


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 <small>DANMARKS BRIDGEFORBUND</small>		
<b>INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)</b>		<b>ÅBNINGSUDSPIL (STIL)</b>			TURNERING 2018 – 2019		HOLD NR.		
ca. 8-17 HP på 1-trinet; ca. 10-17 HP på 2-trinet		UDSPIL							MAKKERS FARVE
På 1-trinet med åbningsstyrke: evt. god 4-farve eller tynd 5-farve		FARVE	2./4.	2./4.		DIVISION/RÆKKE		Lars Mathiesen 8948, Carsten Raasteen 12721 Peter Westrup 12681 Henrik Parl 13135	
USP; ny farve RK hvis 3. hånd passer eller dobler		SANS	2./4.	2./4.					
Genåbning: ca. 8-14 HP		SENERE I SPILLET	Attitudepræget, MUD			SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.		SYSTEM	
		GENNEM SPILFØRER	Attitudepræget, MUD						
		ØVRIGT:							
<b>INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)</b>		<b>UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)</b>			<b>GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL</b>				
Ca. 16-18 HP bal		UDSPIL	MOD FARVE		MOD SANS		<b>5card Major med svage UT'er</b>		
genåbning: 11-14 HP på 1m,		ES	EKx, Ex		EKx, EKB10		1 ♣ 15-19 BAL eller 11-19, 4+♣, UBAL		
Svar som efter åbning 1UT		KONGE	K Dx, Kx, EK blanke		K Dx, Kx, KD109,		1 ♦ 11-19, 4+♦, UBAL		
Sandwichposition: ca. 17-19 HP bal		DAME	DBx, Dx		DBx, Dx, (EDB)		1 M 11-19, 5+M		
							1 UT 12-14		
		BONDE	B10x, Bx, KB10, EB10		B10x, Bx, KB10, EB10		1 TRÆKS ÅBNINGERNE KAN VÆRE SVAGERE ELLER STÆRKERE		
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)</b>		10	109x, 10x, H109		109x, 10x, H109				
2♦ = 6f, 5-10 HP 2M=6-farve, 5-10 HP (2UT=Ogust)		9	98x, 9x,		98x, 9x,				
2UT=55 i to laveste		HØJT	xXx, xXxx		xXx, xXxx				
Enkeltspring til 3-trinet=ofte kun 6-farve		LAVT	Xx, xxxX, xxxXx		Xx, xxxX, xxxXx				
GENÅBNING: 2UT: ca.18-19 HP NAT; spring i farve: ca.13-16 HP		<b>SIGNALER I PRIORITERET ORDEN (L; U; K; A; F)</b>			<b>MELDINGER, SOM KAN KRÆVE SÆRLIGT FORSVAR</b>				
<b>CUEBID MED/UDEN SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>		L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			<b>Åbent forsvar-aftaler</b>				
(1m)-2m=54/45M og 8-14 HP (2NT=relæ Plauken)		1. & 2. hånd: MODP. UDSPIL AFKAST							
(1M)-2M=5aM5m og 10-14 HP; svar: 2UT=konv. invit+, 3m=p/c		FARVE							
							<b>Andet</b>		
<b>MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)</b>		SANS					2 ♦ Multi		
D = mindst samme styrke (næste dobbling er opl.dobl)							2 M 5-10, 5M+5mi		
2♣ = 54/45M ca.10-13 (Plauken)							Når begge sider melder er alle spring støtter svage		
2♦ = 6♥/6♠ ca. 10-13 (Plauken) 2M = 5M5+m ca. 10-13		<b>SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)</b>							
2 UT = 55m ca. 10-13 3x = spærende		Forsinket kald mod UT i stik 2: (højt fra udspiller beder om skift,							
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)</b>		Lavt fra makker til udspiller beder om fortsættelse)							
