


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				
På 1-trækket: 6-16 hp			UDSPIL	MAKKERS FARVE	Århus BK	
På 2-trækket: ca. 10-16 hp		FARVE	MUD, 4.højeste	MUD, 4.højeste	DBF-NR.	27696 / 1789
Svar: Overmelding viser støtte og mindst invit.		SANS	Attitude	Attitude	HOLD NR.	
		SENERE I SPILLET	MUD, 4.højeste	MUD, 4.højeste	SPILLERE	
Opl.D efterfulgt af egen farve viser ca. 16+ hp og seksfarve		GENNEM SPILFØRER	MUD, 4.højeste	MUD, 4.højeste		
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM	
2. HÅND/GENÅBNING: 15-17 hp		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN	
SVAR: Stayman, transfer		Es	EK el Ex		5-card major	
		KONGE	KD el Kx		GENEREL STIL	
4. HÅND: 10-14 hp		DAME	DB el Dx		Aggressive åbninger	
SVAR: Stayman, transfer		BONDE	B10 el Bx			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10	109 el 10x		1♣/1♦: Min. 2/4, naturligt eller en 12-14 / 18-19 sans	
GENERELT: Spærrrende		9	98xx el 9x		1UT ÅBNING: 15-17	
2-TRÆKKET: 2ut = 2 laveste umeldte, kan være konstruktiv		HØJT	Xx, xXx, XXxx		1UT SVAR: 6-9	
3+-TRÆKKET: Spærrrende		LAVT	Invit., HxX, HxxX(x)		2-O-1 SVAR: 9+	
GENÅBNING: Spærrrende		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				
DIREKTE: Michaels cuebid i minor: 5-4 i major,			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	
Michaels cuebid i major: 5-5 i ama og en minor.		FARVE	1. K/A	L/U	K/A	
SPRING:			2. L/U		L/U	
GENÅBNING:			3.			
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1. K/A	F	K/A	
2♣ = Min. 54 i major. 2ut=? (3♣=54, min. 3♦=44, min.)			2. L/U	L/U	L/U	
2♦ = Enfarvet major, svag (ca. 6-10)			3.			
2MA = Enfarvet, stærkere (lille åbningshånd +)		KALD/AFVISNING	Omvendt (lav-høj er kald)			
		MARKERINGER	Malmø (lav-høj er lige antal)			
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT	Lavinthal,			
Oplysnings Dbl med Lebensohl		1. AFKAST	Omvendt (lav-høj er kald)			
4ut = Til minor		TRUMFSIGNALER	Markering			
Leaping Michaels		ANDRE SIGNALER	Forsinket kald (høj-lav er kald)			
		DOBLINGER				
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: Aggressive oplysningsdoblinger.				
Oplysnings Dbl		Doblinger i konk. meldeforløb er typisk negative, evt. invitdbl				
		SVAR: Overmelding efter opl.D. lover typisk en melding mere.				
		GENÅBNING: Kan være svagere end åbningshånd.			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET	
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			Leaping Michaels i mange situationer	
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Neg m. kravpas, svar, konkurrence, Lightner				
Naturligt		Princip for doblinger: Når vi har vist strafinteresse, er D straf.				
		I andre sekvenser er de to første doblinger oplysning.			BLUFF	
					Johanne: Sjældent.	
					Jens: Kan hænde.	

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	4♥	Naturlig 4+/12-14ut/18-19ut	For både 1♣ og 1♦:	1mi-1rø-1ut kan indeholde 4ma	Overmelding i fjendens farve er invit+
				Hvis 2♣, fordeling 4432	2mi= Invit+(4ru/5kl),3 mi:spær (ca.5-7)	XY2ut= 18-19	
				Hvis 3♣, fordeling 4333/3433	2ut = 10-11 hp, ut-hånd, 4kort-støtte	Efter 2-o-1:spring=splint,	
				Spring i anden minor: 8-9 og støtte			
1♦		4	4♥	Naturlig 4+/12-14ut/18-19ut	Dobbelt-spring: splint, invit	4.Farve (invit+, kan stå i ut/førstmeldte),	
				Kan være 4441/1444	4M: nat., spring i 2ma = WJS (3-7)	spring i 4F = cue til 3F	
						x-y sans (alle kravhænder går over 2♦)	
1♥		5	4♦	5+, 10+ ubal., 11+ bal.	2 NT = Invit+ med 4 korts støtte	3♣ = -14hfp., 3♦ =15-17 hfp, 3♥ =18+hfp	
						3ut = 15-17, 5332-type	
1♠		5	4♥	5+, 10+ ubal., 11+ bal.			
1ut				15-17 hp	2♣ = Stayman, 2♦/♥ = transfer	1ut-2♠-3♣: præf	Lebensohl (revestop)
				Kan indeholde dårlig 5 MA/6mi/2254	2♠ (svag med 1 mi/stærk med 2mi)	1ut-2♠-2ut: præf til ♦ eller lige lang	SOS-RD
					3x = Sleminvit med 6-farve		
					4♣/♦/♥=5-5MA/6♥/6♠ (Svagt/slemkrav)		
2♣	x	0		20-21/25+ bal. eller acolåbning	2♦ = relæ, 2MA/3mi:Spille overfor 20-21	2kl-2ru-2maj/3min: farven over=neg.	Efter 25+ut: som 25-27 ut
					3MA: HHxxxx	2ma-3ma=1-2kt., 3ut=3+kt.,splint=0-1 kt.	
2♦		6		Svag Multi (2-7, situationsafhængigt)	2ut=Plauken, 3 ny: Konstruktivt		
2♥		6		Svag, 8-10	2ut = ? efter single, 2/3 ny: Konstruktivt	P/C	
2♠		6		Svag, 8-10	2ut = ? efter single, 3 ny: Konstruktivt	P/C	
2ut		22-24		Kan indeholde 5 MA/6mi/2254-type	3♣ = ? 4/5MA, 3♦/♥ = transfer til ♥/♠	3♠ = Mi-?	
3♣		6		2-3-4	3ny = krav, 4ru = sleminvit, 4ma=spille		
3♦		6		2-3-4	3ny = krav, 4kl = sleminvit, 4ma=spille		
3♥		6		2-3-4	3sp = krav, 4mi = cue, 4sp=spille	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		2-3-4	4mi = cue, 4hj=spille	Cuebids; 1.-2. omgangskontroller.	
3ut	x	7		1/2h.=gående minor/ 3/4h=chance	x♣ = P/C,4♦=single?, 4MA=spille,4ut=?	Efter dobling af cue viser RD 1. omgangskontrol.	
4♣		7		2-3-4	4ru = sleminvit, 4ma=spille	1430 RKCB, 1430 Voidwood, DOPE	
4♦		7		2-3-4	4ma=spille, 5kl = sleminvit,	5ut er 1430 RKCB, hvis 4ut er passeret.	
4♥		7		2-3-4	4sp=cue, 5mi=cue	Efter kvantitativ 4ut: Tager imod med 4-farver på 5-trin, 5-farver på 6-trin	
4♠		7		2-3-4	5x=cue	Spring til 5ut=Vælg slem	
4ut	x			Efter esser	5kl=0, 5x=esset, 5ut=klør ,6x=FRU		