


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			TURNERING		DBF's Holdturnering		HOLD NR.	6
Agressive. Note 1		UDSPIL								
Non-Leaping Michaels Note 1		FARVE	HH/2.-4.-6. ¹	MAKKERS FARVE	DIVISION/RÆKKE		3. Division			
Destruktive støtter.		SANS	HH/2.-4.-6. ¹	HH/2.-4.-6. ¹	SPILLERNAVNE		Peter "Kanin" Nielsen 11837			
Ny farve krav efter ikke-forhåndspas.		SENERE I SPILLET	HH/2.-4.-6. ¹ /Att.	HH/2.-4.-6. ¹ /Att.	OG MEDLEMSNR.		Ole Berg Kristensen 19650			
Ny farve tvetydig styrke efter forhåndspas. Note 2		GENNEM SPILFØRER	HH/2.-4.-6. ¹ /Att.	HH/2.-4.-6. ¹ /Att.						
		ØVRIGT: Honnørdrop								
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM					
15-18. Bemærk: Hænder med "dårlige hp" kan passe overfor en forhåndspasset makker. Note 1 Det offensive UT-System.		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL					
Genåbning: 11-16. Naturlig fortsættelse.		Es ²	EK, EK..., EK	EK, EK...	ABe-Pas					
		KONGE ²	KD, KD..., EK	KD, KD...	Pas i 1./2. hånd viser 0-8hp/(9jævne) eller 16+hp.					
		DAME	DB, DB...	DB, DB...	Åbninger på 1-trækket viser 9-15hp. Svar viser 4+hp.					
4. hånd: De umeldte farver.		BONDE	B10, B10,..	B10, B10...	1♦ = Ubalanceret, 4+ ruder 9-15hp					
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	109, 109..., 10x	109, 109..., 10x	1♣ = 1) 10-12/13-15hp, Jævn. 2) 9-15hp ubalanceret, 4+klør					
Spær. Note 1		9	98...	98..., 9x	5-farveåbninger i Major					
Leaping Michaels. Note 1		HØJT	(Ikke interesse)	(Ikke interesse)	1UT: UZ = 10-12, IZ = 13-15HP, JÆVN					
Speciel overfor forhåndspas Note 1		LAVT	Interesse	Interesse	ÅBNINGER I 3. HÅND ER SVAR PÅ PAS! SE SIDE 3!					
GENÅBNING: Value		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:					
2x = 5-5 i de højeste. Note 1			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	Pas i 1./2. hånd = 0-8hp(9jævne) eller 16+hp				
		FARVE 1	K/A	L/U	K/A	1♣ i 3./4. hånd = 0-8hp eller 16+hp				
		2	L/U	K/A	L/U	1♦ i 3./4. hånd = 9-15hp, jævn eller, 4+ruder, ubal., ikke enfarvet				
		3	F	(F)	(F)	Andre åbninger:				
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	L/U	K/A	Åbning 2UT i alle positioner: 5-5 i minor, max 8hp				
Bad-Good multi. Note 1		2	L/U	K/A	L/U					
Spring = Spær Note 1		3	(F)	(F)	(F)	1UT i 3./4. hånd = 5+klør, 4+ruder, 9-15hp				
2UT = God hånd, typisk en- eller to-farvet.		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)								
		Omvendt kald. Malmö, Lavinthal, Trelde farveskift.			Svar på åbninger:					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Forsinket kald; lav-høj fra udspiller, høj-lav fra ikke-udspiller			Transfersvar på 4+hp efter åbning 1♣ i 1./2. hånd.					
Tag-ud doblinger. Note 1		Interne sekvenser behandles som ægte sekvenser.			1♦ - 1♥/1♠ = Naturligt, 4+hp. Efter åbning i 1./2. hånd.					
		¹ Højeste fra xxx når det ikke kan koste stik. Se også Note 6 om afkast.			1UT = Stærkt relæ, samt transfersvar, på åbning 1♥/1♠ Note 5					
		² K fra EK(..) i makkers farve, på 5+trækket, mod UT på lang minor.			Andet:					
					Ændrede krav til indmelding/D efter makkers forhåndspas. Note 1					
		DOBLINGER			SPECIELLE KRAVSITUATIONER					
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			Åbningspas er rundekrav.UK efter stærke relæer.					
D = Begge Major Note 1		Kan være svagere efter makkers forhåndspas Note 1			Alene IZ; "Eneste vej til udgang" = Krav					
UT = Klør Note 1					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET					
2♣ = Begge minor Note 1					Lebensohl, Scrambling bl.a. efter forpasset "frivillig Lebensohl".					
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			XY-sans. 4.Farve-krav, dog ofte kun invit.					
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Mange tag-ud-doblinger			Åbners anden melding efter forhåndspas. Note 3					
RD = Styrke		Støttedoblinger og redoblinger			BLUFF					
					Aldrig, men over/undermeldinger kan forekomme.					
		Jo højere et niveau en negativ dobling afgives på, des mere bliver betydningen "styrke" og "antydning af fit".			Pointintervaller overholdes dog "altid" i uforstyrrede meldeforløb.					
					Kreativitet kan forekomme ved 1♣/1♦ i 1./2. hånd. Note 4					

