


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND			
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)								
Indmeld 1major uz kan være meget svag (KBTxx og ellers intet).		UDSPIL			MAKKERS FARVE					
Ellers rimeligt sundt, 2-o-1 er 5-farve og lille åbningshånd eller		FARVE			1.3.5		1.3.5			
6-farve og næsten åbningshånd. 1-o-1 er 5-farve og kan være		SANS			1.3.5.		1.3.5.			
anstrengt (ca. 9HP+) hvis god farvekvalitet		SENERE I SPILLET			Attitude 2.4		Attitude 2.4			
Genåbning og balancering kan ske på små værdier		GENNEM SPILFØRER			Attitude 2.4		Attitude 2.4			
Svar: Svage støtter, Overmeld= 3k. fit 10+. 2ut= 4k fit 12+, Bergen		ØVRIGT: K beder om mark, E og D be'r om k/a (Fra KDxx kan D ses)								
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM					
A: 2. hånd 15-17 bal. Hold. Svar: som offensiven		UDSPIL			MOD FARVE		MOD SANS		GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL	
B: 4. hånd (1x) – P – (1y) – 1UT: De umeldte, svagere end D.		ES			EKx / Exxxx(xx)		Do		Naturligt grundsystem	
C: 4. hånd (1x) – P – (P) – 1UT: 11-14 bal. Hold. Svar: som offensiven.		KONGE			EKx / KDx		Do		5-farve åbninger i major, modificeret Bergen,	
		DAME			DB(9), el. KDxx		Do		1♣ og 1♦ kan være 3-farver, WJS, 2♣ er stærk ut eller meget stærk enfarvet gamekrav. Andre to-trinsåbning er spær.	
		BONDE			BT(9) / EBT / KBT		Do		1UT åbning: 12-14 UZ, 15-17 IZ, bal., dog med femfarver	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10			Tx / T9x		Do		1UT svar: 6-9 iz, 6-8 uz	
Generelt: Tenderer til hårdt, men med fornøft, ca. 2-3-4		9			9x		Do		2-o-1 svar: 10+ iz, 9+ uz	
2-trækket: Seks-farve (3. hånd uz. kreativ). 2UT 5-5 i laveste		HØJT			hx / xxhx		Do			
3+-trækket: Typisk 7-farve, men 6-farver forekommer		LAVT			xxl / xxlx / xxxxl		Do			
Genåbning: Udefineret, aldrig set		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: Ingen					
DIREKTE: Minor: 5-4+ i major, max 11hfp					MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		AFKAST	
Major: 5-5 i amaj og ukendt min, ca. 2-3-4 eller stærk		Farve			1		K/A		L/U	
SPRING: Hold søg, typisk lang, god minor					2		L/U			
GENÅBNING: som anden hånd					3					
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS			1		K/A		L/U	
Mod svag: Modif good-bad multi (fokus på indmelders styrke)					2		L/U			
D er ca. 14-17 HP bal					3					
Mod stærk: good-bad multi 2♣ begge major		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)			MELDINGER, SOM KAN KRÆVE SÆRLIGT FORSVAR					
D er 6+minor		Kald/afvisning: Omvendt (lav = kald)			Overmelding af 1 major: 5-5 i anden major og ukendt minor.					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Markeringer: Malmö (lav = lige)			Overmelding af 1 minor: 5-4 i major.					
D: Oplysning, Svar Lebensohl		Farveskift: Lavintal			1 minor – 2 major er naturligt svagt.					
Cue: 3-trin spørger om hold, 4-trin to-farvet GF		Trumfsignaler: Høj -lav signalerer trumfningsmulighed			UT flugtsystem er rev. Nilslands					
Spring i min: Leaping Micheals, spring i maj: nat stærk		Andre signaler: Omv. fors. kald mod UT, Afk.m.UT er 'uinteressant f'								
UT: Naturligt. Mod kunstig 2♦/2♥ Crowhurst forsvar		DOBLINGER			RD af neg. D er Ex el. Kx i indmeldingsfarven.					
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER					
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		STIL: Mindst Åbningshånd med mindst 4-3 i umeldt maj / 16hp+								
Mod stærk 1♣: D = styrke 14+										
1 x = farven eller de 2 højere liggende (bahamas)		SVAR: Farve er limit, Cue er gamekrav								
1ut = to-farvet ♣ + ♥ eller ♦ + ♠ (5-4 hårdt)		GENÅBNING: Ned til 8HP med ideel ford., svarer trækker en K fra			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER I SKEMAET					
2 x = farven eller de 2 højere liggende (bahamas)		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			X-Y-UT, Nær-Fjern, Lebensohl, 4. farve krav. Manco					
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Støtte D: f.eks. 1♦ – (P) – 1♥ – (1♠), D: tre hjertes iz / 15-17 uz								
RD = Korthed i åbningsfarve (evt. to små i minor) og 10HP+		Invit D: f.eks. 1♥ – (2♦) – 2♥ – (3♦), D: invit. (fordi ej ledig meld).								
Alt andet = som uden dobling, dog bortfalder stærk omv. Minor og Bekkasin (2NT= Truscott)		Konkurrerende doblinger: I konkurrerende meldeforløb er to D take out, så længe vi ikke har fundet fit. Lightner Dobbling mod slem.			BLUFF					
		RD af negativ D viser E eller K anden i indmeldingsfarve.			Sker sjældent, men i 3. hånd uz. kan vi være kreative. False cuebids er sjældne, men kan ske.					

