


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 		
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)					
Aggressive på 1-trinet. Sunde på 2-trinet, 2♥ undtaget			UDSPIL	MAKKERS FARVE			
Svar: Ny farve nat. Og F1, 1ut typisk ca. (8)9-11		FARVE	2-4	2-4			
2NT på M-indmelding=4+Fit 10+		SANS	2-4	2-4		TURNERING	
Omv. Bergen, Mixed Raise og FitJump på M-indmelding		SENERE I SPILLET	2-4	2-4		Hold	
Cuebid/enkelt støtte = triple 10+/6-9		GENNEM SPILFØRER	2-4	2-4		DIVISION/RÆKKE	
GENÅBNING:		Andre:				3.Division Øst	
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			HOLD NR.		
2. HÅND: 15-17(18)		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS		SPILLERE	
Svar: Som offensivt system		Es	E(xxx)	Samme		Jens Astrup – Mikael Velschow	
Sandwich: Mini København (4-5 i de umeldte)		KONGE	EK EKx(x)(Kx i mak. f.)	Samme		SYSTEM	
4. HÅND: (11)12-14HP, 2UT=19-21		DAME	KDx(x) DB (Dx i mak. f.)	Samme		SYSTEMETS NAVN	
Svar: Nat. + Cue / Som offensivt system		BONDE	DBx(x) BT KBT (Bx i m.f.)	Samme + EBT		2/1-GF - 5cM - (SWE/PL club)	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	KT9 DT9 BTx(x)	Samme + ET9		GENEREL STIL	
GENERELT: Spær 6+ farve. Kan være meget svag U/Z		9	T9x H9x	Samme		Naturligt og aggressivt.	
2-TRÆKKET: Spær (Kan være stærkere hvis makker er passet)		HØJT				1UT ÅBNING: 14-16	
3+-TRÆKKET: Spær. 2NT=5+-5+ i laveste		LAVT				1UT SVAR: 1M-1UT=6-12 dårlige HP, 1m-1UT=6-10(11)	
GENÅBNING: God 6-farve 13-16HP		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)			2-0-1 SVAR: GF dog undtaget, 1♠-2♥, 10+		
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR		
DIREKTE: Michaels (5-5) konstruktivt, uz. måske mere variabel			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	Offensivt :	
[18]		FARVE	1. L/U	L/U	L/U	1♣: 5+ nat., marmic med kort rød, 11-13 bal. el.17-19 bal.,	
SPRING: Efter hold, (hvis åbners farve viser +3 kort, ellers nat.)			2. F (Es)		F	Med transfer svar	
GENÅBNING: Samme			3.			1♦: 5+ nat., marmic med kort sort el. "mi-canape", altid unbal.	
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. L/U	L/U	L/U	2♣: Krav eller 20-21 NT	
Woolsey mod stærke, Good-bad Multi mod svage [15]			2. F		F	2♦: svag med éen major el., stærk med ruder	
			3.			2ma: 6-farve 8-11 hp	
		KALD/AFVISNING	(kun Lavinthal kald)				
		MARKERINGER	Malmø (oprindeligt antal)			3NT: Gående minor 1/2 hånd, chance ¾ hånd	
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal			1mi-2Ma WJS	
Opl.D+Lebensohl, Leaping Michaels		1. AFKAST	stringent markering				
Cuebid ovenpå (2x)=Holdspørgemelding.,		TRUMFSIGNALER				Defensivt :	
3mi-4mi=5-5M samt 3ma-4ma=5aMa+5mi		ANDRE SIGNALER				Michaels cuebid : (1mi)-2mi=5-4 Ma,(1Ma)-2Ma=5-5 aMa+mi	
		DOBLINGER			2ut: 5-5- 2 laveste		
Mod Multi og andet kunstigt: rev. Crowhurst, 2ut=15-17		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER		
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL:	Normale. 11+ med god fordeling, 13+ mindst 10 kort			IZ/UZ : Efter vi har krævet til game	
Mod 1♣/1♦, 2♣/2♦ stærkt: naturligt			i umeldte, eller 18+ ubekendt				
		SVAR	Cuebid=UK. Springcuebid efter 1m-D=4-4M INV				
		GENÅBNING:	Låner et Es hos makker, låner en D/K på 2-trækket			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET	
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD					
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Negative til og med 4♥. Styrke på højere niveau					
RD=+9HP Normalt strafinteresse. 1x=sys'ON'		Alle X er principielt T.O (medmindre specifikt defineret som straf)					
Efter 1M-(X) er der transfer fra 1ut (OSTOT)					BLUFF		
På 1m-(X) er 2NT=10+ med fit					Sjældent.		

