


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			 SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING TURNERING Divisionsturneringen HOLD NR. 1 DIVISION/RÆKKE 1. division SPILLERE Kasper Konow-Michael Askgaard			
Meget aggressive på 1-trinet. Sunde på 2-trinet		UDSPIL						
Svar: Transfersvar (USP), også hvis fjenden støtter (til og med 3♥)		FARVE	2.4. 9 fra 9x		MAKKERS FARVE		Samme	
2NT på 1M-indmelding=4+Fit INV+		SANS	4. + Attitude					
Mixed Raises og Fitjumps på M-indmelding.		SENERE I SPILLET	4. + Attitude					
		GENNEM SPILFØRER	4. + Attitude + Rusinow.					
GENÅBNING: KAN VÆRE 4-FARVE. HERPÅ ER 2NT=NAT		Andet	K fra EK på 5+ trin/vs.spær					
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
2. HÅND 15-18		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN			
SVAR: Stayman+Transfers.		Es	EKx	EKx	Relæpræcision			
		KONGE	KDx KD EK Kx	KDx KD Kx AKDx	GENEREL STIL			
4. HÅND: 11-14 på 1minor og 12-16 på 1major		DAME	DBx DB Dx	DBx DB Dx EDB KDBx	Precision. Stærk klør (16+). 5-farve major			
SVAR: Stayman+Transfers.		BONDE	B10x B10 Bx KB10	B10x B10 Bx KB10 EB10	1♦ er 11-13(14) BAL eller 4+♦ UBAL, kan have længere ♣.			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	109 H109 10x	109 H109 10x	11 jævne kan passes IZ. Ofte relæer i UK sekvenser.			
GENERELT: Spær. Kan være stærkere når makker har passet		9	9x H9x H98x	9x 98(+) H98x	1UT ÅBNING: 14-16 i 1.2. hånd. 15-17 i 3.4. hånd			
2-TRÆKKET: Spær. 2NT= 5+-5+ i de to laveste		HØJT	2.4.	Xx Xxx XXXX(+)	1UT SVAR: UK relæ på 1M. 6-11 på 1♦. 8-13 BAL på 1♣			
3+-TRÆKKET: Spær. 3♣ på 1m=5-5am+♠. 3♣ på 1M= 5-5 AM+♦		LAVT	2.4.	HxxX(+) HxX	2-0-1 SVAR: Transfers. 1♦-2♣/♦= NAT UK			
GENÅBNING: 12-16 OK 6-farve		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			Åbent forsvar-aftaler: Nej			
DIREKTE: På 1m= 5+-5+ Major. På 1M= 5+-5+ AM+♣			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	2♦= 3-farvet med kort ♦. 4414/4405. 10-15 HP		
		FARVE 1.	1.	K/A	L/U	K/A	2UT=5+-5+ minor 2-9 HP	
SPRING: NAT 12-16 god 6+ farve på 1♦. Holdspørge på 1M			2.	L/U	F	L/U		
GENÅBNING: Samme			3.	F			Transfersvar på 1M:	
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1.	K/A	Forsinket kald	F	1M-2♣= Svag med ♦/INV uden fit	
2♣= Begge Major			2.	L/U	L/U	L/U	1♠-2♥ og 1♥-2♦= INV med 3(4) kort støtte	
2♦= Multi			3.	F	F		1♠-2♦=5+♥	
2M= 5M-4+m 2NT= Begge m		KALD/AFVISNING	Lav=kald. Også forsinket kald med små					
D=Straf. D fra passet hånd=4M-5+m		MARKERINGER	Malmø			1♦-2♥=5+♠-4+♥ Svag. 1♦-2♠=INV begge minor.		
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal. Trelde på udspil hvis farven er vist					
Oplysningsdoblinger		1. AFKAST	K/A mod farve. Lavinthal mod UT			USP: Transfersvar på indmeldinger		
3m-4m= 5-5M. 3♣-4♦=5-5 ♦+M. 2M-3M=Holdspørge		TRUMFSIGNALER	Lavinthal					
2M-4m=5+-5+ i minorfarven+ den anden M		ANDRE SIGNALER						
Mod Multi og andet kunstigt: D=12-16BAL/17+		DOBLINGER						
(2♥)-4♥= 6+♠. Enten spær eller super stærk(melder igen)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL:	Normale. 10+ med god fordeling eller 18+ ubekendt			1♣-(1X)-P=Krav		
Imod stærk 1/2♣: D= Begge M. NT= Begge m		Equal level conversion: D + ♦ på ♣ lover ikke meget ekstra						
Dette gælder også efter 1♣-1♦		SVAR:	Cuebid= F1. Springcuebid efter 1m-D=4-4M INV					
		GENÅBNING:	Kan være meget svag			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET		
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			2NT er ofte Lebensohl/Scrambling.. Manco. Fitjumps.			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Negative til 4♥. Styrke på højere niveau.			På 1NT-D spilles transfers fra RD(♣). TRF efter indm. på 1♦			
RD=10+HP Normalt strafinteresse. 1X=NAT krav		Support D/RD efter åbning 1♦/1♥. 1♦-(1♥)-D= 4/5 ♠			1♦-(1♥)-2♥= 6+♠. XY-NT. XYZ efter 1♦-1♥-1♠.			
På 1M-D spiller vi transfers fra 1NT+Bekkasin og OMV. Bergen		1♣-(1♥)-D= 5+♠ UK. RD= double+værdier på makkers indmelding			BLUFF			
På 1♦-D: 2NT=Svagt begge m. 3m=Spær.		De fleste D på lavt niveau er oplysning (medmindre vi er på jagt)			Sjældent. Dog ofte meget hårde åbninger i 3. hånd.			
På 2♣-D: 2UT=Fit, svag/UK. 3♣=INV.		Lightner						

