

# VEJLEDNING TIL DET STORE SYSTEMKORT

## Indholdsfortegnelse

<b>1. Indledning</b> .....	<b>2</b>
A. Formål .....	2
B. Udfyldelse af systemkortet .....	2
<b>2. Generelt</b> .....	<b>3</b>
A. Notation .....	3
B. Konventioner.....	4
C. Angivelse af HP-intervaller .....	4
<b>3. Forsiden, højre del</b> .....	<b>5</b>
A. Turnering, division/række, holdnr., spillere.....	5
B. Grundsystem og generel stil .....	5
C. Meldinger, som kan kræve særligt forsvar .....	5
D. Specielle kravsituationer.....	7
E. Vigtige oplysninger, der ikke passer ind i skemaet.....	7
F. Bluff .....	7
<b>4. Kortets inderside</b> .....	<b>8</b>
A. Åbning .....	8
B. Kunstig.....	8
C. Min. antal kort.....	8
D. Neg. dbl. indtil .....	8
E. Beskrivelse .....	8
F. Svar.....	9
G. Videre meldeforløb.....	9
H. Meldinger af forhåndspasset hånd.....	9
I. Slemkonventioner.....	10
<b>5. Forsiden, venstre del</b> .....	<b>11</b>
A. Indmeldinger.....	11
B. Indmelding 1ut.....	11
C. Springindmeldinger .....	11
D. Cuebid .....	12
E. Mod ut .....	12
F. Mod spærreåbninger .....	12
G. Mod kunstige stærke åbninger .....	12
H. Efter modpartens oplysningsdobling .....	13
<b>6. Forsiden, midterste del</b> .....	<b>14</b>
A. Udspil .....	14
B. Signaler i prioriteret orden .....	14
C. Signaler .....	14
D. Oplysningsdobliger .....	15
E. Specielle, kunstige og konkurrerende D/RD.....	15
<b>7. Supplerende beskrivelse</b> .....	<b>16</b>

# 1. Indledning

Denne vejledning beskriver, hvordan det store systemkort skal udfyldes. Læs vejledningen omhyggeligt, før du udfylder systemkortet, og vær omhyggelig i arbejdet, når du udfylder systemkortet. Mens det lille systemkort ofte anvendes i turneringer under relativt afslappede former, anvendes det store systemkort i turneringer, hvor spillerne skal have mulighed for at forberede sig seriøst og kan tillade sig at forvente høj kvalitet i forklaringer af makkeraftaler, både via systemkortet og efter forespørgsel. Derfor kan systemkortet ikke bare udfyldes hurtigt på få minutter - der må investeres væsentlig tid, evt. over en længere periode for at få lejlighed til at finpudse beskrivelserne.

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

Systemkortet er i det store og hele en kopi af WBF's systemkort, men vejledningen adskiller sig på en del punkter, fordi det danske systemkort benyttes i turneringer, hvor der generelt er mindre forskel i meldemetoderne, og hvor der ikke bør være sprogbarrierer hverken i forbindelse med læsning af systemkortet eller i forbindelse med forklaring af meldinger ved bordet.

## A. Formål

1. Formålet med det store systemkort er at beskrive systemet grundigt nok til, at et modstanderpar kan forberede sig på systemet samt i almindelighed vil have en overordnet fornemmelse af meldingernes betydning alene ved at konsultere systemkortet.
2. Det er ikke meningen, at systemkortet skal udgøre en komplet beskrivelse af systemet - du skal fokusere på systemkortets brugbarhed for modstanderne. Det er langt vigtigere at beskrive meldeforløb, hvor modstanderne kunne finde på at blande sig, end at beskrive fjerde melderunde i rent konstruktive meldeforløb - detaljer, som det vil være naturligt at få opklaret ved bordet, behøver ikke fremgå af systemkortet.
3. Specielt hvis der ikke spilles med skærme, kan det skade modstanderne at stille spørgsmål under meldeforløbet, enten i kraft af de ubeføjede oplysninger, sådanne spørgsmål giver makker, eller ved de oplysninger, spørgsmålene (eller svarene herpå) giver jer. Det er jeres ansvar at sikre, at modstanderne ikke bliver skadet, hvis de helt rimeligt er tilbageholdende med at stille spørgsmål under meldeforløbet.
4. Meldeforløb, som modstanderne bør være forberedt på hjemmefra, skal være omhyggeligt angivet, først og fremmest åbent forsvar-aftaler. Læs mere om dette i afsnit 3C.
5. Uanset hvad der fremgår af systemkortet, har modstanderne under alle omstændigheder krav på at kunne spørge om alle makkeraftaler.

