


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
Naturlige (sunde)			UDSPIL	MAKKERS FARVE				
2UT=5-5 i 2 af 3 umeldte (spærrende): Åbent Forsvar tilladt		FARVE	EDB og 2./4. (evt 1., ej 6.)	do.				
2UT i 4.hånd=ca.18-20 jævne (herefter 2ut-system)		SANS	EDB og 2./4. (evt 1., ej 6.)	do.	TURNERING	Hold-Division 2011-12	HOLD NR.	8
USP efter modpartens pas/Db1/1UT/støtte/ny og i alle positioner		SENERE I SPILLET	Samme	do.	DIVISION/RÆKKE	3. Div Ø		
Last train invit meldinger + deraf følgende straf-doblinger hvis plads		GENNEM SPILFØRER	Samme	do.	SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.	Niels Foged (N/V): 14105 Lars Mathiesen (S/Ø): 8948		
		ØVRIGT: Trelde-farveskift efter Lightner-Dbl						
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
2. hånd 15-18 (lover hold, evt semibal): svar som off.		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
4. hånd 11-14 (lover ikke hold): svar som off.		ES	EK(+), Ex	Do	Nusine-lignende (5+f Ma, 4+f Ru, svag 1NT, 1K=nat el bal 14+)			
		KONGE	EK(+), KD(+), KDB(+),	Do	Hårde åbninger i 1Ma/1UT/2K/2Ma/3K/3U/4Ma. Nogle 2R/2U/3X			
		DAME	KD(+), DB(+), DBT(+),	Do	Sunde åbninger i 1Mi. Nogle 2R/2U/3X			
		BONDE	BT(+), EBT(+), KBT(+),	Do	Høj bluff frekvens ikke mindst i (1.)3. hånd u/z.			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	ET9(+), KT9(+), DT9(+),	Do	Sunde indmeldinger med USP			
Svage zoneafhængige; 2UT=5-5 i 2 af 3 umeldte (Åbent forsvar)		9	H9x, T9(+), 9	Do	1UT ÅBNING: U/z: (9)10-13; I/z: 12-14 (3.hånd: 9-14/11-15)			
Spring til 2-træk: 6f svage, men positions- og zoneafhængige		HØJT	2./4. (kan være 1.)	Do	1UT SVAR: Efter 1Ma: 7-10 eller 3f støtte og 9-10T			
Spring til 3+ træk: 6+f svage, men positions- og zoneafhængige		LAVT	2./4. (kan være 1.)	Do	2-o-1 SVAR: 1Ma-2K=Relæ 11+ (ofte nat.). 1Mi-2Ma WJS			
GENÅBNING: konstruktiv; 2UT(4.hånd)=ca.18-20 jævne (system)		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			1-træks svar på 1K: 1R/H=trsf, 1S=ej major, (3)4+, ofte R-farve			
DIREKTE: Michaels cue (2Mi: 4-4/4-5/5-4 i major, svag);			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	1Ma-2K=relæ, herefter visse kunstige svar		
(2Ma: 4-5+ i aMa-Mi, ca. 10-16 zoneafh.)		FARVE 1	EDB=K/A	L/U	L/U(A)	2K efter 1H-1S og 1Ma-1NT er Håxans (=nat eller stærk)		
SPRING: Hold søgende til 3UT		2	K=L/U	L/U	F	2UT åbning=6+f i kl, spær eller 9-11 afhængig af position og zone		
GENÅBNING: Michaels cue		3	x=K/A(L/U)			3K-åbning=spær med begge minor		
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	EDB=K/A	L/U(forsinket)	L/U(A)	3UT-åbning (1./2./3.)=Spær i én minor; (4.)=For at spille		
Multi (svag) / Woolsey (stærk)		2	K=L/U	L/U	F			
		3	x=K/A(L/U)			Last train og deraf følgende straf-dbl i konkurrerende meldeforløb:		
		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)			f.eks. 1H-(2K)-2H-(3K), 3R=invit til 4H (mens Dbl er strafbetonet)			
		Kald: Omvendt. Mod NT: Forsinket (høj=kald)						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Markering: Malmø			2UT-indmelding = 5-5 i 2 af 3 umeldte farver			
Oplysnings Dbl (og efter 2X-spær: Lebensohl (hvis udgang muligt) og Scramble (hvis udgang udelukket).		Farveskift: Trelde (Høj/lige=laveste; Høj/ulige=højeste; Lav=kald)			(Åbent Forsvar konvention)			
Stærke spring: Nat. ell Leaping Michaels (4Mi/H også uden spring)		Trumfsignal: høj-lav=side-es/indgang						
Cuebid: 3Ma=holdsøge (evt 4Ma/6+Mi)		Vi bruger aldrig Lavinthal!						
