

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	DM Hold, 2019-20
Naturlige sunde indmeldinger efter fjendes åbning 1x			UDSPIL	I MAKKERS FARVE				
Svar: Overmelding = støtte og styrke (rundekrav)		Farve	1.-3.-5. højeste	1.-3.-5. højeste/ATT	Division/Række	1. division		
Svar: Ny farve = rundekrav		Sans	1.-3.-5. højeste	1.-3.-5. højeste/ATT				
Svar: Springstøtte = spær		Senere udspil	1.-3.-5. højeste	1.-3.-5. højeste/ATT	Spillere	Thomas Berg 14289 – Flemming Dahl 12693		
Svar: Spring i ny farve = splinter		Andre: 2.-4. gennem spilfører, attitude i makkers farve efter støtte						
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		Udspil af K kræver markering på 5-trinnet+ (kan være fra EKx)			SYSTEM			
2.hånd = 15-18 hp (svar = 2-way Stayman)		UDSPIL (ANGIV, HVAD DET UDSPILLEDE KORT LOVER)			SYSTEMETS NAVN			
4.hånd = 11-14 hp (svar = 2-way Stayman)		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS (KUN 1. UDSPIL)	5-farve major			
		Es	EKx, Ex, EKBT	EKx(x), E(x)	GENEREL STIL			
		Konge	KDB(x), KDx(x), KD	KDT9(x), EKBT(x), EKDT	1UT ÅBNING: 14-16 hp			
		Dame	DBx(x), DB, Dx	KDx(x), KDBx, Dx,				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		Bonde	BTx(x), BT, Bx	DBx(x), EDBx(x), Bx,				
2X/3X/4X=spær – dog kan 3X være København		10	HBTx(x), T9x(x), Tx	HBTx(x), BTx(x), Tx				
1X-2U=5.5 i de to laveste umeldte farver		9	HT9x(x), 98x(x), 9x	HT9x(x), T9x(x), 98xxx				
4U = 5-5 i de to laveste umeldte farver		Højt	Sx, (S)xx	Sx, (S)xx, xxSxx				
		Lavt	HxSx, xxSx, HxxxS, xxS	HxSx, xxSx, HxxxS, xxS	2-0-1 SVAR: 10+ (rundekrav)			
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			Åbent forsvar-aftaler:			
2♣/♦ overmelding = Michaels, mindst 5-4 i major (< 12 hp)			Makkers udspil	Modp. udspil	Ved renonce	Ingen		
2♥-overmelding = spær i ukendt minor		Farve 1.	Kald/afvisning	Markering	Kald/afvisning			
2♠-overmelding = spær i ukendt minor		2.	Markering			Andet:		
		3.				Åb 1♣ = 2+		
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		Sans 1.	Kald/afvisning	Forsinket kald	Kald/afvisning	Åb 2♣: Stærk, rundekrav		
Multi forsvar:		2.		Markering		Åb 2♦: Multi, 6+MA, 7-10p		
D=styrke, 2♣ = Begge major, 2♦=6-farve i MA (6-12p),		3.				Åb 2♥/♠=5H/S+, 3-6p		
2MA = Naturlig, konstruktiv, 3mi = Naturlig, konstruktiv		SIGNALER:			Efter åbning 1X er mange springsvar på 3- og 4-trinnet splint			
		Kald/afvisning	Omvendt (Lav-høj = kald)		Direkte overmelding af modpartens åbning 1MA viser spær i ukendt minor			
		Markeringer	Malmø					
		Farveskift	Lavinthal					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; OVERMELDING; SPRING; UT)		1. afkast	Kald-afvisning					
Dbl = oplysningsdobling, UT = naturlig,		Trumfsignaler	Malmø					
Mod Multi: Crowhurst		Andre signaler	Forsinket kald med store kort (mod ut)					
		DOBLINGER			SPECIELLE KRAVPASSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		OPLYSNINGSDBL (STIL; SVAR; GENÅBNING)			Neg.dob. med kravpas til 2♠			
Mod stærk 1♣: Naturlig på 1-trinnet, D=major og 1U=minor		1. Neg.dobl med kravpas til og med 2♠ (ej ubetinget krav)						
		2. Styrkedoblinger uden kravpas over 2♠						
		Svar: Lebensohl/scrambling efter opl. dobling af 2 i major			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET			
					1. 1MA-1U, 2♣/♦-2U = god + trumfstøtte			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE DOBLINGER			2. XY-sans			
RD = 10hp+		1. Konkurrencedoblinger			3. Lebensohl/Scrambling			
1x= naturlig, rundekrav		2. Svardoblinger			4. Romex trial bids			
2U = primær trumfstøtte, 9hp+		3. Udspilsdirigerende doblinger			5. Nær fjern			
2x = ej krav					BLUFF: Berg: ofte, Dahl: sjældent			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER

