

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT		
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL STIL			TIL HOLDTURNERINGER		
Naturlige sunde indmeldinger efter fjendes åbning 1x							
Svar: Overmelding = støtte og styrke (rundekrav)		Farve	UDSPIL	1.-3.-5. højeste	I MAKKERS FARVE		Turnering
Svar: Ny farve = rundekrav		Sans	1.-3.-5. højeste	1.-3.-5. højeste/ATT		DM Hold, 2018-19	
Svar: Springstøtte = spær		Senere udspil	1.-3.-5. højeste	1.-3.-5. højeste/ATT			Division/Række
Svar: Spring i ny farve = splinter		Andre: 2.-4. gennem spilfører			Spillere	Thomas Berg 14289 – Flemming Dahl 12693	
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		Udspil af K kræver markering på 5-trinnet+ (kan være fra EKx)					
2.hånd = 15-18 hp (svar = 2-way Stayman)		UDSPIL (ANGIV, HVAD DET UDSPILLEDE KORT LOVER)			SYSTEM		
4.hånd = 11-14 hp (svar = 2-way Stayman)		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN		
		Es	EKx, Ex, EKBT	EKx(x), E(x)	5-farve major		
		Konge	KDB(x), KDx(x), KD	KDB(x), KDx,	GENEREL STIL		
		Dame	DBx(x), DB, Dx	DBx(x), Dx, DB	1UT ÅBNING: 15-17 hp		
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		Bonde	BTx(x), BT, Bx	BTx(x), EDBx(x), Bx, BT			
2X/3X/4X=spær – dog kan 3X være København		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, (S)xx	Sx, (S)xx, xxSxx			
		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. mindst 5-4 i major (< 12 hp)			Makkers udspil	Modp. udspil	Ved renonce	Ingen	
2♥-overmelding = spær i ukendt minor		Farve	1. Kald/afvisning	Markering	Kald/afvisning		
2♠-overmelding = spær i ukendt minor			2. Markering			Andet:	
			3.			Åb 1♣ = 2+	
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		Sans	1. Kald/afvisning	Forsinket kald	Kald/afvisning	Åb 2♣: Stærk, rundekrav	
Multi forsvar:			2.	Markering		Åb 2♦: Multi, 6+MA, 7-10p	
D=styrke, 2♣ = Begge major, 2♦=6-farve i MA (6-12p),			3.			Åb 2♥/♠=5H/S+, 3-6p	
2MA = Naturlig, konstruktiv, 3mi = Naturlig, konstruktiv		SIGNALER:			Efter åbning 1X er mange springsvar på 3- og 4-trinnet splint		
		Kald/afvisning	Omvendt (Lav-høj = kald)				
		Markeringer	Malmø				
		Farveskift	Lavinthal				
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; OVERMELDING; SPRING; UT)		1. afkast	Kald-afvisning				
Dbl = oplysningsdobling, UT = naturlig,		Trumfsignaler	Malmø				
Mod Multi: Crowhurst		Andre signaler	Forsinket kald med store kort (mod ut)				
		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.dob. med kravpas til og med 2♠ (ej ubetinget krav)					
		2. Styrkedoblinger uden kravpas over 2♠					
		Svar: Lebensohl/scrambling efter opl. dobling af 2 i major			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET		
					1. 1MA-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. Romex trial bids		
2U = primær trumfstøtte, 9hp+		3. Udspilsdirigerende doblinger			5. Nær fjern		
2x = ej krav					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♣= limitstøtte, 9-11hp		overmelding=støtte+GI
					2♦=stærk, GF/SI		
					2MA=6-farve (svagt),	1♣-2MA, 2U: spørger om styrke	
					spring=splint (dog er 4MA=nat.)		
1♦		4	4	11+, nat.	2♦=6-9p, 3♦= limitstøtte, 9-11hp, 3♣= stærk, SI		overmelding=støtte4+ og GI
					2MA=6-farve (svagt),	1♦-2MA, 2u: spørger om styrke	
					Spring=analog med svarene på 1♣		
1♥		5	4	11+, nat.	2♥=6-9p, 2♠=6s og svagt, 2ut =Steen (GF),	På 2UT: 3♣=tillæg, 3x=single, 3U=min uden single,	2U=3hj og mindst GI
					3♥=limit, 9-11hp, 3mi=stærkt, GF/SI, splinter	1♥-3♠=ubekendt single, 9-11hp (søges med 3U)	overmelding=4hj+ og GI
1♠		5	4	11+, nat	2♠=6-9p, 3♠=limit, 9-11hp, 2ut =Steen (GF)	På 2UT: 3♣=tillæg, 3x=single, 3U=min uden single	2U=3sp+ og mindst GI
					3mi=stærkt, GF/SI, 4X=renonce (8-10 hp)	1♠-3U=ubekendt single, 9-11hp (søges med 4♣)	overmelding=4-kortstøtte og GI
1ut				15-17 hp	2-way Stayman: 2♣=GI Stayman, 2♦=GF	systematiske fortsættelser	Flugt efter D = DONT
					2♥/♠=sign off, 2U=transfer til 3♣, 3X=GF/SI,	1U-2U, 3♣: 3♦=sign off, 3MA=kortfarve	
					4♣=5-5 i MA, 4♦=trans til 4♥, 4♥=trans til 4♠		
2♣	x	0	2	Stærk - rundekrav	2♦=relæ, hvorpå 2♥/♠ og 3♠/♦ nat. rundekrav	2♣-2♦: 2U=22-24 og 3U=25-27	Ændring ved indmelding
					2x og 3x = positiv, 2U=6+MA, 0-5hp	Efter 2♥/♠ og 3♠/♦: Herbert 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 åbn MA, 3♠/♦=nat.RK, 4♠=Trans til MA	2♦-4♠: 4♦=H, 4♥=S	Ændring ved indmelding
2♥		5		Svagt, 3-6p	2U=søge, 3♥=spær, 3X=ej krav	2♥-2U: Søger	
2♠		5		Svagt, 3-6p	2U=søge, 3♠=spær, 3X=ej krav	2♠-2U: Søger	
2ut				22-24 hp, bal.	3♣=søge, 3♦/♥=trans, 3♠=søger mi, øvrige=trans	På 3♣: 3♦=4♥/♠, 3♥=5♥, 3♠=5♠, 3ut=øvrige	
3♣		6		spær	3♦, 3♥, 3♠ nat. krav, 4♦/♥/♠=TSM		
3♦		6		spær	3♥, 3♠ nat. krav, 4♠/♥/♠=TSM		
3♥		6		spær	3♠ nat. krav, 4♣/♦/♠ = TSM		
3♠		6		spær	4♣/♦=TSM, 4♥=naturlig		
3ut	x			Gående minor	4/5♣ = sign off i minor, 4♦=søger, 4♥/♠=naturlig		MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (slemmeldinger)
4♣		6		spær	4♥/♠=naturlig		CUE BIDS, voidwood
4♦		6		spær	4♥/♠=naturlig		4U = RCK (1430), LIDO når fjenden blander sig, når ♣ er trumf (0/3 – 1/4), renoncesvar
4♥		6		spær	4♠+5mi = naturlig		5U som spring: Spørger efter tophønnør i trumf
4♠		6		spær	5X=naturlig		
4ut				Efter esser	5♣=0, esvisning på 5-trinnet, 2 esser=fru-reglen		