


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)			TURNERING DM Hold 16-17 DIVISION/RÆKKE 1. Division		HOLD NR.	10
Hårdt på 1 træk		UDSPIL	MAKKERS FARVE					
Sundt på 2 træk eller et entydigt ønske til udspil	FARVE	2.4.6højeste	2.4.6Højeste					
	SANS	Samme	samme					
Svar:– sprængstøtte 5-9 4farve støtte. 2 nt firekortstøtte og konstruktivt.	SENERE I SPILLET	Samme/att.	Samme/att.	SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.		Lars Munksgaard; 18007 Jan Nicolajsen; 12768		
Præcis invit med støtte	GENNEM SPILFØRER	Samme/att	Samme/ att					
	ØVRIGT: samme							
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
15 – 18 i 2. hånd. Offensivt system		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
		Es	Es. K	Es. K	5 farve i major og 15 – 17 NT			
11 – 14 i 4 hånd. Offensivt sans system		KONGE	K.,D,B eller ES,K	K,D,B eller ES,K	1 RUDER ER NATURLIG			
		DAME	D,B,10 el. K,Del. ES,D,B	D,B,10 el. K,D .el ES,D;B	Åbner med klør før ruder med 4 – 4 i minor			
		BONDE	B.10.9 el.D,B el H B 10	B.10.9 el. D,B el. H B 10	2 over 1 i major er GF			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	B,10,x EIH,10,9 El H,10,x	B,10,X el H,10,9 el. H,10,x	2 over 1 i minor er ikke GF. Krav til 2 nt			
Svage. Normalt 1,2,3 (4) reglen		9	H,9,x, el. 10,9,x	H,9,X el.10,9,x				
Dog 2ut 5-5 i laveste		HØJT						
GENÅBNING: 2ut efter 1x –p –p er 19-21 jævne		LAVT						
GENÅBNING: Spring: konstruktivt med 6 farve (12-16)		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						
Cuebids			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	2♣ Stærk hånd (ut. ♣, ♥ eller ♠)		
Splint		FARVE 1	K/A (F)	L/U	K/A (F)			
		2				2♦ multi dårlig		
		3						
						2♥ konstruktiv 8-13HP 6-Farve.		
FMOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A(F)	L/U(F)	K/A(F)	2♠ konstruktiv 8-13 Hp 6-Farve.		
(Multiforsvar)		2		FORSINKET KALD		3ut: Gående minor		
2klør = begge major		3						
2 ruder = en major uden styrke til invit		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
2Hjerter / Spar = farven med OK styrke		Høj – lige = lav farve						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Høj – ulige = høj farve						
Oplys DB		Lavinthal						
4minor efter 2x/3x viser to-farvet stærke hænder		Trelde farveskift						
Leaping Michaels								
		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		naturligt			Semikrav på fjendes indmeldinger			
Efter 1 Kl: DB = major og 1 NT = minor		Næsten alle er take out						
Øvrigt naturligt								
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
					X-Y, Lebensohl,			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Konkurrence DB						
RD = 10 +		Svar DB						
Ostot efter 1 major åbning		Fitvisende efter indmelding i major			BLUFF			
					Jævnligt til ofte			

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣	X	2	4 hjerter	Mindst 2 klør	2 ruder = limit med klørstøtte / GF med klør		
				11+			
					2 Hj / 2 Sp = svagt med 6 farve		
1♦		4	4 Hjerter	Naturlig 4-farve	3 klør = limit med ruderstøtte / GF med rud		
				11 +	2 Hj / 2 Sp = svagt med 6 farve		
					2 Kl = 10 +	2 kl = krav til 2 nt	
1♥		5	4 Ruder	11+ 5 -farve	1NT: 3 – 11 teknisk krav, Bekkasin, 2 over 1 GF, 4 x renonce, splint	Bekkasin 1 hj – 1 NT – 2 klør = 15+ eller 5-4	2 over 1 ikke krav
1♠		5	4 Hjerter	11+ 5-farve	1NT: 3 – 11 teknisk krav, Bekkasin	Bekkasin	2 over 1 ikke krav
					2 over 1 GF, 4 x renonce, splint,	1 sp – 1 NT – 2 klør = 15+ eller 5-4	
1ut		15 - 17		Kan indeholde 5 i major	Stayman + transfer		
				Kan indeholde 5 - 4 i minor	2 sp= stærkt med begge minor ell én minor		
				Kan indeholde 6 i minor			
2♣	X	0		Alle kravhænder	Kontroller, 2 ru= 0-1, 2 hj = 2 etc	NT = 22 + naturligt	
2♦	X	0		Svag multi	Zone afhængig /Plauken svar I Zonen. 2SP,3MIN ikke krav	3kl= 5farve UZ	
2♥		5		7-13 konstruktiv	. 2nt = søge; korthedsvisning.		
2♠		5		7-13 konstruktiv.	. 2nt = søge; korthedsvisning.		
2ut				20 – 21	Amerikansk stayman. 3 sp = minor		
3♣		6		Naturligt	Ny farve krav 3ru=relæ		
3♦		6		Naturligt	Ny farve krav		
3♥		6		Naturligt	3 sp = naturligt, cuebids	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Naturligt	4 hj = naturligt cuebids	Cuebids	
3ut				Gambling / gående minor		Splinter	
4♣		7		Naturligt, god farve	Cue bids	Renonce cue	
4♦		7		Naturligt, god farve	Cue bids	1430	
4♥		7		Naturligt	1430 + cuebids		
4♠		7		Naturligt	1430 + cuebids		
4ut				Efter specifikke esser			