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER

ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTEL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣	X	0	4♥	16+HP	1♦=0-7HP resten UK. 1♥=5+♠/14+BAL.	1♣-1♦-1♥=20+ på det 1♠=0-4	Transfers fra 2NT efter 2X ind
				Evt. mindre med god	1♠=5+♥. 1UT=8-13 BAL. 2m=5+ farve UBAL	Efter et positivt svar kan åbner starte en	
				fordeling	2♥=5-4/4-5 minor. 2♠/NT=4441 sort/rød single	relæsekvens	
					3♣=Ukendt gående farve. 3♦/♥= 7+ ♥/♠	1♣-1♦-2♥= 16-19 5+♥ UBAL	
1♦	X	2	4♥	11-13(14) BAL eller	1UT=6-11. 2m=NAT UK.	1♦-2m-2♥=11-13 NT	3♣ efter ind: Begge m svag
				4+♦ UBAL 10-15 HP	2♥=5+♠-4+♥ Svag. 2♠=Begge minor INV	1♦-1♠-2♥= NAT/god støtte	Transfers efter 1♠/2♣/2♠ ind
				Kan have længere ♣	2UT=11-12(13). 3m=NAT INV. 3M=Svag	1♦-1M-2NT=6♦-3M MAX	
1♥		5	4♦	10-15 HP 5+♥.	1NT=UK Relæ. 2♣=♦/INV uden fit. 2♦=3♥ INV	Efter 1M-1NT kan svarer starte en	P-1M-1NT= 6-9 uden fit
					2♠= Svag. 2NT=4+♥ INV. 3♣=Svag. 3♦=Mixed	relæsekvens.	
					3♠=Ukendt single. 3NT(♠)/4m= Renonce		
1♠		5	4♥	10-15 HP 5+♠	Analog dog: 2♦=5+♥. 2♥= INV 3♠		
					3NT=Ukendt single. 3♥/4m=Renonce		
1ut			4♥	14-16 1.2.hånd. 15-17 3.4.	Stayman. Transfers (4+M hvis INV). 2♠= INV/6+♣.	1NT-2♣-2♦-2♥= Svag begge M	Rubensohl: Transfers fra 2UT
				Kan have 5♥/6m	2UT=Begge minor. 3♣=6+♦. 3♦=Søge 5M.	1NT-2♣-2X-2NT/3♣=Transfer til ♣/♦	
				Valgfrit med 5♠	3M=4M UK (vælg game). 4♣/♦= For at spille 4♥/♠	1NT-2♦-2♠=MAX 3♥	
2♣		5	4♥	5♣-4M/6+♣. 10-15HP	2♦=Relæ. 2M=NAT Ukra. 2NT=NAT INV	Efter 2♣-2♦ kan svarer starte en	På D/Indm.: 2NT=Svag/UK med fit
					3♦=6+♦ INV. 3M=6+ M INV. 4♦=5-5 M	relæsekvens. 2♣-2M-3♦=Godt hæv	3♣=INV
2♦		0		3-farvet med kort ♦	2M/3♣=To play. 2NT/3M/4♣=INV. 3♦=Søge	2♦-3♦: 3♥=MIN. 3♠=4414. 3NT=4405	
				4414/4405. 10-15HP		⇒ 4m=TRF(SlemINV/S-O) 4♥+=RCKB	
2♥		5		NAT svag. 2-9HP.	2♠=NF. 2NT=Søge. 3m=NF. 3♠=UK 6+♠	2♥-2NT:3m=Kortf. 3♥=MIN ej minor kortf.	
				EVT. 5-farve alene ude/3.	4m=Fitjump	3♠=MAX+kortf. 3NT=MAX jævn	
2♠		5		NAT svag. 2-9HP.	2NT=Søge. 3m/♥=NF. 4m=Fitjump	2♠-2NT: 3m/♥=Kortf. 3♠:MIN jævn	
				EVT. 5-farve alene ude/3.		3NT=MAX jævn	
2ut	X			5+-5+ minor. 2-9 HP	3♥=Søge Major. 3♠=SlemINV med fit	På 3♥: 3♠=Kortf. 3NT=Kortf. ♥	
3♣		6		Spær	4♦=Efter esser. 4NT=SlemINV		
3♦		6		Spær	4♣=Efter esser. 4NT=SlemINV		
3♥		6		Spær	4♠=Efter esser. 4♦=SlemINV		
3♠		6		Spær	4♣=Efter esser. 4♦=SlemINV		
3ut	X			Gående minor. 4.H :To play	X♣=P/C. 4♦=? om kortfarve. 4UT:? om længde		RKCB 1430
4♣		6		Spær	4♦=Efter esser. 4NT=SlemINV		Exclusion RKCB 0314. (Kun ved spring forbi game)
4♦		6		Spær			Splinters. Last Train. 5NT med spring= Pick a slam
4♥		6		Spær			Fairway splinters/non-serious (3♠/3NT)
4♠		6		Spær			CRO i relæsekvenser. Askgaard's 5NT. 4♣/♦ evt. slemINV i relæsekvenser.
4ut	X			? om specifikke esser	5♣=0 esser. 5NT=♣ es. 6X=2 esser (CRO)		

MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)