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER I 1./2. HÅND							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTEL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
PAS	X		Spec	1: 0-8hp(9 jævne) 2: 16+hp, enhver fordeling.	SE SIDE 3	SE SIDE 3	IKKE RELEVANT SE SIDE 3
1♣	X	2	7♥	1: UZ: 13-15hp, IZ: 10-12hp, jævn.	1♦ = 4+hp, 4+hjerter, 1♥ = 4+hp, 4+spar	Accept = 9-12 jævne uden firkortstøtte.	
				2: 9-15hp, ubalanceret, 4+ klør.	1♠ = 5+hp, 5+ rudet.	En del transfergenmeldinger efter	
					1UT = 5-10hp, 4(+) klør eller (3-3-4-3)	1♣ – 1♦/1♥	
				4-farver nedefra.	2♣ = Udgangskrav med fit.		
1♦		4	7♥	9-15hp, ubalanceret, 4+ rudet	1♥/1♠ = Naturligt, 4+hp	En del transfergenmeldinger efter	
					2♦ = Udgangskrav med fit.	1♦ – 1♥/1♠	
1♥		(4) 5	7♦	9-15hp 5+ hjerter	1UT = Relæ, Transfer på 2-trækket Note 5	Transfergenmeldinger efter 1♥ – 1♠	
				(Eller 4-4-1-4. Åbner dog ”altid” 1♣)	Omv. Bergen, 3UT = Splint mv.	Naturligt. Relæer efter 1UT-relæet.	
1♠		5	7♥	9-15 hp, 5+spar	1UT = Relæ, Transfer på 2-trækket Note 5	Naturligt. Relæer efter 1UT-relæet.	
				5-5 i ♠-♣ åbnes altid 1♠	Omv. Bergen, 3UT = Splint mv.		
1ut			7♥	UZ: 10-12 jævne	Stayman og transfer.	UT-System.	
				IZ: 13-15 jævne	2♠ = Invit		
					2UT = Transfer, diverse minorhænder.		
2♣		5	-	Svag, max 8hp	2UT= Relæ	Relæer eller naturligt.	
					2x = Konstruktiv, rundekrav.	Naturligt.	
2♦		5	-	Svag, max 8hp	2x = Konstruktiv, rundekrav.	Naturligt.	
					2UT = Relæ	Relæer eller naturligt.	
2♥		5	-	Svag, max 8hp	Transfer		
2♠		5	-	Svag, max 8hp	Transfer		
2ut	X		-	Begge minor, max 8hp.	3♥ =Stærkt med klør, 3♠=Stærkt med rudet		
3♣		(5)6	-				
3♦		(5)6	-				
3♥		6	-				
3♠		6	-				
3ut	X		-	Chance			
4♣		6	-				
4♦		6	-				
4♥		6	-				
4♠		6	-				
4ut	X		-				

SLEMKONVENTIONER

Dogme-cuebids (Under 4 i trumf = Aktivt cue, over 4 i trumf = Passivt.cue.)

