


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
På 1-trækket friske – kan være 4-farve			UDSPIL	MAKKERS FARVE	TURNERING	Divisionsturneringen	HOLD NR.	7
På 2-trækket – typisk sunde, meget ofte 6-farve	FARVE		1/3/5	1/3/5				
Svar: USP hvis 3.h pas/D/INT	SANS		2/4 std	2/4 std evt. attitude	DIVISION/RÆKKE	2. division		
Ellers Cuebid (og 2N efter indmelding 1M) lover støtte	SENERE I SPILLET		Som udspil	Som udspil				
Dog ikke efter balancering.	GENNEM SPILFØRER		2/4	2/4	SPILLERNAVNE	Maria Rahelt (38871)		
	ØVRIGT: K i udspil mod 5x+ kræver markering				OG MEDLEMSNR.	Anders Sigsgaard (75944)		
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
2. HÅND: 15-18		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
GENÅBNING: 10-14 mod m, 12-16 mod M	ES		EK (ikke double)	EK	4-farve i major, svage sans'er (pånær 3.hånd)			
SVAR: Sans-systemet	KONGE		KD(+) eller EK double	KD	Hårde åbninger			
4. HÅND: 15-18 (19)	DAME		DB	DB	Vi åbner typisk i bedste farve, dog aldrig 1♠ med 4-4 M			
SVAR: Sanssystemet	BONDE		BT	EBT, KBT, BT	En stærk sanshånd med 4M-4m kan åbne 1M			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	KBt, 109x, 10x	ET9, KT9, DT9, T9x, Tx				
2-3-4 reglen eller værre	9		KB9, KT9, 9x	H9x, 9x	1N-ÅBNING: (11) 12-14/ 3.hånd: 15-17			
2N: 5-5 i laveste	HØJT		Hxxx, xx, xxxx,	xxxx, xxx	1N-SVAR: 6-9			
Hop-Michael's (5-5)	LAVT		Hxx, Hxxxx, xxx	Hxxx, Hxxx, xxxx, xx	2-O-1: 10+			
GENÅBNING: 6-farve, bedre end til åbning 2M	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			Åbent forsvar-aftaler:			
Michael's: 5-5M eller 5M-5♣			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL				
Spring: Søger hold til 3N	FARVE 1		K/A	L/U				
Genåbning: Det samme, dog lidt stærkere	2		F	F				
	3		L/U					
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	Omv Forsink Kald	Andet:			
2♣: Begge M	2		L/U	L/U	2♦: Multi, ca. 3-9 5-6M. Ingen stærke varianter.			
Dbl: Styrke, 2N: begge minor/Stærk 2-farvet	3		F		2M: 10-13 6M			
Ved genåbning: Det samme	SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)				3N: God minorspær 3.-4. hånd: Chance			
	Kald med små, afvisning med store gælder også ved forsinket kald.							
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Længde: Lav = lige, høj = ulige						
(2♦ multi): Crowhurst + Lebensohl	Farveskift: Lavinthal (Trelde, hvis kendt 5f el. hvis meldt og støttet 4-4)							
(2M): Lebensohl, 2NT: 15-18, 4m: 5m+5AM	Ved udspil af E og Dxx(x) ligger på bordet, markeres på flg. måde:							
(3m): 4♣: enfarvet M, 4♦: begge M, 4M: 5M+5am	xxxxx, xxxx, xxx, xx (gælder kun farvekontrakter)							
(3M): 4mi: 5mi+5AM								
Ellers T/O dbl								
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
Dbl: begge M, 1NT: begge m	Naturlig. Afslappet stil mht. 4-farve i M				(3m)-D- (5m) his modparten uz og vi ikke har passet i forhånd.			
	Genåbning: aggressiv				Vi har vist invit og modparten melder på 5-trækket			
					Vi spiller aldrig kravpas hvis modparten er alene iz.			
					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
					Manco, 4. farve GF, nær-fjern,			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD						
Ostot efter 1M	Oftest oplysning, Lightner, udspilsdirigerende							
RD points derefter straf -D					BLUFF			
					Kan ske, men ikke oftere end 1 gang pr. 40 spil			
					I tredje hånd kan åbnes meget let, men i så fald loves en god farve			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTEL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣	Nej	4	5♠	(10) 11+, 4+♣	1♦ kan være 3-farve	1♣-2♣, 3♣=Min., andet=naturligt tillæg	1♣-2♣=6-9
					2♣=GF, støtte	XY-nt	Walsh (kun i tredje hånd)
					2♦=10-12 ubal. støtte, 2N=10-12 bal.		
