


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)								
Aggressive på 1-trækket (evt. 4-farve) Sunde på 2 trækket			UDSPIL	MAKKERS FARVE		TURNERING	3. Division vest	HOLD NR.	6	
	FARVE	Attitude, MUD								
Ny farve="semikrav" kan passes	SANS	Attitude								
Overmelding er mindst invit normal m/3+støtte	SENERE I SPILLET	Attitude								
Springstøtte er spærrende	GENNEM SPILFØRER	Attitude		SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.	Kjeld Sørensen 3934 – Steen Winkler 16152 Claus Sørensen 7081					
	ØVRIGT: E og D beder om K/A – Konge om markering (malmø)									
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM					
2./4. Hånd: 15-18 HP	UDSPIL	MOD FARVE		MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL					
Genåbning: 10-14 HP	ES	EKx		Samme	5 Card Major					
Svar: Stayman, Transfer	KONGE	EK eller KD			Lette åbninger på ubalancerede hænder. Aggressive spærreåbninger Og støtter. Meldingerne kan afvige 1-2 HP					
	DAME	KD eller DB								
	BONDE	B10, Bx(x)								
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	109(x), 10x(x)							
Spærrende efter zonestilling (ca.2-3-4 regl)	9	9x			1 UT	(11)12-14 HP				
2 UT = de 2 laveste farver	HØJT	Høj fra 2, MUD			2 ♦	6 ♥♠ 3-7 HP				
	LAVT	Attitude			2 ♥♠	5-6 ♥♠ 8-11 HP				
GENÅBNING: 6+ farve 12-15 HFP		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 MI = begge major 4+4+ (6-12 HP) Svar: 2UT? – 3 MA=spær		MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST						
2 MA= MA+MI 5+5+ (6-14 HP) Svar: 2UTstyrkesøge, 3♣=P/C	FARVE 1	K/A	L/U	K/A						
3 X = søger hold til 3 UT	2	L/U		L/U						
Analog i 4. pos.	3									
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	L/U	K/A					
Multiforsvar: 2♣= begge MA. 4+4+, 2♦=enfarvet MA 6+ farve,	2	L/U		L/U						
2♥♠= 5 farve og ingen krav om 4 farve i MI. 2UT begge MI.	3									
Analog i 4. hånd.	SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)									
Fra passet hånd i 4. pos. Er alt naturligt dog 2UT begge MI.	Forsinket kald mod UT (store kort)									
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Kald med små kort								
Oplysning D med Lebensohl	Malmø									
Overmelding spørger om hold til 3UT.	Lavinthal									
2UT 15-18 HP mod svage 2 åbninger.	Trumfekko									
	DOBLINGER									
4 MI. På 3 MA. = 5-5 i farven + anden MA.	OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER						
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		Naturligt, 10+ med ideel fordeling.								
D = Begge Major (54)	Svar: overmelding = krav									
1 NT = Begge Minor (54)	Kan være svagere i 4. pos.									
2 ♣ = Naturligt				VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET						
	SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD									
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		High-Low med næsepas, Svar-doblinger, Konkurrence doblinger.								

RD = 10+ uden primær støtte, 2UT Bekkassin UK	D af 3UT = udspil i bordets første farve, hvis ingen farver: svageste MA	
1MA – D – 1UT = 8-10 HP 3 kortstøtte, 2MA = 3 kortstøtte 5-7 HP		BLUFF
1MA – D - 3♣=9-11 HP 4+støtte, 3♦=6-8 HP 4+støtte, 3MA= spær		Sjældent direkte bluff, men taktiske meldinger kan forekomme

© UDGIVET AF DBF'S TURNERINGSKOMITE, 01.07.2010

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4♦	10-21 HP	WJS 3-8 HP	Genmelding 1 UT = 15-17 HP og kan godt	
				Vi bestemmer selv om vi åbner med ♣	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	Have 4 farve i Major.	
				Eller ♦ ved 3-3 i minor		Genmelding 1 Major er 4-5 eller Marmic	
						XY-sans, 4. farve krav	
1♦		3	4♦	10-21 HP	WJS 3-8 HP	Som 1♣	
				Vi bestemmer selv om vi åbner med ♣	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP		
				Eller ♦ ved 3-3 i minor			
1♥		5	4♦	10-21 HP	2 UT=Bekkasin, 3♣=9-11 og 4+ kort-støtte,	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	2♣=Toronto
				Mindre ved skæv fordeling	3♦=6-8 og 4+ kort-støtte, 3♥=spær		
1♠		5	4♦	10-21 HP	2 UT=Bekkasin, 3♣=9-11 og 4+ kort-støtte,	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	2♣=Toronto
				Mindre ved skæv fordeling	3♦=6-8 og 4+ kort-støtte, 3♠=spær		
1ut				(11)12-14 HP	2♣= Staymann		Nilsländ
				Kan være semijævn, marmic,	2♦♥= Transfer, 2♠=slem-invitt i en farve	3♣♦=6+ farve og invit	Lebensohl
				Evt. dårlig 5 farve i Major	3♣♦♥♠=Spær	Lebensohl	
2♣	X			20-21UT Evt.5 f. MA, semijævn,Marmic	2♦= Relæ, 2♥♠3♣♦= Signoff		
				Acol/Krav åbning	2UT= afmelding = o kontroller		
2♦	X			6 ♥/♠ 3-7 HP	2UT?	Plauken	
					3/4♥= Spær i åbners farve		
2♥		5		5-6 ♥ 8-11 HP	2UT? - Ny farve ikke krav	3♣=5 farve min. 3♦=5 farve max.	
2♠		5		5-6 ♠ 8-11 HP	2UT? - Ny farve ikke krav	3♥=6♥♠ ej 2 honnør. 3♠= 6♥♠ 2 honnør	
2ut				22-24UT Evt.5 f. MA,semijævn,Marmic	3♣= arm. staymann, Transfer,	3♦=en 4 f. i MA, 3♥♠=5 f., 3UT=ingen MA	
3♣		6 (5)		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= ”semi”krav		
3♦		6 (5)		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= ”semi”krav		
3♥		6		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= ”semi”krav	SLEMKONVENTIONER	

3♠		6		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= ”semi”krav	RKCB 0314
3ut	X			Chance typisk gående minor	4♣= Signoff	Cuebid
4♣		7		Spær		Gerber
4♦		7		Spær		LIDO hvis fjenden melder og der ikke er plads til ens egen melding
4♥		6		Spær		Woidwood 0314
4♠		6		Spær		
4ut	X			Spørger efter specifikke esser	5♣= o Esser, 5UT=♣ Es, 6♣= 2 Esser	