


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING			
<b>INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)</b>		<b>ÅBNINGSUDSPIL (STIL)</b>						
Aggressivt på 1-trækket (kan være 4-farve)		UDSPIL						
Sundt på 2-trækket		FARVE			4. høj, MUD, Attitude		samme	
		SANS			Attitude		samme	
		SENERE I SPILLET			Attitude/4.høj/Mud		samme	
Svar: cuebid = mindst godt hævd, ny farve = krav, Spring i ny=fitbid		GENNEM SPILFØRER			Attitude/4.høj/Mud		samme	
DOBBELT SPRING KORTHEDE -2NT=4 KORT 10+ PÅ 1 MAJOR								
<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: 15-17 / 11-14		UDSPIL			MOD FARVE		MOD SANS	
SVAR Marionet Stayman, Transfer		ES			EKx		Samme	
		KONGE			EK, KD(x), Kx		Samme	
4. 15-17		DAME			DB(x), Dx		EDB(x), DB(x)	
SVAR: Marionet Stayman, transfer		BONDE			KB10(x), B10(x), Bx		Samme + EB10(x)	
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)</b>		10			H109(x), 109(x), 10x		Samme	
GENERELT: Nat spør		9			H98(x), 9x, 98xx(x)		Samme	
2-TRÆKKET:		HØJT			Xx, xXx		Samme	
3+-TRÆKKET:		LAVT			HxxX(x), HxX		Hxxxxxxxxx.....+++	
GENÅBNING: Ca. 13-16 med god 6-farve		<b>SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)</b>			<b>SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR</b>			
<b>CUEBID: DIREKTE &amp; SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT						
DIREKTE Michaels. På MA: 4ma + længere mi.					MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL	
På MI: 5+♥-4+♠		FARVE			1. K+A / L+U		L/U	
SPRING Holdspørge					2. L/U		Evt. F	
GENÅBNING: Som direkte					3. Evt. F			
<b>MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)</b>		SANS			1.			
Dbl = straf					2.			
2♣ = Begge ma					3.			
2♦ = Enfarvet ma		KALD/AFVISNING			Omvendt, senere kald			
2ma = 5+ma-4+mi		MARKERINGER			Malmø = første afkast			
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)</b>		FARVESKIFT			Lavinthal			
Hævet kbh (Ukrav)		1. AFKAST			Malmø i "uinteressant farve", derefter K/A			
Opl dbl		TRUMFSIGNALER						
Cuebid på 2ma = 4 ama + længere minor		ANDRE SIGNALER						
Voigts forsvar mod multi					<b>DOBLINGER</b>			
4nt = Begge minor		<b>OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			<b>SPECIELLE KRAVSITUATIONER</b>			
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER</b>		STIL: Jo mere fordeling jo mere aggressivt						
Mod stærk ♣: Dbl = ♣, NT = mi, 2♣ = ma								
		SVAR: Cue: Krav til farveoverenskomst						
		GENÅBNING: Kan være svagere			<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET</b>			
		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD</b>			Alle meldinger kan afvige i styrke og fordeling			
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>		Styrke-, konkurrerende- og invit doblinger						
Rdbl = 10+ med strafinteresse, Ny farve krav.		Nær/fjern						
Makkers direkte efterfølgende pas ofte kravpas og 2-3 i farven					<b>BLUFF</b>			
Makkers direkte efterfølgende D = 0-1/4+ i farven					Sjældent			
Makkers direkte efterfølgende melding = Fordeling m. minimum								
					TURNERING		Åben række.	
					DIVISION/RÆKKE		3. division Vest	
					HOLD NR.		<b>11</b>	
					SPILLERE		Jens M. Thomsen 1.061. Poul Clemmensen 1.260	
					<b>SYSTEMETS NAVN</b>			
					<b>GENEREL STIL</b>			
					Major åbninger: 10+			
					1UT ÅBNING:		15-17	
					1UT SVAR:		(6)7-10(11)	
					2-o-1 SVAR:		10-11+	

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		11+	1NT = 6-9 2♣ = 6-8 5♣, 3♣ = spær 5♣	Nat. 3♣ på 2NT = minimum, 3♦ (UK)	Overmelding: støtte mindst invit
					2NT = 10-12, 2x = 6 farve 5-8,	Oven på 2 ru = cuebid 2 nt forcing 3 nt=	
					3ny = Splint UK	dårlige kort.	
