


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 <small>DANMARKS BRIDGEFORBUND</small>	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
UZ: Aggressivt, IZ: Temmelig sundt specielt på 2-trinnet		UDSPIL			MAKKERS FARVE			
Svar: USP		FARVE			Trelde-Schneider		Do	
Genåbning: Kan være meget svag (6+ HP)		SANS			Trelde-Schneider		Do	
		SENERE I SPILLET			Trelde-Schneider		Do	
		GENNEM SPILFØRER			Trelde-Schneider		Do	
		ØVRIGT: Attitude gennem spilfører ved "tomt" bord						
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
		UDSPIL			MOD FARVE		MOD SANS	
2. position: "Polsk 1NT" = 4 Ma + 5+ Mi, 6-16 HP		ES			EKx, E(x)		EKxx(x), E(x)	
dog (1SP) – 1NT IZ: 5+HJ, NF (for svag til 2HJ)		KONGE			EK(x), KDB(x), K(x)		EKB10(x), KDB(x), K(x)	
4. pos (sandwich): 15-18, offensivt system benyttes		DAME			KDX, DB10(x), D(x)		KDX, DB10(x), D(x)	
4. pos genåbning: 11-14, offensivt system benyttes		BONDE			DBx, B109(x), B(x)		DBx, B109(x), B(x)	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10			H10x, H109x, 10(x)		H10x, H109x, 10(x)	
Svag – normalt 6-farve, især hvis makker ikke har meldt.		9			H9x, 109xx		H9x, 109xx	
2UT er de to laveste umeldte 5-5		HØJT			Midterste fra Hxx		Midterste fra Hxx	
		LAVT			Mindste fra to små		Mindste fra to små	
GENÅBNING: Limeret åbningshånd med 6-farve		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						
		MAKKERS UDSPIL			MODP. UDSPIL		AFKAST	
Michaels - (1mi) 2mi = 5+5+ MA, (1Ma)–2Ma=5aMa og 5Mi		FARVE 1			K/A		L/U	
Hævet Michaels efter (2M) åbning		2			L/U			
		3			F			
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1			K/A		FORSINKET	
Svag sans: D=styrke, multi: 2♣ = 5+, 4+ MA, 2MA=5, 4+ mi		2			L/U			
Stærk sans og efter pas-åbning: DONT		3						
En stærk sans har mindst 14 HP		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
		Forsinket kald imod sans med store kort fra begge hænder.					1RU – 1HJ: 3+HJ og 0+HP eller 0+HJ og GF	
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Malmø (når makker har brug for det !!!).					1RU – 1SP: 3+SP og 0+ HP	
		Trelde farveskift ved afvisninger fra langfarve.					1Ma – 2KL: Ubekendt GF	
Oplysningsdobliger		Lavinthal ved trumfninger.					1HJ – 2RU: 3HJ og 10-12 HP	
Efter svag 2-åbning : 4Mi = 5+Mi og 5+aMa		1. Afkast : kald / afvisning					1SP – 2RU : 5+HJ og 10-12 HP	
Lebensohl på 2-trækket		DOBLINGER					1SP – 2HJ: 3SP og 10-12 HP	
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)					SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)							Efter strafdobling af 1NT	
Efter stærk 1KL: UZ=Spring viser farven eller 2 overliggende		Almindelige moderne dobliger, mest til umeldte major.					Normalt efter melding af game iz	
Efter stærk 1KL: IZ=Spring viser overliggende eller 2 under		Negative dobliger til 4HJ.						
