

DEFENSIVE & KONKURERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERINGER				
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)							Turnering
Stil:	Sunde		UDSPIL	I MAKKERS FARVE/STØTTET FARVE					
Svar:	Overmelding 99% = støtte, fit-bid	Farve	4.højeste fra honnør, MUD	Højt kort = lige antal	Division/Rækk	Mønsted			
	Ny farve rundekrav	Sans	4. højeste fra honnør	Højt kort = lige antal	Spillere	Johan Hammelev – Camilla Bo Krefeld 1439 60977			
		Senere udsp	Attitude						
		Andre:			SYSTEM				
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (ANGIV, HVAD DET UDSPILLEDE KORT LOVER)			SYSTEMETS NAVN				
2.-hånd:	15-17 → systemet	UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	ACOL (Jacoll inspireret)				
Genåbn.:	10-14 → systemet	Es	EKx EKBx, Ex, E(H)xx	EKx, EKBx, EDBx	GENEREL STIL				
4.hånd live:	15-19 → naturligt, overmelding i åbn.farve rundekrav	Konge	EK, Kx, KD, KDx(x), KDB	EK, EKB10, KDx(x), KD	Åbning med 2 4-farver: ♠, ♣, ♦, ♠				
		Dame	Dx, DB, DBx(x), EDBx	Dx, DBx(x), KD109, EDBx, KDBx	Defensivt:				
		Bonde	Bx, B10, B10(9)x(x), KB10(x)	Bx, B10, B10(9)x(x), HB10(x)					
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	10x,109,109x,D109x,K109x	10x,109,109x,E/K/D109x					
2-TRÆKKET:	svagt, typisk som svag 2-åbn	9	9x, 98x, H98x	9x, 98x, H98x, 9xx					
3-TRÆKKET:	svagt, naturligt	Højt	Sx, xSxx, xSxxx, xSx	Sx, SSx, SSxx, SSSxx	1UT ÅBNING: (11)12-14 i 1. 2. hånd; 15-17 i 3.-4. hånd				
2NT:	5-5 i laveste umeldte	Lavt	xSx, HxS, HxxS, HxxSx	HxS, HxxS, HxxSx	2-O-I SVAR: 9+, naturligt, omv. Toronto				
GENÅBNING:		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:				
Michaels cuebid (6-16, fordeling ej til oplysningsdobl)			Makkers udspil	Modp. udspil	Ved renonce				
Svar:	2NT = søger styrke og fordeling	Farve	1. Lille = K(L)(F)	Høj/lav = U	Høj/lav = U(A)				
			2. Høj/lav = A(U)(F)	Lav/høj = L	Lav/høj = L(A)				
			3.						
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		Sans	1. Lille = K(L)(F)	Høj/lav = U	Høj/lav = U(A)				
2♣ = begge major → 2♦ søger længde			2. Høj/lav = A(U)(F)	Lav/høj = L	Lav/høj = L(A)				
2♦ = enfarvet major → Multisvar (Plauken)			3.						
2♥ = 5+♥ og 4+minor → 3♣ = P/C		SIGNALER (INKL. TRUMF): Forsinket kald (højt kort = interesse) mod NT			Andet:				
2NT søger fordeling og styrke					Åbn 2♣: Svag 2♦, Acoll ♣/♥/♠, 18-19NT, 25-27 NT				
2♠ = 5+♠ og 4+minor → 3♣ = P/C		DOBLINGER			Åbn 2♦: Svag 2♥/2♠, Acoll ♦, 22-24 NT				
2NT søger fordeling og styrke		OPLYSNINGSDBL (STIL; SVAR; GENÅBNING)			Åbn 2♥: 4-11, 4+♥ og 4+♠, zoneafhængig stil				
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		Stil:	3-farvet eller stærk el. AMA+ruder			Åbn 2♠: 4-11, 5+♠ og 4+minor, zoneafhængig stil			
Oplysningsdobliger		Svar:	naturligt, Lebensohl, overmelding krav, ofte med støtte til major						
Mod Multi = Dobler 13-16 (typisk ubal med major 4-farve) eller 17+ ubekendt		Genåbn:	krav sænket ca. 3 hp						
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURERENDE DOBLINGER/REDOBLINGER			SPECIELLE KRAVPASSITUATIONER				
Mod stærk ♣: 1X=naturligt, 1NT = ♣+♥ eller ♦+♠		Negative doblinger til og med 3♠ + "kravpas" (svagt eller strafdobling)			Efter fjendens flugt på vores dobling af 1NT-åbning				
2♣=naturligt eller ♦+♥, 2♦=naturligt eller ♥+♠		Svar- og konkurrencedobliger							
2♥=naturligt eller ♠+♣, 2♠=naturligt eller ♣+♦		1NT – 3X (indmelding) – dobl = negativ			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET				
Øvrige forsvar aftales hvis behovet opstår!		1X – (p) – 1Y – 1/2Z, dobling = 15-17 NT type							
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING									
Ny farve = rundekrav, Pas= svagt eller 10+bal.,					BLUFF: Begge jævnlige				
RD = strafinteresse, 1♥/♠ - dobl → Ostot									
Springstøtte = spær									
Spring i ny = spær									