## B. Udfyldelse af systemkortet

1. Systemkortet udfyldes elektronisk.
2. Der må ikke rettes i formatet; dog er det tilladt at rette på opdelingen af kortets inderside til de enkelte åbningsmeldinger (afsnit 4A) samt på placeringen af overskriften "Andet" i rubrikken "Meldinger, som kan kræve særligt forsvar" (afsnit 3C).
3. Denne vejledning er tilknyttet den version af systemkortet, der er udgivet pr. 1. juli 2012. Det er tilladt at benytte ældre versioner af systemkortet, men spillerne bør udfase disse i forbindelse med nye makkerskaber.

## 2. Generelt

### A. Notation

For at gøre det let at overskue den store mængde af information bør du være omhyggelig med notationen. Brug nedenstående principper.

#### 1. Meldeforløb:

- a. Modstandernes meldinger skrives i parentes, fx  $(1♣)-1♠-(2♣)-D$ .

#### 2. Farver og benævnelser:

- a. Farvesymbolerne ♠, ♥, ♦ og ♣ 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 overførmeldinger - fx "1ut-2U-2M". Tilsvarende kan meldingen over en bestemt farve angives som "O", fx 1M-3O som fællesnotation for meldeforløbene  $1♥-3♠$  og  $1♠-3ut$ .

#### 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.  $5♠4m(31)$  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♠" betyde præcis 5 spar, mens notationen "5+♠" 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 eksplicit.

#### 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<sup>+</sup>-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. Det er vigtigere at kende en meldings præcise betydning end navnet på den konvention, meldingen er en del af. Hvis det er let at beskrive en konvention ved dens betydning, og konventionen ikke er meget almindelig, bør du derfor foretrække at angive en meldings betydning frem for et konventionsnavn. Eksempler:
  - a. Stayman, Stenberg, Gerber, BWM og Landy er meget udbredte konventioner, hvor enhver anstrengelse for at forklare betydningen på systemkortet ofte kun vil forplumre billedet, også selvom konventionerne findes i et par varianter, specielt vedrørende de fortsatte meldinger.
  - b. Cappelletti Cuebids og Lionels sansforsvar er meget veldefinerede konventioner, men de færreste ved, hvad de dækker over, så bruger du sådanne konventioner, bør du om muligt beskrive betydningen af meldingerne i stedet, da beskrivelsen ikke fylder meget.
  - c. Formel 7 er en meget veldefineret konvention, men folk, der ikke anvender den, kender den næppe heller. Alligevel bør du ikke beskrive den på systemkortet, da beskrivelsen er meget omfattende i forhold til værdien heraf, når modstanderne sagtens kan nøjes med at spørge om meldingerne efter den afsluttende pas.
2. Når det giver mening, bør konventioner desuden ledsages af en beskrivelse af særlige krav til styrke og fordeling, der gælder i makkerskabet. Specielt med en konvention som Michaels' Cuebid er dette vigtigt - modparten bør alene ved et kig på systemkortet kunne få information om, hvorvidt der er lovet 5-4 eller 5-5, og der er også store variationer i de anvendte styrkeintervaller, fx fordi nogle forbyder mellemstyrke; desuden er der mulige negative slutninger, som modstanderne også skal have fuld adgang til at drage.

## 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. Forsiden, højre del

#### A. Turnering, division/række, holdnr., spillere

1. Rubrikken udfyldes med fx "Divisionsturneringen 2010-11", "2. division" og "6".
2. For par, der fortsætter med at spille sammen, skal disse rubrikker opdateres hvert år.
3. Det kan som regel tillades at benytte systemkortet fra divisionen i andre danske turneringer (fx Danish Open eller en klubturnering), uden at disse felter rettes, forudsat at det er tilladt bruge det store systemkort i de pågældende turneringer, og systemet i øvrigt er tilladt.
4. Både fornavn og efternavn skal angives for hver spiller.
5. Hvis et tremandspar spiller eksakt samme system uanset den aktuelle konstellation, er det tilladt at skrive alle tre navne på.
6. For medlemmer af DBf bør medlemsnummeret fremgå af rubrikken.

