


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 	
<b>INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)</b>		<b>ÅBNINGSUDSPIL (STIL)</b>				
Sunde indmeldinger som udgangspunkt (10+ hp); dog kan indmelding i IMA være hård			UDSPIL	MAKKERS FARVE		
4-farve på 1-trinnet er set.		FARVE	4.6.	Samme		
		SANS	4.6	-	TURNERING	Divisionsturneringen
		SENERE I SPILLET	4.6.	-	DIVISION/RÆKKE	3. division Øst
Ny farve er rundekrav		GENNEM SPILFØRER	2.4 i urørt farve		HOLD NR.	7
Genåbning fra 8+hp					SPILLERE	
					Henning Kruse – Mads Krogsgaard	
<b>1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)</b>		<b>UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)</b>			<b>SYSTEM</b>	
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18/11-14(16)		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	<b>SYSTEMETS NAVN</b>	
SVAR: åbners farve er GF stayman – ellers som ved åbning		ES	EKx	Samme	<b>5card Major</b>	
		KONGE	EKx, KDx, Kx	KDx, Kx	<b>GENEREL STIL</b>	
4. HÅND: 10-14(16)		DAME	KDx, DBx, Dx	DBx, Dx	5 c MA med små nt.	
SVAR: åbners farve er GF stayman, ellers som efter åbning		BONDE	KBTx, B10x, Bx	Samme + EB10	Alle bal. 15-19 hænder åbner 1♣	
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)</b>		10	H109x, 109x, 10x	Samme	1♦ åbn. er altid ubal 5+f eller marmic (4-4-4-1)	
GENERELT: Spærrende. Junioragtigt i gunst. z. i 1. og 3. hånd		9	9x	Samme	1UT ÅBNING: UZ 11-14, IZ 12-14, 3h. i.z. 15-17	
2-TRÆKKET: Spær, (5)6-farve. 2ut = 2 laveste umeldte		HØJT	Xx, xXxx	Xx	1UT SVAR: 6-9. Kan være 4-7 m. trippel støtte på IMA	
3 <sup>+</sup> -TRÆKKET: Spær, 6/7/8-farve		LAVT	4.6. høj./interesse/HxX	Samme + 4.h. fra xxxx	2-O-1 SVAR: (9)10+ Rundekrav	
GENÅBNING: Åbn.hånd med 6/7-farve		<b>SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)</b>			<b>SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR</b>	
<b>CUEBID: DIREKTE &amp; SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			2♦: Svag toåbning i ♥	
DIREKTE: Michaels cuebid			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	2♥: Svagt med begge MA
		FARVE	1. K/A	L/U	K/A	3NT: Sundt spær i minor i 1. og 2. hånd (gambling i 3. og 4. hånd)
SPRING: Holdspørgende med énfarvet hånd			2. L/U			1♦ er altid ubalanceret.
GENÅBNING: Samme			3. F			
<b>MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)</b>		SANS	1. K/A (evt. L/U)	Fors. kald	K/A	
Good-bad multi i 2.h.			2. L/U	L/U		
2♣ = begge MA i 4.h			3. F			
		KALD/AFVISNING	Omv. kald. Forsinket kald mod NT med høje kort			
		MARKERINGER	Malmø.			
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)</b>		FARVESKIFT	Lavinthal			
2-trinnet: D + Lebensohl, 2ut = 15-18		1. AFKAST	K/A (lav er kald)			
Multi: rev. Crowhurst		TRUMFSIGNALER				
Leaping Michaels i mange situationer		ANDRE SIGNALER				
3/4-trinnet: opID		<b>DOBLINGER</b>				
Mod 2♥=begge MA: X: Straf, 2♠: T/O		<b>OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			<b>SPECIELLE KRAVSITUATIONER</b>	
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER</b>		STIL: Normale, fra (10)11+ med god fordeling, eller 17+				
Mod stærk 2♣/2♦: Bahama						
		SVAR: Spring = invit, Lebensohl				
		GENÅBNING: 8+				
		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD</b>			<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET</b>	
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>		Efter styrkedoblinger er næste dobling typisk T/O, derefter straf.			1 ru åbningen er altid ubalanceret. 1kl indeholder alle 15-19nt uden	
Ostot, fitbid, RD = 9+ uden primær støtte til åbner					5-farve i major. Manco, xy-ut, nær-fjern, 4. farve	
		Neg. t.o.m. 3sp med semikravpas, som udgangspunkt loves 4f. i umeldte major farver, dog kan doblingen være noget fleksibel efter 1mi-(2ama). Svar- og invitD			1x-1y-1z = ubalanceret, leaping Michaels i mange situationer	
					<b>BLUFF</b>	
					Kan forekomme fra begge, men sjældent.	

