

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1 style="text-align: center;">SYSTEMKORT</h1> <p style="text-align: center;">TIL HOLDTURNERINGER</p>			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL STIL						Turnering
Normalt sunde indmeldinger, typisk 5+ farve			UDSPIL	I MAKKERS FARVE				
Svar: Ny farve = rundekrav, dog med spring: fitbids eller splint		Farve	Standard , 2.-4. højeste	2.-4.	Division/Række	3. division Øst		
(1x) - 3x: spørger om hold		Sans	Standard, 2. -4. højeste	2.-4.	Spillere	Henrik Kruse Petersen-Sigurd Lauge Pedersen		
Efter (1x) - P - (1y) er både 2x og 2y naturligt		Senere udspil						
1 hj - (1sp) eller 1MA - (D) : Bekkasin + omv.Bergen		Andre: Attitude: Evt. 2.højeste fra dårlige 4 og 5-farver						
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (ANGIV, HVAD DET UDSPILLEDE KORT LOVER)			SYSTEM			
1UT-INDMELDING = 15 -18 HP, 4.HÅND = 11-14 HP		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN			
Svar: Stayman, totaltransfer (= efter åbning 1ut)		Es	EK eller chance	Afblok eller kald	Naturligt			
		Konge	Es eller D	Es eller D	GENEREL STIL			
		Dame	K eller B	K eller B	Tynde åbninger , forholdsvis sunde indmeldinger, hårde invitter			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		Bonde	10	10				
Spær 2 -3 - 4		10	T9 ell. HT9x	T9 ell.HT9x				
2 UT = min. 5 – 5 i to laveste umeldte farver		9	T9x	T9x				
		Højt						
		Lavt			2-O-1 SVAR: 10+ , færre hp efter doblinger (ukrav)			
GENÅBNING:		SIGNALER I PRIORITETSORDEN			SPECIELLE MELDINGER, DER KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR			
DIREKTE OVERMELDING (STIL; SVAR, GENÅBNING)		L=Lige; U=Ulige; K=Kald; A=Afvisning; F=Farveskift						
Michaels cuebid (mindst 5 – 5, sund), 2 UT spørger efter minor			Makkers udspil	Modp. udspil	Ved renonce			
		Farve	1. K/A på E,D,B	L / U	K / A			
Efter (1ma) er 2ma: AMA + minor, 2 UT spørger efter minor			2. L/U på K	L//U				
			3.					
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSES HÅND)		Sans	1. K / A på E,D,B	L / U (se *)	K / A			
Mod stærk ut : D =15+, Multi.forsvar			2. L/U på K					
Mod svag ut: D=14+, Multiforsvar			3.					
2 UT = minor eller krav (skæve hænder)		SIGNALER:			Andet:			
		Kald/afvisning	Lav/høj = kald		Bahama mod stærk 1kl og 2kl			
		Markeringer	Lav/høj = lige (Malmø)		Manco, Splint			
		Farveskift	Lavinthal, Omv. Trelde (lige kort = laveste farve)		Svage springstøtter (0-5 HP)			
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; OVERMELDING; SPRING; UT)		1. afkast	K / A, derefter markering af oprindelig længde		Ostot (transfer efter 1MA - D)			
Mod 2 åbninger: Dbl evt. efterfulgt af Lebensohl		Trumfsignaler	Malmø		Nær/fjern, Unserius 3ut			
3 / 4 - åbninger : oplysningsdbl.		Andre signaler	* Mod ut: Forsinket kald fra beg. hænder (små)		Multi-forsvar mod 1 ut			
(Leaping) Michaels (god 5-5 i min+AMA) mod 2 og 3 i major		DOBLINGER			SPECIELLE KRAVPASSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		OPLYSNINGSDBL (STIL; SVAR; GENÅBNING)			(3x) - D/3y - (5x) - pas =krav)			
Mod stærk klør : D = stærkt, 1 UT = de hårde ell. de bløde. Bahama.		Oplysningsdoblinger =11+hfp			Kravpas ved indmeldinger når vi har vist flest hp.			
Mod stærk 2 kl.: Bahama (farven eller 2 nærmeste farver over)					Pass and pull sleminvit.			
					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET			
					Manco, KFT, x-y-sans, Nær/fjern, (1x)-1MA -(?) -2ut (invit+støtte)			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE DOBLINGER			1 mi - (1ut) – 2x = Multi-forsvar, Lebensohl			
1mi - (D) – 2 i samme mi (invit med fit)/3mi = spær		Efter (1 x) - D - (1y) er D = straf			(1x) - pas - (1y) - 1ut =15-18			
1MA - (D) : Bekkasin + omv.Bergen		men efter (1x) - 1/2y - (2/3x) er D = oplysning			BLUFF: sjældent			
RD = 9-11 hp (typisk ikke primær støtte til makkers farve)								
1ru - (D) - 2ny = 4 - 8 hp og god (5) - 6 farve								