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER

ÅBNING	KUNSTIG	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDT	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, HVIS MODPARTEN ELDER, ELLER HVIS MAKKER HAR PASSET
1♣		3	3♠	Naturligt 11+ Evt. 3 kort hvis dårlig 4-farve i spar	Splint, Rossini, 2♣=støtte 4-7, 3♣=støtte, spær 1NT= 6.9, 2NT=støtte 10+,	Generelt efter alle 1-åbn: 1x-1major-3x=6+i x og 3 i major 1x-1major-2NT=stærk støtte eller eget spring og max 2 i major 4.farve krav, X-Y-sans, LFT 1major – 2NT: 3♣=min → 3♦=inv. 3 am=single? 3♦=ca. 15-17→3♥=single?, 3NT/4♣/♦=single 3♥=ca. 18-19→3♠=single?, 3NT/4♣/♦=single 3♠=stærk 2-farvet→3NT ”tvunget” relæ 3NT=15-17 bal. ; 4♣/♦/(♥)=renonce 4 major = 6322, max 4 kontroller 1♠-1nt-2♣=spør om styrke og fordeling 1♠-1nt-2♦/♥=nat. ikke invit	Generelt: 1Ma- 2x – 3x=8-9 med 4-kortsstøtte 1 mi-indmelding - overmelding = støtte +, mindst invit 1x – indm. – 3x = spær 1x – indm – spring i ny=spær 1x – dobl. – spring i ny = spær Pas – 1x – spring i ny = støtte + honnørkoncentrat. 1 major – dobl – OSTOT omv. Toronto efter 3.og 4. hånds åbning 1x – dobl – pas = svagt eller 10+bal. Nær – Fjern Lebensohl (mange situationer) Sundelin 1NT – 3x – dobl = negativ
1♦		3	3♠	Naturligt 11+ Evt. 3 kort hvis dårlig 4-farve i spar	Splint, Rossini, 2♦=støtte 4-7, 3♦=støtte, spær 1NT= 6-9, 2NT=støtte 10+,		
1♥		4	3♠	Naturligt 11+	2♥=6-9 typisk 3♥, 3♥=spær 4+♥, 2NT=4+♥ 10+, 3♣=7-9 4+♥, Rossini, 3♠=10- ubk. Ren., 3NT/4♣/♦=10+ ren.		
1♠		4	3♥	Naturligt 11+	2♠=6-9 typisk 3♠, 3♠=spær 4+♠, 2NT=4+♠ 10+,3♣=7-9 4+♠, Rossini, 3NT=10- ubk. Ren., 4/♣/♦/♥=10+ ren.		
1ut			3X	u/z 11-14 ; i 1. og 2. hånd i/z 12-14 i 1. og 2. hånd 15-17 i 3. og 4. hånd Evt. 5422 eller 6322	2♣ = nf Stayman, 2♦/♥=transfer (4-farve+) 2♠ = bal. Invit eller begge minor mindst invit 2NT = enfarvet minor svagt eller sleminvit 3♣/♦ = 6-farve (typisk 2 tophonnører) invit 3♥/♠ = spær 4♦ = 5-5-i major, svagt	1NT-2♣-2♠-2NT = 5-farve ♥, invit 1NT-2♦/♥=altid 4 i overførselsfarven, dog 1NT-2♦-2♥-2♠=sleminv. Med ubekendt 5-5 1NT-2♠ = kræver 4 farve i minor, ellers 2NT	
2♣	√			a) Svag 2-åbn i ♦, b) 18-19NT c) Acol ♣/♥/♠, d) 25-27 NT	2♦ relæ, passes med a); 2♥/♠/3♣/♦=spille mod b) 2NT mindst invit mod a)		1 major – dobl – OSTOT
2♦	√			a) Svag 2-åbn i major b) Acol ♦, c) 22-24NT	2♥=relæ; 2♠=naturligt invit; 2NT=søge→Plauken 3♣/♦=nat. Rundekrav; 3♥/♠ spær i multifarven	2♦-2NT→3♣=ubek Max; 3♦=min♥ ; 3♥=min♠ 2♦-2♥/♠-2NT=c)→2NT-system ; 3x=b)+sidef.	omv. Toronto efter 3.og 4. hånds åbning
2♥		4		4+♥ og 4+♠, 4-11 zoneafhængigt	2NT ? om fordeling/styrke, 3♣/♦=nat. ukrav		1x – dobl – pas = svagt eller 10+bal.
2♠		5		5+♠ og 4+ minor zoneafhængigt	2NT ? om fordeling/styrke, 3♣=P/C, 3♦=♥; 3♥=♦		
2ut			3X	20-21 NT, evt. 5 major	3♣ søger 4/5-farve i major 3♦/♥/♠/4♣/♦/♥/♠=transfer, 4♠=5-5 minor	2NT-3♣-3♦=min. Én majorfarve→3♥=♠,3♠=♥ 3♥/♠=5-farve ; 3NT = ingen major	Nær – Fjern
3♣/♦		6		Spær, 2-3-4	Major naturligt, minor cuebid		Lebensohl (mange situationer)
3♥/♠		6		Spær, 2-3-4	Major naturligt, minor cuebid		
3ut	√			Gående minor	4♦=? single, 4♥/♠=naturligt, 4NT=? længde		Sundelin
4♣/♦		7		spær, 2-3-4	Major naturligt, minor cuebid		
4♥/♠		7		spær, 2-3-4	Major naturligt, minor cuebid		
4ut				Begge minor			1NT – 3x – dobl = negativ

MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (slemmeldinger)

Cuebid, normalt nedefra, benægtende lavere cuebid.

Blackwood 1430, 4-es Blackwood, Gerber, Exclusion Blackwood

Splinter, renoncesplint, DEPO, ofte kvantitativ 4NT