


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER				SYSTEMKORT		 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				TIL HOLDTURNERING		HOLD	7
Naturligt – iz sunde, uz kan være mere ”positionsafhængigt”			UDSPIL	MAKKERS FARVE		TURNERING	Divisionsturneringen	NR.	
Generelt er 2m i zonen ikke for sjov	FARVE	1-3-5 .. kan dog afviges (f.eks. 98xxx, hvor man spiller 9’eren)	Samme			DIVISION/RÆKKE	3. division Øst		
Ny farve i defensiven er krav	SANS					SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.	Jesper Thomsen (21970) og Jan Nielsen(68433)		
	SENERE I SPILLET								
	GENNEM SPILFØRER								
	ØVRIGT:					SYSTEM			
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)				GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
2. hånd er 15-18	UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS		5-card Major				
4. hånd er 15-18	ES	EK, Exxxxx	Samme		Transfersvar efter 1♣ åbning. 1NT-svar er GFR (”jævn” el.ruder)				
Genåbning er 11-14 efter m-åbning og 13-16 efter M-åbning	KONGE	KD, KD(x)(x)(x), Kx			2♣ = Game Force Relay efter åbninger på 1-trinnet				
	DAME	DB, DB(x)(x)(x), Dx			1♦ åbningen er altid ubalanceret				
	BONDE	B10, B10(x)(x), Bx, EDB			1nt = (11)12-14 og kan være med 5-farve major og 6-farve minor				
		10x, 10, EB10(x)(x)			1M-1nt= 5-12 hp (semiforcing)				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	10x, 10, EB10(x)(x)			Marmic med 11-14 kan åbnes 1nt eller 1minor efter lyst			
Spærrende – kan være ”positionsafhængigt”	9	9x, 9, 98x(x)(x), K109xx							
2nt med spring i 4.hånd viser 20-21	HØJT	Xx, xxXx (kan afviges!!)							
	LAVT	xxX, xxxxX, Hxx							
GENÅBNING: Enkeltspring viser ca. 12-16 med 6-farve		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				2♦ er konstruktiv 2åbning i ♥ (7-10 HP) eller forsk. Kravåbn.			
Michaels cuebid (1m)-2m = begge major (mindst 5♥4♠) ca 7-12hp		MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST		3nt åbning = god minorspær – ikke nødvendigvis gående			
Michaels cuebid (1M)-2M = anden major og ♣ (mindst 5-5) 7-14hp	FARVE 1	K/A	MALMØ	K/A		Transfersvar på 1♣ åbninger			
	2	MALMØ		MALMØ					
	3								
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	FORSINKET KALD	MALMØ (UI)				
Good-bad multi mod svage nt (dvs gns er mindre end 15)	2	MALMØ	MALMØ (UI)						
Woolsey-dbl mod stærk nt (gns 15 eller derover)	3		UI = UINTERESSANT FARVE						
	SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)								
	Forsinket kald mod nt med store kort								
	Lavinthal								
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Høj-lav i trumf => mulig trumfningsmulighed							
Leaping Michaels også efter åbning på 3-trinnet og efter multi									
DBL=TO og Rumpelsohl efter svage 2-åbninger og bikini									
”Revideret Crowhurst” mod multi – og Rumpelsohl derefter									
2nt efter svag 2-åbning og multi = 16-18 ”jævn”									
	DOBLINGER								
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)				SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
Farvemelding = farven eller de to ovenliggende (kun uz)	Generelt loves ”major” eller en stærk hånd (17+)								
DBL=farven	Genåbningsdbl. ned til omkring 8hp								
	3.dobling er som hovedregel = Straf								
1nt efter 1♣ = de hårde eller de bløde (kun uz)					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET				
2nt efter 2♣ = de hårde eller de bløde (kun uz)									
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD							
OSTOT efter modpartens DBL af 1M-åbning	Dbl efter makker er limiteret = Straf, hvis man kan invitere på anden vis								
RDBL = 9+, lover en melding mere (i princippet)	Dbl i GameForceRelay sekvenser = Straf								
	Dbl af transferfarve = Farven, Dbl af Stayman = klør				BLUFF				
	SupportDBL til 2♥, SupportRDBL efter minoråbninger				Sjældent, åbninger i 3.hånd kan være taktiske og indmeldinger efter makker har passet kan være taktiske.				
	DOPI efter es-spørge og melding fra modparten								