#### B. Grundsystem og generel stil

1. Rubrikken skal opsummere meldesystemet så præcist som muligt i korte formuleringer - groft sagt hvad man ville sige til modstanderne, hvis man kun havde 20 sekunder til at forklare hele systemet.
2. Resumeet bør inkludere følgende:
  - a. Systemets navn - om muligt et velkendt navn, selvom man spiller systemet med et par variationer.
  - b. Om der spilles 4- eller 5-farve major, samt evt. stærk eller tvetydig klør.
  - c. Typen af svarene 1ut og 2-over-1, hvis man ikke spiller "standard" 1ut=6-9 hhv. 2/1=10+.
  - d. Særlige svarmeldinger på lavt niveau.
  - e. Styrken af åbning 1ut.
  - f. Typen af åbninger på 2-trinet og højere (stærk 2♣ kan udelades).
  - g. Evt. andre særlige karakteristika ved systemet eller stilen.
3. Systemets navn nævnes først, dernæst åbningsmeldingerne, dernæst resten. Eksempler:
  - a. Acol med 5-farve ♠, 1ut=12-14 u.z. og 15-17 i z., Multi. Relativt sunde åbninger og svar.
  - b. Modern Standard: 4-farve major (major før minor), 1ut=15-17, Multi. Sunde 2/1-svar (11+ hvis ej 6-farve; 1M-1ut=6-11).
  - c. Nusine: Tvetydig klør med transfersvar på 1-trinet, 5-farve major, åbning 1ut=12-14. Svar på 1-trinet kan være ret lette, 1M-1ut er rundekrav, 2/1 er gamekrav efter åbning 1M. Aggressiv spærrestil i 1. og 3. hånd u.z.
  - d. Relæ-Precision: Stærk klør med krydsvendte svar, 5-farve major (aggressive åbninger), åbning 1ut=12-15. 1M-1ut er kunstigt gamekrav, og svarer fortsætter ofte med relæmeldinger; også relæer fra åbners side efter 1♣-åbningen. 2/1-svar efter åbning 1M er transfer (2♣ flertydig). Transferindmeldinger i defensiven.

#### C. Meldinger, som kan kræve særligt forsvar

Dette er den vigtigste rubrik på systemkortet, og den skal derfor udfyldes særlig omhyggeligt. Hvis der mangler oplysninger i denne rubrik, kan det straffes med fradrag af KP.

1. Rubrikkens første linje skal indeholde overskriften "Åbent forsvar-aftaler" i fed skrifttype. Alle åbent forsvar-aftaler skal ubetinget fremgå under denne overskrift. Ingen andre aftaler må stå under denne overskrift. Hvis systemet ikke indholder nogen åbent forsvar-aftaler, skrives evt. "Ingen" for at tydeliggøre dette.
2. Øvrige relevante aftaler skal stå under overskriften "Andet", som også skal være i fed skrifttype. Det er tilladt at flytte denne overskrift, således at rubrikken udnyttes bedst muligt. Åbent forsvar-aftaler må ikke stå under denne overskrift.
3. Under overskriften "Andet" er hovedprincippet, at du skal overveje at nævne alle meldinger, der skal alertes, i følgende tre situationer:
  - a. Åbningsmeldinger.
  - b. Svarmeldinger på makkers åbning i farve på 1-trinet.
  - c. Indmelding efter MTH's åbning i farve på 1-trinet (samt dobling med usædvanlig betydning).
4. Hvis modstanderne må forventes at have et standardforsvar parat uden at have behov for at genopfriske det hver for sig eller indbyrdes, bør meldingen *ikke* medtages i rubrikken. Dette gælder især:
  - a. Åbninger på 1-trinet: Åbning 1♣/♦ på evt. doubleton eller 3-farve, stærk klør, tvetydig klør, skraldespandsrunder, kamikaze-sans.
  - b. Åbninger på 2-trinet og højere: 2♣/♦ visende i nærheden af en kravhånd, Multi 2♦, 2♥/♠ visende farven og en minor, samt 3ut gående minor.
  - c. Svarmeldinger: Springmeldinger, 1M-1ut som rundekrav, meldinger af forhåndspasset hånd, meldinger efter MTH's indmelding eller dobling, 1♣-1♦ i et stærkt klørsystem, samt positive naturlige svar i et tvetydigt klørsystem.
  - d. Indmeldinger på MTH's åbning: Michaels, 2ut=de to laveste.
5. Følgende må *ikke* medtages i rubrikken:
  - a. Forsvar mod sansåbninger (åbent forsvar-aftaler skal dog nævnes jf. punkt 1 ovenfor).
  - b. Forsvar mod kunstige stærke åbninger.
  - c. Meldinger af forhåndspasset hånd.
  - d. Slemkonventioner.
6. Du bør anstrenge dig for at gøre rubrikken overskuelig. Dette indebærer bl.a. følgende:
  - a. Overskriften "Andet" kan flyttes, så rubrikken kan udnyttes bedst muligt.
  - b. Der må ikke beskrives mere end én melding pr. linje.
  - c. Beskrivelsen af en melding kan evt. fylde mere end én linje, men hvis beskrivelsen er kompleks, kan du overveje at beskrive den i den supplerende beskrivelse. I dette tilfælde skal denne rubrik indeholde en tydelig reference til den supplerende beskrivelse, fx "Åbning 2♠: SE NOTE 1".
  - d. Hvis rubrikken er fyldt op med relativt naturlige eller velkendte meldinger, kan du overveje at fjerne de mindre væsentlige punkter.
  - e. Hvis der ikke er plads i rubrikken, afsluttes den med en reference til den supplerende beskrivelse, fx "SE DESUDEN NOTE 3-7".
7. Der er intet krav om at foreslå et forsvar mod aftaler nævnt i denne rubrik.