					2M, 3♣=Svagt, 3M=GF, splint	1m- (D) -2m 6-9, spring am: invit	
1♦	Nej	4	5♠	(10) 11+, 4+♦	2♦=GF, støtte	1♦-2♦, 3♦=Min., andet=naturligt tillæg	1♦-2♦=6-9
					3♣=10-12 ubal. støtte, 2N=10-12 bal.	XY-nt	
					2M, 3♦=Svagt, 3M=GF, splint	1m- (D) -2m 6-9 spring am: invit	
1♥	Nej	4	5♠	(10) 11+, 4+♥	2N= 4+♥ GF, 3♣=3♥ invit, 3♦=4♥ invit	1♥-2♥, 2N=invit, 2♠, 3m = LFT	Rev. Omv. Toronto
					3♥=spille, 3♠=ubek. sgl., 3N/4m=renn.	XY-nt	
1♠	Nej	4	5♠	(10) 11+, 4+♠	2N= 4+♠ GF, 3♣=3♠ invit 3♦=4♠ invit	1♠-2♠, 2N=invit, 3x = LFT	Rev. Omv. Toronto
					3♠=spille, 3N=ubek. sgl., 4x=rennonce	Xy-nt	
1ut	Nej		5♠	(11) 12-14 bal/3. hånd 15-17	2♣=Løbe- stayman, 2♦/♥=Transfer	Bryder transfer med 4-støtte	Rubensohl, T/O doblinger
				6-3-2-2, 5-4-2-2 og 4-4-4-1 med sort	2♠=♣+♦ eller stærk bal ♥/♠	1NT-2♣-2♦-2♥ spille begge M	Efter modpartens dobling er
				singleton er muligt	3m=nat. invit, 3M=4M –kan have 6m	1NT-2♣-2♦-2♠ invit med 4-5♠	SYS off og RD er flugt uden
					4♣ begge M, 4/5x transfer	1NT-2♦-2♥-2♠ -invit 4-5♥ - IKKE 4♠	oplagt melding
2♣	Ja		5♠	GF (Vi kan spille 3M) eller 20-21 bal	2♦=relæ, 2M/3m=nat spille overfor 20-21	2♣-2♦, 2♥=Nat. eller 24+ bal, kræver 2♠	Herbert-afmelding
					2N=begge m	2♣-2♦, 2N=20-21	2NT-system hvis bal.
2♦	Ja	0		Svag multi 5-6M	2/3M P/C, 2N=Søge, 3m=NF	2UT –Plauken, 2♦-(D) – pas viser ♦,	
				Aldrig stærk	4♣/♦=overfør/meld din M, 4M egen farve	RD egen farve ellers sys on	
2♥	Nej	6		10-13, 6-farve	2♠=F1, 2N/3m=transfer	2♥-(D) - 2♠ NF ellers SYS on	
2♠	Nej	6		10-13, 6-farve	2N/3m=transfer		
2ut	Nej		5♠	22-24 bal	3♣: Stayman, 3♦/♥:Trsf, 3♠: beg m/1m	Accept af trf lover støtte, cuebid god 4f støtte	
3♣	Nej	6		Spær 2-3-4	4♦=RKC		
3♦	Nej	6		Spær 2-3-4	4♣=RKC		
3♥	Nej	6		Spær 2-3-4	4♣=RKC	SLEMKONVENTIONER	
3♠	Nej	6		Spær 2-3-4	4♣=RKC		
3ut	Ja			God minorspær (1/2) eller chance (3/4)	4m=P/C, 4M spille.	4NT 3 eller 4 esser hvis åbning/genmelding NT.	
4♣	Nej	(6) 7		Spær 2-3-4			
4♦	Nej	(6) 7		Spær 2-3-4			
4♥	Nej	(6) 7		Spær 2-3-4			
4♠	Nej	(6) 7		Spær 2-3-4			
4ut	Ja			Efter esser	5♣=0, 5♦/♥/♠/N=♦/♥/♠/♣ es, 6x=2 esser		