


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>					<table border="1"> <tr> <td>TURNERING</td> <td>2019-20</td> <td rowspan="2">HOLD NR.</td> <td rowspan="2">4</td> </tr> <tr> <td>DIVISION/RÆKK</td> <td>2. division</td> </tr> <tr> <td colspan="2">SPILLERE</td> <td colspan="2">Peter Magnussen – John Henriksen 12537 6128</td> </tr> </table>		TURNERING	2019-20	HOLD NR.	4	DIVISION/RÆKK	2. division	SPILLERE	
TURNERING	2019-20	HOLD NR.	4													
DIVISION/RÆKK	2. division															
SPILLERE		Peter Magnussen – John Henriksen 12537 6128														
I princippet sunde, kan være 4-farve på 1 trin men normalt 5+		UDSPIL			MAKKERS FARVE											
		FARVE	4. højeste, attitude		-do- (10 fra 109)											
Ny farve er krav principielt, springstøtte er spær.		SANS	Attitude, journalist		-do- (10 fra 109)											
GENÅBNING: Kan være lidt svagere. Spring = 6+ farve		SENERE I SPILLET	Samme – høj fra honnør		-do-											
		GENNEM SPILFØRER	-do-		-do-											
		K fra EK på 5 + 6 trin														
<b>1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)</b>		<b>UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)</b>			<b>SYSTEM</b>											
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18		UDSPIL	MOD FARVE		MOD SANS											
SVAR Stayman / Transfer		ES	EKx		-do- Kald / afvisning											
		KONGE	K Dx ell. EK		Stærk farve. Afbl. / markering											
4. 11-14		DAME	DBx		EKD, K Dx, DBx											
SVAR: Stayman / Transfer		BONDE	B10x ell. EB10 ell. KB10		Samme											
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)</b>		10	10x ell. H109		10x, H109,											
GENERELT: Lettere destruktive i gunstig zone, ellers OK.		9														
2-TRÆKKET: Svage. 2UT = KBH.		HØJT	xIxx, xIx, Ixx(også 9xx)		Ix, Iix, Ixx, attitude											
3+-TRÆKKET: Svage.		LAVT	xI, HxI		HII, HxII, HxxII, attitude											
GENÅBNING: 6+ farve		<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			2♦ = 0-10 p. 5/4+ Major./24-25 BAL											
DIREKTE ♣/♦ = Michaels typisk 5/5.					2♥/♠ Svag 4-10HP (5)-6-farve. 2UT = relæ.											
1♥/2♥ = 5♠-5+mi. IZ konstruktiv. 1♠/2♠ 5+-5+ ♥/mi.		FARVE	1.	K/A	L/U	K/A										
SPRING: Hold søge.			2.	L/U	F (hvis opl.)	L/U										
GENÅBNING: Hold søge.			3.	F		F										
<b>MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)</b>		SANS	1.	K/A – L/U	Forsinket	Som ovenfor										
Samme mod svag og stærk. 2♣=begge MA,			2.													
2MA=NAT. 2UT=stærk 2-frv. D=samme styrke			3.													
Efter forhåndspas: Nat.		KALD/AFVISNING	Omvendt og alm.(høje kort) forsinket = (Smith)			1♥/♠-3♣/3♦ = Bergen 9/11-7/9. 1♠-3♥ = Spær										
		MARKERINGER	Lav = lige (Malmø)			1mi – 2mi = GF støtte.										
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)</b>		FARVESKIFT	Lavinthal													
OD. 2UT=15-18, D af 4MA er ofte blot en stærk hånd og kan passes af makker		1. AFKAST	Normalt K/A evt. Smith			1UT-D- RD = styrke, 2♣=♣ ell. ♦+M, 2♦=♦ ell. begge M,										
Efter 3/4 mi er 4mi 5-5 i MA.		TRUMFSIGNALER	Trumfeko antyder trumfningsmulighed.			2♥/♠ = Nat.										
		ANDRE SIGNALER	Alm. fornuft.			1MA i 3/4. - 2♣ = Omv. Toronto (2♦ fra åbn. er tillæg).										
Mod MULTI, D=12-16 BAL. ell. 17+ -Do- mod div. svage 2 frv.		<b>DOBLINGER</b>			<b>SPECIELLE KRAVSITUATIONER</b>											
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER</b>		<b>OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			Efter modpartens defensive indmeld. er pas svagt ell. straf.											
		STIL: Klassisk eller 17+.			3x – D – 5x – PAS = krav											
		SVAR: Spring = 9HP			1UT – D – 2x – PAS = svagt ell. straf.											
		GENÅBNING: 8/9+, 1UT 11-14, 2UT 19-21			<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET</b>											
		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD</b>			Kortfarve trial bids											
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>		Neg. D til 4♥, 1♣/♦ - 1♥ - D = 4♠ (1♠ = 5♠), invit D,			X – Y – UT											
RD=9+, derefter er dbl. strafforslag		konkurrence D, styrke D, D af splinter = udspil			Lebensohl											
		Lightner D mod slem.			<b>BLUFF</b>											
1MA – D – 2UT = GF, 1MA – D - 3♣/♦ = Bergen.					Sjældent. Falske cue-bids er set											

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣		3	4♥	11+	1MA evt. længere ♦.		CB viser støtte
					2♣=GF med støtte. 2♦=9-12 ♣ støtte.		
1♦		3	4♥	11+ behøver ikke at være bedste	Som for 1♣. 1♦-3♣=9-12 ♦ støtte.		Som for 1♣
					3-farve.		
1♥		5	4♥	11+	2♥=8-11, 3-frv. 2♠=svagt. 2UT=GF 3♣/♦	Åbners 2mi kan være 3-frv.	Efter 3./4. hånd Omv.Toronto.
1♠		5	4♥	11+	2♠=8-11, 3-frv. 2UT =GF 4+ 3♣/♦	-do- 1♠-1UT,	-do-
1ut			4♥		Stayman , Transfer		Efter modpartens melding Opl.dbl
				15-17			
				Typisk bal.		UZ 2♣=♣ ell. ♦+M, 2♦=♦ ell. M+M,	
				Evt. en blank tophonnør.		2M =NAT, RD=styrke.	
2♣	X	0	4♥	Indeholder 20-21 / 26-27 / 28-30	2♦ = relæ. Øvrige = svage.		
				eller en acol åbn. dvs. krav ell. 8½	Efter UT anvendes UT system.		
2♦	X	0		5+/4+ major 3-10 HP	2-3♥/♠ =P/C. 2UT = relæ. 3♣/♦=NF		
2♥		6		4-10HP. (5)-6farve.	2♠=naturlig NF, 2UT=relæ, 3♣/♦ = NF		
2♠		6		-do-	2UT=F relæ. 3♣/♦/♥ = F		
2ut			4♥	22-23 BAL evt. 5 MA.	3♣=søge, transfer m.m.		
3♣		6		Spær – kan være svag UZ – god IZ.	IZ er 3x=F,		
3♦		6		-do-	-do-		
3♥		6		-do-	-do-	<b>MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)</b>	
3♠		6		-do-	-do-	Cue bids / tillægsmeldinger i mange situationer. Behøver ikke være kontrol.	
3ut	X			gående min.	4♣=for at stå i mi. 4♦=sprg. 4♥/♠=stop	RCKB – 1430, LIDO,	
4♣		7					
4♦		7				SPL	
4♥		7					
4♠		7					
4ut							