


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; ½-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)								
Aggressivt på 1-trækket (kan være 4-farve)			UDSPIL	MAKKERS FARVE		TURNERING		Divisionsturneringen		
Sunde på 2-trækket.		FARVE	1.3.5	1.3.5		DIVISION/RÆKKE		1. div		
Genåbning kan være svag.		SANS	1.3.5	1.3.5		SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.		Andreas Plejdrup & Emil Buus Thomsen		
		SENERE I SPILLET	1.3.5	1.3.5		HOLD NR.		10		
		GENNEM SPILFØRER	1.3.5	1.3.5						
		ØVRIGT: Attitude, hvis man har vist 3-kortsstøtte								
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM					
2. HÅND/GENÅBNING: 15-17			MOD FARVE	MOD SANS		GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL				
SVAR: SYSTEM		Es	EKx, Ex.	Same		1UT ÅBNING: (14)15-17				
		KONGE	EK, KDB, KDx, Kx.	Same		2-O-1 SVAR: F1				
4. HÅND: 11-14		Dame	DB10, DB, DBx, Dx. KD109(x).	Same		5-farve I ma åbninger				
SVAR: system		Bonde	B10, Bx.	Same						
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	KB10, 109, 10x.	Same						
GENERELT: spær		9	H109x, 9x,	Same						
2-TRÆKKET: 2NT = 5-5 i de to laveste farver		HØJT	Xx,	Same						
3 ⁺ -TRÆKKET: spær		LAVT	HxXx, HxX, xxxX,	Same						
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:					
DIREKTE: 5-5 I DE TO HØJESTE FARVER			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST					
		FARVE 1	K/A	count	K/A					
SPRING: (1x)-3x = spørger om hold		Spørg 2	K/A	count	count					
GENÅBNING:		3	K/A	count	count					
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	count	K/A	Andet:				
Dbl. = 15+ eller tilsvarende.		2	K/A	count	count					
2ma = min. 5-4 i major og en minor		3	K/A	count	count					
2ru = multi mindst en god 5-farve		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)								
2ma = 5ma 4mi		Kald/Afvisning: lille = kald, Høj = afvisning								
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Markeringer: Malmø.								
Opl.dbl.		Farveskift: Lavinthal.								
		1. afkast mod farve: K/A. Mod NT mark i uinteressant / forsinket kald								
		Trumfsignaler:								
		DOBLINGER								
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1 OG 2)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER					
Mod stærk klør:										
Dbl = major.										
NT = minor					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET x-y sans, 4. farve, Lebensohl, nær-fjern					
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD								
RD 10+		Konkurrence doblinger								
		Lightner doblinger								
		Support doblinger			BLUFF					
					Sjældent					

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER

ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTEL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣	X	2	4	(11) 12-21 naturlig	2kl= GF med 5-farve uden 4-farve i M		Overmelding = fit
					2ru= Invit med 5-farve uden 4-farve i M		
					Walsh på 1mi		
1♦		4	4	(11) 12-21 naturlig	2ru=GF med 5-farve uden 4-farve i M		Overmelding = fit
					3kl= Invit med 5-farve uden 4-farve i M		
1♥		5	4	(11)12-21 naturlig	Bekasin 2NT, Revideret bergen		Overmelding = fit
1♠		5	4	(11)12-21 naturlig	Samme som ovenfor.		Overmelding = fit
1ut		-		(14)15-17	Stayman, transfer.2NT: 5-farve M stayman		Lebensohl
				Kan indeholde 5-farve Major og 6-farve i minor.	2♠ begge minor GF / eller svag med 1mi fa		
					3mi SI med 6-farve 3Ma mamic med single/renonce ma		
				Kan være ubal	4Ma = for at spille.		
2♣	X	0		a) Eneste krav, 22+ b) 20-21NT c) 25-27nt	2♦ relæ, 2ma/3mi to play over for 20-21		Pas 0-5 / strafdobling
2♦				Multi 0(3)-7	2,3,4 ma = P/C 2NT = plauken	Plauken	
2♥		(5)6		8-11	2NT spørger, ny farve F1.	Kortfarver	
2♠		(5)6		8-11	2NT spørger, ny farve F1	Kortfarver	
2ut		-		22-24nt	Amerikansk stayman, transfer, 3♠= minor		
3♣		6		Spær	Ny farve krav		
3♦		6		Spær	Ny farve krav		
3♥		6		Spær	Ny farve krav		
3♠		6		Spær	Ny farve krav		
3ut	X	-		1.+2.: gående minor, 3.+4. gamble			RKBC 1430
4Mi		(6)7		Spær	4M to play		PUDL
4Ma		(6)7		Spær	Ny farve cuebid		
4ut	X			Specifikke esser	5♣:0; 5♦♥NT: ♦♥A; 6:+/♦+♥A; 6♦:♦/♥+		

SLEMKONVENTIONER

