


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT		 <small>DANMARKS BRIDGEFORBUND</small>							
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		<table border="1"> <tr> <td>TURNERING</td> <td>3. Division vest</td> <td rowspan="2">HOLD NR.</td> <td rowspan="2">4</td> </tr> <tr> <td>HOLD</td> <td>Kjeld Sørensen</td> </tr> </table>		TURNERING	3. Division vest	HOLD NR.	4	HOLD	Kjeld Sørensen
TURNERING	3. Division vest	HOLD NR.	4											
HOLD	Kjeld Sørensen													
Agressive på 1-trækket (evt. 4-farve) Sunde på 2 trækket			UDSPIL	MAKKERS FARVE	SYSTEM GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL 5 Card Major Lette Åbninger på ubalancerede hænder. Agressive spærreåbninger Og støtter. Meldingerne kan afvige 1-2 HP		Carsten Sørensen 7078 – Steen Winkler 16152							
	FARVE	Attitude, MUD												
Ny farve="semikrav" kan passes	SANS	Attitude												
Overmelding er mindst invit normal m/3+støtte	SENERE I SPILLET	Attitude												
Springstøtte er spærende	GENNEM SPILFØRER	Attitude												
	ØVRIGT: E og D beder om K/A – Konge om markering (malmø)			SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.										
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)												
2./4. Hånd: 15-18 HP		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS										
Genåbning: 10-14 HP		ES	EKx	Samme										
Svar: Stayman, Transfer		KONGE	EK eller KD											
		DAME	KD eller DB											
		BONDE	B10, Bx(x)											
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	109(x), 10x(x)											
Spærende efter zonestilling (ca.2-3-4 regel)		9	9x											
2 UT = de 2 laveste farver		HØJT	Høj fra 2, MUD											
		LAVT	Attitude											
GENÅBNING: 6+ farve 12-15 HFP		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												
2 MI = begge major 4+4+ (6-12 HP) Svar: 2UT? – 3 MA=spær			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST									
2 MA= MA+MI 5+5+ (6-14 HP) Svar: 2UTstyrkesøge, 3♣=P/C		FARVE 1	K/A	L/U	L/U									
3 X = søger hold til 3 UT		2	L/U											
Analog i 4. pos.		3												
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	L/U	L/U									
Multiforsvar: 2♣= begge MA. 4+4+, 2♦=enfarvet MA 6+ farve,		2	L/U											
2♥♠= 5 farve og ingen krav om 4 farve i MI. 2UT begge MI.		3												
Analog i 4. hånd.		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)												
Fra passet hånd i 4. pos. Er alt naturligt dog 2UT begge MI.		Forsinket kald mod UT (store kort)												
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Kald med små kort												
Oplysning D med Lebensohl		Malmø												
Overmelding spørger om hold til 3UT.		Lavinthal												
2UT 15-18 HP mod svage 2 åbninger.		Trumfekko												
		DOBLINGER												
4 MI. På 3 MA. = 5-5 i farven + anden MA.		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER									
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		Naturligt, 10+ med ideel fordeling.												
D = Begge Major (54)		Svar: overmelding = krav												
1 NT = Begge Minor (54)		Kan være svagere i 4. pos.												
2♣ = Naturligt					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET									
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD												
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		High-Low med næsepas, Svar-doblinger, Konkurrence doblinger.												
RD = 10+ uden primær støtte, 2UT Bekkassin UK		D af 3UT = udspil i bordets første farve, hvis ingen farver: svageste MA												
1MA – D – 1UT = 8-10 HP 3 kortstøtte, 2MA = 3 kortstøtte 5-7 HP					BLUFF									
1MA – D – 3♣=9-11 HP 4+støtte, 3♦=6-8 HP 4+støtte, 3MA= spær					Sjældent direkte bluff, men taktiske meldinger kan forekomme									
Ny farve naturligt 5-9HP. 1x – (D) – RD (1/2y) - D= tillæg/straf														

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER

ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4♦	10-21 HP	WJS 3-8 HP	Genmelding 1 UT = 15-17 HP og kan godt	
				Vi bestemmer selv om vi åbner med ♣	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	Have 4 farve i Major.	
				Eller ♦ ved 3-3 i minor		Genmelding 1 Major er 4-5 eller Marmic	
						XY-sans, 4. farve krav	
1♦		3	4♦	10-21 HP	WJS 3-8 HP	Som 1♣	
				Vi bestemmer selv om vi åbner med ♣	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP		
				Eller ♦ ved 3-3 i minor			
1♥		5	4♦	10-21 HP	2 UT=Bekkasin, 3♣=9-11 og 4+ kort-støtte,	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	2♣=Toronto
				Mindre ved skæv fordeling	3♦=6-8 og 4+ kort-støtte, 3♥=spær		
1♠		5	4♦	10-21 HP	2 UT=Bekkasin, 3♣=9-11 og 4+ kort-støtte,	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	2♣=Toronto
				Mindre ved skæv fordeling	3♦=6-8 og 4+ kort-støtte, 3♠=spær		
1ut				(11)12-14 HP	2♣= Stayman men lover ikke selv 4 farve	1UT - 2♣ - 2♦ - 2UT=Invit	Nilsland
				Kan være semijævn, marmic,	2♦♥= Transfer, 2♠=slem-invitt i en farve	3♣♦=6+ farve og invit	
				Evt. dårlig 5 farve i Major	2UT=Begge MI, 3♣♦♥♠=Spær	Lebensohl	
2♣	X			20-21UT Evt.5 f. MA, semijævn,Marmic	2♦= Relæ, 2♥♠3♣♦= Signoff		
				Acol/Krav åbning	2UT= afmelding = o kontroller		
2♦	X			Ekrens Begge majer mindst 4-4	2UT?		Efter D er pas forslag
				Ca. 3-10 HP efter zone stilling			
2♥		5		5-6 Farve ca. 3-10 HP	2UT? - Ny farve ikke krav		
2♠		5		5-6 Farve ca. 3-10 HP	2UT? - Ny farve ikke krav		
2ut				22-24UT Evt.5 f. MA,semijævn,Marmic	3♣= Søge, 3♦=Transfer, 3♥♠= X-vist		
3♣		6 (5)		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= "semi"krav		
3♦		6 (5)		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= "semi"krav		
3♥		6		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= "semi"krav	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= "semi"krav	RKCB 0314	
3ut	X			Chance typisk gående minor	4♣= Signoff	Cuebid	
4♣		7		Spær		Gerber	
4♦		7		Spær		LIDO hvis fjenden melder og der ikke er plads til ens egen melding	
4♥		6		Spær		Woidwood 0314	
4♠		6		Spær			
4ut	X			Spørger efter specifikke esser	5♣= o Esser, 5UT=♣ Es, 6♣= 2 Esser		

