


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
Aggressive på 1-trækket og sunde på 2-trækket herefter USP (hvis man kan melde modpartens farve på 2-trækket).		FARVE	UDSPIL	MAKKERS FARVE	TURNERING	Divisionsturn. 2011-12	HOLD NR.	
		SANS	2.-4.	2.-4.	DIVISION/RÆKKE	2. division		
		SENERE I SPILLET	2.-4.	2.-4.	SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.	Tina Ege (19693) – Ole Raulund (9779)		
		GENNEM SPILFØRER	2.-4.	2.-4.				
		ØVRIGT:						
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
15-18 herefter systemet med få tilpasninger		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
4. hånd: 11-14 efter 1mi og 11-15 efter 1Ma.		ES	EKx	EKx	5. Farve Major med 15-17 NT og meget kunstige to åbninger.			
		KONGE	EK, KDx, Kx	KDx, Kx	ÅBNINGSSTIL: 11 BAL åbnes oftest uz og sjældent iz. Der åbnes med længste minor, med lige lange minor KAN der skeles til farvekvalitet.			
Efter forhåndspas: (1Mi)-1NT=4Ma og 5+aMi / (1Ma)-1NT=4aMa og 5+Mi		DAME	DBx, Dx	DBx, HDBx, Dx	SVARSTIL: Vi kan vælge at svare på mindre end 5HP. 1m-1NT=6-10. 1M-1NT=4-9 (kan indeholde M-støtte og max 7)			
		BONDE	B10x, KB10x,Bx	B10x, Bx, HB10x	♦-farve KAN forbigås efter 1♣ åbning.			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	109x,10x, H109	109x, 10x, H109				
2♠=Spær i ukendt farve, herefter 3♣=P/C		9	H9x, 9	9				
(1m)-3am=5+♠ og 5+am		HØJT	Ulige	Ulige				
		LAVT	Lige	Lige				
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			Offensivt:			
(1m)-2m=55+M			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	2♣: 18-19 BAL eller udgangskrav med ♣/♥/♠/BAL		
1M-(2M)=5+aM og 5+m		FARVE 1	K/A	L/U	K/A	2♦: Multi (3-7 med 5+♥ / 8-10 med 6♠ / 24+BAL / ♦ UK)		
1X-3X=hold søge		2	L/U	LAVINTHAL	LAVINTHAL	2♥: Tvetydigt enten 8-10 med 6♥ eller 3-7 med 5+♠		
Efter (1x)-pas-(1y) er 2x Michaels og 2y NAT		3	FARVESKIFT			2♠: 3-10 med 55+ i ♥+♠ eller ♠+♦		
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	L/U	K/A	Efter egen 1♣ åbning er 2♦ multi, 2♥ er svagt med 5♠ og 4+♥ og 2♠		
Stærke NT (15+) samt passet hånd: DONT (Dbl=enfarvet mens		2	L/U	LAVINTHAL	LAVINTHAL	er limit med 5+♣.		
Farvemelding er NAT med en farven samt en højereliggende.		3	FARVESKIFT					
Svage samt NT-indmeldinger: 2♠=MA, 2♦=svag farve/støtte, 2M=konstruktiv støtte / farve, 2NT=m eller 2-farvet gamekrav		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)			Defensivt:			
		Lav-høj=kald. Markering = Malmø			2♠ springindmelding er spær i ukendt farve			
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Trelde farveskift kan forkekomme i stik 1.			Springindmelding 3 i am = 5+♠ og 5+am			
		Forsinket kald med små kort mod NT-kontrakt			1NT indmelding (efter forhåndspas) er 4Ma og 5+Mi			
		Trumfudspil KAN kombineres med Lavinthal						
		DOBLINGER						
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
Bahama Farvemelding er tvetydig enten NAT eller de to overliggende. NT=♥+♠ eller ♠+♦.		(1M)-D: mindst 4aM eller tillæg.						
(1♣)-DBL=44+MA. (2♣)-DBL=♣ / ♦+♥		(1m)-D: Mindst 3+ alle umeldte farve eller tillæg herefter 2m konventionel.						
					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			4. farve er UK. Manco. Lebensohl efter dobling af 2M og åbning			
Ostrot som er en form for transfer startende fra 1NT. RD=Styrke					1NT.			
