


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				
Sunde i zonen på 1-trækket			UDSPIL	MAKKERS FARVE		
		FARVE	2.-4. + ALA			
		SANS	2.-4. + ALA			TURNERING
		SENERE I SPILLET	2.-4. + ALA			DBF hold
		GENNEM SPILFØRER	2.-4. + ALA			3. Div. Øst
						HOLD NR.
						10
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM	
2. HÅND/GENÅBNING: 15-17(18) HP BAL		UDSPIL	MOD FARVE		SYSTEMETS NAVN	
SVAR: Systemet		ES	EK, Ex		Revideret Dansk Bridge Standard / Naturligt	
		KONGE	EK _x (x), KD(x), KDB(x)		GENEREL STIL	
4. HÅND: 11-14 HP BAL / Fattigmands-Kbh.		DAME	DB(x), DBT, Dx, KD(x)			
SVAR: Systemet		BONDE	BT(x), BT9, Bx, KBT(x)			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	T9 _x , KT9, Tx,			
GENERELT: 1-2/3-4 regel		9	9 _{xx}		1UT ÅBNING: 15-17 HP BAL (inkl. MA 5-farve)	
2-TRÆKKET: 1-2/3-4 regel / 2NT: København		HØJT	Tre		1UT SVAR: 6-9 HP	
3+-TRÆKKET: 1-2/3-4 regel		LAVT	To eller fire +		2-O-1 SVAR: 10+ HFP	
GENÅBNING: Normalt		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			1x-pas-2MA (spring) = 6 farve 5-10 p.	
:DIREKTE: Mich CUE. Eft. 1mi: 5♥+4+♠, 6-12HP (zonebetinget) / Eft. 1MA: 4 i anden MA+5mi, 10-15HP (zonebetinget)			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	2♣: Eneste krav (NT 22-24 HP / 28+ HP)
SPRING: (1x)-3x: Western CUE		FARVE	1. K/A	L/U	K/A+F	NT 22-24 HP / 28+ HP)
GENÅBNING:			2. L/U	F		2♦: Multi (Ma 6-farve, 6-10HFP / NT 25-27 HP / 1-farvet mi, 8½-9 spillestik
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. K/A	L/U	K/A+F	2♥: Muiderberg, 6-10HFP. 5-farve + mi-farve (4+)
Mod svag UT: Multiforsvar +			2. L/U	F		2♠: Muiderberg, 6-10HFP 5-farve + mi-farve (4+)
2♥: Muiderberg, 5-farve + mi-farve (4+)			3. F			
2♠: Muiderberg, 5-farve + mi-farve (4+)		KALD/AFVISNING	Omvendt			3NT: Gående minor
Mod Stærk UT: Brozel		MARKERINGER	Malmø			
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal			
Mod Multi: Eget forsvar		1. AFKAST	Romersk kald (odd/even)			
Mod sv. 2-åbn.: Lebensohl, Rev. Crowhurst		TRUMFSIGNALER	Trumfekko antyder trumfningsmulighed			
Mod svag åbning visende begge major: Eget konventionelt forsvar		ANDRE SIGNALER	ALA – (K beder om markering), fors kald m. UT			
Mod 3/4-åbn: OD		DOBLINGER				
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
Mod stærk 1♣ el. stærk 1♦: Multiforsvar		STIL:	Sunde. Mindst åbningshånd med 4-3 i umeldt major, eller		Semi-kravpas til og med 4♥	
			16+HP			
		SVAR:				
		GENÅBNING:	Ned til 8-9 HP med ideel fordeling		VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET	
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			LFT, Manco, XY-sans, nær-fjern, Lebensohl, Fjendens farve, 4fk,	
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Neg.D, svar-D, konkurrence-D			Omvendt Totonto, DOPI, ROPI	
Truscott / RD=9+HP		Lightner-doblinger mod slemmer			Wolff's signoff, slow/fast arrival	
Ny farve er "ukrav"		Naturlige udspilsdirigerende doblinger			BLUFF	
					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♣		4 (3)	4♥	11+ HP, normalt mindst 4-farve, men	Omv. minor		Omv. minor falder bort
				kan være 3-farve	Weak Jumpshift, Splint		Fj.farve = primær fit +
					2NT = 10-12HP		runde krav (10+ HFP)
1♦		4	4♥	11+ HP, mindst 4-farve	Omv. minor		Omv. minor falder bort
					Weak Jumpshift, Splint		Fj.farve = som for 1♣
					2NT = 10-12HP		
1♥		4	4♦	11+ HP, mindst 4-farve	Steens 2NT, Splint, Rev. minisplint		Steens 2NT falder bort
					2♠ = Weak Jumpshift,		Fj.farve = som for 1♣
1♠		5	4♥	11+ HP, mindst 5-farve	Steens 2NT, Splint, Rev. minisplint		Steens 2NT falder bort
							Fj.farve = som for 1♣
1ut				15-17 HP (evt. med MA 5-farve)	Mar. Stayman m/ transfer, Gerber		Lebensohl
2♣	X	0		Eneste krav: Typisk 1-farvet 22+HFP /	Kontrolsvar		DOPI/ROPI
				NT 22-24 HP / NT 28+ HP	Rev. Baron, Gerber, Texas		
2♦	X	0		Multi: Ma 6-farve, 6-10HFP / NT 25-27	PLauken		
				/ 1-farvet mi, 8½-9 spillestik			
2♥	X	5		5-farve + mi-farve (4+)	Konventionelle – diverse svage og stærke.		
2♠	X	5		5-farve + mi-farve (4+)	Konventionelle – diverse svage og stærke.		
2ut				20-21 HP (evt. med MA 5-farve)	Rev. Baron, Gerber, Texas		
3♣		6		Spær efter 1-2/3-4-reglen	Ny farve på 3-træk krav. 4-trækket =TSM		
3♦		6		Spær efter 1-2/3-4-reglen	Ny farve på 3-træk krav. 4-trækket =TSM		
3♥		6		Spær efter 1-2/3-4-reglen	Ny farve på 4-trækket =TSM	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		Spær efter 1-2/3-4-reglen	Ny farve på 4-trækket =TSM	Trelde, RKC1430, CUE, Gerber efter UT-åbning og UT-genmelding,	
3ut	X			Gående minor	Konventionelle kontrolspørgemeldinger	Kravpas over gameniveau, hvis vi har vist styrke til game ("det er vores spil")	
4♣		7		Spær efter 1-2/3-4-reglen			
4♦		7		Spær efter 1-2/3-4-reglen			
4♥		7		Spær efter 1-2/3-4-reglen			
4♠		7		Spær efter 1-2/3-4-reglen			
4ut				Es-spørgemelding	Gerbersvar		