


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING				
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)							
Friske indmeldinger		UDSPIL		MAKKERS FARVE					
		FARVE		1-3-5 (std. fra honnører)		Samme			
2ut = 4M, limit + på indmelding 1M		SANS		Lav fra honnør		Attitude		TURNERING	
		SENERE I SPILLET		Attitude				Danish Dynamite	
		GENNEM SPILFØRER		Rusinow, attitude				HOLD NR.	
						SPILLERE		Kasper – Lars	
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM				
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18		UDSPIL		MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN	
SVAR: Systemet		Es		EKx		EKx		Naturligt	
Sandwich sans er naturlig		KONGE		EK, KDx		EK, KDx		EK, KDx	
4. HÅND: 10-14		DAME		DB		DB		5 ♠, 5 ♥, naturligt	
SVAR: Sans-systemet		BONDE		B10, HB10		B10, HB10		Svage 2 åbninger	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10		109, H109		109, H109			
GENERELT: Spær		9		9x		9x		1UT ÅBNING: (14) 15 - 17	
2-TRÆKKET:		HØJT		Xx, 3. fra lige		Højeste man kan undvære u/H		1UT SVAR: 6-9	
3+-TRÆKKET:		LAVT		Lavste fra ulige		Honnør		2-O-1 SVAR: 10 +	
GENÅBNING:		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)			DIVERSE				
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			Efter 2-o-1 kan meldinger kun stoppe i disse fire sekvenser:				
DIREKTE: Michaels (altid 5-5)		MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		VED RENONCE		1x-2y; 2x – pas, 1x-2y, 2z-2x eller 2ut pas, 1x-2y; 2ut-pas;	
		FARVE		1. Lille = K		Lille = L		Lille = K(
SPRING:		2. Lille = L		F		Lille = L		1x-2mi; 3mi-pas.	
GENÅBNING:		3. F				F		(Dvs. 1♠-2♥; 3♥ er krav og 1♠-2♥; 4mi er splint med minimum)	
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS		1. Lille = K		Lille = L		Lille = K	
DBL = Straf (krav til 2♦) – derefter er næste DBL OD		2. Lille = L		F		Lille = L		Lebensohl i ganske få specifikke situationer ...	
2♣ = Begge major		3. F				F		(fx Crowhurst, X af 2M eller x af 2ru åbning)	
		KALD/AFVISNING		Omvendt				Scrambling, hvis vi begge har passet en gang.	
		MARKERINGER		Malmø					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT		Lavinthal					
Opl. Dbl., Lebensohl		1. AFKAST		K/A					
Crowhurst (D=12-15 bal /17+) mod kunstige		FORSINKET		Nej					
		DOBLINGER							
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER				
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: Mange på lavt niveau							
Naturligt		Første dobling er negativ når fjenden flygter fra 1ut x.							
		SVAR:							
		GENÅBNING:			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET				
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			Omvendt Toronto (altid fit)				
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Efter fjendens minor-michaels er x = 9-11 "bal". Bagefter er x = straf			XY sans (også forstyrret)				
XX = 10 +, straf interesse		Efter fjendens major-michaels er x = "6-9" støtte.			Manco				
Resten som uforstyrret		Strafdoblinger fra begge hænder efter styrkedoblinger og redoblinger			BLUFF				
		Støttedoblinger og RD							
		1x (1♥) D = 5+♠.							

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER								
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET	
1♣		3	4♥	3-3 og 4-4 i minor åbnes 1♣	2♣ = 6-9, 2ut = 10 -12, bal, støtte	<ul style="list-style-type: none"> • Vi passerer 4-farver i major for at sige 1ut • Støtte til 3M fra svarer er krav efter 2-o-1 (også efter åbners genmelding) • Fjerde farve er krav med mindre åbner svarer på 2-trinnet efter 1-o-1. • 1M-2x; 2ut = 12-14 	Overmelding = 10+ støtte	
					2♦ = 10-12, ubal støtte eller GF støtte			
					3♣ = 4-7, ubal			
					WJS (også tretrin)			
1♦		3	4♥		Analogt			
1♥		5	4♦		Bekkasin, 3sp = ukendt single, 3hj=3hj, lim			<ul style="list-style-type: none"> • Omv. Toronto – også efter OD fra modparten! • Når fjenden melder ind på 1M er 2ut Bekkasin og overmelding er limit. 3M = 6-0
					Bergen (også efter pas)			
1♠		5	4♦		Analog (3hj = limit med 3 kort)			
1ut			3♠	(14) 15 -17	Stayman			Transfers efter indmeldinger. PÅ 2♣(Major): 2M=Begge m
					Transfer(2♠=♣, 3♣=♦, 3♦=mi, 3MA=4)			
					Smolen			
					Sydafrikansk			
2♣	X	0		22+ bal, Any GF	Kontroller (2♦ = 0/1)	Second negative (og sans viser farven)	X = 2 kontroller	
							Sans = 3+ kontroller	
2♦		6		Svag 3-9	2ut = Søge efter kortfarve			
2♥		6		Svag 3-9	2ut = Søge efter kortfarve			
2♠		6		Svag 3-9	2ut = Søge efter kortfarve			
2ut				20-21	Stayman, Transfer. 3♠=Begge m			
3♣		6		Spær				
3♦		6		Spær				
3♥		6		Spær				
3♠		6		Spær				
MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)								
3ut	X			Gående M uden side styrke	4♣=? kortfarve. 4♦=? længde. 4M=P/C	Cuebids		
4♣				Spær		Splinter		
4♦				Spær		RKC 1430		
4♥				Spær		Man benægter trumfdame ved at melde trumf		
4♠				Spær		Voidwood 1430		
4ut								