


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 		
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)					TURNERING
normal.			UDSPIL	MAKKERS FARVE	DIVISION/RÆKKE	2.division	NR.
svar: USP		FARVE	4.højeste , MUD lav fra H.	samme.	SPILLERE		
		SANS	attitude	samme	Vagn Søndergaard-Morten Stege		
		SENERE I SPILLET	samme	samme	SYSTEM		
		GENNEM SPILFØRER	samme	samme	SYSTEMETS NAVN		
					5 farve i major		
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)	UDSPIL (HVAD DET UDSPILEDE KORT TYPISK ER FRA)			GENEREL STIL			
2. HÅND/GENÅBNING: 15-17 (18) hp.	UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	moderat aggressiv			
SVAR: sanssystemet	ES	EK	EK , EKD , EKDB,EKDBT				
	KONGE	KD	KDB , EKBT				
4. HÅND: 10-14 hp.	DAME	DB ,	DBT , KDT9				
SVAR: sanssystemet	BONDE	BT	BT9 , EBT , KBT				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)	10	T9 ,Tx	ET9 , KT9 , DT9, T9x				
GENERELT: 2NT : 5-5 i 2 laveste	9	9x	9x	1UT ÅBNING: 15-17 hp			
2-TRÆKKET: 6 farve svag.	HØJT	x , xx , xxx , xxxx osv.	x , xx , xxx , xxxx (xxx) , Bxxx(xx)	1UT SVAR: 6-9 hp			
3 ⁺ -TRÆKKET: 7 (6) farve svag	LAVT	Hxx , Hxxx , osv.	Hxxx(xx) , HHxx(xx)	2-O-1 SVAR: 10+ hp , men kun når mellemhånden passer			
GENÅBNING: konstruktiv med god farve	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			2♦: svag med 6 farve i major.			
DIREKTE: michaels cuebid.		MAKKERS UDSPIK	MODP. UDSPIK	VED RENONCE	2♥: 4♠+5♥		
På 3 trinnet: beder makker melde 3NT med hold i farven.	FARVE	1. K/A	L/U	L/U	2♠: 5♠ og 4+ minor		
SPRING: søger hold til 3NT.		2. L/U		L/U	2NT: 5-5 (4) i minor.		
GENÅBNING: Michaels cuebid		3. F					
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)	SANS	1. K/A	Kald forsinket	L/U			
Capalletti		2. L/U	I/U	L/U			
		3.					
	KALD/AFVISNING	lav = kald					
	MARKERINGER	Malmø					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)	FARVESKIFT	lavinthal					
mod 2 åbninger : Crawhurst. 2 NT = 16-19 hp. herefter 2 NT system.	1. AFKAST	kald/ afvisning					
mod højere åbninger :dobler er oplysende til og med 4♥.	TRUMFSIGNALER						
	ANDRE SIGNALER	forsinket kald mod NT					
	DOBLINGER						
	OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER	STIL:	normal					
	SVAR:						
	GENÅBNING:	ca. 3 hp lavere		VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMA			
	SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			Efter indmelding eller dobling i anden hånd , er ny farve på 2 trinnet			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSD	Svar D , konkurrence D , styrke D , på 1 og 2 trinnet high/low negativ			fra svarer ikke krav. Efter modpartens 1 trinsåbning og vores opl.D			
RD = 10+ hp , meldinger på 2 trinnet er svage på nær 1♥- D- 2♠ ,	på 3 trinnet alm. negativ D. Kravpas til 2♠.			bruges scramble hvis der meldes 2♥ /2♠.			
øvrige meldinger bevarer sin betydning.	RD efter modpartens negative D lover tophonnør.			BLUFF			
				Helbluffer er sjældne , men begge halvbluffer ret ofte.			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣	nej	3	3♠	enten 4+♣ eller NT hånd med 12-14	2♣ = 10+ hp 4+♣. 3♣= 5-9 hp. 4♣= 6+♣ 5-9	efter 1♣-1♦ kan 1NT (12-14) og 2NT(18-19)	2♣= naturlig svag
				eller NT hånd med 18-19	2♦♥♠=4-7 hp 6 farve. Walsh.	indeholde majorfarver. Ellers ikke.	overmelding = 10+ med 4+♣
					3♦♥♠ = 13+ HP , single , 4+♣	X-Y sans. fjerde farve.	2♦♥♠= 4-7 6 farve eller
					2NT = 10-12 jævne 3NT = 13-15 , 4333		6-9 god 5 farve. Nær-fjern
1♦	nej	3	3♠	enten 4+♦ eller 4432 fordeling med 12-14 eller 18-19	analog med 1♣	1♦ -1♥-1NT benægter ♠ farve	analog med 1♣
					1♦-3♣= 5-9 god 6+ farve		
1♥	nej	5	3♠	5+♥ mindst ca 11 hp.	2♥=3♥ 6-9 hp. 2NT = 4♥ 7+hp	efter 2NT : 3♣ =7+ tabere , 3♦= 6 tabere	2♣♦ ikke krav. Nær -fjern
					2♠3♣♦ = single 4♥ 7-9 hp. 3♥ =4-6 hp 4+♥	3♥=5 tabere ,3♠= højst 4 tabere. LFT. 4.farve.	overmelding :10-12 hp 3♥
1♠	nej	5	3♥	analog med 1♥	analog med 1♥	analog med 1♥	analog med 1♥
1ut	nej			15-17 hp	Marionetstaymann		Dobling af kunstig indmelding
					2♦♥♠ =Transfer	antisplint efter transfersvar.	viser strafinteresse. Dobling af
					Nilsland efter straf D.		ægte farve er negativ.
							Scramble.
2♣	ja	0		eneste krav. kan både være farvehånd og sanshånd.	2♦=relæ ,2♥♠/3♣♦ svag med lang farve.	2♣-2♦ : 2♥ kræver 2♠ herefter 2NT=22-23.	Pas =20-21 hp D=22+ hp NT
					2NT= svagt med 5-5 i minor.		ny farve =farvehånd.
2♦	ja	0		5-11 hp (cirka) 6 farve i major. Af og til god 5 farve i 3.hånd.	Plauken. Alle majorspring er spærende i åbners farve.	Plauken	2♦ -D –pas = kan spille 2♦
2♥	ja	5		4/5 i major 5 –11hp.	2NT spørger. 3 i minor er slutmelding.	efter 2NT:3♣ :5♥ min.3♦ 6♥min.3♥: 5/5.min.	
2♠	ja	5		5♠ og 4+ minor 5-11hp.	2NT :stærk spørge.3♣:spil i minor.3♦: ♥?		
2ut	ja			5-5 i minor 5-11 hp.	major er naturlig og krav.		
3♣	nej	6		2-3-4- junior	ny farve er krav. 4 i minor er cuebid.		
3♦	nej	6		analog	analog		
3♥	nej	6		analog	analog		
3♠	nej	6		analog	analog		
3ut	ja			gående minor. måske en sideværdi.	♣ meldinger er for at spille i åbners farve.	1430 exclusion Blackwood. Cuebids.	Trinsvar på indmeldinger efter 4 NT op til 5♠. På højere indmeldinger
4♣	ja	0		god 7+♥ 2 eller 3 esser ud af 5	4♦ = sleminteresse overfor 3 esser.	LIDO.	
4♦	ja	0		god7+♠ 2/3 esser	4♥=sleminteresse overfor 3 esser.		
4♥							
4♠							
4ut	nej			mindst 6/5 i minor.			

