


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>				
Generelt sunde indmeldinger, genåbninger og indmeldinger på			UDSPIL	MAKKERS FARVE		
1-trækket kan være underlødige		FARVE	2-4 højest attitudepræget	1-3-5 uden støtte		
Svar: USP		SANS	2-4 højest attitudepræget			TURNERING
		SENERE I SPILLET	4 højest attitudepræget			DIVISION/RÆKKE
		GENNEM SPILFØRER	2-4 højest, top fra sekvens			3 div. Vest
						HOLD NR.
						SPILLERE
						Benny Marquart / Keld Grann
<b>1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)</b>		<b>UDSPIL (HVAD DET UDSPILEDE KORT TYPISK ER FRA)</b>			<b>SYSTEM</b>	
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18HP.		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS		SYSTEMETS NAVN
SVAR Naturligt. Modpartens farve bruges til at søge major		ES	Es – Konge evt. flere kort	Es – Konge evt. flere kort		Århus Acol
		KONGE	Sekvens, Kx eller EK.	Sekvens, Kx eller EK.		GENEREL STIL
4. 11-14HP		DAME	Sekvens, Dx, EDB	Sekvens, Dx, EDB		4 kort åbning major.
SVAR: Naturligt. Modpartens farve bruges til at søge major		BONDE	Sekvens, Bx, EB10	Sekvens, Bx, EB10		
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)</b>		10	Sekvens, 10x, H109	Sekvens, 10x, H109		
GENERELT: IZ: Sund. UZ: Kan være usund		9	Sekvens, 9x, B9x	Sekvens, 9x, B9x		1UT ÅBNING: (11)12-14 HP
2-TRÆKKET: Spær, 2UT 2 farvet til laveste		HØJT	Doubleton	Doubleton		
3+-TRÆKKET: Spær		LAVT	4 højest. Honnør 3.	4 højest. Honnør 3.		2-0-1 SVAR: Rundekrav
GENÅBNING: 2 UT til laveste umeldte		<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				
DIREKTE Michaels Cue Bid. 6-12 eller krav			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	Åbning 2 ruder, der viser svag 2 åbning i hjerter eller Acol 2
		FARVE	1. KA	LU	F	Åbning i major eller 22-24 NT jævn
SPRING: Spørger om hold			2. LU		LU	
GENÅBNING: Michaels Cue Bid			3. F			Åbning 2 hjerter, der viser mindst 4+4 major fordeling samt styrke
<b>MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)</b>		SANS	1. KA	LU	KA	under en åbningshånd.
Multi. 2 ♣ = begge major. 2 ♦ enfarvet major			2. LU		LU	
2NT = 2-farvet stærk. Ellers naturligt.			3. F			
Dobling af svag sans lover ca.14+HP.		KALD/AFVISNING	Lav/Høj			
Genåbning ned til ca. 11HP		MARKERINGER	Malmø			
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)</b>		FARVESKIFT	Lavinthal			
Oplysningsdobling. Indmelding er ikke forcing		1. AFKAST	Markering			
Spring viser en god hånd. Crowhurst mod multi 2 ♦		TRUMFSIGNALER				
2 UT viser 15-18HP.		ANDRE SIGNALER				
3 UT viser 17-20HP.		<b>DOBLINGER</b>				
Lebensohl ved dobling på 2-trækket		<b>OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			<b>SPECIELLE KRAVSITUATIONER</b>	
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER</b>		STIL: Sund. Normalt god fordeling eller supl. styrke			Pas efter makkers 1 UT er doblet, kræver Redobling.	
Naturligt.					Kravpas med "næse" t.o.m. 3 hj.	
		SVAR: UT 7-9 HP, Spring 9-12 HP, 13+HP overmelding				
		GENÅBNING: Kan være usunde.			<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET</b>	
		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD</b>			Manco, hvis modpart doubler vor kunstige melding under 3NT.	