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣	semi	2	4♥	2+ (11-13/17-19 bal.), eller	1♦/♥ Transfer +4 ♥/♠, +4hp [2]	XY-NT (og XYZ), 3/4.F, [16], [17] , Jacoll	Cuebid=support/moreInfo
				4+ og marmic med kort rød,	1♠=ruder [2], 1NT=6-10(11)	Herbert Revers [19]	Nær-fjern [14]
				eller 5+ nat.	2♣/2♦=Støtte ♣ 8-11bal/12+ [1]	1♣-2M-2NT Feature	FJ/(FNJ)
					2NT/3♣=støtte 7-9/3-6hp, skæv	1♣-1♦/♥-1♥/♠=11-13 bal. [2]	
				2M=3-8 6-farve , 3x=void	1♣-1♠-2♦=11-13 bal.		
1♦		4	4♥	4+ og marmic med kort sort, eller	1NT=6-10(11),2♣=10+,2♦/3♣= 8-11/GF	3/4.F, 1♦-1ma->transfer: [4]	Som efter 1♣
				5+ og ubalanceret, eller minor-canape	2NT/3♦=støtte 7-9/3-6hp, skæv	Herbert Revers [19]	
				(1ma svar +4hp)	2M=3-8 6-farve , 3ma=void	1♣-2M-2NT Feature	
1♥		5	4♦	5+	Bekkasin. Omv.Bergen, 2ma=6-9	LFT efter hjælp efter 1Ma-2Ma	Cuebid/2ut= 3/+4 support
				2/1 GF [8], 1NT=F1	3NT(♠)/4m=renonce 7-taber plus	Efter 2mi=2/1 GF -> 4.F/2NT=waiting	FJ/(FNJ), Nær-Fjern,
					3♠=ukendt single,	1♥-1♠->transfer [3], 1M-3M=spær	2/1 off
1♠		5	4♥	5+	Bekkasin. Omv.Bergen,2ma=6-9	Som efter 1♥	Som efter 1♥
				2/1 GF [8], 1NT=F1	4X=renonce 7-taber plus		
					3UT=ukendt single,		
1ut			4♥	14-16	NF-Stayman, Full TRF, 3mi=invit	1NT-2♣-2♦-2♥=Svag begge M	Lebensohl
				Systematisk balanceret	3ma=GF med 4ma, bal/semibal	1NT-2♣-2♦-2♠=INV 5♠, (typisk 4♥)	O.B. X-principper
				(5Ma, 6mi muligt, (2-2-4-5)) [9]	4mi=nat. SI	1NT-2♦/♥-2♥/♠-3mi: nat. Og typisk SI	
				Smolen [9]	3UT/4ma=to play	Flugt: Nilsland, sammenhængende først	
2♣	X	0	4♥	20-21 el. +24 BAL, eller Krav [10]	2♦=relæ, 2Ma=to play, 2UT/3♣=Transfer		Lebensohl
					3x=HHxxxx, 3ut=gående farve, Herbert		
2♦	X	0		Svag multi 6-farve i major, 3-7 HP, el.	2♥=pass/correct, 2♠=invit ♥	Kravhænder afviger ovenpå 2x	
				krav med ♦	3ma/4ma=pass/correct, 2NT=Plauken		
2♥		6		6-farve 8-11 HP [11]	2NT efter feature	Ny farve F1	
2♠		6		6-farve 8-11 HP [11]	2NT efter feature	Ny farve F1	
2ut			4♥	22-23 BAL. [5]	Amr.Stayman, Transfer, 3♠=5sp+(+4hj)	4mi=SI	
3♣		6		Spær	ny farve F1	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♦		6		Spær	ny farve F1	Cuebids, RKC1430	
3♥		6		Spær	ny farve F1	(5x) Voidwood-0-1-2u-2m	
3♠		6		Spær	ny farve F1		
3ut	X			Gående minorfarve [12]	4♣=P/C. 4♦ efter single, 4NT=sleminvit		
4♣		7		Spær	4UT=to play		
4♦		7		Spær	4UT=to play		
4♥		7		Spær	4UT=RKC 1430	DOPE, ROPE efter indmelding på RKCB	
4♠		7		Spær	4UT=RKC 1430	R1P?B2 Efter X af cuebid	
4ut				Efter specifikke esser	5♣=0 ,5♦♥♠=esset, 5ut=♣ es, 6x FRU		