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHANDSPASSET HÅND
1♣		2		Naturligt eller 15-19nt hånd, der kan	Se note 1: Overordnede svar på 1♣	1♣ - 1TR, 1♠ = flertydig	1♠ = 0-6 eller 9-11 5+♦
				indeholde 5-farve♦ (hvis 3-3-5-2)		1♣ - 1TR, 1nt = 15-17 (revideret nt-system)	2♣ = 8-10 med ♣-støtte
				(10+hp)		1♣ - 1TR, 2TR=11-13 eller 17-18 (3-kort st.)	En del ændringer i andre meld.
						1♣ - 1TR, 2nt/3♣ = transfersplint M-støtte	
1♦		5(4)		Ubalanceret – kan dog være	Se note 2: Overordnede svar på 1♦	1♦-1M, 1nt = flertydig	2♣ = Toronto
				4-farve♦ med marmic, hvis single♣		1♦-1M, 2underM=11-13 eller 17-18 3-støtte	2♦ = naturligt med ♦-støtte
				(10+hp)		1♦-1M, 2nt/3♣ = transfersplint M-støtte	En del ændringer i andre meld.
1♥		5		5-card major (10+hp)	Se note 3: Overordnede svar på 1♥	1♥- 1♠, 1nt (flertydig) => ”Gazzilli-like”	2♣ = Omvendt Toronto
						1♥- 1nt, 2♣ og andet = ”Gazzilli-like”	En del ændringer i andre meld.
1♠		5		5-card major (10+hp)	Se note 4: Overordnede svar på 1♠	1♠-1nt, 2♣ og andet = ”Gazzilli-like”	2♣ = Omvendt Toronto
							En del ændringer i andre meld.
1ut				(11uz)12-14 kan have 5-farve major, kan	”Løbestayman”, 1nt-2♠=minor (5+4+)	T/O doublinger og Rumpelsohl efter indmeld.	
				have 6 farve minor og kan være marmic	1nt-3♣ = har du en 5-farve major?	Korresponderende minor efter 2♣ (major)	
				Åbner afgør hvorvidt man vil åbne 1nt	1nt-3♦ = 4♠ og 5+minor GF		
				med 6m eller marmic.	1nt-3M = spille		
2♣		0		20-21nt, Stærk ♣,♥, 25+nt	2♦=relæ (0-4♠), transfersvar	Kokish relæ, 2nt-system hvis nt-hånd	
					2nt=begge minor, spille m hvis 20-21nt		
2♦		0		7-10 med 5/6♥, stærk♦,♠,Marmic	2♥=spille hvis 7-10 med ♥, 2nt=? om type		
2♥		5		Svag 2-åbning i ♥ – ikke konstruktiv	Ny farve rundekrav hvis ekstra, 2nt = spørger		
2♠		5		Svag 2-åbning i ♠ (5+♠)	Ny farve rundekrav hvis ekstra, 2nt = spørger		
2ut				22-24 jævn	3♣=”Stayman”, Transfer, 3♠=begge minor	Accept af transfer = doubleton	
3♣		6		Spær (2-3-? regel)	4♦=RKCB0314		
3♦		6		Spær (2-3-? regel)	4♣=RKCB0314		
3♥		6		Spær (2-3-? regel)	4♠=RKCB1430	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Spær (2-3-? regel)	4♣=RKCB1430		
3ut				God minorspær	4m = pass-correct	5nt=RKCB hvis 4nt er passeret, 5nt ellers generel storslemsopfordring	
4♣				Spær			
4♦				Spær			
4♥				Spær			
4♠				Spær			
4ut							

