

VEJLEDNING TIL DET LILLE SYSTEMKORT

Indhold

1. Indledning	2
A. Formål	2
B. Udfyldelse af systemkortet	2
2. Generelt	3
A. Notation	3
B. Konventioner.....	4
C. Angivelse af HP-intervaller	4
3. Navne, grundsystem og bluff	5
A. Navne	5
B. Grundsystem	5
C. Bluff.....	5
4. Det offensive system	6
A. Åbningsmeldinger	6
B. Svarmeldinger	6
C. Spec. dobl.	6
D. Slemkonv.	6
E. Øvr. konv.	6
5. Det defensive system	7
A. 1ut.....	7
B. Simple indmelding	7
C. Direkte overmelding	7
D. Majorspring og minorspring.....	7
E. Mod 1ut	7
F. Mod Multi 2♦, svag 2-åbn., svag 3/4-åbn.	7
G. Øvr. konv.	7
6. Modspilsaftaler	8
A. 1. udspil mod farve, 1. udspil mod ut.....	8
B. Senere udspil	8
C. Kald, Markering.....	8
D. 1. afkast.....	8
E. Farveskift.....	8
F. Kortkombinationer	8

1. Indledning

Denne vejledning beskriver, hvordan det lille systemkort skal udfyldes. Læs vejledningen omhyggeligt, før du udfylder systemkortet.

Ved evt. modstrid har turneringsbestemmelserne og turneringens propositioner altid forrang over for bestemmelser i denne vejledning.

A. Formål

1. Formålet med det lille systemkort er at give en kort oversigt over jeres system.
2. Der er ikke plads til mange oplysninger på det lille systemkort. Det er derfor vigtigt at udfylde så mange rubrikker som overhovedet muligt, og i tilfælde af pladsmangel at udvælge nøje, hvilken information der skal gives på systemkortet, så modstanderne får så meget gavn af jeres systemkort som muligt.
3. Det er umuligt at få plads til alle konventioner på det lille systemkort. Som en tommelfingerregel kan man sige, at jo større sandsynlighed der er for, at modstanderne vil overveje at blande sig i meldeforløbet, desto vigtigere er det at beskrive det pågældende meldeforløb på systemkortet.
4. Uanset hvad der fremgår af systemkortet, har modstanderne under alle omstændigheder krav på at kunne spørge om alle jeres makkeraftaler.

B. Udfyldelse af systemkortet

1. Systemkortet kan udfyldes elektronisk eller i hånden.
2. Hvis systemkortet udfyldes elektronisk, bør der tages udgangspunkt i det dokument, der er stillet til rådighed af DBf, og det er ikke tilladt at på nogen måde at rette i dokumentets format.
3. Denne vejledning er tilknyttet den version af systemkortet, der er udgivet pr. 1. september 2002. Det er ikke tilladt at benytte ældre versioner af systemkortet.

2. Generelt

A. Notation

For at udnytte pladsen så godt som muligt bør du benytte en kort, men stadig entydig og forståelig notation. Brug nedenstående principper.

1. Meldeforløb:
 - a. Modstandernes meldinger skrives i parentes, fx $(1\clubsuit)-1\spadesuit-(2\clubsuit)-D$.
2. Farver og benævnelser:
 - a. Farvesymbolerne \spadesuit , \heartsuit , \diamondsuit og \clubsuit bør så vidt muligt anvendes frem for "kl", "klør" o.lign.
 - b. Majorfarver kan forkortes "M", "MA" eller "ma". Minorfarver kan forkortes "m", "MI" eller "mi". Et foranstillet "a" kan benyttes i betydningen "den anden/modsatte major hhv. minorfarve", fx "aM" for "den anden majorfarve".
 - c. Uspecificerede farver kan angives som "x", "y" og "z". En hidtil umeldt farve kan også angives som "ny".
 - d. Meldingen under en bestemt farve kan angives med "U", typisk ved overføringsmeldinger - fx "1ut-2U-2M". Tilsvarende kan meldingen over en bestemt farve angives som "O", fx 1M-3O som fællesnotation for meldeforløbene $1\heartsuit-3\spadesuit$ og $1\spadesuit-3\heartsuit$.
3. Fordelinger:
 - a. Specifikke fordelinger bør angives uden parentes og med farverne i faldende orden, mens uspecifikke fordelinger bør angives i parentes. Ukendt farvelængde angives som "x" (eller angives slet ikke). Eksempler:
 1. 5431 betyder 5 spar, 4 hjerter, 3 ruder og 1 klør.
 2. (5431) betyder enhver fordeling med en 5-farve, en 4-farve, en 3-farve og en singleton.
 3. $5\spadesuit 4m(31)$ betyder 5 spar, 4-farve i ukendt minor, 3-farve i en af de øvrige farver og singleton i den sidste farve.
 4. (54)+M betyder mindst 5-4 eller 4-5 i major.
 - b. Ved angivelse af farvelængder bør der angives et "+", hvis der er tale om en mindste farvelængde frem for en præcis farvelængde. Fx bør "5 \spadesuit " betyde præcis 5 spar, mens notationen "5+ \spadesuit " bør benyttes, når sparfarven kan være længere.
 - c. "BAL" eller "bal" dækker jævne fordelinger, defineret som (5332), (4432) eller (4333). Hvis pladsen tillader det, bør semibalancerede fordelinger nævnes eksplisit.
4. Styrkeintervaller:
 - a. "HP" benyttes i almindelighed som "ægte" honnørpoint, mens "HFP" benyttes for at angive medregning af fordelingspoint (særligt ved støttemeldinger).
 - b. "12-14" inkluderer alle hænder inden for det angivne interval, evt. undtagen 12 exceptionelt dårlige HP, men inkl. 11 exceptionelt gode HP (og tilsvarende i den øvre ende af intervallet).
 - c. "(11)12-14" inkluderer praktisk taget alle hænder inden for intervallet 12-14 og desuden et vist mindretal af hænder med 11 HP.
 - d. "11(12)-14" inkluderer et flertal af hænder med 11 HP.
 - e. "11⁺-14" inkluderer en ikke nærmere specificeret delmængde af hænder med 11 HP.
 - f. Betegnelsen "KT" bruges om "kontroller", hvor et es tæller for 2 KT og en konge for 1 KT.

