


DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			 <h1>SYSTEMKORT</h1> <p>TIL HOLDTURNERING</p>		
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			TURNERING	HOLD NR.	
		UDSPIL	MAKKERS FARVE				
		FARVE			DIVISION/RÆKKE	SPILLERE	
		SANS					
		SENERE I SPILLET					
		GENNEM SPILFØRER					
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM		
2. HÅND/GENÅBNING:		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	SYSTEMETS NAVN		
SVAR		ES			GENEREL STIL		
		KONGE					
4.		DAME					
SVAR:		BONDE					
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		10					
GENERELT:		9			1UT		
2-TRÆKKET:		HØJT			1UT SVAR:		
3 ⁺ -TRÆKKET:		LAVT			2-o-1 SVAR:		
GENÅBNING:		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			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE		
		FARVE 1.					
SPRING:		2.					
GENÅBNING:		3.					
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1.					
		2.					
		3.					
		KALD/AFVISNING					
		MARKERINGER					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT					
		1. AFKAST					
		TRUMFSIGNALER					
		ANDRE SIGNALER					
		DOBLINGER					
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER		
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL:					
		SVAR					
		GENÅBNING:			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET		
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD					
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING							
					BLUFF		

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER

ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣							
1♦							
1♥							
1♠							
1ut							
2♣							
2♦							
2♥							
2♠							
2ut							
3♣							
3♦							
3♥							
3♠							
3ut							
4♣							
4♦							
4♥							
4♠							
4ut							

MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)

Vejledning til det ”store” systemkort

Generel information:

Det ”store” er en dansk version af det systemkort, som benyttes af World Bridge Federation (WBF) ved internationale turneringer. Systemkortet er indrettet således, at det - rigtigt brugt - skal gøre parrets system mere gennemsigtigt for modstanderne gennem en grundig beskrivelse af meldingerne og meldestilen – alle parrets makkeraftaler skal beskrives.

Man må kun bruge dette systemkort i DBF’s *holdturneringer* (Divisionerne, Juniorhold og Damedivisionerne) samt – valgfrit – i de kreds-holdturneringer, hvorfra oprykning til 3.division finder sted. Vedr. distriktsholdturneringer: Spørg i distriktet. I alle andre turneringer bruges det ”lille” systemkort.

Ved udfyldelsen af systemkortet skal gives en fyldestgørende beskrivelse af alle væsentlige makker- og systemaftaler, jf. systemreglerne i Klubhåndbogens afsnit 6.2.10. Der skal lægges særlig vægt på meldinger, som kan komme overraskende for modparten og/eller som kan kræve et særligt forsvar fra modpartens side.

Følgende **standardforkortelser** kan benyttes:

?	spørgemelding
BAL	balanceret (jævn) hånd
BWM	Blackwood-Morrow
CUE	cuebid
4FK	4. farve krav
HP	honnørpoint
HFP	honnør- og fordelingspoint
IZ	i farezonen
KFT	kortfarvetrialbid
LEB	Lebensohl
LFT	langfarvetrialbid
MA/MAJ	major
mi/min	minor
MUD	middle-up-down
NAT	naturlig(t)
NEG	negativ
UT/NT	sans
OPL.D./OD	oplysningsdoblning
RD	redobler
RKCB	Roman key-card Blackwood
UZ	udenfor farezonen

Benyttes andre forkortelser, skal disse være let forståelige for alle modstandere. Bemærk: I meldeforløb angives modpartens meldinger i parentes, fx 1♣ - (1♦) - 1♠.

Kortets ydre ramme må IKKE udvides af hensyn til de printere, der ikke kan skrive helt ud til kanten.

Systemkortet er beregnet til at kunne foldes (2 steder – langs de **fede** streger, og således, at spillernes navne udgør forsiden). I det følgende beskrives, hvorledes kortets enkelte sider bør udfyldes:

Indersiden:

Åbning: I denne kolonne skal alle åbningsmeldinger indtil 4UT beskrives. Åbninger, som beskrives her, må *ikke* afhænge af modpartens system.

