

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1 style="text-align: center;">SYSTEMKORT</h1> <p style="text-align: center;">TIL HOLDTURNINGER</p>		
<b>INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)</b>		<b>ÅBNINGSUDSPIL STIL</b>					
~8-16 hp på ettrinnet; ~11-16 hp på totrinnet (freestyle) Ny farve er rundekrav.			<b>UDSPIL</b>	<b>I MAKKERS FARVE</b>			
		Farve	1./3./5. (2./4. gn. spilfører)	do.			
		Sans	do.	do.			
		Senere udspil	do.	do.			
<b>1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)</b>		Garozzo-udspil af K mod ut; kræver afblokering/længdemarkering			<b>Spillere</b> Stig Werdelin 12660 / Niels Foged 14105		
2.POS 15- 18 HP ; svar som ved åbning 1 ut		<b>UDSPIL (ANGIV, HVAD DET UDSPILLEDE KORT LOVER)</b>					
4.pos 11-14 hp ; svar som ved åbning 1 ut; dog er 2♣ styrkespørgsmål		<b>UDSPIL</b>	<b>MOD FARVE</b>	<b>MOD SANS</b>	<b>SYSTEMETS NAVN</b>		
		Es	EK(x)	EKx	<b>Naturligt</b>		
		Konge	KDx, evt. EK blanke	God farve	<b>GENEREL STIL</b>		
		Dame	DBx	DBx, KDx	Naturlig med 5-farve major og 12-14 ut, undtagen i 3. hånd,		
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)</b>		Bonde	B10x, Bx	B10x, EDBx Bx	hvis ikke alene u.f.z..		
Spærrende (ca. 2-3-4 regel)		10	109x, 10x, KB10, EB10	109x, 10x, KB10, EB10			
2ut = 5-5 i laveste , dog 18-19 ut i pass-out-seat.		9	9x, H109	9x, H109			
Honnørstyrken er zoneafhængig.		Højt	Højeste/3.højeste	Højeste/3.højeste			
		Lavt	3.højeste/5.højeste	3.højeste/5.højeste			
		<b>SIGNALER I PRIORITETSORDEN</b>			<b>SPECIELLE MELDINGER, DER KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR</b>		
<b>DIREKTE OVERMELDING (STIL; SVAR, GENÅBNING)</b>		L=Lige; U=Ulige; K=Kald; A=Afvisning; F=Farveskift			Åbent forsvar aftaler: Ingen.		
Michaels cuebids. Mindst 5-5 i z, u.f.z. evt. kun 4-farve i sp.			<b>Makkers udspil</b>	<b>Modp. udspil</b>	<b>Ved renonce</b>		
Honnørstyrken er zoneafhængig.		<b>Farve</b> 1.	K/A	markering	K/A		
		2.	markering	F	markering		
		3.	F				
<b>MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASET HÅND)</b>		<b>Sans</b> 1.	K/A	markering	K/A	Andet:	
Multi mod ut (uanset styrke)		2.	markering	F	markering		
2♣ = begge major; 2♦ = enfarvet major		3.					
2MA = farven + minor. 2ut = begge minor		<b>SIGNALER:</b>					
		Kald/afvisning	Lav/ høj				
		Markeringer	Malmø				
		Farveskift	Lavinthal				
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; OVERMELDING; SPRING; UT)</b>		1. afkast	Kald/afvisning og markering				
Dbl: oplysning;		Trumfsignaler					
2ut: 15-18		Andre signaler	Forsinket kald mod ut (højt = interesse)				
Non-leaping og leaping Michael's.		<b>DOBLINGER</b>			<b>SPECIELLE KRAVPASSITUATIONER</b>		
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER</b>		<b>OPLYSNINGSDBL (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			Når modparten løber fra dobbelt ut er pas krav		
Mod stærk 1♣: 1x/2 sp/3x = naturlig. 2♣♦♥ = DONT. 1ut = enfarvet		Tilpasning til umeldte eller stærk.					
D=stærk							
					<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET</b>		
					Romex trialbids; 4.-farve+Manco; Wolffs relæ efter 1x-1y,2ut		
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE DOBLINGER</b>			Lebensohl; Nær-Fjern. XY-sans.		
1x-(D)-1ut = støtte med 7-10 hp. 1x-(D)-2ut = støtte med 11+ hp.		Negative doblinger (ikke high-low)			Efter modpartens indmelding 1ut bruges "Stayman" + transfer.		
		Konkurrencedoblinger, styrkedoblinger			<b>BLUFF</b> Sjældent		

**BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER**

ÅBNING	KUNSTIG	MIN. ANTAL KORT	NEG.DBL IND TIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER HVIS MODPARTEN MELDER, ELLER HVIS MAKKER HAR PASSET
1♣		3	∞	Ca. 11-20 hp.	2♣ = 8-11 uden indblanding (3♣ svag)	XY-ut	
					3♦/♥/♠ splint (GF)		
					2♥/♠: svag		
					2♦ skæv limitstøtte.		
1♦		3	∞	Ca. 11-20 hp.	2♦ = 8-11 uden indblanding (3♦ svag)	XY-ut	
					3♥/♠ splint (GF). 3♣ skæv limitstøtte.		
					2♥/♠: svag		
1♥		5	∞	(10)11-20 hp.	2ut: Bekkasin; 3♠/3ut/4♣/4♦ splint	1♥-1ut, 2♣ klør eller stærk	Ej Steens efter indmelding
					3♣/♦/♥ omvendt Bergen.		Omvendt Toronto
1♠		5	∞	(10)11-20 hp.	2ut: Bekkasin; 3ut/4♣/4♦/4♥ splint	1♠-1ut, 2♣ klør eller stærk	Ej Steens efter indmelding
					3♣/♦/♠ omvendt Bergen.		Omvendt Toronto
1NT				(11)12-14, dog 15-17 i 3. hånd	2♣ = Marionet Stayman (revideret)	Åbner bryder 2♦ relæet med 5MA	Transf. m.m. efter indmelding
				hvis ej alene u.f.z..	2♦/2♥ = Transfer	Åbner bryder relæet med 4+farve.	Nilsland efter dobling
				Åbner også 1NT med 5MA	2♠ = Invit til 3ut el. stærk med 5♦.	2ut med min; naturligt med max	
					2ut = ♣-signoff eller stærk med 5♣.	3♣ fra åbner obligatorisk.	
2♣	x	0	∞	Eneste krav: Evt 22+ jævne.	2♦ relæ; 2♥/♠ positiv med god ♠/♥.	Efter 2♣-2♦, farve: Farverelæ neg.	Efter indmelding er pas = 0-5
					2ut/3♣ positiv med god ♣/♦. 3♦/♥ = ♥/♠.		
2♦		6(5)		Svag (evt. 5-farve uz)	2ut spørger.	3♣=min+dårlig f., 3♦=min+god f.	
					Ny farve ikke krav.	3♥ = max, dårlig f., 3♠ = max god f.u singl	
2♥		6(5)		Svag (evt. 5-farve uz)	2ut spørger. Ny farve ikke krav.	Som efter 2♦.	
2♠		6(5)		Svag (evt. 5-farve uz)	2ut spørger. Ny farve ikke krav.	Som efter 2♦.	
2NT				(19)20-21 jævne. Evt. 5MA.	Am. Stayman. 3♦.....4♥ transfer.	2ut-3♣, 3♦-3♥ ikke nødvendigvis 4♠.	
3♣		6		Spær	Ny farve krav. 3 ru sp. om topstærk kl.		
3♦		6		Spær	Ny farve krav..		
3♥		6		Spær	Ny farve krav	<b>MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (slemmeldinger)</b>	
3♠		6		Spær	Ny farve krav	RKCB (1430)	
3NT	x			Ubekendt ikke-gående minor	4♣ pass/correct. 4♦ ? om kontrol.	Cuebids	
4♣		7(6)		Namyats (♥)	4♦: Spørger om esser og farve.	Splinter	
4♦		7(6)		Namyats (♠)	4♥: Spørger om esser og farve.		
4♥		7(6)		Spær			
4♠		7(6)		Spær			
4NT	x			Spørger om specifikke esser			