


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER				SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 <small>DANMARKS BRIDGEFORBUND</small>		
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)								TURNERING
Aggressive – evt. kun 4-farve (u/zone)			UDSPIL		MAKKERS FARVE		DIVISION/RÆKKE		3	
		FARVE	Attitude, MUD		do		HOLD NR.		3	
		SANS	Attitude		do		3. div. vest			
		SENERE I SPILLET	Attitude		do		3430 Bjarne Juul Nissen –			
		GENNEM SPILFØRER			do		23484 Kim Lysholdt			
		ØVRIGT: E & D be'r om kald – K be'r om markering								
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)				SYSTEM				
2. hånd 15-18		UDSPIL	MOD FARVE		MOD SANS		GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
Svar: systemet		ES	EKx		EKx		Acol			
		KONGE	E eller D		EK, KD, KD10					
4. hånd 10-14		DAME	DB, KD, Dx		DB10, DB9, KD		Aggressiv med små sans' (11-14)			
Svar: systemet		BONDE	B10x, Bx		B109, B10x					
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	109, 10x, H109		109x, H109		1 UT åbning 11 - 14			
Generelt spær		9	98, 9x		98, 9x		1 UT svar 6 - 9			
2-trækket spær (2 ut = 2 ubekendte 5-farver)		HØJT	Attitude		Attitude		2 o 1 9+			
		LAVT	Attitude		Attitude					
GENÅBNING: 6-farve 10 - 16		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♦ = begge majorfarver og under en åbningshånd				
Direkte: Michaels cue-bid			MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		AFKAST			
Spring: Spørger om støtte til 3 ut		FARVE	1	KA (F)	LU		KA			
			2	LU (F)						
Genåbning: Michaels			3							
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1	KA	LU		KA			
Multiforsvar			2	LU						
			3							
		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)								
		Farveskift bruges i naturlige situationer og ofte ved tilbagespil								
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)										
Generelt opl. Dobl.										
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)				SPECIELLE KRAVSITUATIONER				
		Naturligt, 10+ med ideel fordeling								
		Genåbning 8+								
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD				VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET				
RD = 9+ uden primær støtte		Neg. dobl. t.o.m. 4♦				Pointintervaller kan variere 1 – 2 HP mindre				
2 UT = 10+ og primær støtte		Styrke, svar og konkurrencedobl.								
Spring = spær						BLUFF				
						Kan forekomme taktisk				

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4♦	Naturlig 10+	Wjs		
				Vi bestemmer selv om vi åbner med			
				♣ eller ♦			
1♦		3	4♦	Naturlig 10+	Wjs		
				Vi bestemmer selv om vi åbner med			
				♣ eller ♦			
1♥		5	4♦	Steens 2 Ut			
				Splinter			
1♠		5	4♦	Steens 2 Ut			
				Splinter			
1ut				11 – 14. Kan være semijævn eller	Staymann og transfer		Nilsland efter dobl.
				marmic			
2♣	x			20-21 ut eller 25+ ut	2♦ relæ,		
				Eller acol 2-åbning	2♥/♠ og 3♣/♦ = svag med farven		
2♦	x			3 – 10 med begge majorfarver	2 ut ?		Efter dobl. = pas ♦ og redbl.
					Majorspring = spær		Meld din bedste major
2♥		5		3 - 10	2 ut ?, ny farve er ikke krav		
2♠		5		3 - 10	2 ut ?, ny farve er ikke krav		
2ut				22 – 24 ut	Staymann og transfer		
3♣		6		Spær 1-2-3-4	Ny farve = krav		
3♦		6		Spær 1-2-3-4	Ny farve = krav		
3♥		6		Spær 1-2-3-4	Ny farve = krav	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Spær 1-2-3-4	Ny farve = krav	Trelde	
3ut	x			Chance		1430 RKC	
4♣		7(6)		Spær 1-2-3-4			
4♦		7(6)		Spær 1-2-3-4			
4♥		7(6)		Spær 1-2-3-4			
4♠		7(6)		Spær 1-2-3-4			
4ut	x			? efter Specifikke esser	5♣ = ingen esser		