

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER				SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING						
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				<div><div></div><div>DANMARKS BRIDGEFORBUND</div></div>						
Aggressive på 1-trinet (transfers). Sunde på 2-trinet				UDSPIL						MAKKERS FARVE		
Svar: Transfersvar (USP) i specielle sekvenser		FARVE		2.4 (visse afvig)						2.4 (visse afvig)		
2NT på 1Ma-indmelding=4+Fit INV+		SANS		2.4 (visse afvig)						2.4 (visse afvig)		
Mixed Raises og Fitjumps på Ma-indmelding		SENERE I SPILLET		2.4 (visse afvig)								
2kl = od 12-16 (dog michaels efter 1kl åbning)		GENNEM SPILFØRER		2.4(visse afvig)				TURNERING			HOLD NR.	
GENÅBNING: KAN VÆRE 4-FARVE. HERPÅ EJ USP OG 2NT=NAT								DIVISION/RÆKKE				
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)				SPILLERE				Kim Bensby – Lars Pedro Villinger		
2. HÅND Klørfarve		UDSPIL		MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEM				
SVAR: Nat evt. USP		KONGE		AKx, AK		AKx, AK		SYSTEMETS NAVN				
		DAME		KD, (Dx)		KD, (Dx)		Relæpræcision				
4. HÅND: 11-14 på 1minor og 12-16 på 1major		BoNDE		DBx DB (Bx)		DBx DB (Bx)		KD, (Dx)				
SVAR: Stayman+Transfers.		10		B10x B10 KB10 (10x)		B10x B10 KB10 (10x)		Stærk klør ca. 16+				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)		9		109 H109		109 H109		5-farve major (9-15) 1♦ er 11-13 bal eller 10-15 ubal				
GENERELT: Spær. Kan være stærkere når makker har passet		LAVT		H9x, H10x		H9x, H10x		109 H109				
2-TRÆKKET: Spær. 2NT= 5+-5+ i de to laveste		HØJT		2.4 evt. lille HX		2.4 evt. lille HX		1UT ÅBNING: 14-16				
3+-TRÆKKET: Spær.		LAVT		2.4 evt. lille HX		2.4 evt. lille HX		1UT SVAR: Stayman + transfers				
GENÅBNING: 12-16 OK 6-farve 2UT=20-21		SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)				2-O-1 SVAR: Transfers + specielt						
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT				SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR						
DIREKTE: På 1m= 5+-5+ Major. På 1M= 5+-5+ AM+♦				MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		VED RENONCE		1♦: 11-13 bal eller 10-15 ubal mi+ ma		
		FARVE 1.		K/A		L/U		K/A		2NT: 5+5+ i minor (9)10-15		
SPRING: 12-16 god 6+ farve på 1♦ og 1♣. Holdspørge på 1M		2.		L/U		F		L/U		Transferindmeldinger på 1trækket		
GENÅBNING: Samme		3.		F						Dobler = farven over (hvis på 1sp 15+ bal)		
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1.		K/A		Forsinket kald		L/U/A		1♦/♥ = farven over		
2♣= Begge Major		2.		L/U		L/U		L/U		1♠ = 15+ bal		
= bal 15+2♦= nat		3.		F		F				1nt = klør undtagen efter 1kl åbning er det michaels		
2M: NAT		KALD/AFVISNING		Lav=kald. Også forsinket kald med små				2kl = Oplysningdbl med 12-16 altid 4 kort i højeste farve				
2NT= Begge minor		MARKERINGER		Malmø								
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)		FARVESKIFT		Lavinthal.								