Note 1: Overordnede svar på 1♣

1♣	1♦	1) [4♥], 5-12 HP 2) 5+♥, 3+HP
	1♥	1) [4♠], 5-12 HP 2) 5+♠, 3+HP
	1♠	5-12 HP uden majorfarver
	1NT	GFR, Balanceret eller Ubalanceret med 5+♦
	2♣	GFR, 5+♣ ”Ubalanceret”
	2♦	1) WJS i major eller 2) 10-12 med 5♣ 3) 10-12 med 6+♣ uden ”ægte” kortfarve
	2♥	Begge minor, 7-12HP (mindst 55)
	2♠	6+♦, 10-12
	2NT	Begge minor 0-6HP, (mindst 55)
	3♣	5-7, 6+♣
	3ny	10-12 , 6+♣, Singleton.
	3NT	33(34) , 13-15 med lavhonnører og hold i alle farver.

Note 2: Overordnede svar på 1♦

1♦	1M	1) [4M], 5-12 2) 5+M, 3+HP
	1NT	5-12 NT, rundekraft! Indeholder: 3 korts ruderstøtte, 10-12 5♣, 10-12 Naturligt 1NT svar
	2♣	GFR Alle hænder med primær ruder fit, 13+, 4+♦ Alle hænder med 5+♣, 13+ Alle balancerede hænder med 13+ Hånden har aldrig 5-farve i major!
	2♦	1) Mixed raise i ruder, 10-12 4+♦, ingen ”ægte” kortfarver. 2) WJS i hjerter eller spar
	2♥	Ubekendt minisplinter, 8-9 HP
	2♠	10-12 med 6+♣,
	2NT	8-9 Med 4-5♦, ingen ”ægte” kortfarver
	3♣	Splintermelding, 10-12, Kun teknisk krav til 4♦!
	3♦	0-6, 4+♦
	3M	Splintermelding, 10-12 HP, Kun teknisk krav til 4♦!

Note 3: Overordnede svar på 1♥

1♥	1♠	Naturligt [4♠], 5-12 eller 5+♠, 3+
	1NT	5-12, NF ! Benægter: 6+m , 10-12 Any [3♥]
	2♣	Game Force Relay 1) Alle balancerede hænder/Marmic med 13+ 2) Alle hænder med 13+, 5+m 3) Primær majorfit, 13+ 4) Benægter 5+♠
	2♦	3♥ (kan dog have 4♥(333)), 5-7 eller 11-12
	2♥	3♥, 8-10 HP
	2♠	Minisplinter, 5-8 HP
	2NT	4♥, 8-12, ingen ægte kortfarver
	3♣	6+♣, 10-12
	3♦	6+♦, 10-12
	3♥	WJS, 0-7
	3♠	Ubekendt singleton , 9-11 HP
	3NT	Renonce spar, 9-11 HP
	4m	Renonce m, 9-11 HP

Note 4: Overordnede svar på 1♠

1♠	1NT	5-12, NF Benægter 5+♥, 10-12 6+m, 10-12
	2♣	Game Force Relay 1) Alle balancerede hænder/Marmic med 13+ 2) Alle hænder med 13+, 5+m 3) Primær majorfit, 13+ 4) Benægter 5+♥
	2♦	10+, 5+♥
	2♥	5-7 3♠ eller 11-12, 3-4♠
	2♠	8-10 3♠
	2NT	5-8 HP, ubekendt singleton
	3♣	6+♣, 10-12
	3♦	6+♦, 10-12
	3♥	4♠, ingen kortfarver, 8-10
	3♠	WJS
	3NT	9-11, Ubekendt singleton
	4m/♥	9-11, Renonce