1X=runde krav					BLUFF			
					Tina nærmest aldrig, kan forekomme hos Ole			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4♥		1NT=6-10, 2♣=Omv minor, 2♦=Multi,	1♣-2♣: 2X=4+X, 2NT=11-14BAL	2♣ NAT oftest 5-farve
					2♥=54+M, 2♠=5+♣ limit, 3♣=5+♣ og 5-8		
					3X=Svagt med (6)7+X, 4M=NAT		
					♦-farve KAN forbigås		
1♦		3	4♥		1NT=6-10, 2♦=Omv. Minor, 2M=Svagt,		
					3♣=5+♦ limit, 3♦=5+♦ og 5-8, 3M=Svagt		
					med 7+M, 4M=NAT		
1♥/♠		5	4♦	NAT, 18-21 BAL med 5M åbnes 1M	2M=3M og 8-10, 2♠=Svagt, 2NT=Bekka- sin, 3♣=4+M og 5-9, 3♦=4+M og 10-12, 3♥=3M og 11-12, 1♠-3♠=4+♠ og 0-5, 4X=Renonce	1M-2M-2NT=Invit	
						1M-2M-ny farve=NAT sleminvit	
						1M-2NT: 3♣=minimum, 3♦=BAL tillæg,	
						3♥/♠/NT=tillæg og single ♣/♦/mM	
1ut				15-17 BAL (2245 kan forekomme)	2♣ er invit+ TYPISK med 44+M eller 5M	1NT-2U-2M-3m=5+M og 4+m UK:	
					2U-2M=4+M, 2♠=♣ / 44+m, 3♠=invit+	3ny=støtte 4+m, 3M=M-støtte, 4X=støtte	
					med 6+♦, 3♦=to play, 3M=6+M invite	til begge. Efter 3M fairway	
					4♣=♥, 4♦=♠, 4M=to play	1N-2♣-2M-3NT=krav med 4M	
2♣	Ja	0		18-19 BAL eller stærkt (se forsiden)	2♦=Relæ/5+♥, 2♥=5+♠ svagt eller stærkt,	2♣-2♦-2♥-2♠: 2NT=18-19 BAL andet er	DBL=UK
					2♠=44+m, 2NT=5+♠, 3♠=5+♦	Stærkt med 5+♥.	
2♦	Ja	0		Multi (se forsiden)	2M+3M+4M er P/C. 2NT=Plauken	2♦-(D)-RD: Meld din farve andet er egen	
						Farve	
2♥	Ja	0		8-10 6♥ / 3-7 5+♠	2M+3M+4M er P/C. 2NT=Plauken	2♥-(D)-p-(p): RD=5♠ og 33+m	
2♠	Ja	0		55+ i M eller m	2NT=Søge andet er P/C	2NT: 3♣/♥=minimum, 3♦/♠=maksimum	
2ut				20-21 BAL sjældent 5M	3♣=Stayman, 3♦=>3♥, 3M=X-Major	2NT-3♣-3NT=44M herefter transfer	
3♣		(6)7+		Spær (stil afhængig af position og zone)	Ny farve rundekrav, 4M=for at spille		
3♦		(6)7+		Spær (stil afhængig af position og zone)	Ny farve rundekrav, 4M=for at spille		
3♥		(6)7+		Spær (stil afhængig af position og zone)	Ny farve rundekrav, 4M=for at spille	SLEMKONVENTIONER	
3♠		(6)7+		Spær (stil afhængig af position og zone)	Ny farve rundekrav, 4M=for at spille		
3ut				Gående minor	4m=P/C	Flere kortfarve visende meldinger som ofte er præcis sleminvit.	
4♣		(6)7+		Spær (stil afhængig af position og zone)		Fairway når man i uforstyrret meldeforløb har fundet 8-kortsfit og er i 3M:	
4♦		(6)7+		Spær (stil afhængig af position og zone)		3♥: 3♠=ingen kortfarve (herefter 3NT=♠-cue), 3NT/4♣/4♦=♠/♣/♦ kortfarve	
4♥		(6)7+		Spær (stil afhængig af position og zone)		3♠: 3NT=ingen kortfarve, 4X=X-kortfarve	
4♠		(6)7+		Spær (stil afhængig af position og zone)		DOPI. Voidwood.	
4ut	Ja			Esspørgemelding	5♣=0, 5X=esset, 5NT=♣-es, 6X=FRU	Hvis det ikke er muligt at tjekke esser med 4NT så er 5NT 1430	