Turbo (4UT = Lige antal esser)

Formel 7

CRO i relæsekevenser

Voidwood

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER I 3./4. HÅND = SVAR PÅ PAS:

ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣	X	0	Spec	0-8hp eller 16+ hp.	1♦ = 0-8hp	Naturligt.	IKKE RELEVANT
					1♥ = 20+hp	1♠ = 0-4hp. Andet = 5-8 hp og UK, noget kunstigt, noget naturligt. Herefter relæer.	DENNE SIDE ER NETOP FORHÅNDSPASSEDE HÆNDER
					1♠+ 16-19hp. Naturligt, enkelte krøller.		
1♦	X	2	7♥	1: 9-15hp, jævn.	1♥ = 4-8hp, naturligt eller 16+hp, ubekendt	Naturligt eller relæer med 16+hp.	
				2: 9-15hp, 4+ ruder, ubalanceret, ikke enfarvet ruder.	1♠+ = 4-8hp, naturligt	Naturligt	
					Spring i ny farve = 16+hp naturligt		
1♥		(4)5	7♦	9-15hp	1UT = 16+hp, relæ Note 5	Relæer eller naturligt.	
				5+ hjerter eller 4-4-1-4	Andet = 0-8hp, ofte transfer. Note 5	Naturligt	
1♠		5	7♥	9-15hp, 5+ spar	1UT = 16+, relæ Note 5	Relæer eller naturligt.	
				5-5 i ♠-♣ åbnes altid 1♠	Andet = 0-8np, ofte transfer. Note 5	Naturligt.	
1ut	X		-	9-15 hp, 5+klør, 4+ruder	2♥ = Relæ, 16+hp	Relæer eller naturligt.	
					2UT = (4/5)6-8hp, fit til mindst en farve	Naturligt.	
					Klør og ruder meldinger = 0-8hp, spær	Naturligt.	
					Hjerter og spar meldinger = 4-8hp	Naturligt.	
2♣		5	7♥	9-15hp, 6+klør eller 5+klør og 4+major.	2♦ = Relæ, 2♥/♠ = Konstruktivt, ikke krav	Relæer eller naturligt.	
					2UT = Godt hæv til 3♣	Naturligt	
2♦		6	-	9-15hp. 6+ruder. Enfarvet hånd.	2UT = Relæ	Relæer eller naturligt.	
					2♥/♠sp = Konstruktivt, ikke krav	Naturligt	
2♥		6		Svag, max 8hp	Transfer	Naturligt	
2♠		6		Svag, max 8hp	Transfer	Naturligt	
2ut	X			Begge minor, max 8hp.	3♥ = Stærkt med klør, 3♠ = Stærk med ruder	Naturligt	
3♣		6					
3♦		6					
3♥		6					
3♠		6					
							SLEMKONVENTIONER
							Dogme-cuebids (Under 4 i trumf = Aktivt, over 4 i trumf = Passivt.)
3ut	X			Chance, forventer 0-8hp			Turbo (4UT = Lige antal esser)
4♣	X	0		Namyats			Formel 7
4♦	X	0		Namyats			CRO i relæsekevenser
4♥		6					Voidwood
4♠		6					
4ut	X						

Note 1

Meldinger efter makkers forhåndspas:

Når en spiller i parret passer i 1./2. hånd, og MTV åbner, bevarer alle meldinger fra 3./4. hånd deres klassiske indmeldingsbetydning, men strykekravene ændres:

Spærremeldinger er præcis invit overfor 16+. En "Bad"-multi ligger i denne katagori.

Andre meldinger er udgangskrav overfor 16+, og regner med at kunne overleve 0-8.

Eksempler:

Pas – (2♥) - ?

