

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER			UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING 		
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)			ÅBNINGSUDSPIL (STIL)					
1/2-trækket uden spring, 10+hp, 5-farve				UDSPIL	MAKKERS FARVE	TURNERING DIVISION/RÆKKE SPILLERE Eyðun Anthoniussen og Robert Langgaard		
Spring til 2-trækket, 5-8(9)hp, 6-farve			FARVE	lavt=invit	lavt=invit			
Support dbl.			SANS	4. højeste	lavt=invit			
Kravpas			SENERE I SPILLET	lavt=invit	lavt=invit			
			GENNEM SPILFØRER	lavt=invit	lavt=invit			
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)			UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM		
2. HÅND/GENÅBNING:			UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN		
SVAR: 15-17 hp, System on			Es	AK (K biður um mark.)	AK(D)	DBS, 5-farve major		
			KONGE	KD/Kx	KD(J)	GENEREL STIL		
4. HÅND: 11-14 hp			DAME	DJ(10)/Dx	DJ10	Naturligt system		
SVAR: Alle videre meldinger er for at spille (også 2♣)			BONDE	I10(9)/Ix	I109			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)			10	10x/109	1098			
GENERELT:			9	9xx	987(x)	1UT ÅBNING: 15-17 hp		
2-TRÆKKET: 2NT=5-5 i lægstu ómeldaðum			HØJT	Top af sekvens	Top af sekvens	1UT SVAR: Marionette stayman		
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. 4-5			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		Lavinthal			
Oplysningsdobling op til 4♥,			1. AFKAST		Kald/afvisning			
Lebensohl efter spær på 2-trækket.			TRUMFSIGNALER		ingen			
			ANDRE SIGNALER					
			DOBLINGER					
			OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)					SPECIELLE KRAVSITUATIONER
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER			STIL: 4. hånd kan holde åbent med ned til ca. 8 hp					Kravpas op til 3♦
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								
Support dbl.								
1 major – dbl – 2 minor = svag (max 8 hp),								BLUFF
redbl = 9-11 hp								Bluff forekommer sjældent

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKER HAR PASSET
1♣		2	3♦	12-19 hp	2♣ = 10+ hp, 5+farve	X-Y-NT	
					2♦ = 6-9 hp, 5+farve i ♣		
					3♣ = 0-5 hp, 5+farve		
					VJS 2♥/♠ = 0-5 hp, 6-farve		
1♦		4		12-19 hp	2♦ = 10+hp, 5+farve 3♣ = 6-9 hp, 5+farve ♦		
					3♦ = 0-5 hp, 5+farve		
					VJS 2♥/♠ = 0-5 hp, 6-farve		
1♥		5		12-19 hp	2NT= Chips 2NT	3♣=12-14, måske singleton, 3♦=15+, jævne	
						3♥/♠/3NT = 15+ single ♣/♦ / omv. major	
1♠		5		12-19 hp	Bergen Raises	3♣/=6-8 hp, 4-farve, 3♦=9-11 hp, 4-farve,	
						3/4 i åbningsfarve=0-5 hp, 4/5-farve	
1ut				15-17 hp	Marionette stayman, transfer	Med max og 4 farve brydes relæet og laveste	Neg. dbl.
					2♠ =transfer til 3♣	es vises.	Lebensohl 2NT → 3♣
					3♣/♦ /♥/♠ = Slem invit. herefter trelde	Trelde på 4 trinnet. 3NT med 2 farve.	→ 3NT hold.
					4NT/5NT = kvantitativ		Direkte 3NT ikke hold
2♣	ja			20+ hp, eller 8½ stik	2♦=relæ, 2♥/♠=5+farve, 6+hp,	2 ♣- 2 ♦ - 2♥/♠ - Farven over = svag	
					3♣/ =5+farve, 7+hp	veikt (second negative)	
2♦				5-10 hp, 6-farve (min. 2 af 3 tophonorér)	2NT=Ogust, ny farve=ikke krav	3♣=min/min, 3♦=min styrke/max farve	
						3♥=max styrke/min farve, 3♠= max/max	
2♥				5-10 hp, 6-farve	2NT=Ogust, ny farve=ikke krav	3NT=AKDxxx i åbningsfarve	
2♠				5-10 hp, 6-farve	2NT=Ogust, ny farve=ikke krav		
2ut				20-21 hp	Marionette stayman		
3♣				Spær	Ny farve=semi krav		
3♦				Spær (4-3-2)			
3♥				Spær (4-3-2)		MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠				Spær (4-3-2)		Dob. spring=Trelde, Ny farve på 4-trækket=Trelde	
3ut				Gående minor			
4♣				Spær (4-3-2)		4NT=RKCB (1430)	
4♦				Spær (4-3-2)			
4♥				Spær (4-3-2)			
4♠				Spær (4-3-2)			
4ut				Begge minor (min. 5-5)			

Eksempler på meldeforløb:

1NT – 4NT – 5kl/ru/hj/sp = Nat med 5 farve → krav

Roman keycard Blackwood:

Dømi 1 (trumpf D)

Hjartari sum trumf:

4NT

5ru=spyr eftir trumf D

5kl = 1/4 ess

5hj = ikke Trumf D

5sp = Trumf D og sp. K

5NT = Trumf D ingen konger

6kl = Trumf D og kl K

o.s.fr.

Sparur sum trumf:

4NT

5ru=spyr eftir trumf D

5kl = 1/4 ess

5hj = Trumf D og sp. K

5sp = ikke Trumf D

5NT = Trumf D ongan kong

6kl = Trumf D og kl K

o.s.fr.

Dømi 2 (svarari er renonce)

4NT

5NT = 1/3 ess

6kl = 2/4 ess renonce í kl

6rú = 2/4 ess renonce í rú

6hj = 2/4 ess renonce í sp

Dømi 3 (spyrja eftir ávísun kongi)

Tá spurt verður eftir kongum:

5NT

6rú spyr eftir hj K

6kl = kl K

við rú K meldar man 7!! annars 6 í trumffarvuni.

Dømi 4 (3. kontroll – bert í farvukontrakt)

4NT

6kl/rú/hj

5 okkurt

spyr um 3. kontroll (t.e. dxx, xx, x)

6kl=spørger om kl D

meld 7 med kl D

Lebensohl

Partner RHO You

1NT – 2H - ?

Double = Penalty

2S = Signoff, showing a 5+-card suit and no interest in game (fewer than 7-8 pts., assuming a 15-17 notrump range)

2NT = Lebensohl convention (relays partner to 3C)

3C, 3D, 3S = Forcing, showing a 5+-card suit and game values (8-9+ pts.). This is "standard" Lebensohl. A more useful treatment is to play non-jump bids in minors as constructive and invitational, but not forcing.

3H (cuebid of their suit) = Stayman (promising 4 cards in the other major) with game values and **no stopper** in their suit.

3NT = Game values, no 4-card spade suit, **no stopper** in their suit.

4D/4H = Texas transfer, 6+-card suit with game values.