D = takeout (Lebensohl-svar)		Kald/afvisning i stik 1							
4m = naturligt		Lavinthal							
(2M)-3M = søger hold; (3M)-4m = 55M		Afkast er markering i farve uden interesse							
(3M) 4M = stærk 55mi; (3M)-4UT = svagere 55mi		<b>DOBLINGER</b>							
		<b>OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			<b>SPECIELLE KRAVSITUATIONER</b>				
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)</b>		10+HP, takeout eller stærkt (18+HP)							
CRASH (COlor / Rank / SHape): .		Spring er konstruktivt, overmelding er krav til fit eller UT							
D = rød/sort; 1♦/2♦ = MA/mi; 1 UT/2 UT = hårde/bløde									
Efter 1♣: Pas + melding er stærkere end melding i første runde					<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET</b>				
		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD</b>			2 NT er meget ofte Lebensohl når begge sider melder				
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>					XY-UT, fitbid, USP, Scramble				
RD=10+, 1X og 2X uden spring rundekrav					Nær/Fjern, alle spring støtter er svage, Fast Arrival				
					<b>BLUFF</b>				
					Kan ske UZ (nok mest Lars), meget sjældent IZ				

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		2	4♥	15-19 BAL, 2+♣ / 11-19, 4+♣, UBAL	1NT= 6-9, ofte 4+♣		
					2♣:GK, 2♦:Inv ubal, 2NT:Inv bal, alle 4+♣		
					3♣=6+♣, 6-9		
					2MA=3-8 (5)6f	Ogust	
1♦		4	4♠	11-19, 4+♦,UBAL	2♦=GK, 2NT Inv, 3kl Inv ubal, alle 4+♦		
					3♦=4+♦, 6-9		
					2MA=3-8 (5)6f	Ogust	
1♥		5	4♠	11-19, 5+♥	1UT=6-9 / 5-7 3♥; 2NT=Bekkasin	Romex: 2NT=KFT i ♠	
					Bergen, 3♠/4mi=Splint		
1♠		5	4♥	11-19, 5+♠	1UT=6-9 / 5-7 3♠; 2NT= Bekkasin	Romex: 2NT-3♣-3♠=KFT i ♣	
					Bergen, 4x=Splint		
1ut			4♥	Bal, kan være 6mi / 4M225m	2♣=Stayman; 2♦/♥/♠/3♣=Transfer;	Efter Dobling: RD=styrke; 2x=5+f; 3x=6+f	
				12-14 HP		Pas=TP; 2♣=5+♣ el. ♦♥/♥♠/♦♠)	
2♣	X	0	4♥	Eneste krav eller 20-21NT el 26-27NT	2♦=5+F ♥ 0+ HP, 2♥=5+F ♠ 0+ HP	Jacoby-svar og Herbert	
					2♠= relæ, 2NT= 5+F♣ 0+, 3♣: 5+F♦ 0+		
2♦	X	0	3♠	5-10, Multi, eller 24-25 NT	2♥=korr.; 2♠=Hvis ♥, krav til 3♥	Dobles 2♦ beder RD om MA, P er ♦ 5f+,	
					2 NT=Relæ, Plauken; 3♣/♦=nat, konstr	2MA er beting konk t mindst 3aM	
2♥	X	5	4♦	5-10, 5♥+5mi	2♠=nat, F 3♣/♦=vil spille i mi		
					2NT=Relæ	Efter relæ er 4mi slem mi og andet slem M	
2♠	X	5	4♥	5-10, 5♠+5mi	2NT=Relæ, 3♣/♦=vil spille i mi	Efter relæ er 4mi slem mi og andet slem M	
2ut				22-23 UT	3♣=Am.Staym; 3♦♥=Transfer; 3♠=5♠-4♥		
3♣		6		Spær, frit tempo i 3.hånd	3M=nat, krav; 4M=TP		
3♦		6		Spær, frit tempo i 3.hånd	3M=nat, krav; 4M=TP		
3♥		6		Spær, frit tempo i 3.hånd	3♠=nat, krav; 4mi=cue	<b>SLEMKONVENTIONER</b>	
3♠		6		Spær, frit tempo i 3.hånd	4x=cue		
3ut	X			Gå. minor	4♦ spørger om single		
4♣	X	0		Namyats	4ÅM:TP, 4O: 1es, 4NT: 3esser, and. nyF: 2es		
4♦	X	0		Namyats	4ÅM:TP, 4O: 1es, 4NT: 3esser, and. nyF: 2es		
4♥		7		Spær	4UT=RKC1430		
4♠		7		Spær	4UT=RKC1430		
4ut	X			Søger esser	5♣=0, 5x=farven, 5nt=♣ es, 6x=2esser		