Efter stærk 2KL: UZ=Farven eller 2 overliggende		Genåbning kan være helt ned til 6 HP					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET	
Efter stærk 2KL: IZ=Overliggende farve eller 2 underliggende		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD					Dobling af 3UT har oftest en speciel betydning mht. udspil	
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Anti udspils dobliger fra viste 5+farver og støtte hænder					Nær-fjern ved to kendte farver, Udvidet Michael's efter 2Ma, USP	
		3-korts støtte dobliger					x-y-1NT, Manco, Romex, Rev. Nilslands efter dobling af 1NT	
RD=styrke+misfit, herefter er dobliger straf.		USP-dobliger					BLUFF	
Efter 1Ma – (D) spilles transfers							Jævnligt for begge spillere	
Efter 1Ma er 2NT støtte og invit								

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣	x	0	4♥	16+ ubekendt fordeling	1RU=0-8 HP, 1HJ=5+SP, GF,	1KL-1RU- 1HJ=NAT eller 19+BAL, F1	Efter indmelding: D= 6+ HP, BAL
				(evt. svagere, hvis meget spillestærk)	1SP=9-14 HP, BAL, GF, 1NT=5+HJ, GF,	1KL – 1RU – 1NT= 16-18 HP BAL	Eller SEMIBAL
					2KL=5+KL, GF, 2RU=5+RU, GF,	Efter positivt svar er overliggende = relæ	Ny farve= 5-farve og 6+ HP
					2HJ=Marmic (sort singleton), GF		Overmelding=Marmic
1♦		0	4♥	10-16 HP, ubekendt fordeling uden	1RU – 1HJ= 3+HJ og 0+ HP eller ubek. GF	1RU-1HJ-1SP=To eller tre-farvet, ikke HJ	1RU-1HJ=3+HJ, 0+HP
				5 farve i major, 0+ RU	1RU – 1SP=3+SP og 0+ HP	1RU-1HJ-2SP=5-5 i minor	
				Kan være BAL	1RU– 2Mi=NAT, F1, 1RU- 2Ma=Svagt, NAT	1RU-1SP-2HJ=5-5 i minor, min	
1♥		5	4♦	10-16 HP med 5+HJ	1NT = 5-12 HP, NF, 2KL=Ubekendt GF,	1♥ - 1NT - 2♣ = Kan være 3 KL	
					2RU=3HJ, 10-12 HP, 2HJ=3HJ, 6-9 HP		
1♠		5	4♦	10-16 HP med 5+SP	1NT=5-12 HP, NF, 2KL=Ubekendt GF,	1♠ - 1NT - 2♣ = kan være 3KL	
					2RU=5+HJ, 10-12 HP, 2HJ=3SP, 10-12 HP		
1ut			4♥	UZ: 9-11 HP i 1.-3. position	2KL=Kræver 2RU (mindst. invit eller to play)		
				Kan være semibalanceret (evt. singleton)	2RU=Stayman, 2Ma/3X=To play	2Ma=4 Ma, 2NT/3NT=Ingen major	
				IZ + 4. position UZ: 14-16 HP	2KL=Rev. Marionet Stayman, transfers,		
					UZ og IZ: Rev. Nilslands efter dobling		
2♣	x	0/6	4♥	UZ: 0-8 HP ubekendt (ikke tvungen)	2RU=3+RU, NF, 2Ma=5+Ma, 2NT=18-22 HP	2KL-2Ma-2NT=4+ma og max.	
				IZ og 4. hånd IZ: 6+KL, 9-11 HP	2NY=NAT, F1, 2NT=Invit, 3KL=To play		
2♦		5/6	4♥	UZ: 5+RU, 8-11 HP	2Ma=4+Ma, F1, 2NT=Invit, 3RU=To play		
				IZ: 6+RU, 9-11 HP	2Ma=4+Ma, F1, 2NT=Invit, 3RU=To play		
2♥		5/6	4♦	UZ: 5+HJ, 8-11 HP, IZ=6+HJ, 9-11 HP	2♠=NAT, F1, 2NT=Relæ, 3NY=NAT, GF	UZ: 2NT ? om 5 eller 6-farve, IZ: ? om KF	
2♠		5/6	4♥	UZ: 5+SP, 8-11 HP, IZ=6+SP, 9-11 HP	2NT=Relæ, 3NY=NAT, GF, 3SP=To play	UZ: 2NT ? om 5 eller 6-farve, IZ: ? om KF	
2ut	x			Ubekendt svag spær (6+ farve)	3KL=P/C, 3RU=Relæ, 3Ma=NAT	2NT-3RU- 3Ma=6+aMa, 2NT-3RU-3NT=Mi	
3♣		6		Sund spær i klør	IZ: 3NY=NAT, F1, UZ:3NY, NF, 4RU=es ?		
3♦		6		Sund spær i ruder	IZ: 3M=NAT, F1, UZ:3M, NF, 4KL=es-spørg		
3♥		6		Sund spær i hjerter	4KL=Es-spørge (sænket svar)	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Sund spær i spar	4KL=Es-spørge (sænket svar)	RKCB 1430	
3ut	x			God 4HJ eller 4SP åbning (8-9 stik)	4mi=Cuebid, 4HJ/4SP=P/C	Cuebids - Normale principper. 1. eller 2 kontrol. Ret blødt, så længe under 4 i trumf.	
4♣		7		NAT spær i klør	4RU=Sænket es-spørge	Sænket RKCB 4♣ efter spær 3♦/3♥/3♠, dog 4♦ efter 3♠/4♠	
4♦		7		NAT spær i ruder	4KL=Sænket es-spørge	Diverse splinter meldinger	
4♥		7		NAT spær i hjerter	4SP=NAT, 4NT=RKCB 1430		
4♠		7		NAT spær i spar	4NT=RKCB 1430		
4ut	x			Spørger efter specifikke esser	5KL=0 esser, 5 anden=Esset		

