


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING				
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)							TURNERING DIVISION/RÆKKE 3. division Vest SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR. Vagn Søndergaard 1449 – Jørgen Priess 2627
Indmeldinger uden spring er sunde. Støtte fra makker er let. Svar: 1) Simpel trumfstøtte kan være meget svag		UDSPIL MAKKERS FARVE							
2) Ny farve er krav 3) Overmeld. er spørge		Attitude Attitude Attitude							
Genåbning i farve kan – for at beskytte makker – være tynd									
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM				
2. hånd: 15-17. Svarer: Overmeld. = Stayman Øvrige 2-melding er stop.		UDSPIL MOD FARVE MOD SANS			GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL				
4. hånd: 11-14. lover ikke hold i åbn.-farven		ES KONGE DAME BONDE			K? ÷E, D? (U: EK blanke) ÷K, B? ÷D, 10? sekvens			Der meldes hårdt på udgange og mere konservativt på slemmer Indmeldinger er sunde, medens støtte/springstøtte er forhv. svag	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10							
Spring til 2 i MA: som svag 2-åbn. 2ut fra svarer = sp. om P og Q Øvrige springindmeld. er destruktive. Ny farve fra svarer er krav.		9							
2ut viser de 2 laveste umeldte farver.		HØJT							
Genåbning med spring = åbn.hånd med god farve		LAVT Lover E, K ell. D			Lover E, K eller D				
CUEBID MED/UDEN SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		SIGNALER I PRIORITERET ORDEN (L; U; K; A; F)			MELDINGER, SOM KAN KRÆVE SÆRLIGT FORSVAR				
Direkte overmeld. i MA = Gamekrav		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT							
Direkte overmeld. i mi = Michaels Cue		MAKKERS UDSPIL MODP. UDSPIL AFKAST							
Springovermeld. beder om 3ut med hold		FARVE 1 2 3			K/A F i oplagt tilfælde L/U			Uinteressant + længdemarkerin	
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1 2 3			K/A F i oplagt tilfælde L/U			Uinteressant + længdemarkerin	
2♣ = 5-4 i MA. 2♦ fra svarer beder om længste farve 2♦ = multi									
2MA = min. 5-farve + minor		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)							
D lover samme styrke		Lavintal							
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Malmømarkering							
D = opl.dobl.									
Overmeld. = stærk opl.dobl.		Kald med usædvanligt store kort							
Mod Multi: Voigt									
		DOBLINGER							
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER				
		Opl-dobling af MA lover den anden MA – ellers stærk Svarer: Farven over kan være 3-farve							
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET				
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Neg. Dobl. t.o.m. 3♠							
Efter MA-åbn.: 2ut/Rdbl = 10+ og hhv. med og uden 4-kortstøtte Støtte til 2 og 3 træk = hhv. 4-7 og 8-10 og 4-kort støtte		Svardoblinger t.o.m.3♠ Konkurrence- og styrkedobl. (når ikke straf ell. neg.)			BLUFF				
Efter mi-åbn.: Svar som uden D, dog Rdbl. = 10+		Lightner dobl.			Sjældent, men fleksibel på interval-grænserne				

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	3♠	Nat. 11+	2♣/3♣ hhv. 4-7 og 8-11	XY-sans	1mi – D – 1ut kan have MA
					2♦, 2♥, 2♠ = meget svag		
1♦		4(3)	3♠	Nat. 11+	Som ved 1♣		
1♥		5	3♠	11+	Omv. Bergen	LFT	
					Stenbergs 2ut		
1♠		5	3♥	11+	Som ved 1♥		
1ut				15-17	Marionet-Stayman		
2♣	X	0		Eneste krav	2♦ = relæ, 2♥/2♠ = afmelding	2♣ - 2♦ - 2ut = 20-21HP	
				20-21HP ell. 25-HP	3x = HHx xxx ÷ ekstraværdier		
2♦		6(5)		11÷, ÷4-farve i MA	2ut = sp. om styrke og kvalitet		
2♥		6(5)		11÷, ÷4-farve i ♠	Som 2♦		
2♠		6(5)		11÷, ÷4-farve i ♥	Som 2♦		
2ut				22-24	Baron, transfer, 3♠, 4♣, Texas (på 4-trinet)		
3♣		7(6)		Spær	Ny farve er krav		
3♦		7		Spær			
3♥		7		Spær			
3♠		7		Spær			
3ut				Gående minor	4♣ er flugt. 4♦ sp. om singleton		RKC1430
4♣				Spær			
4♦				Spær			
4♥				Spær			
4♠				Spær			
4ut				Spørgsmål om ES			

SLEMKONVENTIONER