Naturligt efter 3UT-indmelding (4Mi: slemopf., 4Ma: for at spille)		DOBLINGER						
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
Stærk klør: 1U=K/H eller R/S, 2X=farven+farven over, spær		Opl.dbl. tilstræber ideel fordeling mere end ideel styrke.						
Dbl=entydigt klørfarve (aldrig oplysende)		Kan alternativt være egen farve og ned til (15)16+						
Pas kan være stærk.		Genåbning kan være svag: "låner" (3)4 hp fra makker						
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Svar-/konkurrence-/styrke-Dbl			Efter D af INT: RD stærk, pas invit, 2♣ flugt (♣ ell. alle 2-farvede)			
RD=10+, enten interesse for straf eller manglende beskrivende melding. Andet: som systemet uden Dbl.		3f-støtte RD (men ikke 3f-støtte D)						
		Last Train invit D			BLUFF			
		DOPI / ROPI			Begge spillere bluffer ofte, og vi beskytter makker ved brug af Superkaptajnsprincipper, hvis han melder u/z i 3. hånd.			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣	(X)	1	3♥	(11)12+ hp, naturlig 4f+ og ubal <i>eller</i>	1♦/♥ = trsf (4+f♥/♠,4+hp); 1U=8-10 bal	1♣-1♦, 1♥/1U/2♥=3f/2f/4f hj (analogt m.♠)	
				(14)15-17 hp, 1f+ (semi)balanceret <i>eller</i>	1♠ = ej major, a) bal 3-7/11-12; b) 4+♦, 8+	Svarer kan have længere minor efter 1♦/♥	
				18-19 hp, 2f+, balanceret	2♣/♦/UT/3♣ = 5+♣, 8-12/12+/12+/3-8	Åbners billigste revers kan være énfarvet	
				2Ma=WJS; 3/4 UT=13-15/16-18 bal			
1♦		((3)/ (4)/5)	3♥	12+ hp. Evt. 3♦, hvis 1-4/4-1-3-5, 14-17	2♦/2U/3♣/3♦ = 9-12/UK/UK/4-9, (4)5f+♦	1♦-1♥/♠, 1U=14-17, typisk singleton ♥/♠	
				Evt. 4♦ hvis 4441-type eller 1-3/3-1-4-5	1U=(5)6-9	Åbners billigste revers kan være énfarvet	
				Evt. 4♦ hvis 18-19 bal	2Ma = Weak jump shift		
1♥		5	3♦	10+ hp.	1U=7-10 <i>ell.</i> 3f♥(9-10T); 2♥=3f♥(8-9T);	1♥-2♣, 2♦/U = min., 5f♥ (-/+ 4f♣)	Efter 3.h åbning: Omv Toronto
				hvis svag, så typisk 5(431) eller 6+f	2♣=Relæ(ofte 4+f♣); Steens; Omv. Bergen	1♥-2♣, 2♠=UK relæ. 1♥-1♠/U,2♣=Häxans	
1♠		5	3♦	11+ hp.	1U=7-10 <i>ell.</i> 3f♠(9-9½T); 2♠=3f♠(8-9T);	1♠-2♣, 2♠/U =min., 5f♠ (-/+ 4f♣)	Efter 3.h åbning: Omv Toronto
