

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL STIL			TIL HOLDTURNERINGER			
Naturlige sunde indmeldinger efter fjendes åbning 1x		UDSPIL	I MAKKERS FARVE		Turnering	DM Hold, 2016-17	Hold nr.	7
Svar: Overmelding = støtte og styrke (rundekrav)	Farve	1.-3.-5. højeste	1.-3.-5. højeste			Division/Række		
Svar: Ny farve = rundekrav	Sans	1.-3.-5. højeste	1.-3.-5. højeste			Spillere	Henrik Norman Hansen 15533 – Flemming Dahl 12693	
Svar: Springstøtte = spær	Senere udspil	1.-3.-5. højeste	1.-3.-5. højeste					
Svar: Spring i ny farve = splinter	Andre: 2.-4. gennem spilfører							
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)	Udspil af K kræver markering på 5-trinnet+ (kan være fra EKx)			SYSTEM				
2.hånd = 15-18 hp (svar = Marionet Stayman)	UDSPIL (ANGIV, HVAD DET UDSPILLEDE KORT LOVER)			SYSTEMETS NAVN				
4.hånd = 11-14 hp (svar = Marionet Stayman)	UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS		5-farve major			
	Es	EKx, Ex, EKBT	EKx(x), E(x)		GENEREL STIL			
	Konge	KDB(x), KDx(x), KD	KDB(x), KDx,		Åbning 1 ut kan evt. indeholde 5 MA			
	Dame	DBx(x), DB, Dx	DBx(x), Dx, DB		1UT ÅBNING: 12-14 hp			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)	Bonde	BTx(x), BT, Bx	BTx(x), EDBx(x), Bx, BT					
2X/3X/4X=spær	10	HBTx(x), T9x(x), Tx	HBTx(x), T9x(x), Tx					
1X-2U=5.5 i de to laveste umeldte farver	9	HT9x(x), 98x(x), 9x	HT9x(x), 98x(x), 9x					
4U = 5-5 i de to laveste umeldte farver	Højt	Sx, Sxx	Sx, Sxx, xxSxx					
Leaping Michaels på fjendens spærreåbninger	Lavt	HxSx, xxSx, HxxxS, xxS	HxSx, xxSx, HxxxS, xxS		2-O-1 SVAR: 10+ (rundekrav)			
GENÅBNING:	SIGNALER I PRIORITETSORDEN			SPECIELLE MELDINGER, DER KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR				
DIREKTE OVERMELDING (STIL; SVAR, GENÅBNING)	L=Lige; U=Ulige; K=Kald; A=Afvisning; F=Farveskift			Åbent forsvar-aftaler:				
2♣/♦ overmelding = Michaels. 5-5 i major		Makkers udspil	Modp. udspil	Ved renonce	Ingen			
2♥-overmelding =5S+5mi	Farve 1.	Kald/afvisning	Markering	Kald/afvisning				
2♠-overmelding=5H+5mi	2.	Markering			Andet:			
Svar: 2ut på 2♥/♠ spørger om minorfarven	3.				Åb 1♣ = 2+			
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)	Sans 1.	Kald/afvisning	Forsinket kald	Kald/afvisning	Åb 2♣: eneste krav			
DONT mod ut (dog viser D styrke mod svag ut)	2.		Markering		Åb 2♦: Multi, 6+MA, 7-10p			
3♣/♦= Naturlig, D=styrke	3.				Åb 2♥/♠=5H/S+, 3-6p			
	SIGNALER:				Efter åbning 1X er mange springsvar på 3- og 4-trinnet splint			
	Kald/afvisning	Omvendt (Lav-høj = kald)						
	Markeringer	Malmø						
	Farveskift	Trelde, Lavinthal						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; OVERMELDING; SPRING; UT)	1. afkast	Kald-afvisning						
Dbl = oplysningsdobling, UT = naturlig Spring = spær	Trumfsignaler	Malmø						
Mod Multi: Crowhurst	Andre signaler	Forsinket kald med store kort						
	DOBLINGER			SPECIELLE KRAVPASSITUATIONER				
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER	OPLYSNINGSDBL (STIL; SVAR; GENÅBNING)			Neg.dob. med kravpas til 2♠				
Mod stærk 1♣: Naturlig på 1-trinnet, D=major og 1U=minor	1. Neg.dobl med kravpas til og med 2♠ (ej ubetinget krav)							
	2. Styrkedoblinger uden kravpas over 2♠							
	Svar: Lebensohl/scrambling efter opl. doubling af 2 i major			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET				
				1. 1X-1U, 2♣/♦-2U = god + trumfstøtte				
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING	SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE DOBLINGER			2. XY-sans				
RD = 10hp+	1. Konkurrencedoblinger			3. Lebensohl				
1x= naturlig, rundekrav	2. Svardoblinger			4.Langfarve Trial bids				
2U = primær trumfstøtte, 9hp+ (Bekkasin svar)	3. Udspilsdirigerende doblinger							
				BLUFF: Sjældent				

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUN- STIG	MIN. ANTAL KORT	NEG.DBL INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER HVIS MODPARTEN MELDER, ELLER
1♣		2	4	11+, naturlig, evt. 4-3-3-3	2♣= 6-9p, 3♣=spær,		overmelding=støtte+GI
					2♦=10hp+ og klørfit	1♣- 2♦, 3♣=min.	