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	3♠	11-21 NAT.	2♣: GF med støtte; 2♦: 10-12 med støtte	Herefter NAT, evt. holdvisende + splinter	2♣, 2♦ er NAT, 3♣ spær efter indmelding
				Alle bal. hænder, der ikke kan åbne 1nt, åbner 1♣	3♣: Spær (ikke game overfor 15-16 NT)	NAT	
						Walsh	
1♦		4	3♠	11-21 NAT.	2♦: GF med støtte; 3♣: 10-12 med støtte	1ru-1ma - 1nt: spørg! (mange varianter) - 2nt/3♣ transfersplint. - 2♦/♥: 11-13 el 17-18 og 3Ma 1♦-1♠-2♦: 5+♦, 4♥ ej reversstyrke	Se 1♣.
				5+ farve eller marmic. Altid ubal!	3♦: Spær (ikke game overfor 15-16 NT)		1♦-1ma- (1nt/2X): system off
					2MA/3MA: Svagt spring		
1♥		5	3♠	(10)11-21 NAT	1nt: 6-9 alm. eller 4-7 m trippel MA; 2MA: 8-10 m trippel; 2NT: invit+ Jacoll;	Støtte t. 3MA i anden melderunde er GF	V. indmelding er 2NT GF m. 3+ Overm. invit m 3+, 3MA: mixed. Efter modpartens TO: Ostot. Efter 1nt ind: 2♣: begge MA, 2♦: godt hæv med trippel.
1♠		5	3♥	(10)11-21 NAT	3♦/♥: 10+12 m trippel. 3♣/♦: 7-9 m 4f. 3MA: (0)3-6 m. 4c. support. 1♥-2♠: 7-9 m. ubk. kortfarve; 1♠-3♣/♦: 7-9 m. en kortf.		
1ut			4♦	BAL hand, 11/12-14	Twoway Stayman, 2MA/3mi to play.		DONT: flugt v straf/styrke-X, ellers ignoreres doubling. TO af NAT indmeldinger ellers styrkeX LEB.
				6f i mi kan forekomme med 6322.	3MA: enfarvet slemnit		
				1NT åbning er set med 2xxxx i MA og 5332	4♣/♦: Sydafrikansk transfer til MA 4MA: To play		
2♣	X	0		Alle kravhænder.	2♦ relæ. 2MA og 3mi: Signoff med farven	Afmelding = meldingen over	D = typisk ut-variant
				20-21/25-27 BAL, evt. 5f. major	2nt: signoff m. begge mi		
2♦	X	0		Svagt med 5/6 ♥	2♠: relæ	2ut = 5.farve, 3x = 6f.	
					2/3/4♥: to play		
2♥	X	4		Svag m. begge MA, min 4-4	2nt relæ		
2♠		5		Svagt nat.	3♠: Ej invit. 2nt: relæ	3kl = 5.farve, 3ru/hj/sp = 6f.	
2ut		-		22-24 BAL, evt. 5f. major	Transfer + Amerikansk stayman mv.		RD: flugt, alt andet system on.
3♣		5/6		3mi åbning viser dårlig spær i mi hvor	4♣ viderespær. 4♦: RKC 1430		
3♦		5/6		3NT er solid spær	4♦ viderespær. 4♣: RKC 1430		
3♥		6		Spær	4♣: RKC 1430	<b>MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)</b>	
3♠		6		Spær	4♠: RKC 1430	RKC1430 + CUE og splint	
3ut	X			Gående min. eller HHxxxxx + sideE/K	4♣/♦: Pass/correct. 4MA to play	Voidwood-1430	
4♣		7		Spær		5NT som esspørge hvis 4nt er passeret	
4♦		7		Spær		Pass'n'pull i kravpassituationer	
4♥		7		Spær		Last Train.	
4♠		7		Spær			
4ut	X	-		Specific es-spørgemelding	5♣ = 0, 5♦-5nt = Es-trinsvar, 6♣♦♥: FRU		