Kunstig: Sæt kryds ved alle åbninger, der *ikke* indebærer, at man vil spille der, eller som viser andre farver end den meldte.

Sæt kryds ud for "Pas", hvis denne har en speciel betydning. Der skal ikke sættes kryds ud for 1♣ og 1♦, selv om disse kan være på 3 kort.

Min. Antal kort:

Denne kolonne skal udfyldes, når en melding viser længde i én eller flere farver (spilles fx med svag 2-åbning, markeres med 6 eller 5, afhængigt af, hvor mange kort i farven, meldingen lover – evt. 5/6 hvis antallet fx er afhængigt af zonestillingen).

Neg. D til: Hvis en dobling i 3.hånd efter indmelding af 2.hånd er "negativ", dvs. mere oplysende end straffbetonet, skal her angives til og med hvilken melding, dette gælder. Skriver man eksempelvis "2♠" ud for åbningen 1♥, betyder det, at når makker åbner med 1♥, og næste hånd indmelder op til 2♠, vil en dobling være negativ.

Angiv (hvis der er plads) evt. i yderste højre kolonne ("Afvigelser, hvis modparten melder eller hvis makker har passet") styrken på doblingen, eksempelvis

"D = 7–10 HP, 4-farve i ♥", eller

"D = 6–11, 4♦ +4♥ eller 12+ HP"

Beskrivelse:

For alle åbninger skal angives styrkeinterval og farvelængde.

Åbninger, der ikke viser/lover andre farver end den meldte, kan beskrives som naturlige. Eksempler:

1♥ "NAT, 11+ HP"

3♣/♦ "Spær 10- HP, 6 stik UZ, 7 stik IZ"

Svar: Beskriv de almindelige svar. Brug udtryk som "NAT, 6+ HP", "mindst 5-farve, 8 –11 HP" osv.

Videre meldinger:

Her skal *ikke* beskrives ting, som findes andetsteds på systemkortet, fx "LFT" eller "CUE", med mindre der er tale om meldinger, som kræver særligt forsvar. Alle konventionelle aftaler skal naturligvis beskrives.

Eksempel: "Alle farvemeldinger over 3♦ er spørgemeldinger"

Afvigelser, hvis modparten melder, eller hvis makker har passet:

Eksempler: "Fitbids efter forhåndspas", "Minorsplint efter forhåndspas",
"Omvendt Toronto på 3.handsåbninger i MA", "Hi-Lo doblinger til 3♦"

Meldinger på højere niveau (slemmeldinger):

Angiv, hvordan I undersøger slem. Eksempler:

"Vi CUER 1. og 2.kontroller blandet nedefra"

"4UT er altid RKCB (4130) – med rabatsvar efter indmelding eller dobling"

"Josefine" "Kravpas over gameniveau, hvis vi har vist styrke til game ("det er vores spil") – "Pass-n'-pull" er sleminviterende."

Yderside, bagsiden (defensive og konkurrerende meldinger):

Indmeldinger – princip:

Angiv så detaljeret som muligt, efter hvilke principper og hvilken stil, parret melder ind. Undgå vage beskrivelser som "naturlige" eller "standard".

Eksempel: "3-2-1 reglen, 5+ farve, god farve IZ"

Svar: Eksempel: "Destruktive støtter, CUE viser god hånd med støtte"

I 4. pos.: Eksempel: "Max 12 HP, evt. 4-farve"

Svar: Eksempel: "Ny farve ukrav uden spring; CUE = rundekrav"

1UT-indmelding:

Rubrikken er beregnet til alle 1UT-indmeldinger: Interval, svarsystem etc., såvel i 2. som i 4.hånd.

Varianter som fx "Komisk" eller "Fattigmands-Kbh." skal anføres.

Springindmeldinger:

Styrke- og fordelingskrav beskrives. Husk evt. 2-farvede spring (eksempler: "København" eller "Romerske"). Svarsystem beskrives. Husk evt. variationer i genåbningspositionen.

