

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER				SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING					
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				TURNERING		Division		HOLD NR.	
Lette indmeldinger				UDSPIL							
Svar: ny farve er konstruktivt, ikke rundekrav		FARVE		1-3-5		do		DIVISION/RÆKKE		3 Ø	
		SANS		Do		do					
Genåbning: låner lidt point af makker		SENERE I SPILLET		Do		do					
		GENNEM SPILFØRER		2-4		2-4		SPILLERE		Claus Jensen / Michael Beck	
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)				SYSTEM					
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18		UDSPIL		MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN			
SVAR: Som offensiven		Es		EKx(x)		Do		GENEREL STIL			
		KONGE		KD(x)		Do					
4. HÅND: 11-14		DAME		DB(x)		Do		5-farve major			
SVAR: Som offensiven		BONDE		Bx, BT(x), EDB		Do					
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10		Tx, HBT,T9x		Do					
GENERELT: Spærrende		9		9x, HT9		Do		1UT ÅBNING: 9-13 1. og 2. Hånd UZ / 14-17			
2-TRÆKKET: Spær		HØJT		Xx, (Xxx)		Do		1UT SVAR: 6-9			
3 ⁺ -TRÆKKET: Spær		LAVT		xxx, xxxxx		Do		2-o-1 SVAR: 10+			
GENÅBNING: Konstruktivt		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♣: Svag (ca 5/6-10 HP) med 5+R eller ubekendt krav					
DIREKTE: Michaels				MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		VED RENONCE		2♦ Multi	
		FARVE		1. K/A		L/U		K/A		2♥ Svag med begge major	
SPRING: Holdsøgende				2. L/U				L/U		2♠Blakset (åbent forsvar), alene uz 0-4p ubekendt fordeling	
GENÅBNING:				3. F						Andre zoner: ubekendt svag spærremelding	
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS		1. K/A		K/A		K/A			
2♣ = begge major.				2. L/U		L/U		L/U			
2♦ = Svag indmelding i en major farve				3. F							
		KALD/AFVISNING		Lav = kald							
		MARKERINGER		Lav = lige							
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT		Lavinthal							
Oplysningsdobling, Leaping Michaels.		1. AFKAST		Kald/afvisning							
		TRUMFSIGNALER									
		ANDRE SIGNALER		Forsinket med lav fra udspiller og høj fra makker							
		DOBLINGER									
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)				SPECIELLE KRAVSITUATIONER					
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: Åbningshånd med tilpasning til umeldte eller stærk									
Mod 1K: 1N = begge minor											
		SVAR:									
		GENÅBNING:				VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET					
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD									
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING											
1-o-1 uændret. RD = 10+											
OSTOT						BLUFF					
						Begge 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	4♥	Ca 11+p, bedste minor	2Ma = 4-8 med 6 farve	1x-1y-1N kan have 4M hvis der er 14-17	
					2R = støtte og mindst invit		
1♦		3	4♥	Ca 11+p, bedste minor	2Ma = 4-8 med 6 farve	1x-1y-1N kan have 4M hvis der er 14-17	
					3K = støtte og mindst invit		
1♥		5	4♦	Ca 11+p	2ut = Bekkasin		2ut kun invit+ efter opl.dobl.
					Bergen variant		OSTOT efter Dobling
1♠		5	4♥	Ca 11+p	Som efter 1♥		Som efter 1♥
1ut		-		9-13 i 1. og 2. Hånd UZ / ellers 14-17	2♣ = Invit Stayman		Flugt efter D: 2R/H/S = enfarvet
				(semibal eller 5M forekommer)	2♦ = Krav Stayman		2K = nat eller flerfarvet
					2M/3m = for at spille		
2♣	X	0		Svag med 5+R eller ubekendt krav	2♦ = relæ uden invitstyrke	2M/3m = kravåbning	
2♦	X	0		Multi	Plauken		
2♥	X	4		Begge Ma, Svag	2N søger		
2♠	X	0		Blakset	Ny farve runde krav		RD=sos, melding=flugt.
2ut				20-21	Stayman, transfers		
3♣		6		Konstruktiv spær			
3♦		6		Konstruktiv spær			
3♥		6		Konstruktiv spær		MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		Konstruktiv spær			
3ut	X			Gående minor i 1-2 hånd, gamblig 3.4.	4♣ = sign off		
4♣		6		Spær			
4♦		6		Spær			
4♥		6		Spær			
4♠		6		Spær			
4ut							