


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 <small>DANMARKS BRIDGEFORBUND</small>	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
5+ farve –		UDSPIL			MAKKERS FARVE			
Lånt en K i 4. hånd		FARVE	1-3-5	1-3-5				
		SANS	1-3-5	1-3-5				
		SENERE I SPILLET	1-3-5	1-3-5				
		GENNEM SPILFØRER	2-4	2-4				
		ØVRIGT:						
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)						
15-18 – Marionet og transfer		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS				
(10) 11-14 i 4. hånd - Marionet og Transfer		ES	EK(x), EX	EK(x)				
		KONGE	EKx, KDx	EKx, KDx				
		DAME	KDx, DBx, Dx	KDx, DBx, Dx				
		BONDE	EDB, BTx	EDB, BTx				
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	EBT, KBT, Tx, T9x	EBT, KBT, Tx, T9x				
Spærende		9	HT9, 9x	HT9, 9x		1 NT åbning 15-17		
2 NT til 2 laveste		HØJT				1 NT svar 6-9 (10)		
		LAVT				2-o-1 10+		
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					Svag multi (3-7) kan være 5 farve u/zonen	
Unassuming Cue			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	Er også set på 5 farve alle u/zonen		
Spring viser støtte og kortfarve		FARVE 1	K/A	U/L	K/A			
		2	U/L	F				
		3	F					
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	FORSINKET	K/A			
		2	U/L	U/L				
GOOD/BAD MULTI		3						
		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
		Lave kald, Malmø, Lavintal						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		1 Afkast: mod farve K/A						
OD		Mod NT – K/A						
Leaping Michaels		Forsinket kald med små						
		Udspil af K beder om markering mod farve - af blokering mod NT/mark						
		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)					SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)								
Mod 1 KL - naturligt på 1 træk. 1 NT er K+H eller R+SP								
BAHAMA på 2+ trin = farven, eller de 2 overliggende.								
Mod 2 KL - BAHAMA på 2+ trin. 2 NT er K+H eller R+SP.							VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET	
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD					Div. Lebensohl, Mango	
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Neg til 4 hjerter					Pointintervaller er vejledende	
1 SP - X - 2 SP = 3 kortsstøtte 5-8		Støtte dobling/ RD						
1 SP - X - 2 H = 3 kortsstøtte 9-11							BLUFF	
1 SP - X - 3 H = splint 6-8							Sjældent	
Ellers overhøres oplysningsdoblingen.							NT Åbninger er set med kreative fordelinger	

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4 H	11+	Omv. Minor - splinter	1 K – 1 M – 2M – 2 SP/NT spør om 3/4	
				3-3 i minor	WJS i major	farve støtte.	
					2 ruder skæv limit	XY sans - 4. farve	
						1 KL - 1 X - 1 NT - 2NT viser klør	
1♦		3	4 H	11+	Omv minor - splinter	1 R – 1 M – 2M – 2 SP/NT ? om 3/4 farve	
					WJS i major	1R – 1M – 1NT – 2NT viser klør	
					3 klør skæv limit	4. farve, XY sans	
1♥		5	4 R	11+	Bekkasin, Splint, Bergen	4. farve, XY-sans, Romex	
					2S = 3 kort limit		
1♠		5	4 H		Bekkasin, Splint, Bergen	4. farve, XY-sans, Romex	
					3H = 3 kort limit		
1ut				Ca. 15-17	Marionet stayman		
					Transfer		
					Er set med 5F major/ 6F minor / single		
2♣	x	0		Eneste krav	”Lauge Relæ” – 2R/H/S er overf.		
				20-21 NT eller 26-27 NT	2NT= begge minor - 3X = HHxxxx		
2♦	x	0		Svag multi 3-7 evt. 5F u/zonen	Plauken		
				24-25 NT eller 28-29 NT			
2♥		6		8-10 (11)	FFSS		
2♠		6		8-10 (11)	FFSS		
2ut		2		22-23	3 klør søge 4-5F major og 5 mino - transfers		
3♣		6		Spær - HHxxxx(x) i 1+2 hånd			
3♦		6		Spær - HHxxxx(x) i 1+2 hånd			
3♥		6		Spær -		SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		spær		1430	
3ut		0		Gående 1/2 hånd – Chance 3/4 hånd	4 R = spørger om længde efter 1/2 hånds	cuebids	
4♣		7		spær		Gerber på 1 NT	
4♦		7		spær		Voidwood 1430	
4♥		7		spær			
4♠		7		spær			
4ut				Begge minor spær			