## D. Specielle kravsituationer

1. Det vigtigste i denne rubrik er at beskrive parrets aftaler om, i hvilke konkurrerende meldeforløb der skabes kravpas, hvor dette ikke er oplagt (det skader bestemt heller ikke at aftale dette!).
2. Skriv også, hvor højt der kræves til i diverse konkurrerende meldeforløb som fx (1ut)-D, 1x-(D)-RD, (3m)-D-(5m) o.lign.
3. Særlige aftaler i slemzonen i åbenlyst stærke meldeforløb skrives ikke her, men i rubrikken Slemkonventioner.

## E. Vigtige oplysninger, der ikke passer ind i skemaet

1. Denne rubrik benyttes til diverse konventioner og aftaler, som er interessante for modstanderne at kende til, fx XY-ut, LFT, fit bids, Lebensohl som generelt princip i konkurrerende meldeforløb, Doubt-Showing Redouble.
2. Defensive konventioner, som ikke er nævnt andetsteds, bør normalt nævnes. Offensive konventioner, som hører til rent konstruktive meldeforløb, kan udelades, hvis det skønnes, at modstanderne ikke vil være skadet af, at de først spørger om betydningen før udspillet.
3. Rubrikken må ikke anvendes til oplysninger, som der bare ikke var plads til i den relevante rubrik - her skal den supplerende beskrivelse benyttes.

## F. 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. Desuden skal der om muligt angives et "mønster" for bluffmeldingerne, fx "bluff forekommer oftest som åbning 1M i 3. hånd u.z., og da ofte med korthed i åbningsfarven". Der skal lægges særlig vægt på muligheden for bluff i kunstige sekvenser, herunder om det evt. er muligt at afsløre egen bluff (bortset fra at passe til en kravmelding o.lign.).
4. 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).
5. Bluff i modspillet skal ikke nævnes i denne rubrik.

## 4. Kortets inderside

### A. Åbning

1. Alle åbningsmeldinger med aftalt betydning skal nævnes, normalt til og med 4ut eller 5♦ - pas nævnes dog kun, hvis den har en særlig betydning.
2. Det er tilladt at slå meldinger sammen for at spare plads eller forbedre overskueligheden, fx er det sjældent nødvendigt at skelne mellem åbning 3♥ og 3♠, hvis man spiller naturligt. Det er således ikke påkrævet at bevare det fortrykte indhold af søjlen længst til venstre - man kan også tilføje flere linjer til åbningsmeldinger, hvor systemet ikke kan beskrives tilfredsstillende på den oprindeligt tildelte plads.

### B. Kunstig

Markér kunstige åbninger. For åbninger i farve er det meldinger, der ikke lover mindst 3-farve, eller som samtidig lover en anden farve. For sansåbninger er det meldinger, der ikke lover omtrent jævn fordeling.

### C. Min. antal kort

1. Angiv den garanterede minimumslængde i den meldte farve (ikke relevant for sansåbninger).
2. Der skal ikke tages højde for "3. håndsåbninger", fx hvis man lover 6-farve med åbning 2♥/♠ i 1./2. hånd, men kun 5-farve i 3. hånd, skrives "6" - der uddybes med variationer i 3. hånd i feltet "Beskrivelse".
3. Zoneafhængighed bør skrives direkte i denne rubrik, fx "UZ: 5, IZ: 6" - fordelt på to linjer aht. overskueligheden.

### D. Neg. dbl. indtil

1. For hver åbning angives, hvor højt op der spilles negative doblinger.
2. De nærmere aftaler skal desuden præciseres i rubrikken "Dobliger" på forsiden, midterste del. Eksempler:
  - a. "Negative doblinger klassiske på 1- og 2-trinet, tages aldrig ud med jævn hånd på 3-trinet og derover."
  - b. "high/low-dobliger; 2/1 er NF efter fjendens indmelding."