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4♠	Nat, 11HP +	2♣: Åbningsh. med ♣ u. ma (ikke GK)	Kan stoppe i 3 klør hvis ingen viser tillæg	
				Med 3-3 i minor oftest ♣	2♦: 9-11 hfk med ♣ u. ma – ikke bal	1♣ - 2♣, 2♦: GK, ubalanceret	
				Kan vælges med 5♣+5♠ hvis sund	2 maj: svag med seks-farve i meldte	1♣ - 2♣, 2ma: hold. 1♣-2♣, 3♣ = 11-12 hp	
				Generelt firefarver nedefra	2ut: 9-11HP med ♣ u. ma, bal. 3♣: spær	1♣ - 2♣, 2ut: 11-12 el. 15-17 HP bal.	
1♦		3	4♠	Nat, 11HP+	Analogt med meldinger efter åbning 1♣,	Analogt med meldinger efter åbning 1♣,	
				Med 3-3 minor måske hvis godt hold	dvs. omvendt minor og WJS.	1♦-2♦, 3ut= 13-14 hp – analogt v kløråbning	
				Generelt firefarver nedefra			
1♥		5	4♠	Nat, 11HP+	Modif. Bergen, mini-splint, Bekkasin.	1♥-2♠ (ukendt single) – 2ut: hvor?	
					2♥: 3-kort støtte 6-9 hfp. 3♥: 4kort spær	1♥ - 3 MI = Bergen 6-9/10-11	
1♠		5	4♥	Nat, 11HP+	Modif. Bergen, mini-splint, Bekasin.	1♠-3♣ = Bergen 6-9 /single ♣ 6-8. 1♠-3♦=	
					2♠: 3-kort støtte 6-9 hfp. 3♠: 4kort spær	Bergen 10-11 /single ♦. 1♠-3♥ = single ♥	
1ut				UZ: (11)12-14HP, bal, dog med 5-farve	Modif. Amr. Stayman,		
				IZ: (14)15-17HP, bal, dog med 5-farve	2♥ = transf. 2♠ = kunstig invit, 2ut = minor		
					-trans. 3X = 5/7farve GK+		
2♣	X	0		Bal. 20-21 el. 26+ HP, kan indeh. 5farv, el. meget stærk en-farvet krav	2♦♥ = transf. 2♠ relæ, 2ut/3♣ = transf		
2♦	X	0		Seks-farve i major, ca. 6-10 HFP	2♥ pass or corr. 2♠ pass or 'say more'	2♠ kan være svag med lidt hjerter	
				Eller NT 24-25 hp	2ut spørger m mindst invit.	3♣ max, 3♦ og 3♥ min, m farven over.	
2♥	X	5		5-4 i major+, ca. 6-10 HP	Ny major/pass = præference. 2ut søger		
2♠	X	5		5♠ og fire+ i min, ca. 6-10 HP	3♣ = pass/correct. 2ut søger		
2ut				22-23 HP	Amr. Stayman, transfer til maj.		
3♣		6		Spær, ca. 2-3-4 regel			
3♦		6		Spær, ca. 2-3-4 regel			
3♥		6		Spær, ca. 2-3-4 regel			
3♠		6		Spær, ca. 2-3-4 regel			
3ut	X			Gående minor	4♦? kortfarve. 4maj er stop.		
4♣		7		Spær, ca. 2-3-4 regel			
4♦		7		Spær, ca. 2-3-4 regel			
4♥		7		Spær, ca. 2-3-4 regel			
4♠		7		Spær, ca. 2-3-4 regel			
4ut							

SLEMKONVENTIONER

Cue-bid visende Es, K, single eller renonce (efter fit er fundet), hvorefter 4UT er 1430 v majorslem og 3014 v minorslem

4UT uden cue er RCKB (til minor) eller RCKB-1430 (til major).

Voidwood,