


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p> 											
<b>INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)</b>		<b>ÅBNINGSUDSPIL (STIL)</b>					<table border="1"> <tr> <td>TURNERING</td> <td>Åben række.</td> <td rowspan="2">HOLD NR.</td> <td rowspan="2"><b>11</b></td> </tr> <tr> <td>DIVISION/RÆKKE</td> <td>3. division Vest</td> </tr> <tr> <td colspan="2">SPILLERE</td> <td colspan="2">Annette Bjørn Jensen, 48093, Henning Gerner Mikkelsen, 1064</td> </tr> </table>		TURNERING	Åben række.	HOLD NR.	<b>11</b>	DIVISION/RÆKKE	3. division Vest	SPILLERE	
TURNERING	Åben række.	HOLD NR.	<b>11</b>													
DIVISION/RÆKKE	3. division Vest															
SPILLERE		Annette Bjørn Jensen, 48093, Henning Gerner Mikkelsen, 1064														
Aggressivt på 1-trækket (kan være 4-farve)		UDSPIL	MAKKERS FARVE													
Sundt på 2-trækket	FARVE	4. høj, MUD, Attitude		samme												
	SANS	Attitude		samme												
	SENERE I SPILLET	Attitude/4.høj/Mud		samme												
Svar: cuebid = mindst godt hæv, ny farve = krav, Spring i ny=fitbid	GENNEM SPILFØRER	Attitude/4.høj/Mud		samme												
<b>1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)</b>		<b>UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)</b>			<b>SYSTEM</b>											
2. HÅND/GENÅBNING: 15-17 / 11-14		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	<b>SYSTEMETS NAVN</b>											
SVAR Marionet Stayman, Transfer		ES	EKx	Samme	<b>GENEREL STIL</b>											
		KONGE	EK, KD(x), Kx	Samme	Major åbninger: 10+											
4. 15-17		DAME	DB(x), Dx	EDB(x), DB(x)												
SVAR: Marionet Stayman, transfer		BONDE	KB10(x), B10(x), Bx	Samme + EB10(x)												
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)</b>		10	H109(x), 10x	Samme												
GENERELT: Nat spær		9	109xx, 9x,	Samme	1UT ÅBNING: 15-17											
2-TRÆKKET:		HØJT	Xx, xXx	Samme	1UT SVAR: (6)7-10(11)											
3+-TRÆKKET:		LAVT	HxxX(x), HxX	Hxxxxxxxxxx.....+++	2-O-1 SVAR: 10-11+											
GENÅBNING: Ca. 13-16 med god 6-farve		<b>SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)</b>			<b>SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR</b>											
<b>CUEBID: DIREKTE &amp; SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			2♣ = Svag ruder eller stærke varianter											
DIREKTE Michaels. På MA: 4ma + længere mi.			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	2♦ = Multi eller stærke										
På MI: 5+♥-4+♠		FARVE	1. K+A / L+U	L/U	K/A	2♥/♠ = Acol										
SPRING: Holdspørge			2. L/U	Evt. F		3nt = Gående minor										
GENÅBNING: Som direkte			3. Evt. F													
<b>MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)</b>		SANS	1.													
Dbl = straf			2.													
2♣ = Begge ma			3.													