### E. Beskrivelse

1. Åbningsmeldinger skal beskrives så udførligt som muligt mht. både den egentlige aftale og den generelle stil i makkerskabet. Følgende bør indgå i beskrivelsen:
  - a. Valg af åbningsfarve.
    1. Regler for valg mellem flere 4-farver skal fremgå.
    2. Hvis man med visse fordelinger systematisk åbner med en farve, som ikke er den længste, skal dette fremgå (dog ikke når man med 5-6 åbner i højeste farve af hensyn til meldeøkonomi).
    3. Det er dog ikke nødvendigt med en særlig beskrivelse af, at man åbner med en 3-farve i minor, hvis en åbning 1♥/♠ ville love 5-farve, men spiller man 5-farve major og 3-farveåbninger i minor, skal det fremgå, hvordan man åbner med 3-3 i minor.
    4. Evt. særlige aftaler om at åbne 1♣ med 5♠5♣ bør fremgå.
  - b. Bundgrænsen for åbning med hhv. balancerede og ubalancerede hænder i 1./2. hånd.



- c. Variationer i 3. hånd, både mht. styrke og farvelængde.
  - d. Betingelser for uventede fordelinger - fx for sansåbninger: 6-farve i minor, 5-farve i major, 4M5m22, blank honnør, lille singleton; herunder om man åbner konsekvent i sans på sådanne hænder, eller hvordan man vurderer.
  - e. For spærremeldinger: Krav til farvekvalitet, sidestyrke og generel styrke (spillestik, tabere og/eller HP). Afhængigheder af zone og position angives også. Spiller man en fri stil, må man beskrive stilen så godt som muligt, fx "3-10 HP, mindst fornuftig 6-farve, 6-7 spillestik i z., 4-6 spillestik u.z."
2. Mange par spiller i praksis en mere fri stil end angivet på systemkortet, specielt ang. spærremeldinger. Undgå denne uoverensstemmelse, og beskriv ikke den disciplinerede stil, man prøver at aftale, men den stil, der faktisk spilles - det er jo den, modstanderne skal oplyses om!

## F. Svar

1. For 1-åbninger gælder følgende:
  - a. Samtlige kunstige svar bør medtages her (undtagen 4ut efter esser o.lign.).
  - b. Blandt naturlige svar skal der findes en passende balance - det er overflødigt at skrive "1ny=6+ m. 4-farve eller 5+ m. mindst 5-farve", men en meget aggressiv svarstil bør beskrives, og ligeledes fx "1M=kan indeholde længere ruder, hvis der ikke er styrke til udgang".
  - c. Springmeldinger af svarhånden bør altid beskrives, da der er mange varianter i omløb.
  - d. Meldinger efter 1x-(D) har deres egen rubrik på systemkortet og skal derfor ikke beskrives her - det samme gælder negative doblinger af svarer.
2. Ved spærreåbninger gælder følgende:
  - a. Alle relevante svar skal beskrives, så modstanderne ikke bliver skadet af, at de ikke havde fået lejlighed til at forberede et ordentligt forsvar.
  - b. Specielt skal man passe på at få forklaret "spørgemeldinger" ordentligt, så det er tydeligt, om der loves styrke.
  - c. Det skal også anføres, hvis man kan passe taktisk til en kunstig spærreåbning uden at love længde i en farve, som åbner ikke har lovet.
  - d. Husk muligheden for enten at udvide antallet af linjer til beskrivelsen eller for at forklare uddybende i den supplerende beskrivelse.
  - e. Overvej også at beskrive svarmeldinger efter indmelding eller specielt dobling af 2. hånd.

## G. Videre meldeforløb

1. Her skal man primært beskrive åbners kunstige fortsættelser (medmindre de hører til under Slemkonventioner), men evt. kan svarers kunstige fortsættelser også beskrives.
2. Der skal findes en passende balance, så man ikke beskriver hele systemet - beskrivelsen skal være tilstrækkelig til, at modstanderne kan være velforberedt og ikke skal afsløre sig med spørgsmål under meldeforløbet, men rent konstruktive sekvenser, hvor modstanderne ikke forventes at blande sig, kan sagtens udelades, hvis rubrikken i forvejen er fyldt op af mere relevant information.

## H. Meldinger af forhåndspasset hånd

Ændringer i forhold til det almindelige system skal beskrives, fx Omvendt Toronto, spring til 2ut, ændret interval for 1x-1ut osv.

