

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER				SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING				
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				<div>TURNERING</div> <div>DIVISION/RÆKKE</div> <div>SPILLERE</div> <div>Stener Glamann Svend Brassøe 2711066</div> <div>HOLD NR.</div> <div>9</div>				
Indmeldinger viser 6-15 hp. Ny farve fra makker er (ikke) krav men konstruktiv.				UDSPIL	MAKKERS FARVE					
		FARVE		1.3.5.	samme					
Overmelding fra makker = 12+ (+støtte, hvis ikke egen acol)		SANS		attitude	høj uden honnør					
Spring = spær		SENERE I SPILLET			Forsinket kald					
		GENNEM SPILFØRER								
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)				SYSTEM				
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18 hp		UDSPIL	MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN			
SVAR: som ved åbning		ES	e-k(xx)		samme					
		KONGE	k-d , e-kxxx		samme		GENEREL STIL			
4. HÅND: 11-14 hp		DAME	d-b		samme		Svage 1ut 12-14 kan indeholde 5 i major , aggressiv stil.			
SVAR: som ved åbning		BONDE	b-10, b-x , k-b-10		samme		15-17 hp 3. hånd alene i zonen			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	10-x , e-10-9		samme					
GENERELT: svage spring		9					1UT ÅBNING: 12-14 hp, også 5 i major, også 5-4 i farver			
2 UT To laveste		HØJT	1.3.5.		dårlig farve		1UT SVAR: stayman, transfer med mere			
3+-TRÆKKET: 6+ farve (2-3-4 regel)		LAVT	1.3.5.		god farve		2-O-1 SVAR: 11+			
SVAR PÅ OVEN stående : naturlig		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				Vores 2 åbninger				
DIREKTE: 1 major 2 major = 4+major+ 5+minor			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	Efter 1kl benyttes relæsvar				
1minor-2minor = 4+-4+ i major		FARVE	1. K/A	L/U	L/U (F)					
			2.							
			3.							
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. K/A		samme					
Forsvar mod ut : good bad multi			2.							
Dobler mod stærk sans: 5+ minor og 4 i major			3.							
		KALD/AFVISNING		lille kort = kald						
		MARKERINGER		malmø						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT		Trelde, lavinthal						
Sv 2 åbning : opl.dbl = valgfri, Lebensohl efter svag 2-åbning		1. AFKAST		Kald i farve eller lavinthal						
Sv 3 åbning : opl.dbl = valgfri, 3ut=16-19, 4ut= 2 farvet hånd		TRUMFSIGNALER		nej						
Multi : Mod. Crowhurst		ANDRE SIGNALER		nej						
		DOBLINGER								
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)				SPECIELLE KRAVSITUATIONER				
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: med mindre end 16 hp garanteres tolerance for umeldte				Neg dbl med kravpas indtil 3 sp (næsepas)				
mod stærk ♣: Dbl = begge major, 1ut = begge minor, naturlig						Nær - fjern				
		SVAR: (8)9-11=spring, 12+=cuebid								
		GENÅBNING: 8+ hp				VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET				
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD				XY-sans, Witch				
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Donnerup dbl.								
Naturlig (bluff kan forekomme eksempel : 1 ru dbl ”1sp”)		REDbl af vores meldte farve viser styrke i farven								
		Rd viser styrke				BLUFF				
		D af tofarvede hænder viser straf af den ene farve				Stener Sjældent Svend: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	3sp	15-17 jævne	1♦/1♥ = 4+♥/♠, 1♠ = ingen major 3-12	1♣-1♦♥-1ut = 15-17 ikke 4 korts støtte	
				18-19 jævne	1ut = 13+ jævn 2♣♦♥♠ = FG med 5+ farve	1♣-1ut-2♣ = 16+ eller 18-19 jævne	
				4+ kl 12+	2ut=12+ 55 i minor	1♣-1♦♥-2♦ = klørhånd 18+ eller med ruder	
						1♣-1♦♥-1♥♠=4-støtte	
1♦		4	3sp	4+ ru 12+	1 x = 4farve 6+, 2 x = 6+farve 2-5 hp	Tvetydig revers	
					3ru=spær		
					3kl=10+ med støtte uden major. splint		
1♥		5	3sp	5+ hj 12+	Steens 2ut 12+ 2 hj = 6-9		
				15-17 18-19 jævn	Fitbid 8-11 - også 2♠		
1♠		5	3s	5+ sp 12+	Steens 2ut 12+ 2 sp = 6-9		
					Fitbid 8-11		
1ut	nej	-	-	12-14	stayman, transfers		
				15-17 hp 3. hånd alene i zonen	2sp langfarve i minor eller begge minor		
					3 x = invit		
					4 kl =gerber		
2♣	ja	0	-	stærk 25+ jævn eller	Kontrol svar 1.trin= 0-1 kontrol 2 trin	Åbner viser hånd derefter naturlig/afmelding	
				Acol - hj -sp -ru - klør	2 kontroller osv.,3kl=5+ ktrl		
2♦	ja	0	-	Multi	Plauken	naturlig	
				22-24 jævn			
2♥	ja	5	-	5hj+ 4+sp under 12	Spær/chance , 2ut=15+, 3 min=egen farve	Hvis2ut:3kl ej min,3ru=min,3hj/sp=+længde	
2♠	ja	5	-	5sp+ 4min+ under 12	Spær/ch 2ut=15+, 3ru/hj=rundekrav	Hvis2ut:minor:min, 3hj=maks med klør	
2ut	ja			20-21 hp jævn	Mod am. Stayman, transfer, 4x=6+ i 2 over		
3♣		6		2-3-4 reglen			
3♦		6		2-3-4 reglen			
3♥		6		2-3-4 reglen		MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		2-3-4 reglen			
3ut	ja	(6)		Gående minor	4kl=svag ,4ru: vis kontrol, 4M naturlig		
4♣		6		2-3-4 reglen			
4♦		6		2-3-4 reglen			
4♥		6		2-3-4 reglen		Nær-fjern	
4♠		6		2-3-4 reglen			
4ut	ja			Min 5-5 minor			