

DEFENSIVE & KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			<div>SYSTEMKORT</div> <div>TIL HOLDTURNERING</div> <div><div><div></div><div>DANMARKS BRIDGEFORBUND</div></div></div>			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			<div>TURNERING</div> <div>2015-2016</div> <div>HOLD</div> <div>4</div>			
Kan være svage, sjældent 4-farve		UDSPIL		MAKKERS FARVE		<div>DIVISION/RÆKKE</div> <div>3. division Øst</div> <div>NR.</div>		
Ny farve ej rundekrav	FARVE	1.3.5. (Es → mark)		1.3.5.		<div>SPILLERE</div> <div>Mads Refshauge – Jesper Kalenberg</div> <div>14850 - 633</div>		
Overmelding = mindst inviterende, rundekrav, oftes med støtte	SANS	1.3.5. (Es → mark)		1.3.5.				
2NT = Lebensohl, alle	SENERE I SPILLET	1.3.5.						
	GENNEM SPILFØRER	Malmö retur på udspil						
1UT-INDMELDING (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
2. HÅND: 15-18 H	UDSPIL	MOD FARVE		MOD SANS		SYSTEMETS NAVN		
SVAR: Som efter 1UT åbning	ES	EK(x) Ex(x)				Naturligt		
	KONGE	EK(x) KDB(x) KD(x) Kx				GENEREL STIL		
4. HÅND: 11-14	DAME	DBT(x) DB(x) Dx				4-farver nedefra, 5-farver oppefra		
SVAR: Som efter 1UT åbning	BONDE	BT(x) BT9(x) Bx				Negative doblinger		
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG 2UT)	10	HBT(x) T98(x) T9(x) Tx				Omvendt minor. Weak jump (4-7 H)		
GENERELT: Spær, 2UT de to lavest	9	xx9 xx9(x) 9x				1UT SVAR: 6-9 H		
2-TRÆKKET:	SMÅ	Xx xxX xxXx xxxX				2-O-1 SVAR: 10+ H		
3+-TRÆKKET:						1X-1Y-1NT: 17+ alle hænder		
GENÅBNING:	SIGNALER I PRIORITETSORDEN (L; U; K; A; F)							
CUEBID: DIREKTE & SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)	L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			2♣ eneste krav				
DIREKTE: Michaels		MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	VED RENONCE	2♦/♥/♠ (5)6+ kort, 6-11 H			
	FARVE	1. Kald	Markering	Kald				
SPRING: Spørg om hold for at spille 3UT		2. Markering		Markering	1M-2UT: GK			
GENÅBNING:		3. Omv. Trelde			1M-3m: Bergen			
MOD UT (MOD STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)	SANS	1. Kald	Markering	Kald				
Stærk: Efter D. Svarhånd melder 1. gang=svag (naturligt)		2. Markering		Markering	Mod svage NT: Naturligt			
Svag: Efter D. Svarhånd melder 1. gang=svag (naturligt)		3.			Mod stærk NT: DONT i 2.hånd/naturligt i 4. hånd			
Genåbning:	KALD/AFVISNING	Omvendt (lav = kald)		Michaels cuebid (minor)				
	MARKERINGER	Malmö (lav = lige)		Lebensohl, alle 2NT i forstyrrede meldeforløb				
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; UT)	FARVESKIFT	Lavinthal						
Oplysningsdobling, naturlig; 2M – 3M = 5-5 minor	1. AFKAST	Roterende kald						
Mod Multi eller Ekren: Dbl= 12-16 bal eller 17+. 2NT =17-19	TRUMFSIGNALER	Høj/lav = trumfning i en farve. Lavinthal		SPECIELLE MELDINGER, KAN KRÆVE SPECIELT FORSVAR				
	ANDRE SIGNALER	Omv. Forsinket kald mod NT		Ingen				
	DOBLINGER							
	OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVPASSITUATIONER				
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER	STIL: 11+, tre-farvet eller tillæg			1UT-(Dbl)-Pas kræver redobling fra makker + Redningsbæltet, rev				
				1X-Dbl-RDBL (alle 10+)				
	SVAR: 1NT=8-11, spring = 8-10, dobbel spring = 11+, 5-farve			”Kravpas” til 2♠				
	GENÅBNING:			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET				
	SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD							
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING	1m – (1♥) – Dbl = 4+ ♠							
RD= 10+, ny farve krav på 1-trinet, ikke krav på 2-trinet	1♣ – (1♦) – Dbl = 4-4 i major							
	Negative doblinger tom 4♥			BLUFF				
				Sjældent				

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	AFVIGELSER, NÅR MODPARTEN MELDER, ELLER MAKKER HAR PASSET
1♣		4	4♥	11+, naturlig	Omvendt minor støtte. + 2♦	Efter svag spring er 2UT/ny farve krav	
					Svag spring (6+farve, 4-7)		Normal støtte efter indmelding
					4M naturlig		
1♦		4	4♥	11+, naturlig	Omvendt minor støtte + 3♣	Efter svag spring er 2UT/ny farve krav	
					Svag spring (6+farvet, 4-7)		Normal støtte efter indmelding
					4M naturlig		
1♥		4	4♠	11+, naturlig	2UT=UK. Bergen		
					3♠/4♣/4♦ splint	Lang Farve Trialbids	
1♠		4	4♥	11+, naturlig	2UT=UK. Bergen		
					4♣/♦/♥ splint	Lang Farve Trialbids	
1ut			2♠	12+-16, balanceret, uden 5-farve major	2♣. Mindst inviterende styrke	2♦=ej major,min. 2♥/♠=major,min. 2NT=max	Redningsbæltet (revideret)
					2♦. Alle hænder op til invit. "Kræver" 2♥	2♥="krævet" melding	Alle 2 NT=Lebensohl
					3X = 6+ kort, sleminvit		
					4♣/♦ Sydafrikansk, 4♥/♠ naturlig		
2♣	Ja	0		Jævn 22+ eller gamekrav,	Kontroller,	Naturligt med Herbert-afmelding (3♣over 2♠)	Pas=0-1 kontrol. D=2+kontrol
				eller acol i ukendt farve	2NT=8-10 jævne, max 1 Kontrol, ej 4♥/♠		
2♦		5		(5)6 ru, 6-11	2UT krav		
					Ny farve rundekrav. Spring=cuebid		
2♥		5		(5)6♥, 6-11	Som 2♦		
2♠		5		(5)6♠, 6-11	Som 2♦		
2ut				20-21 H, balanceret, 5-farve major mulig	Stayman, 3♦/♥ trf, 3♠ = 5♠+4♥		
3♣		6		Spær	Ny farve krav, spring=cuebid		
3♦		6		Spær	Som 3♣		
3♥		6		Spær	Som 3♣	MELDINGER PÅ HØJERE NIVEAU (SLEMMELDINGER)	
3♠		6		Spær	Som 3♣		
3ut	Ja			Gående farve		Cuebids, RKCB(1430), Void1430	
4♣		7		Spær	4♦ kontrol, 4♥/♠ naturlig NF		
4♦		7		Spær	4♥/♠ naturlig NF		
4♥		6-7		Spær eller gambling			
4♠		6-7		Spær eller gambling			
4ut	-			-			