HT9(+),T9(+)					
GENERELT: Svage		9		HT9(+),9x(+),9x		9x(+),9x		1UT ÅBNING: 15-17 HP			
2-TRÆKKET: Svage, 2NT = De to laveste farver		HØJT		X(x)		X(x),xXx(+)		1UT SVAR: 6-11(12) HP			
3*-TRÆKKET: Svage, Leaping Michaels		LAVT		HxX(+),xxX(x),xxxxX(x)		Hxx(+),X(x),xXXx(+)		2-o-1 SVAR: Udgangskrav			
GENÅBNING: Farve : 12-16, 2 NT : 19-21		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				1♣ = 12-14 NT eller naturlig					
DIREKTE: 2 Mi : begge Ma (5-5)- 2 NT er relæ (krydsvisning)				MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		VED RENONCE		Transfersvar på åbning 1♣	
2 Ma : 5 Ma + 5 Mi - 2 NT er relæ		1.		K/A		L/U		K/A		2♦ = Multi	
SPRING: 3X spørger om hold til 3 NT		2.		L/U						2 Ma = 4(5)-farve + 5(6) farve i minor, 8-11	
GENÅBNING: Samme		3.		F						2NT = 5-5 i Minor 8-11	
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS		1.		K/A		L/U			
Good-Bad Multi				2.		L/U					
				3.		F					
		KALD/AFVISNING		Lav – Høj = Kald							
		MARKERINGER		Lav – Høj = Lige							
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT		Lavinthal							
Opl D t.o.m. 4♥		1. AFKAST		Markering (i uinteressant, hvis muligt)							
Styrke-D fra 4♠		TRUMFSIGNALER		Trumfekko							
Mod 2-åbninger: Leaping Michaels		ANDRE SIGNALER		Forsinket kald efter udspil af B eller 10 mod							
Mod 3-åbninger: Non-leaping Michaels											
		DOBLINGER									
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)				SPECIELLE KRAVSITUATIONER					
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: 10+ HP, 3-farvet eller stærk									
		SVAR: Cue krav til 2UT eller farveoverenskomst									
		GENÅBNING: Kan være svagere				VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET					
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD									
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING											
RD = 10+		Svar-D, konk-D , Neg-D, Styrke-D, max. Indmeldings-D									
Ny farve er rundekrav		D af 3 NT og frivilligt meldt slem er udspilsdirigerende				BLUFF					
		3-kortsstøttedoblinger efter 1♣-transfer, 1♦ -1 Ma og 1♥-1♠				Sjældent					

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTEL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣		2	4♥	12-14 NT eller naturlig	Transfer-svar (1♠ = 6-8 eller ♦)	Spring fra åbner til 2 NT=GF	2♣=6-9, overmeld. = støtte
					2♣=Nat GF, 2NT=10-12 bal ♣, 3♣=Spær	Splint	
					2♦=Dårlig major, 0-7, eller GF med ♣+♦	Accept af transfer = 3-kortsstøtte, XY-UT	1♣-(1♦/♥)- som uforstyrret
					2 MA = 4-farve, GF med længere ♣		1x-(3Y)-4NT=15-17
1♦		4	4♥	Ubalanceret	1NT=6-11(12), 2M=4-farve GF med ♦	Spring fra åbner 2 til NT=GF	2♦=6-9, overmeld. = støtte
					2♦= GF, 2NT=10-12 bal støtte	Splint	
					3♣=Ubal støtte, 3♦=Spær		
1♥		5	4♦		2♥=6-9, 2NT=GF, 3m=Bergen	LF-trial, Spring til 2NT fra åbner=GF	2NT som GF bruges fortsat
					3♥=Spær, 2♠=Invit med triple ♥	XY-NT, 1♥-1NT-2♣=Nat eller 16+	
					3♠=Ukendt splint, 3NT/4X=Renonce	1♥-1♠-3NT=Chancemelding	Omvendt Toronto
1♠		5	4♦		2♠=6-9, 2NT=GF, 3m=Bergen	LF-Trial	2NT som GF bruges fortsat
					3♥=invit med triple ♠, 3♠=Spær	1♠-1NT-2♣=Nat eller 16+	
					3NT=Ukendt splint, 4X=Renonce	XY-NT	Omvendt Toronto
1ut				15-17 HP	Marionet Stayman, 5-farve transfer		Negativ D.
				5Ma eller 6mi, 5-4-2-2 mulig	3♣/3♦/3♥/♠ = Slemnit med farven over		Lebensohl
					4♣/4♦ = Sydafrikansk Texas		
					4♥/♠ = To play		
2♣				18-19 jævne, 22+ jævn, eller UK	Relæ-svar, 3X invit overfor 18-19 NT	Herbert-afmeldinger	D=FG
					2NT=5+ kontroller	2♣-2♦-2♥=18-19, 2♣-2♦-2♠=22+ ubal	
2♦				Svag Major, Stærk NT	X-Svar, Ny farve konstruktiv, ikke krav		
				Eller krav med ♦	4♣=ønsker overføring, 4♦=Transfer		
2♥		4		8-11 + minorfarve	2NT=Søge, 2♠=Nat – ikke krav, 3♦=P/C		
2♠		4		8-11 + minorfarve	2NT=Søge, 3♦=P/C		
2ut				8-11 Mindst 5-5 i minor	4 mi = Spærrende, 4 Ma naturligt		Kan være 5-4 uz.
					3 Ma = Slemnit med korresponderende		
3♣/♦		6		Nat. Spær, 2-3-4-5 reglen			
3♥		6		Nat. Spær, 2-3-4-5 reglen			
3♠		6		Nat. Spær, 2-3-4-5 reglen			
3ut				1/2 God minorspær-3/4 Gætte			
4♣/♦				1/2 Namyats - 3/4 Spær			
4♥/♠		7		Nat			
4ut				Søger specifikke esser			
						MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
						RKCB-1430, VoidWood,	
						Splinter	
						Cue	
						Last train, Non-serious 3NT (3♠ er Non-serious hvis ♥ er trumf)	
						DEPO	