


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			 11 TURNERING: Åben række. DIVISION/RÆKKE: 3. division Vest SPILLERE: Jens M. Thomsen 1.061. Jes Bank 1295 SYSTEM SYSTEMETS NAVN GENEREL STIL Major åbninger: 10+ 1UT ÅBNING: 15-17 1UT SVAR: (6)7-10(11) 2-o-1 SVAR: 10-11+ SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR 2♣ = Svag ruder eller stærke varianter 2♦ = Multi eller stærke 2♥/♠ = Acol 3nt = Gående minor DOBLINGER OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING) STIL: Jo mere fordeling jo mere aggressivt SVAR: Cue: Krav til farveoverenskomst GENÅBNING: Kan være svagere SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD Styrke-, konkurrerende- og invit doblinger BLUFF Sjældent			
Aggressivt på 1-trækket (kan være 4-farve)		UDSPIL	MAKKERS FARVE					
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					
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)						
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)				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	H109(x), 109(x), 10x	Samme				
GENERELT: Nat spær		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		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)						
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT						
DIREKTE: Michaels. På MA: 4ma + længere mi.			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE			
		FARVE	1. K+A / L+U	L/U	K/A			
			2. L/U	Evt. F				
SPRING: Holdspørge			3. Evt. F					
GENÅBNING: Som direkte		SANS	1.					
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)			2.					
Dbl = straf			3.					
2♣ = Begge ma		KALD/AFVISNING	Omvendt, senere kald					
2♦ = Enfarvet ma		MARKERINGER	Malmø = første afkast					
2ma = 5+ma-4+mi		FARVESKIFT	Lavinthal					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		1. AFKAST	Malmø i "uinteressant farve", derefter K/A					
Hævet kbh (Ukrav)		TRUMFSIGNALER						
Opl dbl		ANDRE SIGNALER						
Cuebid på 2ma = 4 ama + længere minor		DOBLINGER						
4nt = Begge minor		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)						
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: Jo mere fordeling jo mere aggressivt						
Mod stærk ♣: Dbl = ♣, NT = mi, 2♣ = ma		SVAR: Cue: Krav til farveoverenskomst						
		GENÅBNING: Kan være svagere						
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD						
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Styrke-, konkurrerende- og invit doblinger						
Rdbl = 10+ med strafinteresse, Ny farve krav.								
Makkers direkte efterfølgende pas ofte kravpas og 2-3 i farven								
Makkers direkte efterfølgende D = 0-1/4+ i farven								
Makkers direkte efterfølgende melding = Fordeling m. minimum								

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 = 10-13, 2x = 6 farve 5-8,		
					3ny = Splint UK		
					2♦ = 5♣ udg.krav		
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♣ = 5♦ udg.krav		
1♥		4		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
					2♠ = max/min?, 3mi to play	1NT-2♣-2♦-3♦ = 5♦ & 4♣	
					2♠ relæ 3♣ = 3ma. sleminvit		
2♣	x			Svag 6♦, 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♠ = 5♠&4♥		
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	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
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.		
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			