


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING			 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)							
Aggressive,			UDSPIL	MAKKERS FARVE	TURNERING	3. div øst		HOLD NR.	12
Efter vores indmelding 1H/S eller 2H/S er farven under invit		FARVE	2. 4.	2. 4.					
		SANS	2. 4.	2. 4.					
		SENERE I SPILLET	2. 4.	2. 4.					
		GENNEM SPILFØRER	2. 4.	2. 4.					
		ØVRIGT:			MEDL.NR./NAVN	18241 86707		Jens Ulrik Foug Henrik Foug	
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM				
15-18 med svar som off		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL				
		ES	E, Ex, EKx,	E, Ex, EKx,	Naturligt, 5443, 15-17 NT				
I 4. hånd 11-14		KONGE	K, EK, KD(x)	K, EK, KD(x)	4-FARVER NEDEFRA				
		DAME	D, Dx, DB(x)	D, Dx, DB(x)					
		BONDE	B10, el. KB10/EB10	B10 eller KB10/EB10					
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	10, 10x eller H109	10, 10x el. H109					
Svage		9	109	109					
		HØJT		Næsthøjeste fra 5 små					
		LAVT	2. 4.	2. 4.					
GENÅBNING:		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:				
			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST				
Michaels		FARVE 1		LÆNGDE	LÆNGDE				
		2							
		3							
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1		LÆNGDE	LÆNGDE				
Multi D af svag UT er TO => eget ut-system		2			Andet:				
D af stærk sans viser 4M/5m, 2 klør søger m, 2ruder søger M, 2M		3							
er egen farve		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)							
D af Stayman/transf efter svag nt viser styrke									
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Kald på ED, længde på K							
		Høj-lav =ulige							

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	3spar	11, 4 farver nedefra	2klør: 6-9, typisk 5-farve		
					2 ruder: GF med fit	Ny farve er holdvisende	
					2 UT: invit med fit	3 klør afslag	
					Weak jump shift		
1♦		4	3spar		2 ruder:		
					3 klør: GF med fit		
					2UT: invit med fit WJS	3 ruder afslag	
1♥		4	3spar		Omv. Bergen, Bekkasin		
					2 spar = WJS		
1♠		5			Omv Bergen, Bekkasin		
1ut				15-17 jævne	Stayman		
					Transfers		
					Supertransfer		
2♣	X			Krav el. 20-21 jævne	Lauge		
					2NT er begge minor, svagt eller slemgående	Åbner præfererer, støtte er nu sleminvit	
2♦	X			Svag multi/krav med ruder/24-25 jævne	Plauken		
				2-8 HP			
2♥		6		(8)9-11	2UT spørger	Ny farve= max og værdier i farven	
2♠		6		(8)9-11	2UT spørger	Ny farve= max og værdier i farven	
2ut				22-23 jævne	Baron, transfer		
3♣		6		Spær, 432	Ny farve rundekrav		
3♦		6		Spær, 432	Ny farve rundekrav		
3♥		6		Spær, 432	Ny farve rundekrav	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Spær, 432	Ny farve rundekrav		
3ut				Gambling, Gående minor i 1./2. hånd		Cues	
4♣		7		Spær, 432		1430	
4♦		7		Spær, 432		Voidwood	
4♥		7		Spær, 432			
4♠		7		Spær, 432			
4ut				Es-spørge	5 klør = 0 5UT = 2		