


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			TIL HOLDTURNERING		DANMARKS BRIDGEFORBUND	
Stil: Kan være fire-farve			UDSPIL	MAKKERS FARVE	TURNERING	Division 2010-11	HOLD NR.	3
Svar: Overmelding 99% = støtte, splinter		FARVE	4. højeste, MUD	4. højeste, MUD	DIVISION/RÆKKE	2. division		
(1X)-1Y- (P)- 3X = 4-kortstøtte, 8-11, typ. ingen single		SANS	4. højeste, MUD	4. højeste, MUD	SPILLERNAVNE	Jan Kølback - Lars W. Petersen		
Ny farve rundekrav		SENERE I SPILLET			OG MEDLEMSNR.	26061 - 9480		
		GENNEM SPILFØRER						
		ØVRIGT:						
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
2.-hånd: 15-17 → systemet		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
Genåbn.: 10-14 → systemet		Es	EKx EKBx, Ex, E(H)xx	EKx, EKBx, EDBx	ACOL			
4.hånd live: 15-19 → naturligt, overmelding i åbn.farve		KONGE	EK, Kx , KD, KDx(x), KDB	EK, EKB10, KDx(x), KD	4 FARVE MAJOR, 4 FARVER NEDEFRA			
rundekrav		DAME	Dx, DB, DBx(x), EDBx	Dx,DBx(x),KD109,E/KDBx	(10)11-14 NT			
		BOND	Bx,B10,B10(9)x(x),KB10(x)	Bx,B10,B10(9)x(x),HB10(x)				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	10x,109,109x,D109x,K109x	10x,109,109x,H109x				
2-TRÆKKET: svagt, typisk som svag 2-åbn		9	9x, 98x, H98x	9x, 98x, H98x				
3-TRÆKKET: svagt, naturligt		HØJT	Sx, SSxx, xSx	Sx, xSx, SSxx				
2NT: 5-5 i laveste umeldte		LAVT	xSx, HxS, HxxS, HxxSx	xSx,HxS, HxxS, HxxSx				
GENÅBNING:		SIGNALER I PRIORITERET ORDEN (L; U; K; A; F)			MELDINGER, SOM KAN KRÆVE SÆRLIGT FORSVAR			
CUEBID MED/UDEN SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			Åbn 2♥: 4-10, 4+♥ og 4+♠, zoneafhængig stil			
Michaels cuebid (6-16, fordeling ej til oplysningsdobbl)			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL				
Svar: 2NT = søger styrke og fordeling		FARVE 1	K/A	L/U	1NT (D): Rev Sundelin			
		2	L/U	F				
		3	F					
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	L/U				
2♣ = begge major → 2♦ søger længde		2	L/U	F				
2♦ = enfarvet major → Multisvar (Plauken)		3	F					
2M = 5+M og 4+minor → 3♣ = P/C		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
2NT søger fordeling og styrke		Forsinket kald (højt kort = interesse) mod NT						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Malmø, Kald med små kort						
Oplysningsdoblinger, hævet københavner		Trumfekko						
Mod Multi = revideret crowhurst								
		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		Stil: på major kan man doble med ♦ og den anden major			Når modstanderne ofrer, og vi har vist udgangsstyrke			
Mod stærk ♣: Aggressivt, 1NT = ♣, ellers meldes som om 1♣ var naturligt.		Svar: naturligt, Lebensohl, overmelding krav, ofte med støtte til M			Efter fjendens flugt på vores dobling af 1NT-åbning			
		Genåbn: krav sænket ca. 3 hp						
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
Øvrige forsvar aftales hvis behovet opstår !								
