



INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				
1/2-trækket uden spring, 10-17 hp, 5-farve		UDSPIL	MAKKERS FARVE			
FARVE		lavt=invit	lavt=invit			
Dobl. lover major		SANS	4. højeste	lavt=invit	TURNERING	
					1.1.1.1.1	
Neg. dobl.		SENERE I SPILLET	lavt=invit	lavt=invit	DIVISION/RÆKKE	
		GENNEM SPILFØRER	lavt=invit	lavt=invit	1.1.1.1.2.1.1.1	
					Margretha Borgardal og Connie Thomsen	
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)				
		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN	
SVAR: 15-17 hp, System on		Es	ΔK	ΔK(D)	DBS, 5-farve major	
KONGE			KD/Kx	KD(J)	GENEREL STIL	
		DAME	DJ(10)/Dx	DJ10		
		BONDE	J10(9)/Jx	J109		
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	10x/109	1098		
GENERELT: Spring til 2-trækket, 5-8(9)hp, 6-farve		9	2xx	287(x)	1UT ÅBNING: 15-17 hp	
2-TRÆKKET: 2NT=5-5 i lægstu ómeldaðum		HØJT	Top af sekvens	Top af sekvens	1UT SVAR: Stayman + transfer	
3+-TRÆKKET: Spær		LAVT	Invit	4. højeste	2-O-1 SVAR: 10+ hp	
GENÅBNING:		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				

DIREKTE:	Direkte overmelding=Michaels Cuebid 4-10 hp		MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	
min. 5-4	FARVE 1.	1.	K/A	L/U	K/A	
SPRING:		2.				
GENÅBNING:		3.				
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)	SANS	1.	K/A	L/U	K/A	
D=15-17 hp – system on, Indmelding=nat.		2.				
		3.				
	KALD/AFVISNING	Omvendt				
	MARKERINGER	Malmø				
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)	FARVESKIFT	1.1.2 Lavinthal				
Oplysningsdobling op til 4 ♣,	1. AFKAST	Kald/afvisning				
	TRUMFSIGNALER	ingen				
	ANDRE SIGNALER					
	OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)					SPECIELLE KRAVSITUATIONER
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER	STIL:	4. hånd kan holde åbent med ned til ca. 10 hp				
Nat. Indmeld, Dbl lover i 1. omgang åbningsfarven.	lover major.					
Videre melding lover styrke	SVAR:					
	GENÅBNING:					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET
	SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD					
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING						
redbl = 9-11 hp						
						BLUFF
						Bluff forekommer sjældent

--	--

ÅBNING	KU NS TIG ?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE
1kl		2	3 	12-19 hp
1rut		4		12-19 hp
1hj		5		12-19 hp
1sp		5		12-19 hp
1ut				15-17 hp
2kl	ja			20+ hp, eller 8½ stik
2rút				5-10 hp, 6-farve (min. 2 af 3 tophonerer)
2hj				5-10 hp, 6-farve
2sp				5-10 hp, 6-farve
2ut				20-21 hp
3kl				Spær
3rút 				Spær (3-2-1)
3hj				Spær (3-2-1)
3sp				Spær (3-2-1)
3ut				Gående minor
4kl				Spær (3-2-1)
4rút				Spær (3-2-1)
4hj				Spær (3-2-1)
4sp				Spær (3-2-1)
4ut				Begge minor (min. 5-5)

