


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND		
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)							
Almindelige moderne indmeldinger			UDSPIL	MAKKERS FARVE					
USP		FARVE	1.3.5	1.3.5					
Genåbning ned til ca. 7 HP		SANS	4.6	1.3.5	TURNERING	2018-2019		HOLD NR.	5
		SENERE I SPILLET	Do	Do	DIVISION/RÆKKE	1.div			
		GENNEM SPILFØRER	2.4	2.4	MEDL.NR./NAVN	12765	John Norris		
		ØVRIGT: Mindste fra Hxx mod sans, attitude mod sans fra 4 små			6196	Allan Cohen			
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM				
15-18, genåbning 11-14		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL				
Svar som offensiv		ES	EKx(x) eller chance	EKx(x)	Relæprecision, modificeret				
		KONGE	EK, eller KD(x)	Kræver afblokering /markering	1♣ ER 16+, ALLE SVAR BORTSET FRA 1♦ ER GF				
		DAME	Dx eller DB(x)	KDx eller DBx	1nt = 12-15 uz. 14-16 iz. Single ruder (4-4-1-4) er mulig				
		BONDE	Bx eller B10(x)	EB10, KB10, eller B10	Multi 2♦, altid svag				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	10x, 109, eller 2 højere	109 - evt. intern sekv. uden B	Ekrens 2♥, svag med begge major				
Naturlige, svage		9	1.3.5	Dårlig farve	1M-1nt er GF				
		HØJT	1.3.5	Dårlig farve eller 4.højeste					
		LAVT	1.3.5	4. eller 6.højeste					
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:				
Michaels med mindst 5-5			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	Åbning 2♠uz. i 1./2. hånd: sund spær m. 6+m, vil spille 3ut over			
		FARVE	1	K/A	L/U	K/A	fx 15-17 jævne med honnør med i farven.		
			2				Åbning 2nt :Svagt med begge minor eller begge major, mindst 5-5		
			3						
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS	1	K/A	L/U	K/A	Andet:		
Multi-Landy: 2♣=begge major, 2♦=multi, 2♥/2♠=5-farve +			2				Åbningerne 1♦, 1M og 2♣ viser (8) 9-15 HP		
sidefarve i minor			3				IZ: 1♦ - 1♥ kan meldes på 3♥ og ned til ca. 3 HP, F1		
D = styrke mod svag sans, og 4M+5mi imod stærk (14+)		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)			IZ: 1♦ - 1♠ viser mindst 4♠ og ned til ca. 3 HP, F1				
		Tredles farveskift ved afvisning i egen viste 5+ farve, gælder dog mest							
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		kort fra 6'eren til 10'eren							
Oplysningsdoblinger		Forsinket kald mod sans (omv. fra udspiller, alm. fra makker)							
Cue = Michaels									
Leaping Michael's efter 2M/3mi/3M åbninger									
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER				
Dbl = major, 1nt = minor		Alm. moderne stil. Spring-svar er konstruktivt, dog efter RD er det spær.			(1ut)-D: Fjenden kan ikke spille 2m udoblet				
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET				
RD = 10+, transfer efter 1M – (D), Steen's 2nt og Bergen		Support dbl/rdbl med 3-kortsstøtte			1nt (dbl) RD, 2♣, 2♦ og 2♥ er transfer, men lover ikke farven				
2♣ (dbl) 2ny er NF, 2nt er godt hæv til 3♣		Støttedoblinger med 4-kort støtte på 3 trækket			2nt i konkurrerende meldeforløb efter makkers major åbning				
1nt = 5+kl, 2♣ = 5+♦		USP doblinger			eller efter vores 1M indmelding viser 10+ HFP og 4-kort støtte.				
					BLUFF				
					Bluff i åbningen er sjælden bortset fra tynd 3. hånds åbning.				
					Semibluffer forekommer ofte senere i meldeforløbet.				

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣	x	0	4♠	Stærk klør, 16+, dog ikke præcis	1♦=0-7 (evt. 8 dårlige), alt andet er GF	1♥=19+HP, 0+HJ, F1	
				16 jævne iz.	1♥=5+♠ eller 14+ HP BAL; 1♠=5+m ubal.	Åbners billigste melding er relæ	
				Kan være mindre end 16 HP, hvis	1nt=5+♥, 2♣=8-10 BAL, 2♦=11-13 BAL		
				hånden er meget spillestærk	2♥=5+♥, 8-10, HP, GF		
1♦ uz 1♦ iz	x	4 (1) 2	4♥	Naturlig, ubalanceret med (8)9-15 HP, evt. canape i klør	Naturlig, omvendt minor, svage spring i M Som uz., men 1♥ viser 3+♥ og 3+HP	1♦-1M-1nt viser sidefarve i ♣, ikke canapé	
				Som uz., kan dog også være 11-13 bal	Som uz., men 1♠ viser 4+♠ og 3+HP		
1♥		5	4♦	(8) 9-15 nat.	1nt er GF relæ, transfersvar på 2-trinnet (2♣ lover dog ikke ruderfarve), Bergen		Pas-1♥-1nt er naturlig, NF
1♠		5	4♥	(8) 9-15 nat.	1nt er GF relæ, transfersvar på 2-trinnet (2♣ lover dog ikke ruderfarve), Bergen		Pas-1♠-1nt er naturlig, NF
1ut			4♥	12-15 uz. 14-16 iz.	Scania, transfers med 4+M, 2♠=Invit til 3nt	Efter 1nt-2U-2M-3mi er 3M=double M	
				4-4-1-4 er systematisk en nt-hånd.	eller svag/stærk med begge minor, 3m=invit	samt 4+ fit til minorfarven	
					2nt=Svag klør eller Marmic GF,		
					1nt-2♣ kan være svag med begge M		
2♣		5	4♥	Precision,(8) 9-15 6+♣, eller 5+♣ og 4M	2♦ = relæ, mindst inviterende 2M = nat invit, 9-12 HP med 5+M	2♥ = 4-farve i spar 2♠ = 4-farve i hjerter	
				Multi, svag hjerter eller spar	2nt = Søge, 2/3♥=P/C	Plauken svar	
2♦	x	0		Mindst 5M uz og 6M iz	3/4♠ = nat GF, 4♣/4♦ søger majorfarven		
2♥		4 (5 iz)		Begge major, svagt	2nt = søge, 3M = Spær	Plauken svar	
2♠	x	0		1. + 2. position uz.: god spær i minor iz + 3. position: 5♠ + 4+mi	2nt = relæ, 3♣=P/C		
2ut	x			Begge minor eller major, svagt min. 5-5	3mi=P/C, 3♥=Egen major, 3♠=Relæ	2nt-3♥-3♠=relæ, herpå p, 3nt=♥, 4♥=♥+♠	
3♣		6		uz. dårlig spær, iz. Alm. spær	Ny farve = NAT, uz=NF, iz=F1		
3♦		6		uz. dårlig spær, iz. Alm. spær	Ny farve = NAT, uz=NF, iz=F1		
3♥		6		Alm. spær	4♣ = RKCB med reducerede svar	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Alm. spær	4♠ = RKCB med reducerede svar		
3ut	x			Sund 4-minor	Klørmeldinger er p/c, andet nat.		
4♣		7		Nat., men dårligere end 3nt			
4♦		7		Nat., men dårligere end 3nt			
4♥		7		Nat.			
4♠		7		Nat.			
4ut	x			God 5-minor åbning, ca. åbningsstyrke	Klørmeldinger er p/c, andet nat.		