


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
5-farve aggressivt, kan være 4-farve på 1-trækket.		UDSPIL			MAKKERS FARVE			
U.S.P efter indmelding		FARVE	1. 3. 5. Højeste honnør		1. 3. 5.			
2 UT: 4-farvestøtte og 10+		SANS	1. 3. 5. Højeste honnør		1. 3. 5.			
		SENERE I SPILLET	1. 3. 5.		1. 3. 5.			
		GENNEM SPILFØRER						
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18 hp		UDSPIL	MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN	
SVAR: Nat		ES	EKxx, Exxxx, Ex		EKDx...		5-card major	
		KONGE	EKxx, KDB, KDx, Kx		EKxx, KDB, KDx, Kx		GENEREL STIL	
4. HÅND: 11-14 hp mod mi og 12-16 hp mod MA		DAME	DBT, DBx, Dx		DBT, DBx, Dx		Hårde åbninger	
SVAR: Nat		BONDE	BTx, Bx		BTx, KBT, Bx			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	Tx, T, KBT		Tx, T, KBT			
GENERELT: Svage, sund 1-2-3-4 regel, 2UT 5-5 i laveste +		9	9x, 9, KT9		9x, 9, KT9		1UT ÅBNING: 15-17	
2-TRÆKKET: Kan være 5-farve, men oftest 6-farve, 10- hp		HØJT	1. 3.		1. 3.		1UT SVAR: 9-11(12)	
3*-TRÆKKET: 6+farve		LAVT	1. 3. 5.		1. 3. 5.		2-O-1 SVAR: Forcing	
GENÅBNING: 12-16 hp, 6-farve, konstruktiv.		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			2 kl: eneste krav			
DIREKTE: Michaels cue, 5-4, typisk 10+			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE		2 ru:Multi ell stærk marmic	
		FARVE	1. K/A	L/U	K/A		2 hj: begge MA og 5-10	
SPRING: Holdspørge til 3 UT med gående farve og god hånd			2. L/U				2 sp: 5 Spar + 4+ mi 5-10	
GENÅBNING:			3. F					
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. K/A	L/U	K/A			
Svag: Multiforsvar			2. L/U					
			3. F					
		KALD/AFVISNING	Omvendt					
		MARKERINGER	Malmø					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal					
Spær: D=oplysning		1. AFKAST	Markering i uinteressant farve					
Jump Michaels, leaping Michaels mod 3 i major		TRUMFSIGNALER						
Transfer, Scramble		ANDRE SIGNALER						
Rev. Nær-Fjern		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL:	12+ hp, min. 3 kort i umeldt eller god hånd					
Mod 1 klør: FRU, Exclusion på 2 trinnet		SVAR:	Spring = 7-9 hp i MA og 8-11 i mi, overmelding = 10+ hp					
		GENÅBNING:	8+ hp		VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET			
Hvis 1 kl=10-12 da er dobler 12-14 sans og 1 sans=15-17 sans		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			Manco, 4. farve, XY-NT, LFT			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING								
RD=10+ hp ingen fit								
					BLUFF			
					Jævnligt, ofte i 3. hånd			

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 hj	10+ hp	2NT:Invit, 2ru= invit + kl støtte	3 ny holdvisende	Unas. Cue: 10+ og støtte
					1NT: 9-10 NT, WJS	3 UT: 15-17, 2 UT: forcing	2 UT: naturlig invit
				Kan indeholde 12-14 sans	Walsh, WJS i major 4-7 hp		
					1 ru: nat/svag med begge MA ell 6-8 jævne		
1♦		4	4 hj	10+ hp	2NT: invit, 3 ru: skæv, spær	1 ru-1 MA-1 ut=polsk sans	Unas. Cue: 10+ og støtte
				Altid en skæv hånd	3 kl:invit + ru støtte	3 UT: 15-17, 3 ru min., 3hj/sp=hold	2 UT: naturlig invit
					1 UT: 6-8 hp, WJS i major 4-7 hp		
1♥		5	4 ru	10+ hp	2 hj=4-10 tripple, 2 ut=4+farve støtte 12+	Gazzilli	Efter D er transfer fra 1 ut
							2 ut – 4+farve støtte og 13+
1♠		5	4 hj	10+hp	2 sp=4-12, 2 ut=4+farve støtte og 10+ hp	Gazzilli	Efter D er transfer fra 1 ut
					3 kl/ru=10-12, 3 sp=7-9, Fl. Dahls splinter		2 ut – 4+farve støtte og 13+
1ut		2		15-17	Nonforcing stayman, transfer		Dont
				Kan være dårlig 5-farve i major el.			Totaltransfer fra 2 ut
				6-farve i minor			
2♣	X	2		Eneste krav	Kontrolsvar	Dobbelt afmelding efter 2kl, 2ru, 2/3x	ja
2♦	X	0		Multi, 5-10 hp, (5)6-farve i major el.	2 UT : Plauken		Efter D: Pas = ruder, RD = flugt
				17+ hp Marmic	Med Marmic meldes melding under korthed	Singlefarve: 1. trin renonce, pointinterval	
2♥	X	4		Begge major, normalt 5-4, 5-10 hp	2 UT : Plauken, 3 i major spær/invit		3 i major: let invit
2♠	X	5		5 spar + 4-farve i mi	totaltransfer		
2ut		0		20-21 sans	Amerikansk stayman		
3♣		6		Spær 1-2-3-4	Ny farve er rundekrav		
3♦		6		Spær 1-2-3-4	Ny farve er rundekrav	Åbner må ikke passere 3UT uden overvejelse	
3♥		6/7		Spær 1-2-3-4		MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6/7		Spær 1-2-3-4		Cuebid, RKC (1430), Exclusion-RKC	
3ut	X	6/7		Gående minor med sidekontrol(ler)	4 kl: P/C, 4 ru: kontrolsøg, 4hj/sp: Nat.		
4♣		7		Spær 2-3-4			
4♦		7		Spær 2-3-4			
4♥		7		Spær 2-3-4, kan være stærkere			
4♠		7		Spær 2-3-4, kan være stærkere			
4ut	X	5-5		Begge minor			