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER

ÅBNING	KUNSTIG	MIN. ANTAL KORT	NEG.DBL INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER HVIS MODPARTEN MELDER, ELLER HVIS MAKKER HAR PASSET
1♣		2	4 hj	Nat. 11+ hp (ell. lign spillestyrke)	2/3K = 10+,5+f/0-5, 5+f ;	Ny farve: værdier og UK efter 1kl – 2kl	Nat efter indmeldinger. Systemet
					1/2ut= 6-9/10-11	Efter 1kl-2kl-3kl-3NY er 4kl for at spille	efter dobl. og forhåndspas
					2/3NY = WJS		1kl - (D) - 3x (spær)
1♦		4	4 hj	Nat. 11+ hp (ell. lign spillestyrke)	2/3R=10+,5f/0-5,4+f	Ny farve: værdier og UK efter 1ru – 2ru	Nat efter indmeldinger. Systemet
				Kan være 4-4 i minor ved Marmic	1/2ut= 6-9 m/u. fit /10-11	Efter 1ru-2ru-3ru-3NY er 4ru for at spille	efter dobl. og forhåndspas
					2M/3kl/MA = WJS		
1♥		5	4 ru	Nat. 11+ hp (ell. lign spillestyrke)	2 ut = GK, 4+farve-støtte (Bekkasin)	(1hj-3sp/ 1sp-3ut viser ubekendt single, 9-11)	2ut mindst invit med fit
					2sp=WJS, 3mi=omv. Bergen (støtte)	Omv. Toronto i 3.+4. hånd, KFT	Også systemet efter forhåndspas
1♠		5	4 hj	Nat. 11+ hp (ell. lign spillestyrke)	2 ut = GK, 4+farve-støtte (Bekkasin)	(1MA -4x = renoncesplint typisk 9-11 hp)	2ut minst invit med fit
					3 mi = omv. Bergen (støtte)	Omv. Toronto i 3.+4. hånd; KFT	Også systemet efter forhåndspas
1ut				12-14	Stayman, Totaltransfers	Efter transfer er ny farve UK (single eft.mi)	Efter indmeld.: ingen transfer,
					4kl/4ru = 5-5 i MA (sleminvit/spille)	Brydes relæ vises max m. støtte, gentransfer	D = straf , RD = jævn flugt
						1ut - 2kl , 2ru - 2ut lover ikke major	2ut=Lebensohl, 3mi invit/3MA UK.
					3 X = sleminvit, 6+f	1ut-2kl, 2ru - 3hj (5-5 MA invit)	Spær efter dbl.
2♣	X	0		Eneste krav eller. 20-21 ut el. 24+	2ru=relæ,2MA/3mi=pos,2ut=beg. mi	2kl - 2x - 2ut: Stayman, transfer	D= t.o.,kravpas, D/2ut fra åbn.=20-21
					3 ma = HHxxxx, uden sideværdier	2kl -2ru, 2/3 i farve: farven over= afmeld.	
2♦		5		6-10 hp, 5-6-farve	2ut spørger,	Trinvis: 5f min, 6f min, 5f max, 6f max	2ru - (D) - 3 x spær
					ny farve rundekrav og invit		
2♥		5		6-10 hp, 5-6 farve	2ut spørger, ny farve RK og invit	Trinvis: 5f min, 6f min, 5f max, 6f max	
2♠		5		6-10 hp, 5-6 farve	2ut spørger,	Trinvis: 5f min, 6f min, 5f max, 6f max	
2ut				22 - 23 hp, jævn	Am. staymann, transfer, 4mi slammy	Transfer er UK, uden fit meldes 3ut, gentranf	
3♣		6		Spær 2-3-4 reglen	Ny farve = rundekrav		
3♦		6		Spær 2-3-4	Ny farve = rundekrav		
3♥		6		Spær 2-3-4	Ny farve = rundekrav		
3♠		6		Spær 2-3-4	Ny farve = rundekrav		
3ut	X			Gående minor i 1. + 2.hånd	4/5/6/7 kl = vil spille i makkers minor		MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (slemmeldinger)
4♣		6		Spær 2-3-4		Efter kvantitativ 4ut vises esser trinvis (0,1,2,3,4). Efter utilstrækkelige	
4♦		6		Spær 2-3-4		svar i kvantitative sekvenser kan vi stå i 5 UT.	
4♥		6		Spær 2-3-4		LIDO hvis modparten melder ind efter vores 4ut (lige antal esser = D, pas = ulige)	
4♠		6		Spær 2-3-4			
4ut				Efter specifikke esser	5kl=0 esser, 5ut=2 esser, 6kl=kl es		