


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				
Princip: Sunde. 3-2-1 reglen. se dog "SPECIELLE MELDINGER" til højre		UDSPIL	MAKKERS FARVE			
Svar: Efter PAS i mellemhånd er trinnet over = RELÆ, se "SPECIELLE MELDINGER" til højre		FARVE	2. eller 4.højeste, Eng./Rusinow	2./4. højeste		
Ny farve = 5-farve, konstruktivt, min. xx i indmelders farve		SANS	2. eller 4.højeste, Eng./Rusinow	2./4. højeste		
Overmelding i fjendens farve: 8+hfp, rimelig jævn		SENERE I SPILLET	Naturligt, Schneider, evt. Attitude		TURNERING	3. DIV. Ø
		GENNEM SPILFØRER			DIVISION/RÆKKE	
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILEDE KORT TYPISK ER FRA)			SPILLERE	
2. HÅND/GENÅBNING: 15-17 HP BAL (evt.5-farve i major, hvis16-17)		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEM	
SVAR Marionet Stayman Genåbning: 10-14		ES	E eller EK(x..) (Engelsk)	E eller EK(x..) (Engelsk)	SYSTEMETS NAVN	
Svar: Naturligt		KONGE	EK el. KD (Eng.), Kx, K	EK el. KD (Engelsk), Kx, K	ROMERKLØR – Revideret.	
4. HÅND Fattigmands-KBH, hvis 2 farver meldt af fjenden		DAME	KD el. DB (Eng.), Dx, D	KD el. DB (Engelsk), Dx, D	Canapé på 2-farvede hænder, også på svarhænder.	
SVAR: Naturligt		BONDE	1 højere honnør, Bx, B	1 højere honnør, Bx, B		
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	1 højere honnør, 10x, 10	1 højere honnør, 10x, 10		
GENERELT: SPÆR		9	1 højere eller single	1 højere eller single	1UT ÅBNING: 17-19 BAL, (evt. 5-farve i major, hvis 18-19)	
2-TRÆKKET: 2UT: Ubekendt 5-5, max. 4½ tabere		HØJT	2. eller 4.højeste el. single	2. eller 4.højeste el. single	1UT SVAR: Marionet Stayman, Jacoby, TEXAS, 4♣=Styrke-?.	
3+-TRÆKKET: Til 3-trækket: 5-5 i farven + farven over (+åbn.farven)		LAVT	2. eller 4.højeste el. single	2. eller 4.højeste el. single	2-O-1 SVAR: 9+ HFP, Rundekrav	
GENÅBNING: Enfarvet åbningshånd		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			HERBERT afslag på åbning 1 træk i farve (1ut på 1♠)	
DIREKTE Hvis naturlig åbning: Michaels (på minor) eller STAR (3-farvet under åbning el.krav)		FARVE	1. Markering (K/A)	Markering	Mark. i uinter.	Åbn. 2♣: 11-16 MARMIC el. 6+♣ (ca.14-18) el. 5+♦ 4+♣ (ca.14-18)
SPRING: Til 3-trin: Okuneff			2. F	F	F	Defensive:
GENÅBNING: 2-farvet UK			3.			Indmelding 1♥ og 1♠ er enten:
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASET HÅND)		SANS	1. Markering (K/A)	Forsinket kald	Mark. i uinter.	A) Naturlig eller B) en åbningshånd med 4 i meldte major og 5+ farve i ubekendt minor.
2. hånd: D = Straf, Capaletti på 2-trækket, ellers TEXAS			2. F	F	F	
4. hånd: D = Straf, Capaletti på 2-trækket.			3.			
		KALD/AFVISNING	Lav/høj (sjældent, dog altid ved åbn.udspil af E/D)			Springindmelding 2UT = ubekendt 5-5 med max 4½ tabere.
