


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER	UDSPIL & SIGNALER			<h1>SYSTEMKORT</h1> TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)	ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
Sunde. På totræk i zonen normalt 6-farve	FARVE	UDSPIL	MAKKERS FARVE	TURNERING		Division	
Svar: Ny farve krav, unassuming cuebid. Fitbid.	SANS	3. 5. højeste	3. 5. højeste	DIVISION/RÆKKE		3.division Ø	
Springstøtter spærrende	SENERE I SPILLET	3. 5. højeste	3. 5. højeste	MEDL.NR./NAVN	17189	Troels Husted Jensen	
	GENNEM SPILFØRER	3. 5. højeste	3. 5. højeste		20627	Kim Nørsgaard Nielsen	
	ØVRIGT: Højeste fra sekvens og intern sekvens			SYSTEM			
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)	UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
2. hånd: 15-18, svar = sans systemet	UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	NATURLIGT			
4. hånd: 11-14, svar = naturlige	Es	EK	EK				
	KONGE	KD	KDB, KDT	Femfarveåbninger major.			
	DAME	DB, EDB	DBT, DB9, EDB				
	BONDE	BT, EBT, KBT	BT, EBT, KBT	Firfarver nedefra			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)	10	Tx, ET9, KT9, T9	Tx, ET9, KT9, T9				
1-2-3 (4) reglen.	9	9x, 3. højeste	9x, 3. højeste	12-14 nt			
	HØJT	Doubleton, 3. højeste	Doubleton, 3. højeste				
	LAVT	3.5. højeste	3.5. højeste	MELDINGER, SOM KAN KRÆVE SÆRLIGT FORSVAR			
GENÅBNING: 6-farve 14-16 hp.	SIGNALER I PRIORITERET ORDEN (L; U; K; A; F)						
CUEBID MED/UDEN SPRING (STIL; SVAR; GENÅBNING)	L=LIGE; U=ULIGE; K=KALD; A=AFVISNING; F=FARVESKIFT			Åbent forsvar-aftaler:			
		MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL				
	FARVE 1	LAV=K, HØJ=A	LAV=L				
	2			Andet:			
	3						
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)	SANS 1	LAV=K, HØJ=A	LAV= FORS. K	LAV= FORS. K	2♠=splatmulti		
Dobler = mindst samme styrke og jævn. Eller 19+	2		LAV = L, HØJ=U	LAV = L, HØJ=U			
2♣= Begge major, mindst 4-5/5-4	3				3nt i 1. og 2. hånd viser gående minor uden sideværdier		
2♦= Multi	SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
2 major = Naturligt, konstruktivt, typisk åbningshånd.							
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)	UT: Omvendt forsinket kald først og markeringer senere i spillet			Bahamas mod stærk 1♣ og stærk 2♣			
Oplysningsdobliger							
	DOBLINGER			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)	OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)						
Bahamas.	Der spilles oplysningsdobliger på begge hænder ved naturlige indmeldinger på 1nt og 2nt.			Efter at der er vist mindst udgangsinvit spilles med kravpas Næsekrafpas på indmeldinger til og med 2♣			
	Lebensohl						
	SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING	Støttedobliger, svardobliger, invitdobliger			1nt-2♣-2♦-2♥ viser 4-4 i major og er svag Nær-fjern mod alle 2-farvede indmeldinger med kendte farver Genmelding 1nt kan indeholde 4 farve major.			
RD styrke uden fit. (typisk jævn)							
Alle andre meldinger beholder deres betydning, dvs ny farve er stadig krav.	Dobling af slem beder om usædvanligt udspil.			BLUFF			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4♥		Svage spring i major	XY-sans, fjerde farve, minisplint	
				11+ HP	Springstøtter spærende	Springgenmelding 2 nt kunstig	
					Spring mods. minor = mindst skæv invit	Manco	
1♦		3	4♥	11+HP	Som efter 1 klør	Som efter 1 klør	Som efter 1 klør
1♥		5	4♦	11+ HP	Bekkasin, fitbid, springstøtter = spær	XY sans, fjerde farve, manco	2 nt naturligt
					Splint 9-11 hp	Springgenmelding 2 nt kunstig	
1♠		5	4♥	11+HP	Bekkasin, fitbid, springstøtter = spær	Fjerde farve; manco	2 nt naturligt
					Splint 9-11 hp	2 nt kunstig efter svar 1nt	
1ut				(11) 12-14 jævn	Non forcing Stayman	Springstøtter til transfer farve = minimum	
				Ikke god femfarve major	Totaltransfer	Brud på relæ = god hånd med støtte	
						til den viste farve,	
2♣	x			Eneste krav eller 18-19 nt	2♦= relæ, Lauge	Afm. i farven over. (2nt er positiv med spar)	
					3x = HHxxxx uden sideværdier	2nt systemet efter genmelding nt.	
2♦	x			Dårlig multi 4-8 hp, normalt 6 farve	Plauken	22-24 HP visning bruges 2 nt systemet	
				Major. Eller 22-24 HP			
2♥	6			8-11 HP			
2♠	6			8-11 HP			
2ut	20-21			Am. Stayman, Transfer			
3♣	6			Spær	Ny farve krav		
3♦	6			Spær	Ny farve krav		
3♥	6			Spær	Ny farve krav		
3♠	6			Spær	Ny farve krav		
							SLEMKONVENTIONER
3ut	x			1+2 hånd gående minor		RKBW 1430	
4♣	7			Spær		5nt kan være "pick a slam" i nogle tilfælde	
4♦	7			Spær			
4♥	7			Spær			
4♠	7			Spær			
4ut	x			Spørger efter esser	5♣=0,5♦=♦E, osv. (5nt ♣ Es, 6♣ 2 esser)		