


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				
Sunde indmeldinger som udgangspunkt, dog kan indmelding i IMA være hård		FARVE	UDSPIL	MAKKERS FARVE		
4-farve på 1-trinnet er set.		SANS	4.6.	-	TURNERING	Divisionsturneringen
Ny farve er rundekrav.		SENERE I SPILLET	4.6.	-	DIVISION/RÆKKE	2. Div. 2019-20
Efter vores indmelding er overmelding i deres farve et godt hæv.		GENNEM SPILFØRER	2.4 i urørt farve		HOLD NR.	8
Hvis dette ikke er muligt, er 2nt et godt hæv.					SPILLERE	Søren Rasmussen 39308 & Mads Krogsgaard 76617
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM	
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18/11-14(16)		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN	
SVAR: Som ved åbning 1nt		ES	EKx(xx)	Samme	5card Major med små nt	
		KONGE	EK, KDx, Kx	KDx, Kx	GENEREL STIL	
4. HÅND: 10-14(16)		DAME	DBx, Dx	DBx, Dx	5 c MA med små nt.	
SVAR: Alt naturligt, dog er deres farve stayman		BONDE	KBTx, B10x, Bx	Samme + EB10	Alle bal. 15-19 hænder åbner 1♣ (undt. 3.h. i.z)	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	H109x, 109x, 10x	Samme	1♦ åbn. er altid ubal 5+f eller marmic	
GENERELT: Spærrende. Junioragtigt i gunst. z. i 1. og 3. hånd		9	9x	Samme	1UT ÅBNING: UZ 11-14, IZ 12-14, 3h. i.z. 15-17	
2-TRÆKKET: Spær, (5)6-farve. 2ut = 2 laveste umeldte		HØJT	Xx, xXxx, xXx	Xx, xXx	1UT SVAR: 6-9. Kan være 4-7 m. trippel støtte på IMA	
3+-TRÆKKET: Spær, 6/7/8-farve		LAVT	4. høj./interesse/HxX	Samme + 4.h. fra xxxx	2-O-1 SVAR: (9)10+ Rundekrav	
GENÅBNING: Åbn.hånd med 6/7-farve		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)			SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR	
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			Åbent Forsvar:	
DIREKTE: Michaels cuebid. (dog hvis deres åbning 1♣ ikke lover mindst trippel klør, spilles naturligt)		FARVE	MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	2♦: svag multi (5-6 farve i Ma)
SPRING: Holdspørgende med énfarvet hånd		1.	K/A	L/U	K/A	
GENÅBNING: Samme		2.	L/U			
		3.	F			
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. K/A (evt. L/U)	Fors. kald	K/A	1♣: Kan være på double klør med bal. hånd.
2♣ = begge MA			2. L/U	L/U		1♦ er altid ubalanceret.
			3. F			Transfersvar på 1♣ på et-trækket
		KALD/AFVISNING	Omv. kald. Forsinket kald mod NT med høje kort			
		MARKERINGER	Malmø.			1♣-2♦/♥: transfer til ♥/♠. Enten svagt eller stærkt
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal			
2-trinnet: D + Lebensohl, 2ut = 15-18		1. AFKAST	K/A (lav er kald)			1kl-1sp: 5-12 uden major
Multi: rev. Crowhurst		TRUMFSIGNALER				1kl-1nt: bal GK eller GK med ruder
Leaping Michaels i mange situationer		ANDRE SIGNALER	Ved Es-udspil mod farve og Dxx(x) på bordet markeres			1kl-2sp/2nt: limit med hhv. kl og ru.
3/4-trinnet: oplD.		DOBLINGER				
Mod 2♥=begge MA: X: Opl. (rev crowhurst), 2♠: begge minor		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL:	Normale, fra (10)11+ med god fordeling, eller 17+			
		SVAR:	Spring = invit, Lebensohl			
		GENÅBNING:	8+			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			1kl indeholder alle 15-19nt uden 5-farve i major. Manco, xy-ut, nær-fjern, 4. farve er GK. Leaping Michaels i mange situationer. Fitbid i mange konkurrerende meldeforløb	
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Efter styrke-(re)dobliger er næste dobling typisk T/O, derefter straf.				