					2 ru = udgangskrav med klør støtte		
1♦		4		11+	2♦ = 6-8 4♦, 3♦ = spær 5♦, 2NT = 10-13	Nat. 3♦ på 2NT = minimum, 3♣ (UK)	Overmelding: støtte mindst invit
					3♣ = udgangskrav med ruderstøtte tte		
					2♥/♠ 6farve 5-8 point		
1♥		5		10+	2♥ = 5-8 typisk 3♥	1♥-2♣; 2♦ = 12+, 2♥ = 10-12	Overmelding: støtte mindst invit
					3♥ = 7-9 Hfp 4♥, 2NT = Steens, 3♠ Ubk ren.		
1♠		5		10+	3/4x = Fitbid 9-12 3ut = Ubk renonce 9-12	1♥-2♣; 2♦ = 12+, 2♥ = 10+ nat, 2♠ = 10-12	Overmelding: støtte mindst invit
1ut				15-17 bal/semibal	Marionet Stayman, Transfer, 2ut = begge min.	1NT-2♣-2♦-3♣ = 5♣ & 4♦	Lebensohl
					3 I farve = invit m 6 farve	1NT-2♣-2♦-3♦ = 5♦ & 4♣	
					2♣ relæ 3♣ = 3ma. sleminvit		
					Efter Dbl er RD flugt		
2♣	x			18-19 NT uden 5ma	2♦ = P/C, 2♥ = relæ, 2♠ = P/C to play overfor	2♣-2♦; 2♥/2♠ - 18-19NT, 3NT = 24-25NT	
				24-25 NT, ♣-acol evt. med sidefarve	18-19NT, 2NT = relæ, 3x = nat inv, 3♦ = P/C	3♣ = ♣-acol, 3♦/♥/♠ = ♣-acol ♠/♦/♥-sidefarve	
2♦	x			Multi, 22-23 NT, 26-27 NT	2ma/3ma/4♥ = P/C, 2NT = relæ	2♦-2♥; 2♠ = ♠, 2NT = 22-23NT, 3♦ = ♦-acol	
				♦-acol evt. med sidefarve	3mi = nat invit, 3NT = nat, 4mi = nat sleminv	3♣/♥/♠ = ♦-acol ♠/♥/♠-sidefarve, 3NT = 26-27	
2♥		5		5♥ & 4+ minor	2♠ = afm/pos ♠, 2NT = 7+, 3♣/♦ = pos ♣/♦		
2♠		5		5♠ & 4+ minor	2NT = 7+, 3♣ = afm/pos ♣, 3♦/♥ = pos ♦/♥		
2ut				20-21 bal	Marionet Stayman, Transfer, 3♠ = minor intere		
3♣		6/7		Nat spær	3ny = Relæ-krav, 4ru = cue, 4ma = to play	Relæ besvares : 3nt = Bal minus fit, 4mi + Fit	
3♦		6/7		Nat spær	3ny = Relæ-krav, 4kl = cue, 4ma = to play	(Ditto på 3♦/♥) : cue = maxmax + Fit	
3♥		6/7		Nat spær	3sp = Relæ-krav, 4mi = cue, 4sp = to play	<b>MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)</b>	
3♠		6/7		Nat spær	4mi = cue, 4hj = nat	1430, cuebids, splinter, Kravpas kan indeholde sleminvit, Voidwood	
3ut				Gående mi	4/5/6/7♠ = P/C, 4♦ søger korthed, 4ma = Nat.	PUDL, DOPI	
4♣		6/7		Nat spær	4♦ = cue, 4♥/♠ = nat		
4♦		6/7		Nat spær	4♥/♠ = nat		
4♥		6/7		Nat spær	4♠ = nat, 5♣/♦ = cue		
4♠		6/7		Nat spær			
4ut				Begge minor			