


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING			
<b>INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)</b>		<b>ÅBNINGSUDSPIL (STIL)</b>						
I princippet sunde, kan være 4-farve på 1 trin men normalt 5+		UDSPIL					TURNERING	HOLD NR. <b>7</b>
		MAKKERS FARVE					DIVISION/RÆKK	
Ny farve er krav principielt, springstøtte er spær.		4. højeste, attitude					2. division	
GENÅBNING: Kan være lidt svagere. Spring = 6+ farve		SANS			SPILLERE			
		Attitude, journalist			Peter Magnussen – John Henriksen			
		Sammes – høj fra honnør			12537 6128			
		-do-						
		-do-						
		K fra EK på 5 + 6 trin						
<b>1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)</b>		<b>UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)</b>			<b>SYSTEM</b>			
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18		UDSPIL			SYSTEMETS NAVN			
SVAR Stayman / Transfer		MOD FARVE			<b>NATURLIGT GRUNDSYSTEM</b>			
		MOD SANS			<b>GENEREL STIL</b>			
4. 11-14		Es EKx			5-farve i MA, rev. Bergen raises på 1 MA, 1♣/♦ kan være 3+			
SVAR: Stayman / Transfer		KONGE K Dx ell. EK			2♣ = generel Acoll eller 20-21/26+ BAL. 2♦ = relæ			
		DAME DBx			2♦ = 0-10 p. 5/4+ Major			
		BONDE B10x ell. EB10 ell. KB10			1UT 15-17			
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)</b>		10 10x ell. H109			1UT SVAR: Stayman. Transfer			
GENERELT: Lettere destruktive i gunstig zone, ellers OK.		9			2-o-1 10+, rundekrav			
2-TRÆKKET: Svage. 2UT = KBH.		HøJT xIxx, xIx, Ixx(også 9xx)			<b>SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR</b>			
3+-TRÆKKET: Svage.		LAVT xI, HxI			2♦ = 0-10 p. 5/4+ Major./24-25 BAL			
GENÅBNING: 6+ farve		<b>SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)</b>			2♥/♠ Svag 4-10HP (5)-6-farve. 2UT = relæ.			
<b>CUEBID: DIREKTE &amp; SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			3UT = Gående mi.			
DIREKTE ♣/♦ = Michaels typisk 5/5.		MAKKERS UDSPIL			1♣/♦ kan være 3-frv.			
1♥/2♥ = 5♠-5+mi. IZ konstruktiv. 1♠/2♠ 5+-5+ ♥/mi.		MODP. UDSPIL			1mi – 3 mi = spær, 1MA – 3MA = spær.			
SPRING: Hold søge.		VED RENONCE			1♣ - 2♦ = 9-11p. 5+♣, 1♦ - 3♣ = 9-11 p. 5+♦.			
GENÅBNING: Hold søge.		F			1mi – 2MA = svagt.			
<b>MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)</b>		SANS			1MA – 2UT = GF støtte 4+.			
Sammes mod svag og stærk. 2♣ = begge MA,		1. K/A – L/U			1♥/♠-3♣/3♦ = Bergen 9/11-7/9. 1♠-3♥ = Spær			
2MA=NAT. 2UT=stærk 2-frv. D=samme styrke		2. Forsinket			1mi – 2mi = GF støtte.			
Efter forhåndspas: Nat.		3. Som ovenfor						
		KALD/AFVISNING						
		Omvendt og alm.(høje kort) forsinket = (Smith)						
		MARKERINGER						
		Lav = lige (Malmø)						
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)</b>		FARVESKIFT						
OD. 2UT=15-18, D af 4MA er ofte blot en stærk hånd og kan passes af makker		Lavinthal						
Efter 3/4 mi er 4mi 5-5 i MA.		1. AFKAST			1UT-D- RD = styrke, 2♣=♣ ell. ♦+M, 2♦=♦ ell. begge M,			
		TRUMFSIGNALER			2♥/♠ = Nat.			
		Alm. fornuft.			1MA i 3/4. - 2♣ = Omv. Toronto (2♦ fra åbn. er tillæg).			
		<b>DOBLINGER</b>			<b>SPECIELLE KRAVSITUATIONER</b>			
Mod MULTI, D=12-16 BAL. ell. 17+ -Do- mod div. svage 2 frv.		<b>OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			Efter modpartens defensive indmeld. er pas svagt ell. straf.			
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER</b>		STIL: Klassisk eller 17+.			3x – D – 5x – PAS = krav			
		SVAR: Spring = 9HP			1UT – D – 2x – PAS = svagt ell. straf.			
		GENÅBNING: 8/9+, 1UT 11-14, 2UT 19-21			<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET</b>			
		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD</b>			Kortfarve trial bids			
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>		Neg. D til 4♥, 1♣/♦ - 1♥ - D = 4♠ (1♠ = 5♠), invit D,			X – Y – UT			
RD=9+, derefter er dbl. strafforslag		konkurrence D, styrke D, D af splinter = udspil			Lebensohl			
		Lightner D mod slem.			<b>BLUFF</b>			
1MA – D – 2UT = GF, 1MA – D - 3♣/♦ = Bergen.					Sjældent. Falske cue-bids er set			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣		3	4♥	11+	1MA evt. længere ♦. 2♣=GF med støtte. 2♦=9-12 ♣ støtte.		CB viser støtte
1♦		3	4♥	11+ behøver ikke at være bedste 3-farve.	Som for 1♣. 1♦-3♣=9-12 ♦ støtte.		Som for 1♣
1♥		5	4♥	11+	2♥=8-11, 3-frv. 2♠=svagt. 2UT=GF 3♣/♦ =4+ støtte 9-11/7-9. 3♠=SPL i ♣/♦/♠	Åbners 2mi kan være 3-frv.	Efter 3./4. hånd Omv.Toronto.
1♠		5	4♥	11+	2♠=8-11, 3-frv. 2UT =GF 4+ 3♣/♦ 9-11/7-9. 3♥ = Nat, inv 3UT=SPL i ♣/♦/♥	-do- 1♠-1UT,	-do-
1ut			4♥	Stayman , Transfer 15-17 Typisk bal. Evt. en blank tophonnør.			Efter modpartens melding Opl.dbl UZ 2♣=♣ ell. ♦+M, 2♦=♦ ell. M+M, 2M =NAT, RD=styrke.
2♣	X	0	4♥	Indeholder 20-21 / 26-27 / 28-30 eller en acol åbn. dvs. krav ell. 8½	2♦ = relæ. Øvrige = svage. Efter UT anvendes UT system.		
2♦	X	0		5+/4+ major 3-10 HP	2-3♥/♠ =P/C. 2UT = relæ. 3♣/♦=NF		
2♥		6		4-10HP. (5)-6farve.	2♠=naturlig NF, 2UT=relæ, 3♣/♦ = NF		
2♠		6		-do-	2UT=F relæ. 3♣/♦/♥ = F		
2ut			4♥	22-23 BAL evt. 5 MA.	3♣=søge, transfer m.m.		
3♣		6		Spær – kan være svag UZ – god IZ.	IZ er 3x=F,		
3♦		6		-do-	-do-		
3♥		6		-do-	-do-	<b>MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)</b>	
3♠		6		-do-	-do-	Cue bids / tillægsmeldinger i mange situationer. Behøver ikke være kontrol.	
3ut	X			gående min.	4♣=for at stå i mi. 4♦=sprng. 4♥/♠=stop	RCKB – 1430, LIDO,	
4♣		7					
4♦		7				SPL	
4♥		7					
4♠		7					
4ut							