


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 <small>DANMARKS BRIDGEFORBUND</small>	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
Meget aggressive på 1-trækket, fornuftige på 2-trækket iz			UDSPIL	MAKKERS FARVE				
2ut på major-indmelding = 4-kortsfit og invit+		FARVE	2.4. (6.) med attitude	9 fra 9x				
Mixed raise		SANS	2.4. (6.) med attitude	9 fra 9x	TURNERING	Divisionsturneringen	HOLD NR.	3
Overmelding i FF=godt hæv med 3-kortsstøtte		SENERE I SPILLET	2.4. (6.) med attitude	9 fra 9x	DIVISION/RÆKKE		1. division	
		GENNEM SPILFØRER	2.4. (6.) med attitude	9 fra 9x	SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.		Anne-Sofie Houlberg Jensen 39217 Christina Lund Madsen 39226	
		ØVRIGT: Næsthøjeste fra honnører gennem spilfører						
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
2. HÅND/SANDWICH: 15-18 HP – system on			MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
		ES	EKx Ex, (EK)	Do	5-card major med små ut'er, hårde indmeldinger, aggressiv i 3.h.			
4. hånd 11-14hp (m) 12-16 hp (M) – system on		KONGE	KDx, KD, EK, Kx	Do + EKB10				
		DAME	DBx, DB, Dx	Do + EDB, KD109	1ut-åbning 10-13 (14) hp alene uz, øvrige (11)12-14 hp			
		BONDE	B10(x), Bx, KB10	Do + EB10	Valgfrit at åbne 1ut i 3. hånd			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	109, H109, 10x, H10x	Do	2-o-1 svar 10+ hp			
Hårde spærremeldinger uz		9	H9x, 9x makkers farve	Do				
2-trækket 5-6 farve		HØJT	2. 4.	Do				
3+-trækket 6+ spær		LAVT	2. 4. H10x	Do				
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						
Direkte Aftid 5-5 enten begge M eller M+mi			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	2♦ multi 0-11, 5+ - farve hjerter/spær		
		FARVE 1	Omvendt kald	Malmø	Odd/even			
Spring: På 1m: 6+ farve 11-16 hp På M: spørger om hold		2	Tredles farveskift	Lavinthal	Malmø	2♥/♠ 11-13 (14) HP alene uz, øvrige (11) 12-14 HP, 5-farve og bal		
		3	Lavinthal/Malmø		Lavinthal			
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	Omvendt kald	Omv.forsinket kald	Odd/even	Vi åbner usædvanligt hårdt i 3. hånd (særligt uz)		
Mod stærke: Landy		2	Malmø	Malmø	Malmø			
Mod svage: D=straf (13+), 2♣ begge M		3		Lavinthal	Lavinthal			
2♦ svag multi (naturligt efter forhåndspas) med plaukensvar		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
2♥♠ naturligt og konstruktivt		Italienske afkast: Lige = Lavinthal, ulige = kald i farven						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Markeringer Malmø						
D=oplysning		A att/K count på 5+ træk og mod spærremeldinger						
Leaping Michaels på M-spær		Tredles farveskift i stik 1 mod farve (hvis formodning om længde i farven)						
Multiforsvar mod minorspær								
Mod Multi D=12-15 jævne el. 17+, 2ut 16-18, transfersvar		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		10+ med ideel fordeling eller 18+ ubek.						
Mod stærk klør: D = begge major UT = begge minor								
1NT svar på 1x = godt hæv		Genåbning kan være aggressiv						
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
		Lightner			Xy-ut, 4.farve, Manco, nær-fjern m.m.			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Lightner						
RD = 10+HP, derefter straf D		Invitdobliger i få definerede sekvenser						
1x er naturligt og rundekrav		D på lavt niveau er som regel oplysning			BLUFF			
1♣♦♥♠ (D) transfer fra 1ut og ellers som uforstyrret		"Omvendt" udspildirigerende D af egen indmeldings/åbningsfarve = noget andet ud. Action D og RD			Sjældent, dog særligt CLM hyppigere end andre.			
					Åbning i 3. hånd kan være meget svage, men normalt har vi farven.			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER								
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND	
1♣		3	4♥	Nat, (10) 11+ Vi åbner 1♣ hvis 33/44 minor	2♣=6-9 4+♣. 3♣=2-6, (4) 5+♣	1♣-2M, 2ut=søge		
					2M=2-7, 6-farve. 2ut=10-12 bal			
					2♦=10+, 4+♣			
					3♦♥♠=splint			
1♦		3	4♥	Nat, (10) 11+ Vi åbner 1♣ hvis 33/44 minor	2♦=6-9 4+♦. 3♦=2-6, (4)5+♦	1♦-2M, 2ut=søge		
					3♣=10+, 4+♦			
					2M=2-7, 6-farve 2ut=10-12 bal. 3♥♠=splint			
1♥		5	4♦	Nat, (10) 11+	Bergen, Bekkasin. 1♥-4♠=to play	1♥-2♥, 2ut=invit, typisk 15-17 bal. 3x=LFT	Rev. omv. Toronto 3. hånd	
					2♠=10-12, 3♥. 3♠=ubekendt single			1♥-2♥, 3ut=forslag
1♠		5	4♥	Nat, (10) 11+	Bergen, Bekkasin. 1♠-4♥=void	1♠-2♠, 2ut=invit, typisk 15-17 bal. 3x=LFT	Rev. omv. Toronto 3. hånd	
					3♥=10-12, 3♠. 3ut= ubekendt single			1♠-2♠, 3ut=forslag
1ut			4♥	10-13 (14) alene uz, (11) 12-14 øvrige	NF stayman, transfer, 2♠ "jævn" slammy/m	1ut-2♣, 2♦-2♥=svag begge M		
				3. hånd valgfrit at åbne 1ut	3m=5+m/4+am GF			
				2-2 (5-4) og 6m kan forekomme	3M=4-farve og vælg game			Efter straf D: Sundelin
				singletons sjældent	4♣/4♦=transfer til ♥/♠, 4M to play			
2♣	X	0		20-21 bal eller vilkårlig UK	2♦relæ, 2M/3mi to play over for 20-21			
					2ut=begge minor to play over for 20-21			
2♦	X	5/6♥/♠		Multi, 0-11 HP, 5+ farve	Plauken, ny farve krav	Efter D: M= P/C, RD relæ til 2♥		
					2♦-4M=to play			
2♥		5		11-13(14)/(11) 12-14 HP, 5♥ og bal.	2♠ nat. ukrav, Transfersvar			
2♠		5		11-13(14)/(11) 12-14 HP, 5♠ og bal.	Transfersvar			
2ut				22-24 bal, kan have 5M og 6m	Stayman, transfer, 3♠"jævn" sleminvit			
3♣		(5) 6		Spær	4♦ esspørge	SLEMKONVENTIONER		
3♦		(5) 6	4♣ esspørge					
3♥		6						
3♠		6			Cuebids			
3ut	X				1.+ 2. gående minor, 3.+ 4. gambling			4♣/5/... =P/C, 4♦ ? om kortfarver
4♣		6	Spær	4♦ RKCB. 4M to play	Voidwood 0314			
4♦		6		4M to play	Splinters			
4♥		6			LIDO			
4♠		6						
4ut	X			Specific aces				