


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 				
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)							
Sunde indmeldinger som udgangspunkt (10+ hp); dog kan indmelding i IMA være hård		UDSPIL		MAKKERS FARVE		TURNERING		Divisionsturneringen	
4-farve på 1-trinnet er set.		FARVE		4.6.		-		HOLD NR.	
Ny farve er rundekrav.		SANS		4.6		-		9	
Efter vores indm. på 1-trækket er 2♣ godt hæv. Overmelding i deres farve viser klør-farve (hvis der ikke er åbnet 1♣)		SENERE I SPILLET		4.6.		-		DIVISION/RÆKKE	
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM				
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18/11-14(16)		UDSPIL		MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN	
SVAR: åbners farve er GF stayman – ellers som ved åbning		ES		EKx		Samme		5card Major	
4. HÅND: 10-14(16)		KONGE		EKx, KDx, Kx		KDx, Kx		GENEREL STIL	
SVAR: åbners farve er GF stayman, ellers som efter åbning		DAME		DBx, Dx		DBx, Dx		5 c MA med små nt.	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		BONDE		KBTx, B10x, Bx		Samme + EB10		Alle bal. 15-19 hænder åbner 1♣ (undt. 3.h. i.z)	
GENERELT: Spærrende. Junioragtigt i gunst. z. i 1. og 3. hånd		10		H109x, 109x, 10x		Samme		1♦ åbn. er altid ubal 5+f eller marmic (4-4-4-1)	
2-TRÆKKET: Spær, (5)6-farve. 2ut = 2 laveste umeldte		9		9x		Samme		1UT ÅBNING: UZ 11-14, IZ 12-14, 3h. i.z. 15-17	
3+-TRÆKKET: Spær, 6/7/8-farve		HØJT		Xx, xXxx, xXx		Xx, xXx		1UT SVAR: 6-9. Kan være 4-7 m. trippel støtte på IMA	
GENÅBNING: Åbn.hånd med 6/7-farve		LAVT		4.6. høj./interesse/HxX		Samme + 4.h. fra xxxx		2-O-1 SVAR: (9)10+ Rundekrav	
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)			SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR				
DIREKTE: Michaels cuebid. Hvis deres åbning 1♣ ikke lover mindst trippel klør, er 2♣ naturlig, og 2♦ begge major.		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			1♣: Kan være på double klør med bal. hånd.				
SPRING: Holdspørgende med énfarvet hånd		MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		VED RENONCE		1♦ er altid ubalanceret.	
GENÅBNING: Samme		FARVE		1.		K/A		2♦: Svag toåbning i ♥ eller 22-24 nt eller stærk ru-hånd	
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		2.		L/U				2♥: Svagt med begge MA	
Good-bad multi i 2.h.		3.		F				2nt: Spær i klør	
2♣ = begge MA i 4.h.		SANS		1.		K/A (evt. L/U)		3♣: 5-5 i minor, spærrende	
		2.		L/U		Fors. kald		3NT: Sundt spær i minor i 1. og 2. hånd (gambling i 3. og 4. hånd)	
		3.		F					
		KALD/AFVISNING		Omv. kald. Forsinket kald mod NT med høje kort					
		MARKERINGER		Malmø.					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		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: oplD. Mod 2nt begge minor: Good-bad multi		DOBLINGER							
Mod 2♥=begge MA: X: Opl. (rev crowhurst), 2♠: begge minor		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER				
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: Normale, fra (10)11+ med god fordeling, eller 17+							
Mod stærk 2♣/2♦: Bahama									
		SVAR: Spring = invit, Lebensohl							
		GENÅBNING: 8+			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET				
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			1 ru åbningen er altid ubalanceret. 1kl indeholder alle 15-19nt uden				
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Efter styrkedoblinger er næste dobling typisk T/O, derefter straf.			5-farve i major. Manco, xy-ut, nær-fjern, 4. farve				
Ostot, RD = 9+ uden primær støtte til åbner		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				
					BLUFF				
					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	
					2MA/3ny: Svagt spring Walsh	1♣-1MA-2♦: Tretydig: a) ♣-♦ revers b) 15-19 bal med 4MA c) 3Ma-6♣, tillæg	2 i deres viser godt hæv med støtte
1♦		4	3♠	11-21 NAT.	2♦: GF med støtte; 3♣: 10-12 med støtte	1ru-1ma - 1nt: spørg! (mange varianter)	Se 1♣. 1♦-1ma- (1nt/2X): system off
				5+ farve eller marmic. Altid ubal!	3♦: Spær (ikke game overfor 15-16 NT)	- 2nt/3♣ transfersplint. - 2♦/♥: 11-13 el 17-18 og 3Ma	
					2MA/3MA: Svagt spring	1♦-1♠-2♦: 5+♦, 4♥ ej reversstyrke	
1♥		5	3♠	(10)11-21 NAT	1nt: 6-9 alm. el. (4)5-7 m trippel MA; 2MA: 8-10 m trippel; 2NT: invit+ Jacoll; 3MA: (0)3-6 m. 4c. støtte. 3♦/♥: 10+-12 m trippel. 1♥-2♠: 7-9 m. ubk. kortfarve; 1♠-3♣: 7-9 m. rød kortf.; 1♠-3♦: 7-9 uden kortfarver eller m. kort klør.	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		1MA-1nt-2♣: Nat eller 16+ ubk.(Häxan) 1MA-1nt-3x: 5-5 invit	
1ut			4♦	BAL hand, 11/12-14, 3.h. i.z. 15-17	TwoWay Stayman, 2MA/3mi to play.		DONT: flugt v straf/styrke-X, ellers ignoreres dobling. TO af NAT indmeldinger ellers styrkeX LEB.
				6f i mi kan forekomme med 6322.	3MA: enfarvet sleminvit		
				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: Lauge	Afmelding = meldingen over	D = typisk ut-variant
				20-21/25-27 BAL, evt. 5f. major	3mi: Signoff. 2nt: signoff m. begge mi	Transfer/Amerikansk stayman mv. på 2nt	
2♦	X	0		Svagt med 5/6 ♥ ELLER 22-24 BAL, evt. 5f. major ELLER krav med ru-farve	2♠: relæ 2/3/4♥: to play	2♠-2ut = 22-24; 3kl = 5-f. ♥. 3ru/hj/sp = 6f. 2♦-2♥-2nt: 22-24: Herefter amr. Stay/transf	
				2♥	X	4	
2♠		5		Svagt nat.	3♠: Ej invit. 2nt: relæ	3kl = 5.farve, 3ru/hj/sp = 6f.	
2ut	X	-		Spær i klør	3-7 kl to play; 4♦: RKC 1430		RD: flugt, alt andet system on.
3♣	X	5		5+-5+ i minor, spærende	Alle minormeldinger viderespær. 3♥ relæ		
3♦		6		Spær	4♦ viderespær. 4♣: RKC 1430		
3♥		6		Spær	4♣: RKC 1430		
3♠		6		Spær	4♣: RKC 1430		
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		