

DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING	DBF DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)				TURNERING	Divisionsturneringen
1-trækket: Kan være aggressive			UDSPIL	MAKKERS FARVE	1. division		
2-trækket: Normalt sunde		FARVE	4.høj, MUD, att	samme		Dennis - Emil	
Svar: fitbid, splinters, cue = godt hævd, 2ut = fit efter 1M		SANS	Att, evt MUD,		SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.		
		SENERE SPILLET	Att, evt 4.høj/MUD		SYSTEM		
		GENNEM SPILFØRER	Attitude evt MUD		GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL		
		ØVRIGT: 5+ træk samt mod 3M/4spær: K=count og E=att			5542		
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			(14)15-17NT		
Nat		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	2o1 = GF		
Svar: som åbning		ES	EKx	EKx	1nt svar = 6-12		
		KONGE	EK, KDx	Aflokering/count			
Genåbning: 11-14		DAME	DBx	(E)DB, KDx			
Svar: som åbning		BONDE	(H)B10	(H)B10			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	(H)109	(H)109			
Svage – Mere frie efter makker har forhåndspasset		9	H98	H98, 9x(x)			
2nt = 55 i laveste umeldte		HØJT	Xx, xXxx(xxx), xXx	Xx, XXx, xXxx(x)			
		LAVT	HxX, HxxX(x)	HxXXX, jo lavere jo bedre			
GENÅBNING: Konstruktiv		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			2ru: svag multi		
Michaels = 5-5, ikke destruktiv			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	3nt gående minor	
		FARVE 1	K/A, L/U	L-U/F	K/A	Toronto efter 3. og 4. hånds major åbninger	
Genåbning = samme		2	L/U, (F)	(F)	L/U	1kl-2ru= hj svag eller stærk	
		3				1kl-2hj= sp svag eller stærk	
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A, L/U	SAMME	SAMME		
Stærk: good/bad multi, dbl = 5mi+4ma		2	L/U, (F)				
		3					
Svag: Good/bad multi, dbl = straf dog M+m i genåbning		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)					
		Kalder med små, malmø, Lavinthal.					
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Mange farveskiftssignaler					
Leaping michaels		Forsinket kald m. høj					
		Omv signaler i stik 1					
		DOBLINGER					
Dbl = takeout, nt = nat		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER		
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1 og 2)		Aggressiv med god fordeling					
1kl: Dbl = M, nt = mi							
		Cue = F1					
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET		
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Mange takeout/styrke			Fri stil		
Rdbl = 10+,							
Transfer fra 1nt					BLUFF		
2nt = 10+ støtte							
					Vi melder det vi føler for...		

**BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER**

ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		2	4hj	(11)12+	Omv mi, 3kl = svag	1mi – 2mi, ny = single	Spring i ny = fitbid
					2ru = svag/stærk hj,	1mi – 1ma, 2nt = 6-3/4 korts støtte	1m-2m = nat 6-9
					2hj = svag/stærk sp		
					2sp = invit klør		
1♦		4	4hj	(11)12+, kan være 44 m	3kl = inv m ru		
					2ma = 6 farve 8-11		
1♥		5	4ru		3hj = svag, 3kl = limit3, 3ru = mixed, 2sp = inv, 2ut = limit+4	1hj – 1nt; 2kl = gazzilli, 1hj-1sp; 2kl = gaz	Omvendt toronto, spring = fit
1♠		5	4ru		3kl = hj inv, 3ru = limit3, 3hj = mixed	1sp – 1nt; 2kl = gazzilli	Omvendt toronto
1ut			3sp	(14)15-17	Stayman, transfers( kan være 4 farve)		
				Kan være 6mi	2sp = kl, 2nt = ru		
				Kan være 5ma	3kl = puppet stayman		
				Normalt ingen singleton	3ru = 5-5 mi , 3ma = splint		
2♣	x			18-19 nt /22+nt/gf farve	2ru = relæ, 2nt-3hj = tf		
2♦	x			Svag multi	Plauken		
2♥		6		8-10			
2♠		6		8-10	3kl = hj, 3hj = kl		
2ut				20-21	Stayman, trf		
3♣		6		Sund i zone, mere random uz	3ru = relæ		
3♦		6		Kan være meget svag alene ude	4kl = relæ		
3♥		6			3sp = nat, 4mi = cue	<b>SLEMKONVENTIONER</b>	
3♠		6			4mi = cue	1430, cuebids, splinters, 5ut pick, DOPE	
3ut				Gående mi			
4♣		(6)7		spær			
4♦		(6)7					
4♥		(6)7					
4♠		(6)7					
4ut							