Hånd 1: ♠32/♥32/♦KB10987/♣ED10

Hånd 2: ♠32/♥ED2/♦EK32/♣K432

Hånd 1 melder 3♦, da man vil i udgang overfor 16+hp, og regner med at overleve 3♦ overfor 0-8hp.

Hånd 2 melder pas, da 2UT ser farlig ud overfor 0-8hp, og med 16+hp kommer makker meget ofte igen.

Oplysningsdoblinger på lavt niveau efter makkers forhåndspas vil normalt blive afgivet på 9hp, såfremt man har perfekt fordeling.

Note 2

Konkurrerende meldeforløb efter 0-8/16+:

Når en eller begge hænder har vist 0-8/16+ i konkurrerende meldeforløb, er princippet, at man bare melder og antager, at makker kan regne ud hvilken af varianterne man har.

Note 2

Undtagelser:

- Overmelding i fjendens farve viser 16+hp, hvis det kræver til 3-trækket.
- Enkeltspring i ny farve er næsten altid 16+hp. Bergen er en undtagelse.
- Efter: Pas – (pas) – 1♦, er alt fra 2♥ og opefter entydigt 16+hp. 2♥ kan dobles negativt med 0-8hp, men 2♠ kan ikke dobles med 0-8hp.

Note 3

FØLGENDE SEKVENNS BØR BEMÆRKES:

Pas – (pas) – 1♣ – (Pas)
1♦ – (pas) - ???

*Begge spillere kan have 0-8,
og ingen har vist nogen farve.*

Pas = 0-8hp. Begge har nu 0-8hp og ubek. fordeling.
1♥ = 20+hp Ubekendt.
1♠+ = 16-19hp, naturligt til og med 2♥, resten kunstigt.

Note 4

Kreativitet betyder, at fordelingskravene kan slækkes lidt.

Eksempler:

Hånd 1: ♠KD102/♥32/♦K32/♣DB109

Hånd 2: ♠32/♥E32/♦KDB10/♣5432

Hånd 1 kan åbnes med 1♣, og siden vises som en skæv ♣-♠ hånd

Hånd 2 kan åbnes med 1♦, og siden vises som en skæv ♦-♣ hånd.

Bemærk at dette kun kan forekomme i 1./2. hånd.

Note 5

Majoråbninger og svar:

Den specifikke fordeling (4-4-1-4) med 9-15hp kan i 1./2. hånd valgfrit åbnes med 1♣ eller 1♥. Åbning 1♥ er dog meget sjælden. I 3./4. hånd kan håndtypen kun åbnes med 1♥.

Svar på 1♥/1♠ i alle positioner:

1♥ - 1♠ = Naturligt og runde krav, normalt ikke UK.

1♥/1♠ - 1UT = Stærkt relæ. Efter åbning i 1./2. hånd kan der være invit, dvs. ca. 13+, med fit. Uden fit, og efter åbning i 3./4. hånd, er det udgangskrav. Skaber altid krav.

1♥/1♠ - 2♣ = Transfer til ruder. For at spille 2♦ eller for at invitere med max double i åbningsfarven. Kan afgives på 0hp, hvis man har ruder.

1♥ - 2♦ = Et godt hæv, typisk med 3-farve.

1♠ - 2♦ = Transfer til hjerter. For at spille 2♥ eller for at invitere med max double i åbningsfarven. Kan afgives på 0hp, hvis man har hjerter.

1♥ - 2♥ = Dårligt hæv. Kan afgives på 0hp.

1♠ - 2♥ = Et godt hæv, typisk med 3-farve.

1♠ - 2♠ = Dårligt hæv. Kan afgives på 0hp.

Note 6

Ved modstandernes udspil og ved afkast giver man det signal man tror makker skal bruge. Ofte bare et kort man kan undvære, til tider kald/afvisning og sjældent markering eller Lavinthal.

Lægger man sit mindste kort i en farve, er man forberedt på, at makker kan opfatte det som et kald.