2♦ = Enfarvet ma		KALD/AFVISNING	Omvendt, senere kald													
2ma = 5+ma-4+mi		MARKERINGER	Malmø = første afkast													
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)</b>		FARVESKIFT	Lavinthal													
Hævet kbh (Ukrav)		1. AFKAST	Malmø i "uinteressant farve", derefter K/A													
Opl dbl		TRUMFSIGNALER														
Cuebid på 2ma = 4 ama + længere minor		ANDRE SIGNALER														
		<b>DOBLINGER</b>														
4nt = Begge minor		<b>OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			<b>SPECIELLE KRAVSITUATIONER</b>											
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER</b>		STIL: Jo mere fordeling jo mere aggressivt														
Mod stærk ♣: Dbl = ♣, NT = mi, 2♣ = ma		SVAR: Cue: Krav til farveoverenskomst														
		GENÅBNING: Kan være svagere			<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET</b>											
		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD</b>			Alle meldinger kan afvige i styrke og fordeling											
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>		Styrke-, konkurrerende- og invit doblinger														
Rdbl = 10+ med strafinteresse, Ny farve krav.					<b>BLUFF</b>											
Makkers direkte efterfølgende pas ofte kravpas og 2-3 i farven					Sjældent											
Makkers direkte efterfølgende D = 0-1/4+ i farven																
Makkers direkte efterfølgende melding = Fordeling m. minimum																

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		11+	1NT = 6-9, 2♣ = 6-8 5♣, 3♣ = spær 5♣	Nat. 3♣ på 2NT = minimum, 3♦ (UK)	Overmelding: støtte mindst invit
					2NT = 10-13, 2x = 6 farve 5-8,		
					3ny = Splint UK		
1♦		4		11+	2♦ = 6-8 4♦, 3♦ = spær 5♦, 2NT = 10-13	Nat. 3♦ på 2NT = minimum, 3♣ (UK)	Overmelding: støtte mindst invit
					3♣ = fitbid invit 5♣4♦, 2♥/♠ = 6 farve 5-8		
1♥		5		10+	2♥ = 5-8 typisk 3♥, 3♥ = 7-9 HP 4♥,	1♥-2♣; 2♦ = 12+, 2♥ = 10-12	Overmelding: støtte mindst invit
					2NT = Invit., Stenb., 3♣ Ubk ren., 3/x Fitbid		
1♠		5		10+	2♠=5-8 typisk 3♠, 3♠ 7-9 4♠, 2NT=Invit. Stenb	1♥-2♣; 2♦ = 12+, 2♥ = 10+ nat, 2♠ = 10-12	Overmelding: støtte mindst invit
					3/4x = Fitbid 7-9, 3ut = Ubk renonce 9-12		
1ut				15-17 bal/semibal	Marionet Stayman, Transfer, 2ut = begge min.	1NT-2♣-2♦-3♣ = 5♣ & 4♦	Lebensohl
					2♠ = max/min?, 3mi to play	1NT-2♣-2♦-3♦ = 5♦ & 4♣	
					2♠ relæ 3♣ = 3ma. sleminvit		
2♣	x			Svag 6♣, 18-19 NT uden 5ma	2♦ = P/C, 2♥/2♠ = P/C to play overfor	2♣-2♦; 2♥/♠ Acol, 2NT=18-19NT, 3NT=24-	
				24-25 NT, ♠♥♣, -acol evt. med sidefarve	18-19NT, 2NT = relæ, 3x = nat inv, 3♦ = P/C	3♣ = ♣-acol, 3♦/♥/♠ = ♣-acol ♠/♥/♠-sidefarve	
2♦	x			Multi, 22-23 NT, 26-27 NT	2ma/3ma/4♥ = P/C, 2NT = relæ	2♦-2♥; 2♠ = ♠, 2NT = 22-23NT, 3♦ = ♦-acol	
				♦-acol evt. med sidefarve	3mi = nat invit, 3NT = nat, 4mi = nat sleminv	3♣/♥/♠ = ♦-acol ♣/♥/♠-sidefarve, 3NT = 26-27	
2♥		5		5♥ & 4+ minor	2♠ = afm/pos ♠, 2NT = 7+, 3♣/♦ = pos ♣/♦		
2♠		5		5♠ & 4+ minor	2NT = 7+, 3♣ = afm/pos ♣, 3♦/♥ = pos ♦/♥		
2ut				20-21 bal	Marionet Stayman, Transfer, 3♠ = 5♠&4♥		
3♣		6/7		Nat spær	3ny = Relæ-krav, 4ru = cue, 4ma = to play	Relæ besvares : 3nt =Bal minus fit, 4mi + Fit	
3♦		6/7		Nat spær	3ny = Relæ-krav, 4kl = cue, 4ma = to play	(Ditto på 3♦/♥) : cue = maxmax + Fit	
3♥		6/7		Nat spær	3sp = Relæ-krav, 4mi = cue, 4sp = to play	<b>MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)</b>	
3♠		6/7		Nat spær	4mi = cue, 4hj = nat	1430, cuebids, splinter, Kravpas kan indeholde sleminvit, Voidwood	
3ut				Gående mi	4/5/6/7♣ = P/C, 4♦ søger korthed, 4ma = Nat.		
4♣		6/7		Nat spær	4♦ = cue, 4♥/♠ = nat		
4♦		6/7		Nat spær	4♥/♠ = nat		
4♥		6/7		Nat spær	4♠ = nat, 5♣/♦ = cue		
4♠		6/7		Nat spær			
4ut				Begge minor			