## I. Slemkonventioner

1. Her beskrives først og fremmest cuebids og kontrolspørgemeldinger samt esspørgemeldinger og fortsættelser på disse.
  - a. Stort set alle melder cuebids så økonomisk som muligt, dvs. 1. og 2. kontroller blandet mellem hinanden, så dette er underforstået, hvis man bare skriver "cuebids".
  - b. Vedr. esspørgemeldinger medtages også konventioner, der gælder efter fjendens indmelding, fx DEPO og DOPI, herunder hvornår disse anvendes (fx "DEPO efter indmelding over 5 i vores trumf).
2. Man kan overveje at skrive yderligere oplysninger i den supplerende beskrivelse, men ofte kan modstanderne være tilfredse med en "overskrift" på systemkortet suppleret med deres ret til at spørge om meldeforløbet inden udspillet.
3. Særlige aftaler i kravpassituationer over udgangsniveau samt offersituationer bør også beskrives her.

## 5. Forsiden, venstre del

Særligt i denne del af systemkortet mangler der plads, og det skal stærkt overvejes at uddybe på den supplerende beskrivelse.

### A. Indmeldinger

1. Stilen for simple indmeldinger i farve skal angives, herunder fx:
  - a. Omtrentligt minimum og maximum på hhv. 1- og 2-trinet.
  - b. Zonestillingens betydning.
  - c. Hvor stor vægt der lægges på farvekvaliteten.
  - d. Under hvilke omstændigheder der kan meldes ind på en 4-farve.
2. Svarmeldinger angives, herunder fx:
  - a. Principper for direkte støttemeldinger - både naturlige og kunstige.
  - b. Hvorvidt ny farve er rundekrav.
  - c. Betydningen af sansmeldinger.
  - d. Betydningen af overmelding i åbners farve.
  - e. Hvorvidt der spilles USP og i så fald i hvilke situationer.
  - f. Betydningen af spring i ny farve.
3. De tilsvarende spørgsmål besvares også angående indmelding i balanceringspositionen og svar herpå.
4. Overvej at benytte den supplerende beskrivelse for at kunne give en tilfredsstillende beskrivelse - der er ikke meget plads i rubrikken.

### B. Indmelding 1ut

1. Her skal betydningen af indmelding 1ut angives for følgende tre meldeforløb:
  - a. "2. hånd": (1x)-1ut.
  - b. "4. hånd": (1x)-pas-(1y)-1ut.
  - c. "Genåbning": (1x)-pas-(pas)-1ut.
2. For naturlige sansmeldinger antages det, at de lover hold i fjendens farve(r), undtagen ved genåbning. I modsat fald skal det fremgå af systemkortet.
3. HP-interval og svarsystem skal fremgå; svarsystemet kan evt. være "som efter åbning".

### C. Springindmeldinger

1. Stilen skal beskrives, særligt for svage springindmeldinger (og særligt på 2-trinet). Herunder om man kan springe på 5-farve, betydningen af farvekvaliteten, aftaler om maximal defensiv styrke, betydningen af zonestillingen osv.
2. Kunstige svar skal angives, herunder 2ut (hvis den er kunstig, og hvad den i så fald spørger efter), samt hvorvidt ny farve er krav eller ej, og om det kan være udspilsdirigerende eller fit bid eller er helt naturligt.
3. Hvis nogle af springindmeldingerne er kunstige, skal dette fremgå, enten ved et velkendt konventionsnavn eller ved en beskrivelse (som meget vel kan være på den supplerende beskrivelse, hvis det fylder for meget). Det skal fremgå, hvilke farver og farvelængder der vises. Desuden bør du beskrive fortsættelser, særligt i fortsat konkurrerende meldeforløb.

4. Under genåbning skrives betydningen af springmeldinger efter (1x)-pas-(pas), inkl. forskelle mellem meldinger på 2- og 3-trinet og mellem meldinger i major eller minor.

## D. Cuebid

Dette afsnit indeholder betydningen af indmelding i modpartens farve med eller uden spring.

1. Beskrivelsen *skal* indeholde fordelings- og styrkekrav, på samme måde som for almindelige indmeldinger (se evt. afsnit 5A). Eksempel: "(1m)-2m=(54)+M og 8+ HP, (1M)-2M=4aM5+m og 11+ HP".
2. Svarmeldinger skal beskrives - hvilke meldinger der er pass-or-correct, hvilke der er naturlige, og hvilke der er krav, også hvis 3. hånd melder i mellemtiden (her er betydningen af en dobling særligt interessant at vide). Hvis indmelder har en ukendt farve, desuden hvilke meldinger der søger farven.
3. NB! Når melding i modpartens farve er naturlig, skal dette også fremgå, hvilket måske er særlig relevant efter (1x)-pas-(1y).