Direkte overmelding:

Det er utilstrækkeligt blot at skrive fx "Michaels Cue" – både styrke- og fordelingskrav skal angives. Husk også betydningen i 4.position samt springovermeldingens betydning.

Eksempler: "5+4+ MA, 6–10HP (mi); 4♠-5+mi, 10–14 (♥); 5+♥5mi+, 13–16 (♠) – kun i 2.hånd", "(1x)-3x spørger om hold"

Mod UT: Husk svarsystem. Angiv evt. forskel på 2. og 4.position.

Eksempel: "D.O.N.T. mod stærk UT, i baghånd og efter forhåndspas; Multi mod svag UT (D lover 15+)"

Mod spærreåbning:

Dbl.: Variationer i betydning af dobling, fx "OD til 4♥; straf højere.

Spring: Eksempel: "(2MA) – 4mi viser 5-5 i farven + AMA"

Overmelding:

Eksempel: "(2X) – 3X spørger om hold"

Husk evt. Multi-forsvar og evt. forsvar mod svage, 2-farvede åbninger (fx mod 2♦ visende begge MA)

Mod kunstige stærke åbninger:

Har man fx aftalt et fælles forsvar imod stærk 1♣ og 2♣, kan man skrive:

"Efter 1♣ og 2♣ med tilhørende negative svar:

Farveindmelding viser farven + nærmeste overliggende farve

D viser den doblede farve samt ikke-nabofarven

UT viser to andre farver. Ingen HP-krav"

Efter modpartens oplysningsdobling:

Hvis parrets meldinger ikke fortsætter uforstyrret efter modpartens OD, skal afvigelserne angives. Eksempel:

"RD = 10+, misfit; støtter spærrende; ny farve = ukrav; 2UT = Truscott"

Yderside, midterste del (Udspil, signaler – og Doblinger):

Åbningsudspil, stil:

Her angives de grundlæggende udspilsaftaler med deres navn, fx

	Udspil:	I makkers farve:
Farve:	<i>Schneider-Rusinow</i>	<i>Schneider-Rusinow</i>
Sans:	<i>Journalist/Attitude</i>	<i>Attitude</i>
Senere udspil:	<i>2.–4. gennem spillfører</i>	<i>Naturligt, Schneider</i>
Andre udspil:	<i>E kræver markering i stik 1</i>	

Udspil (angiv, hvad det udspillede kort lover):

Beskriv – i rækkefølge efter hyppighed – hvad man typisk har, når et givet kort spilles ud. Der er ikke grund til at skrive singletons. Du kan nøjes med at skrive afvigelser mod sanskontrakter. Eksempler:

D: DB(10)(x), DB(x), Dx (hvis I benytter standard-honnørudspil)

Lavt: xl, Hxxl(x), Hlx (hvis I benytter Schneider-udspil)

Signaler i prioritetsorden:

Eksempel: I spiller typisk kald/afvisning på makkers udspil imod farve. I visse situationer kan makker dog have mere brug for en længdemarkering.

Desuden bruger I Lavinthal, hvis bordet nu bliver renonce i udspilsfarven. Når I ikke kan bekende, markerer I i en interessant farve, hvis der er råd til det.

Skemaet udfyldes således (I beskriver, *hvad* I gør i hvilken situation):

	Makkers udspil	Modpartens udspil	Ved renonce
Farve 1.	K/A	L/U	L/U + K
Farve 2.	L/U	(F)	
Farve 3.	F		

Signaler: Her beskrives, *hvordan* I kalder, markerer osv. Eksempel:

Kald/afvisning	"Omvendt (og omv. forsinket)
Markering	Lav = lige (eller Malmö)
Farveskift	Lavinthal + omv. Trelde
1.afkast	Markering interessant/uinteressant farve
Trumfsignaler	Trumfekko antyder trumfningsmulighed
Andre signaler	Vi signalerer kun, hvis makker kan bruge det"

