


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 				
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)					TURNERING	Division	HOLD NR.
Lette indmeldinger		UDSPIL			DIVISION/RÆKKE	3 Ø			
Svar: ny farve er konstruktivt, ikke rundekrav		FARVE	1-3-5	MAKKERS FARVE	SPILLERE				
		SANS	Do	do	Claus Jensen / Michael Beck				
Genåbning: låner lidt point af makker		SENERE I SPILLET	Do	do	SYSTEM				
		GENNEM SPILFØRER	2-4	2-4	SYSTEMETS NAVN				
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEMETS NAVN				
2. HÅND/GENÅBNING: 15-18		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GENEREL STIL				
SVAR: Som offensiven		ES	EKx(x)	Do	5-farve major				
		KONGE	KD(x)	Do					
4. HÅND: 11-14		DAME	DB(x)	Do					
SVAR: Som offensiven		BONDE	Bx, BT(x), EDB	Do					
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	Tx, HBT, T9x	Do	1UT ÅBNING: 9-13 1. og 2. Hånd UZ / 14-17				
GENERELT: Spærrende		9	9x, HT9	Do	1UT SVAR: 6-9				
2-TRÆKKET: Spær		HØJT	Xx, (Xxx i kendt 3-farve)	Do	2-o-1 SVAR: 10+				
3+-TRÆKKET: Spær		LAVT	xxx, xxxxx	Do	SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR				
GENÅBNING: Konstruktivt		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)			2♣: Svag (ca 5/6-10 HP) med 5+R eller ubekendt krav				
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			2♦ Multi				
DIREKTE: Michaels			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE				
		FARVE	1. K/A	3L/U	K/A				
SPRING: Hold søgende			2. L/U		L/U				
GENÅBNING:			3. F						
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. K/A	K/A	K/A				
2♣ = begge major.			2. L/U	L/U	L/U				
2♦ = Svag indmelding i en major farve			3. F						
		KALD/AFVISNING	Lav = kald						
		MARKERINGER	Lav = lige						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal						
Oplysningsdobling, Leaping Michaels.		1. AFKAST	Kald/afvisning						
		TRUMFSIGNALER							
		ANDRE SIGNALER	Forsinket med lav fra udspiller og høj fra makker						
		DOBLINGER							
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER				
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL:	Åbningshånd med tilpasning til umeldte eller stærk						
Mod 1K: 1N = begge minor									
		SVAR:							
		GENÅBNING:				VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET			
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD							
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		DOPE							
1-o-1 uændret. RD = 10+									
OSTOT						BLUFF			
						Begge 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♣		3	4♥	Ca 11+p, bedste minor	2Ma = 4-8 med 6 farve	1x-1y-1N kan have 4M hvis der er 14-17	
					2R = støtte og mindst invit		
1♦		3	4♥	Ca 11+p, bedste minor	2Ma = 4-8 med 6 farve	1x-1y-1N kan have 4M hvis der er 14-17	
					3K = støtte og mindst invit		
1♥		5	4♦	Ca 11+p	2ut = Bekkasin		2ut kun invit+ efter opl.dobl.
					Bergen variant		OSTOT efter Dobling
1♠		5	4♥	Ca 11+p	Som efter 1♥		Som efter 1♥
1ut		-		9-13 i 1. og 2. Hånd UZ / ellers 14-17	2♣ = Invit Stayman		Flugt efter D: 2R/H/S = enfarvet
				(semibal eller 5M forekommer)	2♦ = Krav Stayman		2K = nat eller flerfarvet
					2M/3m = for at spille		
2♣	X	0		Svag med 5+R eller ubekendt krav	2♦ = relæ uden invitstyrke	2M/3m = kravåbning	
2♦	X	0		Svag multi	Plauken		
2♥		6		6-farve, 8-11	2N søger, Ny farve runde krav		
2♠		6		6-farve, 8-11	2N søger, Ny farve runde krav		RD=sos, melding=flugt.
2ut				20-21			
3♣		6		Spær	Ny farve runde krav		
3♦		6		Spær	Ny farve runde krav		
3♥		6		Spær	Ny farve runde krav	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		Spær	Ny farve runde krav		
3ut	X			Gående minor i 1-2 hånd, gamblig 3.4.	4♣ = sign off	Cuebids, RKCB (1430).	
4♣		6		Spær			
4♦		6		Spær			
4♥		6		Spær			
4♠		6		Spær			
4ut							