				hvis svag, så typisk 5(431) eller 7+f	2♣=Relæ(ofte 4+f♣); Steens; Omv. Bergen	1♠-2♣, 2♦=ej min. 1♠-1U, 2♣=Häxans	
1ut				uz: (9)10-13 iz: 12-14 (se dog 3.hånd)	2♣ = "Nonf-Stayman" (evt ej major/styrke)		
				3.hånd: 9-15	2♦/2♥ = transfer (lover (4)5+f i ♥/♠)	3♥/♠=4(5)f, min, øvrige afv. max og flag	
				- kan have single i minor ell. 5f i major	2♠/2U = relæ (ofte ♣/altid ♦)	3♣=max; 2U/3♦=min	
				- kan være (5422)/6m(322)-type	3X=singleton; 4♣=Gerber; 4♦= 5-5 major	<i>Efter indm.:</i> Lebensohl	
2♣	X	0		Krav (♣/♥/♠/UT)	Lauge: 2♦=relæ, 2♥/♠/U(♣ <i>ell.</i> ♦)=svag	Efter 2♣-2♦, 2♥/♠: 2♠/2U=Herbert afslag	
				Kan være på ret beskeden hp-styrke!	3X=semigående farve evt sideværdier	3M=3+KT; 3U/Splint=1-2KT; 4M=0-1KT	
2♦	X	0		Multi: 6f♥(3-9) <i>eller</i> 6f♠(8-12) <i>eller</i>	Plauken (se dog*)	*2♦-2♥/♠ kan være egen langfarve og UK	
				stærk ♦(max.3½T) <i>eller</i> UT(22-24)	3♣/♦ nat., krav. 3♥/(3♠)/4♥ korriigerbar		
2♥		4		4+f♥ og 4+f♠ (3-10 hp). Ej obligatorisk	2U = Søger	3♣/♦/U=max, 5+f♥/5+♠/4-4; 3♥=min.	
2♠		6		6f♠: 0-8 hp	2U = Søger	FFSS	
2ut	X			6+f♣, 9-11,dog spær alene u/z <i>ell</i> 3.hånd	3♦=holdsøg/(nat),3♥/♠=nat krav, 4♦=RKC		
3♣		4		5-5(4) minor, spærende	3♥/♠=nat., krav; 4♥/♠=RKC1430 (♣/♦)		# Efter 3.håndsåbninger undgår
3♦		6		Spær	4♥/♠=CB		vi at melde højt på svarhånden.
3♥		6		Spær	4♣/♦/♠=CB	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Spær	4♣/♦=CB	Cuebids (italienske) inkl. Negative Cuebids, Non-serious 3NT.	
3ut	(X)			(1./2./3.)=Spær i én minor; (4.)=To play		RKC1430(5A), Rennonce/Kvant/Direct-RKC1430(4A).	
4♣	X	(0)1		Namyats (2-3/5A, 3-5 ktr)	4♦/♠: 1-2E/3E, sleminvit, es-spørger	DOPI / ROPI.	
4♦	X	(0)1		Namyats (2-3/5A, 3-5 ktr)	4♥/U: 1-2E/3E, sleminvit, es-spørger	"Krav"-pas, 4.farve, XY-UT, nær-fjern, Romex(rev.), Manco, støtte RD.	
4♥		7		Spær	4♠: Cuebid, 4U: RKC		
4♠		7		Spær	4U: RKC, 5Mi: Cuebid	Limits: Splints, Mini-Splints, og alt andet end 2♣ efter 1♥-1♠/U og 1♠-1U	
4ut	X			RKC(4A)		Dobl.: Negative, konkurrerende, styrke, Last train invit	