Oplysningsdoblinger – (non) leaping michaels		1. AFKAST		K/A Markering. mod UT								
3♣= 4♣ 5-5Ma og 4♦ 5+♦ og 5+♥ (samme princip på 3♦)		TRUMFSIGNALER		Lavinthal								
2/3Ma-4m=5+-5+ i minorfarven+ den anden Ma UK		ANDRE SIGNALER		Attitude præget fra små kort/Es farveskift								
Mod Multi og andet kunstigt: D=12-16BAL/17+ (4mi 5+ og 5+♥)		DOBLINGER										
(2/3♥)-4♥= 6+♠. Enten spør eller super stærk(melder igen)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)				SPECIELLE KRAVSITUATIONER						
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER		STIL: Takeout + transferdbl				(2/3X)-D/Indmelding-(5X)-P=Krav						
Mod 1kl = transfer 1SP= SP+X 2KL=KL+X		Equal level conversion:										
Mod 2kl D= Begge M. NT= 2 farvet		SVAR:										
		GENÅBNING: Kan være meget svag				VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET						
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD				2NT : Lebensohl/Scrambling. Fitjumps mix-raise						
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Negative og mere Styrke præget på højere niveau				På INT-D spilles transfers fra RD(♣). P kræver RD med 4-4-3-2						
RD=10+HP Normalt strafinteresse. 1X=NAT krav		De fleste D på lavt niveau er oplysning (medmindre vi er på jagt)				Melding af en 5-farve eller P med 4-3-3-3						
På 1M-D spiller vi transfers fra 1NT		Support D/RD efter åbning 1♦/1♥				BLUFF						
		Lightner				Ofte						

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣	X	0	4♥	(15)16+	1♦=0-7(8) resten UK. 1♥=5+♠/15+BAL	1♣-1♦-1♥=20(19)+ på det 1♠=0-4	1KL-(1RU)-D = 8+HP
				Evt. mindre med god	1♠=8-14BAL/5+♥ 12+.	Efter et positivt svar kan åbner starte en	1KL-(DBL)-1RU = 5-7HP
				Fordeling	1NT=5+♥ 8-11/5♥-5m 12+	Relæsekvens	1KL-(1HJ)-1UT = SP-fv.
					2♥=5-4/4-5 minor. 2♠-2NT=Marmic hænder	1♣-1♦-2♥= 16-19 5+♥	
1♦	X	0	4♥	11-13 BAL (evt. marmic)	2♥=Begge minor invit		(DBL) – RD = HJ-fv./hold
				(9)10-15 4+ mi og 4+ ma	2♠=Enfarvet minor eller begge minor - svagt		(DBL) – P = bedst RU
							(DBL) – RD = bedst KL
1♥		5	4♦	9-15 5+♥.	1NT=UK Relæ, 2♣=♦/INV uden fit, 2♦=3♥ INV+	Efter 1M-1NT kan svarer starte en	Trsf. efter SP-indm. (1UT=nat)
				Evt. 55 i major	2♠= fitbid. 2NT=fit og INV+, 3mi=fitbid	Relæsekvens.	
					3♠=Ukendt ren. 3NT=fitbid spar, 4mi=fitbid		
1♠		5	4♥	9-15 HP 5+♠	Analog dog: 2♦=5+♥. 2♥= INV 3♠		
					3NT=Ukendt ren.		
1ut			4♥	(13)14-16 bal/semibal kan	Stayman. Transfers. 2♠= Én eller begge minor	2♣-2♦-2♥= Svag begge M	Efter dobler
				En marmichånd	3m= INV. 3M= UK 4farve ikke 4AM	1NT-2♠: 2NT= bedst ♦ eller lige	Pas for at spille, RD=kl
					4♣/♦= For at spille 4♥/♠		2x =transfer, 2sp =god m spar
							2nt =UK, 3x=spær nat
2♣		5		5+♣ (9)10-15HP (ikke 4 ma)	2♦/2♠=invit nat (ej krav) 2♥=relæ, 2NT=NAT INV		
					3♣= for at spille, 3x=nat INV. (ej krav)		
2♦		5		5+♦ (9)10-15HP (ikke 4 ma)	2♠=invit nat (ej krav) 2♥=relæ, 2NT=NAT INV		
					3♦= for at spille, 3x=nat INV. (ej krav)		
2♥		6		Svag 2-9 HP	2NT, ny farve krav		
2♠		6		Svag 2-9 HP	2NT, ny farve krav		
2ut	X			begge minor typisk (9)10-15			
3♣		6		Spær			
3♦		6		Spær			
3♥		6		Spær		MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		Spær			
3ut				Gambling		RKC B 1430	
4♣		6		Spær		CRO i relæsekvenser. Askgaards 5NT. 4♦ evt. slemINV i relæsekvenser.	
4♦		6		Spær		LIDO efter indmelding på RKC B	
4♥		6		Spær			
4♠		6		Spær			