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>		Negativ dobl. Med tvetydig pas t.o.m 3 hjerter			Nær/fjern	
Redobl. Viser 10+HP med interesse for at doble. Ellers 'overhøres'		Styrkedobling af indmelding f.o.m. 3 sp.				
modpartens dobling.		Svardobling, Konkurrencedobling.			<b>BLUFF</b>	
		Hovedregel: Dobling i konkurrerende meldeforløb = supl. styrke			Benny : Ofte mere end 1 gang pr. 3-10 kampe	
					Keld : Ofte mere end 1 gang pr. 3-10 kampe	

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣		4	3♥	12-21HP, naturligt	2♣ -> støtte 13+HP; 3♣ -> støtte 4-7HP;	Der meldes naturligt indtil 2UT. Herefter	Omvendt minor ophæves ved
					2NT -> ♣støtte 10-12 jævne; 2♦ -> ♣støtte	Holdvisende meldinger/advance cue fra	Dobling/indmelding
					10-12HP skæv.	Meldes på 3 træk uden 2UT vises tillæg	
					WJS		
1♦		4	3♥	12-21HP, naturligt	2♦ -> 13+; 3♦ -> 5-9;	Som åbning 1♣.	Omvendt minor ophæves ved
					2NT -> 10-12 jævne; 3♣ 10-12 skæve	Meldes på 3 træk uden 2UT vises tillæg	Dobling/indmelding
					WJS	Undtagen 3♣ efter 2♦.	
1♥		4	3♥	11-21HP, naturligt	2♥ = 6-9 (3 kort støtte); 3♥ 4-6 (min 4♥)	LFT, renoncevisning, styrkevisning	
					3♣ = 8-9, 3♦ = 7-8 (4 kort st.); 2NT støtte 10+		
1♠		4	3♥	11-21HP, naturligt	2♠ = 6-9 (3 kort støtte); 3♠ 4-6 (4 kort st.)	LFT, renoncevisning, styrkevisning	
					3♣ = 8-9, 3♦ = 7-8 (4 kort st.); 2NT støtte 10+		
1ut				(11) 12-14 HP	Jacol- 2 er søgemelding efter major	2♦ ingen major -> 3 major 5 farve krav	Nilsland slikninger
					2 ♦/♥ er 4 farve overførsel. 3 ♣/♦ invit,	Videre meldinger er mindst invit	Lebensohl. Take out doblinger
					2 ♠ = bal invit eller GF med begge minor	2NT min. 3 minor er max og ”støtte”	
2♣	X			18-19HP jævn eller uspecificeret krav	2♦ = relæ. 2♥/♠, 3♣/♦ = stop overfor 18-19HP. 2 UT = 8-10 HP max 1 kontrol	2NT system ved 18-19	Pas = svag. Dobling er styrke.
							Ny farve forcing
2♦	X			Spær med 6♥ eller stærk Acol 2 major	2UT -> spørger om farve/styrke. Ny farve	3♣ = min/dårlig farve; 3♦ = min/god farve	
				Eller 22-24 HP jævn	Er invit.	o.s.v.	
2♥	X	4		Min. 4(5)-4 i major < åbningshånd	2UT spørger om styrke og fordeling	3♣ = min. 3♦ = max 4+4 3♥ = max 5+4	
2♠		(5)6		Spær max 10 HP.	2UT spørger om styrke. Ny farve invit	3♣ til 4♥ er konventionelle svar	
2ut				20-21 HP	3♣ = Amr. Staymann. 3♦/♥ overførsel	3♦ = 1 major 4 farve. 3 major = 5 farve	
3♣				Spær			
3♦				Spær			
3♥				Spær			
3♠				Spær			
3ut				Gående minor	4♦ singletonspørge, 4♥/♠ naturligt	Cue-bids	
4♣				Spær		Splint	
4♦				Spær			
4♥				Spær			
4♠				Spær			
4ut				Esspørgemelding	5♣ = 0 esser. 5♦ = ♦es osv 5UT = ♣es		

