

DEFENSIVE & KONKURERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERINGER			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)					Turnering	1. Division
Aggressive		UDSPIL			Division/Rækk	Team Harries		
Svar:- Springstøtter er spærrende.		Farve	1.3.5 (4.)	I MAKKERS FARVE			1.3.5 (4.)	
2 nt firekortstøtte og konstruktivt.		Sans	1.3.5 (4.)	1.3.5 (4.)		Spillere		Dennis Koch-Palmund - Klaus Adamsen 11252 12747
USP –svar (Transfer svar)		Senere udsp	2.4 gnm. spillfører		Andre: E for kald/afv og Konge for markering hvis kontrakt på 5-6 eller 7 trinnet			
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (ANGIV, HVAD DET UDSPILLEDE KORT LOVER)			SYSTEM			
2. pos : 15-18 NT-systemet		UDSPIL	MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN Naturligt 5-farve i major	
4. pos : 11-14 NT-systemet		Es	EKx, Ex		EKx		GENEREL STIL: Naturligt og aggressivt	
Sandwich pos. 15-18 NT-systemet		Konge	EK, KDx		EKB10, KDx			
		Dame	DBx		KD109, DBx			
		Bonde	B10, B10x		B10, B10x			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	KB10, 109x, 10x		KB10, 109x, 10x			
1-TRÆKKET:		9	9x		9x			
2-TRÆKKET: Spring er spær. Dog 2ut 5-5 i laveste		Højt	normalt lige		1.3.5.		1UT ÅBNING: 12-14 dog 15 – 17 i 3.hånd alene i zonen.	
		Lavt	normalt Ulige		1.3.5.		2-O-1 SVAR: Gamekrav	
GENÅBNING: 2ut efter 1x –p –p er 19-21 jævne. Spring konstruktivt		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)			SPECIELLE MELDINGER, DER KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR			
DIREKTE & SPRINGCUEBIDS (STIL; SVAR, GENÅBNING)		L=Lige; U=Ulige; K=Kald; A=Afvisning; F=Farveskift			Åbent forsvar-aftaler: Ingen			
Michaels 5-5 hænder. 1M – 3M spørger efter hold			Makkers udspil	Modp. udspil	Ved renonce			
		Farve 1.	Kald/afv (mark)	Mark. (måske)	Kald/afv		Andet:	
		2.					2♣ Stærk hånd (ut. ♣, ♦, ♥ eller ♠)/ svag ♦	
		3.					2♦ Multi med hjerter (normal) eller spar (svag)	
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		Sans 1.	Kald/afv (mark)	Mark. (måske)	Kald/afv		2♥ Naturlig balanceret 5332 11-14	
Good – Bad multi :		2.					2♠ Svag hånd med sparfarve 9-11	
2 kl er begge major		3.					3ut: Gående minor	
2 ru er bad multi		SIGNALER (INKL. TRUMF): Spec. Forsinket kald, Lavinthal, Trelde						
2hj/sp er good multi		xxxx, xxxxx, xxx, xx Specielle markeringer						
		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDBL (STIL; SVAR; GENÅBNING)						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		Kan være tynd med god fordeling. Visse Lebensohl-sekvenser						
Dbl er takeout.								
					SPECIELLE KRAVPASSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURERENDE						
D=major, ut=minor		Næsten alle doblinger er take-out						
		I visse sekvenser er melding ikke krav og i visse sekvenser spilles med hi low Db. (bla. hvis vi dobler 1nt og efter simpel indmeld.)			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET			
					XY-sans, Lebensohl-varianter, Omvendt minor,			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING								
OSTOT efter major-åbning		Konkurrence og styrke doblinger.						
2ut = støtte og gamekrav					BLUFF: Jævnligt til ofte			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER

ÅB-NING	KUN STIG	MIN. ANTAL KORT	NEG.DBL INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, HVIS MODPARTEN ELDER, ELLER HVIS MAKKER HAR PASSET
1♣		2	4♥	Kun 2 klør med 4432	Omv. minor - 2♦ limit. Ruder kan forbigåes, 1ut kan have støtte (5-7)	Genmelding 1ut kan have major støtte	Efter pas er spring fit og nat.
1♦		4	4♥	Naturligt	Omv. minor - 3♣ limit 1ut kan have støtte (5-7)	Genmelding 1ut kan have major støtte	Efter pas er spring fit og nat.
1♥		5	4♦	Naturligt – der spilles med Bergen	2ut =Bekkasin, Konstruktiv støtte 4x=Renonce Splint, 3♠=ukendt splint		
1♠		5	4♥	Naturligt – Der spilles med Bergen	2ut =Bekkasin, Konstruktiv støtte 4x=Renonce Splint, 3ut=ukendt splint		
1ut				12-14 (15-17 3. h. alene i Z)	2♣ a lå staym. + Transf.	Hvis 1ut dobles kan 2♣/♦ være kunstigt	Rev. Sundelin efter Dbl.
2♣	x			Stærk NT eller stærk ♣,♦, ♥ eller ♠/svag ♦	2♦ for at spille overfor svag ♦ 2MA Nat. Nonforcing, 2nt er krav.		
2♦		5		7-11 og hj / 4-8- og sp	2nt er relæ	Plauken	
2♥		5		Balanceret 5♥ og 11-14	2nt = relæ		
2♠		6		Sund svag 2♠	2nt = relæ	Efter 2nt: farve & styrke. Farve først	
2nt				20-21	Amerikansk stayman og transfer.		
3♣		6		Spær			
3♦		6		Spær			
3♥		6		Spær			
3♠		6		Spær			
3ut	x			Gående minor	4♣=sign-off, 4♦=trf., 4♥/♠=nat		
4♣		6		Spær			
4♦		6		Spær			
4♥		6		Spær			
4♠		6		Spær			
4ut	x			Efter specifikke esser			
5ut	x			Efter specifikke konger			

MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (slemmeldinger)

RKCB-1430, Cuebids,