## E. Mod ut

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. Betydningen af springindmeldinger skal også fremgå - typisk spærrende eller konstruktiv (angiv gerne omtrentlig honnørstyrke og garanteret farvelængde).
3. Om muligt beskrives stilen i meldingerne, herunder hvor aggressivt man melder i forhold til honnørstyrke, fordeling, farvekvalitet og zonestilling.
4. Husk også indmeldinger i 4. hånd, særligt efter Stayman eller overføring af 3. hånd.
5. Hvis betydningen af en melding afhænger af sanshåndens styrke, skal dette fremgå, herunder hvad der afgør, om sanshånden opfattes som "stærk" eller "svag" - fx "stærk" = "kan indeholde 16 HP", "lover mindst 14 HP", eller "intervalmidtpunktet er mere end 14 HP".
6. Evt. aftalt forsvar mod en naturlig 2ut-åbning angives også i denne rubrik, og evt. også indmelding efter (1♣)-pas-(1♦)-pas-(1ut) i et stærkt klørsystem.

## F. Mod spærreåbninger

1. Først beskrives doblinger, særligt hvis der ikke spilles oplysningsdoblinger. Svar på doblingen skal beskrives - primært om man spiller Lebensohl.
2. Andre takeout-meldinger beskrives også (fx hvis man spiller Sort/Rød).
3. Doblinger af 4. hånd kan også beskrives, fx meldeforløb som (3x)-pas-(3y)-D.
4. Desuden skal følgende så vidt muligt angives:
  - a. Tofarvede indmeldinger, kunstige springmeldinger, overmelding i åbners farve, indmelding 4ut.
  - b. Særlige systemer efter naturlig indmelding 2ut eller 3ut.
  - c. Forsvar mod Multi.
  - d. Aftalte forsvar mod andre kunstige spærreåbninger.

## G. Mod kunstige stærke åbninger

Gælder primært forsvar mod stærk klør samt mod 2♣ eneste krav o.lign.

1. Det er normalt ikke tilstrækkeligt at angive, hvilke konventioner der anvendes. Indmeldingsstilen varierer kraftigt fra par til par og bør også beskrives, fx hvor aggressivt der meldes på hhv. 1-, 2- og 3-trinet, specielt u.z., og hvilken fordeling og farvekvalitet der forventes.
2. Specielt for tofarvede samt tvetydige indmeldinger bør svarsystemet beskrives - hvilke meldinger der er naturlige, hvilke der er pass-or-correct osv.

## **H. Efter modpartens oplysningsdobling**

Det er vigtigt at udfylde denne rubrik nøje, fordi der ofte vil blive konkurreret yderligere, hvorfor modstanderne skal have adgang til oplysningerne på forhånd. Angiv bl.a. følgende:

1. Om ny farve er RF eller NF på hhv. 1- og 2-trinet. Hvis NF, da hvilken type hånd der forventes (især styrke og farvekvalitet).
2. Evt. kunstige svar, specielt hvilke meldinger der lover støtte, og hvad de forskellige støttemeldinger viser. Undgå betegnelser som "sund", "spærrende" osv. - benyt hellere omtrentlige pointgrænser (eller hvordan man nu vurderer hænderne).
3. Betydningen af 1x-(D)-RD, samt om der spilles straf- eller oplysningsdobliger i fortsættelsen.
4. Evt. tendens til at bluffe på svarhånden.

## 6. Forsiden, midterste del

### A. Udspil

1. Øverst skrives de overordnede principper for åbningsudspil mod hhv. farve og sans samt senere udspil, herunder udspil gennem spillførerens hånd.
  - a. Principperne må meget gerne specificeres ved angivelse af konventionsnavn (da de alligevel uddybes ud for beskrivelsen af de enkelte udspil).
  - b. I alle tilfælde angives, om der er særlige regler ved udspil i makkers farve.
2. Desuden er der plads til at skrive vigtige yderligere aftaler, såsom "K fra EKB10 mod sans for afblokering eller markering". I praksis kan det være nødvendigt med en reference til den supplerende beskrivelse.
3. Dernæst skrives de kortkombinationer, som hvert åbningsudspil under normale omstændigheder kan dække over (bortset fra singleton).
  - a. Ved småkortsudspil benyttes notationen HxXx for at angive "3. højeste fra honnør fjerde" osv. (i denne forbindelse kan det meget vel afhænge fra par til par, hvad der defineres som en honnør).
  - b. I notationen kan man angive alternativer vha. en skråstreg; hvis man fx spiller 1./3./5., kan man ud for udspil af tieren skrive "(E/K)B10(+)".
4. Man kan udvide med en reference til den supplerende beskrivelse for at forklare tvetydigheder som fx "højeste fra 3 små i makkers støttede farve; laveste ellers" samt definitionen af "honnør" i situationer, hvor der spilles forskelligt ud afhængigt af, om man har en honnør.
5. Rubrikken dækker ikke udspil i trumffarven - dette kan angives i afsnittet "Signaler".

