


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	Divisionsturneringen	HOLD NR.	<b>11</b>
Aggressivt på 1-trækket (kan være 4-farve)		UDSPIL			MAKKERS FARVE					
Sunde på 2-trækket.		FARVE			1.3.5. (standard fra honnører)		DIVISION/RÆKKE		1. division	
Genåbning kan være svage.		SANS			Attitude		MEDL.NR./NAVN		97426 Peter Jepsen	
		SENERE I SPILLET			Attitude		90622		Signe Buus Thomsen	
		GENNEM SPILFØRER			Attitude					
		ØVRIGT: Trump suit preference								
<b>INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)</b>		<b>UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)</b>			<b>SYSTEM</b>					
2. HÅND: 15-18		UDSPIL			MOD FARVE		MOD SANS		<b>GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL</b>	
SVAR: SYSTEM		ES			EKx		Same		5-farve major	
		KONGE			K Dx, K DB, EK		Same, EKB10x		2/1 GF	
4. HÅND: 11-14		DAME			Dx, DB10		Same, KD109x		1NT = (14)15-17	
SVAR: system		BONDE			Bx, B109, KB10		Same			
<b>SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)</b>		10			10x, 1098, H109		Same			
Spær efter zone og position		9			9x		Attitude			
		HØJT			Xx		Attitude			
		LAVT			HxXx, HxX, xxxX,		Attitude			
GENÅBNING:		<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>					
DIREKTE: 1M-2M 5-5 I KLØR OG ANDEN MAJOR					MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL		AFKAST	
1m-2m 5-5 i major		FARVE 1			K/A		COUNT		K/A	
SPRING: (1X)-3X = spørger om hold		2			COUNT		COUNT		COUNT	
GENÅBNING: Spring i ny farve er (12)13-16 og 6-farve		3			COUNT		COUNT		COUNT	
<b>MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)</b>		SANS 1			K/A ELLER COUNT		SUIT PREFERENCE		COUNT	
Dbl. = straf		2			COUNT		COUNT		COUNT	
2♣ = min. 5-4 i major (kan være færre kort i den rigtige position).		3			COUNT		COUNT		COUNT	
2ru = god 2M indmelding		<b>SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)</b>								
2M = dårlig 2M indmelding										
<b>MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)</b>										
Majorspær på 2-trækket : 4m = 5-5 i minor og anden major										
På minorspar på 3.trinnet: 4kl = 5-5 major										
: 4ru = enfarvet major										
: 4M = 5-5 i major og anden minor		<b>DOBLINGER</b>								
		<b>OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)</b>			<b>SPECIELLE KRAVSITUATIONER</b>					
<b>MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)</b>										
Dbl = major.										
NT = minor										
Mod 1kl er 2ru 5-5M		<b>VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET</b>								
		<b>SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD</b>			Vi er ikke særlig strikse med vores honnørpoint-intervaller					
<b>EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING</b>		Support-DBLog support-RD			Vi viser typisk ikke single K eller E som kortfarve					
RD= 10+		Invit DBL								
Transfers efter 1M – (dbl)		Ligthner			<b>BLUFF</b>					
Transfers efter 2M – (dbl)					Sjældent					

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MODPARTEN BLANDER SIG
1♣	3			Med 3-3 i minor åbnes typisk 1klør	2♣ = GF, 5+♣	1m-2m-2/3x (uden spring) = single 1m-2m-3/4x (med spring) = renonce 1x-1y-1z = ubalanceret 1m-2m-3m = 4+m (semi-bal/bal med lille doubleton) 1m-2m-3nt = dårlig minimum 1m-1M-2nt = 16+ 6m, 3M eller 16+ 4M 1♣-1M-2♣-2♦ = kunstig GF	1♣ - (dbl) - 2♦ = invit+, 5+♣
				(11)12+	2♦ = invit, 5+♦		
					3x = spær, WJS, optional walsh		
1♦	(3)4			Med 4-4 i minor åbnes typisk 1ruder	2♦ = GF, 5+♦		1♦ - (dbl) - 3♣ = invit+, (4)5+♣
				(11)12+	3k = invit, (4)5+♦		
					3x = spær, WJS		
1♥	5			Bekkasin, 1M-2M= 8-10, 3M 3♣ = 11-12, 3M 3♦ = 7-9, 4M.	1M-3♣-3♦ = spørger om god 5-farve 1M-3♣-3nt = forslag 1♥-3♣-3♠ = kortfarve ♣ 1♥-3♦-3♠ = spørger om kortfarver 1♠-3♦-3♥ = spørger om kortfarver	1M - (2x) - 3x = 10+, 3M 1M - (2x) - 2NT = 10+, 4M 1M - (2x) - (4x/z) = void Transfers efter 1M - (dbl) Omvendt toronto	
1♠	5		(10)12+ (kan være svagere i 3. hånd)	1♠-3♥ = 6+♥ og invit 1♥-3♠ = 13-15 ubekendt renonce 1♠-3NT = 13-15 ubekendt renonce			
1ut				15-17nt (kan indeholde 5M og 6m)	Stayman, smolen, udvidet total-transfer 1nt-3♣ = puppet 1nt - 3♦ = 5-5m GF 1nt - 3M = splinter 1nt - 4♣/♦ = transfer til ♥/♠	1NT-2♣-2♦-2♥ = begge major, svagt. 1NT-2♣-2♦/♥-2♠ = fordelingsinvit m. 5sp	Transfer-lebensohl
2♣	x			a) 20-21nt / 25+nt	2♦ = relæ	2♣-2♦-3♥ = 5+♦ og 4♥, GF 2♣-2♦-3♠ = 5+♦, 5+♣, GF	2♣ - (2M) - pas = negativ - dbl = GF
				b) GF			
2♦	x			18-19nt	2♥=trf til ♠, 2♠=trf til 2nt, 2nt=6+♣, 3♣=6+♦, 3♦=5-5M GF 3M=splint 5-4(5)m	Efter trf til 2 ut = system on	2ru - (2M) - dbl = T/O Transfer-lebensohl efter indmelding på 2-trækket
2♥		(5)6		(2)4-9	2nt = spørger om kortfarver Ny farve er ikke krav		Transfers efter 2M - (dbl)
2♠		(5)6					
2ut				(21)22-24nt	Stayman, transfer, smolen	2nt-3♦-3NT = xx 2nt-3♦-3♥ = fit	
3♣/♦		(5)6		Afhænger af zone og position; normalt ca (2)4-9, men efter makker har passet kan der være op til åbnings-styrke.	4♣ = esspørge; 0, 1u, 1m, 2 (på 3♣ er det 4♦, der spørger efter esser) Ny farve er krav, når vi er i zonen		
3♥/♠		6					
3ut	x			God 4M-åbning	4♣ = transfer til din farve 4♦ = sleminvit 4M = for at spille	<b>SLEMKONVENTIONER</b>	
4♣/♦		(6)7		Afhænger af zone og position; normalt ca (2)4-9, men efter makker har passet kan der være op til åbnings-styrke.			
4♥/♠		(6)7					
4ut	x			Begge minor (ca. 6-6)			