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Negative doblinger til og med 4 ♥ + "kravpas" (svagt eller						
Ny farve = rundekrav, Pas= svagt eller 10+bal.,		Svar- og konkurrencedoblinger, 1NT – (3X) – D = negativ						
RD = strafinteresse, 1♥/♠ - doubl → Ostot		1X – (P) – 1Y – (1/2Z) - D = 15-17 NT type			BLUFF			
Springstøtte = spær		(1X), 1/2Y, (DBL), RDBL = H i Y			Sjældent			
Spring i ny = spær		(1X)-1NT-(2X)-DBL = balanceret invit						

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSE T HÅND
1♣		(3) 4	4♥	Naturligt 11+	Svage spring, splint, 2♣=støtte 6-9	Generelt efter alle 1-åbn: 1x-1M-3x=6+x og 3+M 1x-1M-2NT=stærk støtte eller 6+x og 0-2M 4.farve krav, X-Y-sans, LFT 1major – 2NT: ♣=min → 3♦=inv. 3 am=single? 3♦=ca. 15-17→3am=single?, 3NT/4♣/♦=single 3♥=ca. 18-19→3♠=single?, 3NT/4♠/♦=single 3NT=15-17 bal., 3♠=♥ren., 4♣/♦=ren. 4 major = 6322, max 4 kontroller 1♠-1nt-2♣=spørger om styrke og fordeling 1♠-1nt-2♦/♥=nat. ikke invit	
				(3 kort med dårlig 4-farve i ♥/♠)	3♣=støtte spær		
					1NT= 6-9, 2NT=støtte 10+		
1♦		4	4♥	Naturligt 11+	Svage spring, splint, 2♦=støtte 6-9		
					3♦=støtte spær		
					2NT=støtte 10+, 3♣= stærkt		
1♥		4	4♦	Naturligt 11+	2♥=5-8,3♥=4+♥spær, 3♣=4+♥ 6-9		
					2NT=4+♥ 10+, stærke spring		
					3NT=10+ubk. ren.,3♠/4♠/♦=10-ren.		
1♠		4	4♥	Naturligt 11+	Analogt til svar på 1♥		
1ut				u/z (10)11-14 ; i/z 12-14	2♣ = nf Stay, 2♦/♥=transf. (4+farve)	1NT-2♣-2♠-2NT = invit med 5♥	
				Evt. 5422 eller 6322	2♠ = bal. invit eller begge mi invit+	1NT-2♦/♥=altid mindst 4 i overførselsfarven	
					2NT = én minor svagt eller sleminvit	dog 1NT-2♦-2♥-2♠=sleminv. med ubekendt 5-5	
					3♣/♦ = 6-farve invit, 3♥/♠ = spær	1NT-2♠ = spørger om max/min	
2♣	X			a) 18-19NT, b) 25-27 NT	2♦ relæ, 2♥/♠/3♣/♦=spille mod a)		
				c) Acol ♣/♥/♠	2NT begge mi		
2♦	X			a) Svag 2-åbn i major	2♥=relæ;2♠=nat.invit;2NT=Plauken	2♦-2NT→3♣=ubek Max; 3♦=min♥ ; 3♥=min♠	
				b) Acol ♦, c) 22-24NT	3♣/♦=nat. rundekrav;	2♦-2♥/♠-2NT =c)→2NT-system ; 3x=b)+sidef.	
2♥	X	4		4+4+xx, 4-10 zoneafhængigt	2NT= ? om fordeling/styrke		
					3♣/♦=nat.ukrav		
2♠		5		5+♠ og 4+ minor zoneafhængigt	2NT ? om fordeling/styrke		
					3♣=P/C, 3♦=♥		
2ut				20-21 NT, evt. 5 major	3♣ søger 4/5-farve i major	2NT-3♣-3♦=min. Én majorfarve→3♥=♠,3♠=♥	
					3♦/♥/♠/4♣/♦/♥/♠=transf.,4♠=5-5mi	3♥/♠=5-farve; 3NT = ingen major	
3♣/♦		6		Spær, 2-3-4	Major naturligt, minor cuebid	SLEMKONVENTIONER	
3♥/♠		6		Spær, 2-3-4	Major naturligt, 4♣=efter esser	Cuebids	
3ut	X				4♦=? single, 4♥/♠=naturligt, 4NT=?	Roman Keycard 1430, Gerber, Exclusion	
4♣/♦		7		Spær, 2-3-4	Major naturligt, minor cuebid	Splinter, renoncesplint, LIDO, ofte kvantitativ 4NT	
4♥/♠		7		Spær, 2-3-4	Major naturligt, minor cuebid		
4ut				Begge minor			