		MARKERINGER	Høj-lav = ulige			
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal			Springindmelding til 3-trækket = 5-5 Romersk
På 2 trinnet: Opl.Dobling, derefter 2UT i 4. hånd = Omv. LEB		1. AFKAST	Markering i uinteressant farve (hvis muligt)			
2UT = 17-19 BAL		TRUMFSIGNALER	Markering			
Højere: RØD/SORT		ANDRE SIGNALER	Omv. forsinket kald			
		DOBLINGER				
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: 12-16 HFP med (anden) major, ellers 17+ HFP				
NAT, se dog "SPECIELLE MELDINGER" til højre.						
		SVAR	Efter pas i 3.hånd kan meldes kortfarve (på upasset hånd)			
		GENÅBNING:	Nat.			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD				
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Alle moderne genåbnings- og konkurrence doblinger				
RD: 8+HP						
Efter 1♣ - D er RD = SOS		DOPI (Dbl = 0 stik, Pas = 1 stik) i offersituationer mod slem			BLUFF	
					Stort set aldrig.	

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣	X	2 (1)	f.o.m 1♥	12-16 el. 22+ HP Jævne (evt. 4441)			
		0	t.o.m. 3♠	Krav / Semikrav	1♦ = 0-8:alle fd eller 12-15: BAL. 1♥/1♠ = 4+f, 8+	HP eller 2 stik. 1UT = 9-11HP + major	De stærke typer vises typisk ved spring
1♦		3 (2) (sjældent)	3♠ (8-10 BAL)	12+ HFP, Evt. Canapé	1♥ = Herbert afslag: 0-7 (10) HP	Springcanapé = 4-4½ tabere	
					1ut = 12-15 BAL krav		
1♥		4	3♠ (8-10 BAL)	12+ HFP, Evt. Canapé	2ut = 16+ BAL krav		
					1♠ = Herbert afslag: 0-7 (10) HP	Springcanapé = 4-4½ tabere	
1♠		4	3♠ (8-10 BAL)	12+ HFP, Evt. Canapé	1ut = 12-15 BAL krav, 2ut = 16+ BAL krav		
					1ut = Herbert afslag: 0-7 (10) HP	Springcanapé = 4-4½ tabere	
1ut				17-19 BAL (Evt. 5-3-3-2 - også 5 i major)	Marionet Stayman, Jacoby		
					TEXAS		
					4♣ = styrke-?		
2♣	X	4		1) 11-16 3-farvet (incl. ♣), 2) 5+♦,4+♣	2♦ = Relæ; 2♥,2♠ = Pas/korrigér overfor 1) (evt. xxx)	Fortsatte relæer og kontrol-?	D = Forslag til straf
				ca. 14-18, 3) 6-farve, 12+HP			
2♦	X	0		1) 6-farve i major, ca. 6-11hfp	2ut = Relæ		
				2) 17+ HP, 3-farvet			
2♥	X	5		5+♥, 4+♣, ca. 12-16 hfp	2ut = Relæ, 3♦ = Søger anden major eller sleminvit	Eft. 2ut: 3♣ = 5-4-2-2, 3ut = 5-5-2-1 ellers vises 3-farve og evt. styrke	
2♠	X	5		5+♠, 4+♣, ca. 12-16 hfp			
2ut				20-21 BAL	Amerikansk Stayman		
3♣		6		Nat, 1-2-3-4 reglen			
3♦		6		Nat, 1-2-3-4 reglen			
3♥		6		Nat, 1-2-3-4 reglen			
3♠		6		Nat, 1-2-3-4 reglen			
3ut	X	7		Gående minor	4♦ = FLINT. 4♥,4♠,4ut = Romerske α - ?	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
4♣		7		Nat, 1-2-3 reglen		Romerske α, β, γ - spørgemeldinger. TRELDE	
4♦		7		Nat, 1-2-3 reglen		CUE på limiterede hænder.	
4♥		7		Nat, 1-2-3 reglen		RKCB 1430 (0314 hvis ♣ = trumf)	
4♠		7		Nat, 1-2-3 reglen		4♣ = Styrkespørgsmål på ut.	
4ut	X			2-farvet minor			