5. Forkortelser:
 - a. Brug gerne forkortelser, som er rimelig udbredt. Det er rart at nøjes med at skrive "RK" og "UK" i stedet for "rundekrav" og "udgangskrav" (efter temperament kan de engelske forkortelser "RF" og "GF" benyttes, eller "F1" og "FG").
 - b. Brug gerne almindeligt udbredte forkortelser for kendte konventioner, fx "BWM", "RKCB", "LFT" osv.
 - c. Undgå forkortelser, som virker kunstige og som man ikke vil forstå umiddelbart.

B. Konventioner

1. Konventioner angives så vidt muligt med konventionsnavn.
2. Hvis en konvention findes i mange varianter, bør man så vidt muligt supplere med yderligere oplysninger, såsom fordelings- og styrkekrav (gælder specielt Michaels' Cuebid).
3. Hvis en konvention er mindre kendt, og det væsentlige kan beskrives kort, bør man foretrække beskrivelsen frem for navnet.

C. Angivelse af HP-intervaller

1. Når HP-intervaller angives, er det vigtigt at oplyse om den faktisk spillede stil, både på systemkortet og i mundtlige forklaringer. Har man fx aftalt 12-14 sanser, men er klar over, at man ofte falder for fristelsen til at åbne med 11 HP (eller 10!), er det forkert at skrive "12-14". Den faktiske stil er makkeraftalen, og man skal måske skrive "(11)12-14".
2. Ved meldinger, der er relativt uspecifikke med hensyn til fordelingsmønsteret - fx naturlige 1-åbninger i farve - angives HP-intervallet for relativt normale fordelinger. Fx kan man skrive "11-19 HP" ud for åbning 1♠ for at indikere, at man normalt åbner på hænder med 11 HP og derover. Det vil være underforstået, at man måske passer med 11 HP og jævn fordeling, og at man meget vel kan åbne med gode fordelingshænder (5-5/6-4 eller bedre) med 10 HP eller måske endda 9 HP, specielt med velplacerede honnører.

3. Navne, grundsystem og bluff

A. Navne

1. Både fornavn og efternavn bør angives for hver spiller.
2. For medlemmer af DBf bør medlemsnummeret fremgå af rubrikken.

B. Grundsystem

Systemets navn skal angives - om muligt et velkendt navn, selvom man spiller systemet med et par variationer.

C. Bluff

1. For hver af parrets spillere skal der angives en almen bluffhyppighed.
2. Brug gerne følgende standardiserede udtryk: "Ofte" dækker mindst 1 bluff pr. 100 spil. "Aldrig" dækker højst 1 bluff pr. 1000 spil. "Sjældent" dækker området derimellem.
3. NB! Når et sammenspillet par får den erfaring, at der bluffes særligt ofte i bestemte situationer, bliver dette en del af systemet og skal beskrives i den pågældende rubrik. Dette gælder især, når efterfølgende meldinger indrettes efter muligheden for en bluff. I dette tilfælde vil der ofte blive tale om en åbent forsvar-konvention (eller det gør måske ligefrem systemet højkunstigt).
4. Bluff i modspillet skal ikke nævnes i denne rubrik.

4. Det offensive system

A. Åbningsmeldinger

1. Alle åbningsmeldinger med aftalt betydning til og med 4♠ skal nævnes.
2. For hver åbningsmelding skal fordelings- og styrkekrav angives, inkl. zoneafhængighed.
 - a. Minimumsfarvelængder skal angives, også for spærremeldinger.
 - b. Styrkekrav angives så præcist som muligt.
 - c. Der skal ikke tages højde for "3. håndsåbninger", medmindre meldingens betydning er væsentligt anderledes i 3. hånd.
 - d. Sunde spærreåbninger i 4. hånd skal ikke angives.
3. Så vidt muligt angives valg af åbningsfarve med 4-4.