### B. Signaler i prioriteret orden

1. Her angives det signal, der oftest har første prioritet mod hhv. farve og sans, fx "Lav=K" for kald med lave kort (underforstået afvisning med høje kort).
  - a. Hvis man spiller omvendt kald og Malmö, er det tilladeligt at skrive "K/A" for en kald/afvisningssituation, og "L/U" for en længdemarkeringssituation.
  - b. Hvis man spiller markering i interessant farve ved afkast, kan det fx skrives som "L/U + K".
2. Derefter angives alternative betydninger af signalerne. NB! Baggrunden for at vælge en alternativ betydning bør normalt beskrives enten under skemaet eller på den supplerende beskrivelse.
  - a. Eksempler på udbredte metoder er: "Lav=L, hvis bordet har stukket udspillet" mod sans, eller "Lav=L på udspillet konge".
  - b. Hvis man spiller kald/afvisning ved første afkast i en farve og længdemarkering ved næste afkast i samme farve, er det dog ikke nødvendigt at skrive, at andet afkast er længdemarkering (da modstanderne næppe forventer, at man finder det nødvendigt at kalde eller afvise flere gange i samme farve).
3. Skriv ikke fx "L" i 1. prioritet og "U" i 2. prioritet for at angive en længdemarkeringssituation - det skal dækkes af 1. prioritet (og tilsvarende for K/A).
4. De samlede aftaler bør under alle omstændigheder sammenfattes i få korte sætninger.

### C. Signaler

Her angives alle væsentlige signaler, som anvendes:

1. De grundlæggende signaler, fx omvendt kald, Malmö-markeringer, Lavinthal.

2. Romersk kald, Obvious Shift Principle, Tredes farveskiftsignal o.lign.
3. Forsinket kald o.lign.
4. Afkastregler, fx markering i uinteressant farve.
5. Regler for signaler i trumffarven.

## D. Oplysningsdoblinger

1. Her angives aftaler omkring meldeforløbet (1x)-D, herunder fx:
  - a. Fordelingskrav (hvis ikke overstærk), fx "normalt 3+ i alle umeldte farver" eller "altid 4-farve i en umeldt major" osv.
  - b. Minimumsstyrke med (4441)-typer og jævne typer.
  - c. Minimumsstyrke til en "overstærk" dobling, dvs. som har tænkt sig at melde igen frivilligt.
  - d. Hvorvidt (1M)-D-2♣-2♦ kan meldes uden tillægsstyrke (Equal Level Conversion).
  - e. Hvor meget (1x)-D-(pas)-2x kræver til.
  - f. Hvor højt der spilles svardobling.
  - g. Betydningen af (1x)-D-(1y)-D.
2. De tilsvarende aftaler vedr. meldeforløbet (1x)-pas-(pas)-D angives også.

## E. Specielle, kunstige og konkurrerende D/RD

1. Den sparsomme plads skal bruges til bedst muligt at forklare alle doblinger, ud over strafdoblinger samt de doblinger, der er nævnt i en af rubrikkerne "Oplysningsdoblinger", "Indmeldinger", "Slemkonventioner" eller "Specielle kravsituationer". Der er ofte behov for referencer til den supplerende beskrivelse.
2. Giv gerne uddybende oplysninger til de negative doblinger, der kun er specificeret på kortets inderside i form af, hvor højt op de spilles.
3. Doblinger med anden specifik betydning, fx Support Double, Anti-Manco, udspilsdirigerende dobling, splinterdoblinger, 1ut-(melding)-D osv. angives særskilt i denne rubrik.
4. Generelt skal man undgå at navngive alle de forskellige sekvenser, hvor man spiller takeout-doblinger (konkurrencedoblinger, svardoblinger, forsinkede eller gentagne oplysningsdoblinger, og hvad der ellers benyttes af navne for omtrent samme type melding). I stedet bør man beskrive de vigtigste og mest karakteristiske aftaler, der afgør, hvilke doblinger der er takeout, og hvilke der er straf (evt. i den supplerende beskrivelse).

## 7. Supplerende beskrivelse

Hvis man benytter en supplerende beskrivelse, skal denne gøres så overskuelig som muligt.

1. Forsyn hvert ark med angivelse af holdnr. og -navn, spillernavne og sidenummer.
2. Benyt fortløbende nummerering af noterne - husk at omnummerere samt kontrollere referencerne fra systemkortet, hvis der foretages ændringer!
3. Adskil de enkelte noter med gennemgående vandrette linjer.