Ostot, RD = 9+ uden primær støtte til åbner		Negativ med semikravpas, som udgangspunkt loves 4f. i umeldte major farver, dog kan doblingen være noget fleksibel efter 1mi-(2ami). Svar- og invitD. Udspildirigende doblinger: hvis de overmelder i vores indmeldte farve byttes om på pas og dobler.				BLUFF
						Kan forekomme fra begge, men sjældent.

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣		2	7♥	11-21 NAT.	1kl-1ru/hj: transfer ->1Ma	1kl-1TR-1Ma: 15-17 med 2-3 ma , xy-nt	2♣, 2♦ er NAT, 3♣ spær efter indmelding
				Alle bal. hænder, der ikke kan åbne 1nt, åbner 1♣	1kl-1sp: 5-12 uden Ma, 1kl-1nt: UK (bal./ruder). 2♣: omv. Minor. 2rød: transfer (stærkt eller svagt). 2sp/nt: limit med kl. hhv. ru. 3♣: Spær	1kl-1TR-1nt: 18-19 med 2-3 ma	
						1♣-1TR-2♦: Tvetydig: a) ♣-♦ revers b) 15-19 bal med 4MA.	2 i deres viser godt hæv med støtte
1♦		4	7♥	11-21 NAT.	2♦: GF med støtte; 3♣: 10-12 med støtte	1♦-1♠-1nt: 5+♦, 4♥ ej reversstyrke, og hereafter spilles x-y-sans.	Se 1♣.
				5+ farve eller marmic. Altid ubal!	3♦: Spær (ikke game overfor 15-16 NT)		
					2MA/3MA: Svagt spring		
1♥		5	7♥	(10)11-21 NAT	1nt: 6-9 alm. el. (4)5-7 m trippel MA; 2MA: 8-10 m trippel; 2NT: Steens 2nt; 3MA: (0)3-6 m. 4c. støtte.	Støtte t. 3MA i anden melderunde er GF	Efter modpartens TO: Ostot. Efter 1nt ind: 2♣: begge MA, Efter forhåndspas: Omv Toronto Efter indmelding: overmelding invit+
1♠		5	7♥	(10)11-21 NAT	3kl:9-11 m. 4kort støtte. 3♦: 10+12 m trippel. 1hj-2sp&1sp-3hj: 6-8 + ubk. single, 4c støtte		
1ut			7♥	BAL hand, 11/12-14, 3.h. i.z. 15-17	Løbestayman + transfer.	1nt-2kl;2x-2nt/3kl: transfer	DONT: flugt v straf/styrke-X, ellers ignoreres doubling. TO af NAT indmeldinger ellers styrkeX LEB.
					2sp: begge minor (stærkt eller svagt)	1nt-2TR;2Ma-2nt/3kl transfer	
				1NT åbning kan indeholde 5f i major med dårlig farve	4♣/♦: Sydafrikansk transfer til MA		
					4MA: To play		
2♣	X	0		Alle kravhænder.	2♦ relæ. 2MA: Lauge	Afmelding = meldingen over	D = typisk ut-variant
				20-21/25-27 BAL, evt. 5f. major	3mi: Signoff. 2nt: signoff m. begge mi	Transfer/Amerikansk stayman mv. på 2nt	
2♦	X	0		Svag multi med 5/6 i Ma	2hj: pass/correct. 2nt: plauken	Alle andre farvemeldinger naturligt med egen farve, ukrav, men konstruktivt.	
					4kl: beder om transfer til åbners farve		
2♥	X	6		Konstruktivt med mindst 6-farve	2nt relæ efter features		
2♠		6		Konstruktivt med mindst 6-farve			
2ut		-		22-24 bal	Amr. Stayman + transfer		RD: flugt, alt andet system on.
3♣		6		Spær	4♦: RKC 1430		
3♦		6		Spær	4♣: RKC 1430		
3♥		6		Spær	4♠: RKC 1430	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		Spær	4♣: RKC 1430	RKC1430 + CUE og splint	
3ut	X			Gående min. eller HHxxxxx + sideE/K	4♣/♦: Pass/correct. 4MA to play	Voidwood-1430	
4♣		7		Spær		5NT som esspørge hvis 4nt er passeret	
4♦		7		Spær		Pass'n'pull i kravpassituationer	
4♥		7		Spær		Last Train.	
4♠		7		Spær			
4ut	X	-		Specific es-spørgemelding	5♣ = 0, 5♦-5nt = Es-trinsvar, 6♣♦♥: FRU		