ÅBNING	KUN- STIG	MIN. ANTAL KORT	NEG.DBL INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER HVIS MODPARTEN MELDER, ELLER
1♣		2	4	11+, naturlig, evt. 4-3-3-3	2♣= 6-9p, 3♣= limitstøtte, 9-11hp		overmelding=støtte+GI
					2♦=stærk, GF/SI		
					2MA=6-farve (svagt),	1♣-2MA, 2U: spørger om styrke	
					spring=splint (dog er 4MA=nat.)		
1♦		4	4	11+, nat.	2♦=6-9p, 3♦= limitstøtte, 9-11hp, 3♣= stærk, SI		overmelding=støtte4+ og GI
					2MA=6-farve (svagt),	1♦-2MA, 2u: spørger om styrke	
					Spring=analog med svarene på 1♣		
1♥		5	4	11+, nat.	2♥=6-9p, 2♠=6s og svagt, 2ut =Steen (GF),	På 2UT: 3♣=tillæg, 3x=single, 3U=min uden single,	2U=3hj og mindst GI
					3♥=limit, 9-11hp, 3mi=stærkt, GF/SI, splinter	1♥-3♠=ubekendt single, 9-11hp (søges med 3U)	overmelding=4hj+ og GI
1♠		5	4	11+, nat	2♠=6-9p, 3♠=limit, 9-11hp, 2ut =Steen (GF)	På 2UT: 3♣=tillæg, 3x=single, 3U=min uden single	2U=3sp+ og mindst GI
					3mi=stærkt, GF/SI, 4X=renonce (8-10 hp)	1♠-3U=ubekendt single, 9-11hp (søges med 4♣)	overmelding=4-kortstøtte og GI
1ut				14-16 hp	2-way Stayman: 2♣=GI Stayman, 2♦=GF	systematiske fortsættelser	Flugt efter D = DONT
					2♥/♠=sign off, 2U=transfer til 3♣, 3X=GF/SI,	1U-2U, 3♣: 3♦=sign off, 3MA=kortfarve	
					4♣=5-5 i MA, 4♦=trans til 4♥, 4♥=trans til 4♠		
2♣	x	0	2	Stærk - rundekrav	2♦=relæ, hvorpå 2♥/♠ og 3♠/♦ nat. rundekrav	2♣-2♦: 2U=20-22 og 3U=26-28	Ændring ved indmelding
					2x og 3x = positiv, 2U=6+MA, 0-5hp	Efter 2♥/♠ og 3♠/♦: Herbert afmelding	Ændring ved indmelding
2♦	x	0		6+ ♥ eller ♠, 7-10p	2♥=sign off i ♥, 2♠=GI i ♥, 2U=søge (Plauken)	2♦-2U: 3♣=max, 3♦=min med H, 3♥=min med S	Ændring ved indmelding
					3♥=spær i åbn MA, 3♠/♦=nat.RK, 4♣=Trans til MA	2♦-4♣: 4♦=H, 4♥=S	Ændring ved indmelding
2♥		5		Svagt, 3-6p	2U=søge, 3♥=spær, 3X=ej krav	2♥-2U: Svar: 3♣=5, 3♦=6+max, 3♥=6+min	
2♠		5		Svagt, 3-6p	2U=søge, 3♠=spær, 3X=ej krav	2♠-2U: Sv: 3♣=5+max, 3♦=5+min, 3♥=6+max, 3♠=6+min	
2ut				23-25 hp, bal.	3♣=søge, 3♦/♥=trans, 3♠=søger mi, øvrige=trans	På 3♣: 3♦=4♥/♠, 3♥=5♥, 3♠=5♠, 3ut=øvrige	
3♣		6		spær	3♦, 3♥, 3♠ nat. krav, 4♦/♥/♠=TSM		
3♦		6		spær	3♥, 3♠ nat. krav, 4♠/♥/♠=TSM		
3♥		6		spær	3♠ nat. krav, 4♣/♦/♠ = TSM		
3♠		6		spær	4♠/♦=TSM, 4♥=naturlig		
3ut	x			Gående minor	4/5♣ = sign off i minor, 4♦=søger, 4♥/♠=naturlig	4U = RCK (1430), LIDO når fjenden blander sig, renoncesvar	
4♣		6		spær	4♥/♠=naturlig	5U som spring: Spørger efter tophønnør i trumf	
4♦		6		spær	4♥/♠=naturlig		
4♥		6		spær	4♠+5mi = naturlig		
4♠		6		spær	5X=naturlig		
4ut				Efter esser	5♣=0, esvisning på 5-trinnet, 2 esser=fru-reglen		

MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (slemmeldinger)