B. Svarmeldinger

1. Rubrikken bør udfyldes så grundigt som muligt for alle åbningsmeldinger.
2. Pladsen skal udnyttes, så modstanderne får så brugbare oplysninger som muligt på forhånd, idet der lægges størst vægt på svarmeldinger, hvor der er sandsynlighed for, at 4. hånd vil melde.
3. Svarmeldinger i konkurrerende meldeforløb nævnes også, specielt efter åbning 1ut.
4. Hvis der ikke er plads til at beskrive alle relevante svarmeldinger, prioriteres der normalt i følgende orden:
 - a. Kunstige svar uden spring.
 - b. Kunstige svar med spring.
 - c. Naturlige svar.

C. Spec. dobl.

Her nævnes så vidt muligt alle doblinger af følgende art:

1. Negative doblinger.
2. Dobliger, som hverken er straf eller takeout, men som har specifik betydning, fx Support Double, Anti-Manco, udspilsdirigerende doblinger, splinterdoblinger.

D. Slemkonv.

Her nævnes de vigtigste slemkonventioner, fx:

1. Cuebids, Trelde.
2. Esspørgemeldinger, fx BWM eller RKCB(1430). Tilføjelser som DEPO/DOPI nævnes, hvis der er plads.
3. Andre slemkonventioner, fx Formel 7.

E. Øvr. konv.

1. Her nævnes konventioner, der ikke er slemkonventioner, og som ikke er nævnt andetsteds for det offensive system, fx XY-ut, LFT, fit bids.
2. Man kan evt. udelade konventioner, der regnes for alment vedtagne meldeprincipper, fx 4. farve.

5. Det defensive system

A. 1ut

1. Her skal betydningen af indmelding 1ut angives for følgende meldeforløb:
 - a. "2. hånd": (1x)-1ut.
 - b. "4. hånd": (1x)-pas-(pas)-1ut.
2. HP-interval og svarsystem skal fremgå; svarsystemet kan evt. være "som efter 1ut-åbning".

B. Simple indmelding

Her angives:

1. Omtrentligt minimum og maximum på hhv. 1- og 2-trinet.
 - a. Evt. tilbøjelighed til at melde ind på en 4-farve.

C. Direkte overmelding

1. Dette afsnit indeholder betydningen af indmelding i åbners farve uden spring.
2. Beskrivelsen *skal* indeholde fordelings- og styrkekrav. Eksempel: "(1m)-2m=(54)+M og 8+ HP, (1M)-2M=4aM5+m og 11+ HP".

D. Majorspring og minorspring

Her beskrives betydningen af hhv. (1x)-2M med spring og (1x)-3m. Fordelingskrav samt omtrentligt minimum og maximum skal angives.

E. Mod 1ut

Her beskrives forsvar mod *naturlige* sansåbninger.

1. Der skal beskrives indmeldinger i direkte position og relevante svar herpå. Hvis intet andet angives, antages det, at samme system anvendes i genåbningspositionen samt efter egen forhåndspas.
2. Hvis betydningen af en melding afhænger af sanshåndens styrke, skal dette fremgå.

F. Mod Multi 2♦, svag 2-åbn., svag 3/4-åbn.

Her beskrives forsvar mod de respektive spærreåbninger, med hovedvægten på doblinger og kunstige indmeldinger.

G. Øvr. konv.

Her nævnes konventioner, som ikke er nævnt andetsteds for det defensive system, fx USP.

6. Modspilsaftaler

A. 1. udspil mod farve, 1. udspil mod ut

Angiver overordnede principper for åbningsudspil, gerne i form af konventionsnavn.

B. Senere udspil

Angiver overordnede principper for senere udspil - angiv særligt, hvis der anvendes andre principper gennem spillførerens hånd.

C. Kald, Markering

1. Angiver typen af kald og markering - ofte "omvendt kald" og "Malmö". Ved Malmö-markeringer er oprindelig længde underforstået, hvis intet andet fremgår.
2. Romersk kald, Obvious Shift Principle, Trelde farveskiftsignal o.lign. skal fremgå eksplicit, hvis de anvendes.
3. Forsinket kald angives også her.

D. 1. afkast

1. Angiver typen af signal, første gang man ikke kan bekende, fx "kald/afvisning", "markering i uinteressant farve", "Lavinthal", "Roterende kald".
2. Angiv, hvis der spilles forskelligt mod farve og sans.

E. Farveskift

Her angives typen af farveskiftsignal - ofte Lavinthal.

F. Kortkombinationer

Her markeres for hver kortkombination, hvilket kort der normalt spilles ud i åbningsudspillet fra den pågældende kombination.