


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			 TURNERING Division DIVISION/RÆK 2. division HOLD NR. 4 SPILLERE 12696 Søren + Peter Kraunsøe 12534	
På 1-trækket: kan være 4-farve – aggressiv		UDSPIL				
På 2-trækket: sunde		FARVE	2-4, højest fra sekvenser	MAKKERS FARVE		
		SANS	do	count		
		SENERE I SPILLET	Attitude	Attitude		
		GENNEM SPILFØRER	Do	do		
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM	
2. HÅND/GENÅBNING: u/z 12/15, i/z 15/17		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN	
SVAR: Art stayman, transfer		ES	E, Ex, EK, EKxxxx	do	Naturligt	
		KONGE	K, Kx, EKx, KDxxx	Do	GENEREL STIL	
4. HÅND: 11/14		DAME	D, Dx, DBxxx	do	5 farve major,	
SVAR: Art stayman, transfer, minorstayman		BONDE	B, Bx, B10xxx	do		
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	10, 10x, H10x	Do		
GENERELT:		9	9, 98x	do	1UT ÅBNING: (14) 15-17	
2-TRÆKKET: Konstruktivt – op til en åbningshånd		HØJT	Ulige	do	1UT SVAR: 6-10 hp	
3+-TRÆKKET: u/z kan være svagt!! Ellers efter spillestik		LAVT	Lige	do	2-o-1 SVAR: 10+ hp	
GENÅBNING: God hånd		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				
DIREKTE: Michaels – 5+/5+.			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	Åbent forsvar aftaler: Ingen
		FARVE	1. K/A	L/U	L/U	
SPRING: Spørger om hold			2.			
GENÅBNING: Michales			3.			
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. K/A	L/U	L/U	
Rev. Multi			2.			Andet:
2kl = klørfarve eller ruderfarve eller begge major.						Manco, Romex, art lebensohl, art USP
2 ru = bad multi, 2hj/sp = good multi		KALD/AFVISNING	K/A ved udspil. Forsinket ved ut. Kald: små			
2 nt = begge minor		MARKERINGER	Malmø			
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal			
Opl. doubling		1. AFKAST	Markering uinteressant farve			
		TRUMFSIGNALER				
		ANDRE SIGNALER	Kongeudspil kræver L/U, Es udspil kræver K/A			
		DOBLINGER				
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL:	12+, kan spille i andre farver – doubling af 1 major viser			Næsekravpas til og med 4♥
			Som hovedregel den anden			2 over 1 krav til 2 ut. (dog kan vi stå af i 2♠)
		SVAR:	Billigst 0-7, spring 7-11, 11+ cue, minilebensohl			
		GENÅBNING:	Der lånes 4 point af makker			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD				
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Negative doubling t.o.m 4♥ med betinget kravpas				
Principielt "overhøres" modpartens oplysningsdoubling, dvs. vores		1x – (pas) – 1y – (1/2z / dobl) – dobl/rdl viser 3 kortsstøtte i y				
Konstruktive system fortsætter. Dog bruger vi "alm. Majorsvar"		Mange konkurrerende doubling				BLUFF
Hvis der har været OD		1x – (1hj) – x = benægter 4-farve spar				Sjældent

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣		2	4♠	4-farver nedefra.	weak jumpshift,		Neg.dobl.
					2nt = udgangskrav		
					1-min – 3min = 5-7, 6 kortstøtte		
					1 min – 2 min = 8-11, 6 kortstøtte		
1♦		4	4♠	4-farver nedefra.	Som på 1 kl		
					Dog kun 4-farve ved støtte		
					Weak jump kun hj og sp		
1♥		5	4♠		Spring i ny = 8-11, 4-kortstøtte		
					og værdier i ny; 2nt = UDK		
1♠		5	4♠		1 maj – 2 maj = 8-11, 3kortstøtte		
					1 maj – 3 maj = 5-7, 4kortstøtte		
1ut				(14) 15-17	transfers, art Stayman,		
					Kan være med 5-farve – og evt. 6-farve		
					I minor.		
2♣	x	0	4♠	Eneste krav / 18-19 ut	2♦ = relæ		
					Lauge		
2♦	x	0		Multi	Plauken		
					Svag 2 i major eller 22-23 ut		
2♥		6		8-11	2 ut spørger og krav, ny f arve invit	På 2Ut: 3kl min, 3 ru,hj,sp = sgl farve under	
2♠		6		8-11	2 ut spørger og krav, ny farve invit	På 2Ut: 3kl min, 3 ru,hj,sp = sgl farve under	
2ut				20-21	Am stayman, transfer		
3♣		6		Spær	Ny farve = rundekrav, 4 i major for at stå		
3♦		6		Spær	Ny farve = rundekrav, 4 i major for at stå		
3♥		6		Spær	Ny farve = rundekrav, 4 i major for at stå	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		Spær	Ny farve = rundekrav, 4 i major for at stå		
3ut	x			Semigående minor	4♣ = korrektion, 4♦ = ? om cue	BWM 3014	
4♣		7		Spær	Ny farve = krav – 4 i major for at stå	Cue-bids	
4♦		7		Spær		Voidwood	
4♥		7		Spær		Transfer 2 under	
4♠		7		Spær			
4ut							