Oplysningsdobliger:

Beskriv så nøjagtigt som muligt, fx:

Stil "Mindst åbningshånd med mindst 4-3 i umeldt MA, eller 16+ HP"

Svar "Farvemeldinger er limit; CUE = gamekrav"

Genåbning "Ned til 8 HP med ideel fordeling – svarer trækker en konge fra"

Specielle, kunstige og konkurrerende dobliger:

Beskriv her alle dobliger, som ikke er strafdoblinger, og som ikke kan stå under "oplysningsdoblinger". Angiv i hvilke sekvenser, de bruges. Angiv desuden aftaler om udspildirigerende dobliger. Eksempler:

"Negative, svar-, invit- og konkurrencedobl. til og med 3♥. Styrke til og med 4♥ - straf højere"

"1UT – (3x) – D = negativ"

"Donnerup-D mod 3UT. Lightner-D mod slemmer"

"Dobling af et splinterbud beder om udspil i farven under"

Yderside, forsiden:

Systemets navn:

Her er tale om grundsystemet, fx "Bridgevejen", "København-Acol", "Præcisionsklør", "Revideret Dansk Bridge Standard", "Carrot Club".

Generel stil:

Eksempel: "4-farver nedefra, 5-farve i spar, aggressivt (både offensivt og defensivt), evt. minor-canapé, Bergen Raises på 1MA".

Husk at udfylde sans-intervaller (fx 12–14 UZ, 15–17 IZ), og hvad 2-over-1 viser (fx 9+HP, rundekrav).

Specielle meldinger, der kan kræve specielt forsvar:

Denne plads anvendes til at gøre modparten opmærksom på åbninger, det kan være nødvendigt at aftale et bestemt forsvar imod, eller som kan være overraskende for modparten. Det er ikke nødvendigt at angive almindeligt kendt konventioner som fx "Multi".

Der må kun angives én melding pr. linie, men en forklaring må gerne fylde flere linier. Enhver "Åbent Forsvar-konvention", som parret benytter, skal naturligvis beskrives. Men også andre typer meldinger hører hjemme i denne rubrik. Eksempler:

"1♥ - (D) - 1/2♠ lover henholdsvis 3- og 4 kort støtte, 6–9 HP; direkte støtter er svagere"

"Når modparten melder vores farve på 3-trækket, bytter vi om på normal betydning af D og pas (AntiManco)"

"Åbning 3UT viser en spærreåbning i ♣ eller ♦"

"1x – (pas) – 2MA (spring) = 6-farve, 3–7 HP"

"1mi – (1UT) – 2mi lover begge MA i en stærk eller svag hånd"

Specielle kravpassituationer:

Beskriv alle kravpassituationer, der er aftalt (ikke dem, der logisk fremgår af meldeforløbet). Hvis fx en pas efter makkers (eller modpartens) doblede 1UT er krav, skal dette angives.

Andre eksempler:

"Næsekravpas på indmeldinger til og med 2♠"

"Efter vores D af jeres 2x på vores 1NT"

"Efter jeres indmelding (andet end 3-trækket) efter vores 2-over-1"

Vigtige oplysninger, som ikke passer i skemaet:

Her beskrives konventioner/aftaler, som ikke hører hjemme i de øvrige rubrikker. Eksempler:

"1X – 1Y – 1SANS"; "Mange fit-bids"; "Lebensohl i mange situationer"

"Manco og AntiManco (Pas og Dobl. bytter betydning)"

"Nær-Fjern mod alle kendte, 2-farvede indmeldinger"

"Doubt-showing RD på vores 3NT-(D)"; "Fast arrival i alle krav-situationer"

Bluff:

Her beskrives spillernes bluff-hyppighed samt evt. situationer, hvor parret især har for vane at bluffe, fx:

"A: Sjældent; B: Ofte"

"Sans-forberedende minoråbninger forekommer jævnligt"

"A bluffer ofte med 2♣"