					2MA=6-farve (svagt),	1♣-2MA, 2U: Bekkasin svar	
					spring=splint (dog er 4MA=nat.)		
1♦		4	4	11+, nat.	2♦=6-9p, 3♦=spær		overmelding=støtte+GI
					3♣=10hp+ og ruderfit		
					Spring=analog med svarene på 1♣		
1♥		5	4	11+, nat.	2♥=6-9p, 2♠=6s og svagt, 2ut =Bekkasin (GF)	På 2UT: 3♣=min, 3♦=tillæg, 3♥/♠/U=single, trinsvar+tillæg	2U=4hj+ og mindst GI
					3X=omvendt Bergen, 4X=renonce (8-10 hp)	1♥-3♠=ubekendt single, 9-11hp (søges med 3U)	overmelding=3-kortstøtte+GI
1♠		5	4	11+, nat	2♠=6-9p, 2ut =Bekkasin (GF)	På 2UT: 3♣=min, 3♦=tillæg, 3♥/♠/U=single, trinsvar+tillæg	2U=4sp+ og mindst GI
					3X=omvendt Bergen, 4X=renonce (8-10 hp)	1♠-3U=ubekendt single, 9-11hp (søges med 4♣)	overmelding=3-kortstøtte+GI
1ut				12-14 hp	Marionet Stayman: 2♣=kræver 2♦ uden 5 i ♥/♠	systematiske fortsættelser	Flugt efter D = DONT
					2♦/♥ = overføring	Ny farve fra svarer i 2. runde = rundekrav	
					2♠= Gameinvit eller slemgående	2ut=min, med max. meldes 4-farver nedefra	
					2U→3♣, 3♣→3♦ (svag♦ el stærk M), 3M=svag	1U-2U, 3♣-3X=underlig-single, 1U-3♣, 3♦-3M = Naturlig SI	
2♣	x	0	2	Eneste krav	2♦=relæ, hvorpå 2♥/♠ og 3♠/♦ nat. rundekrav	2♣-2♦: 2U=20-21 og 3U=24-27	Ændring ved indmelding
						Efter 2♥/♠ og 3♠/♦: Herbet afmelding	Ændring ved indmelding
2♦	x	0		6+ ♥ eller ♠, 7-10p	2♥=sign off i ♥, 2♠=GI i ♥, 2U=søge (Plauken)	2♦-2U: 3♣=max, 3♦=min med H, 3♥=min med S	Ændring ved indmelding
					3♥=spær i åbners MA, 3♠/♦=nat., 4♣=Trans til M	2♦-4♣: 4♦=H, 4♥=S	Ændring ved indmelding
2♥		5		Svagt, 3-6p	2U=søge, 3♥=spær, 3X=ej krav	2♥-2U: Invit Bekkasin	
2♠		5		Svagt, 3-6p	2U=søge, 3♠=spær, 3X=ej krav	2♠-2U: Invit Bekkasin	
2ut				22-23 hp, bal.	3♣=søger fordeling, øvrige meld. = overføring	På 3♣: 3♦=4♥/♠, 3♥=5♥/♠, 3♠=5♠/♦, 3ut=øvrige	
3♣		6		spær	3♦, 3♥, 3♠ nat. krav, 4♣/♥/♠=CUE		
3♦		6		spær	3♥, 3♠ nat. krav, 4♠/♥/♠=CUE		
3♥		6		spær	3♠ nat. krav, 4♠/♦/♠ = CUE	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (slemmeldinger)	
3♠		6		spær	4♠/♦=CUE, 4♥=naturlig	CUE BIDS	
3ut	x			Gående minor	4/5♠ = sign off i minor, 4♥/♠=naturlig	4U = RCK (1430), LIDO når fjenden blander sig	
4♣		6		spær	4♥/♠=naturlig	5U som spring: Spørger efter tophønnører i trumf	
4♦		6		spær	4♥/♠=naturlig		
4♥		6		spær	Ny farve (-4♠)=TSM		
4♠		6		spær	Ny farve=CUE		
4ut				Efter esser	5♠=0, esvisning på 5-trinnet, 2 esser=fru-reglen		