


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 <small>DANMARKS BRIDGEFORBUND</small>	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
Vi kigger på zonestillingen evt god 4 farve på 1 træk					UDSPIL		MAKKERS FARVE	
Destruktive springstøtter		FARVE			Attitude MUD		Attitude MUD	
Ny farve efter indmelding er konstruktiv, men ikke rundekra.		SANS			Attitude mod MUD		Attitude mod. MUD	
Overmelding i modpartens farve efter indmelding kan dække såvel en hånd der vil UK med egen farve, samt støtte + mindst invit.		SENERE I SPILLET			Do.		Do.	
SPRINGMELDING EFTER MAKKERS INDMELDING = SINGLE + STØTTE		GENNEM SPILFØRER			Do.eft.forholdene		d.o. + efter forholdene	
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		ØVRIGT:					TURNERING	
2. hånd = 15 – 18 i alle zonestillinger		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)					division	
Svar = stayman + jacobi		UDSPIL			MOD FARVE		MOD SANS	
4. hånd = 11-14 (ikke nødvendigvis hold) i alle zonestillinger		ES			Ex/ EKx -		Ex EKxx-	
Svar = Stayman + Jacoby		KONGE			E K x/ KDx / kDB/KDxx		E,Kx / KDx /KDB/ KDxx	
		DAME			KDx / DB/ DBx/		KDB / KD10x / DB10x/DB9,	
		BONDE			KB10 / B10 /B10x		KB10 / B109 /B108x	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10			K109/D109 / 109,x / 10,x		K109 / D109/109x / 10x	
Spæremelding efter 2-3-4 reglen.		9			attitude		attitude	
Ny farve = konstruktiv og ikke rundekra.		HØJT			Attitude /MUD		Attitude MUD	
Der spilles med usædvanlig ut. = under en åbningshånd		LAVT			Attitude MUD		Attitude MUD	
GENÅBNING: Der genåbnes hårdt med korthed i åbningsfarven		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						
MC på såvel minor som major. På minor. Efter zonestilling uz = 4-4					MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL	
MC på major = 4 farve i modsat major + længere minor. I zonen = 11-16 HP		FARVE 1			K/A.		MARKERING	
1 farve – 3 farve = sp. om hold		2			F = OMV. TRELDE		(F = LAVINTHAL)	
		3						
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1			K/A		MARKERING	
Rev. Multiforsvar (2 major kan være 5-3-3-2)		2			F = OMV. TRELDE			
D af svag ut = Mindst (13) 14 HP		3						
D af stærk ut = mindst 15 HP (der kan meldes ind på op til 16 HP.)		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
		Mod Trumf.= K/A også ved single på bordet. Derefter M af opr. længe						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Udspil E/D = K/A - udspil af K = Malmø						
På 2 trækkes spilles Lebensohl		Mod ut = vi bruger forsinket kald med store kort.						
D af svag 2 åbning = 12-16 HP. 3 klør = 17+		Første afkast mod ut = markering i uinteressant farve – herefter k/A.						
Melding af 4 i minor på spærreåbning = Leaping Micmaels		2. gang vi kaster af i en K/A farve markeres opr. Længde.						
Indmelding 2 ut = 15-18 HP – Stayman + Jacoby		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)					SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		Sunde opl. D Hårde genåbning D.					Kravpas – hvis vi har meldt udgang for at vinde.	
Mod stærk 1 kl = D = major - 1 ut. = minor		Svar på OPL D = spring = 9-11 P – overmelding = UK					Åbning + svar der viser 10 + udløser kravpas på 4 træk	
Mod stærk 2 kl. = D = klørfarve. Indmelding = naturlig								
							VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET	
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD					4 farve. På 2 trækker ikke UK, LFT	
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Negativ D tom. 3 sp. Mange Konk D.						
Mod major = Bergen + Steen 2 ut. + splint bibeholdes		Åbners 2. melding D = 15 + uden god melding					Hvis 2 farver er meldt af modparten viser vi hold	
RD = 10 + - ny farve = naturlig og ikke krav		Der spilles ”kravpas” tom. 2spar					BLUFF	
Mod minor = 2 i farve = 7-9 – 3 i farven = 3-6 sædvanligvis 5-farve							3 hånd uden for zonen. Efter modpartens opl. D ellers sjældent	
							3. eller 4. hånd hvis makker har spærreåbnet	

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	3 spar	Kan være ned til 11 HP	Roth Stone = 4-7 HP og 6 farve	Kun pas og genmelding af åbn.farve er svag	
					Limitstøtter	Ny farve på 3 trækket = holdvisende	
					1 klør – 4hj/sp for at spille	1 kl – 2 kl – 3 kl = spær	
					1 klør 3hj/sp = TSM		
1♦		3	3 spar	Kan være ned til 11 HP	Som 1 klør	Som 1 klør	
1♥		5	3 spar	Kan være ned til 10 HP	Steen 2 ut – Bergen - splint	1 hj – 2 hj – 3 hj = spær	2 ut = Steen 2 ut
					Efter indm. = overmelding = 10 + og støtte		
1♠		5	3 spap		Steen 2 ut – Bergen - splint		2 ut = Steen 2 ut
					Efter indm = overmelding 10 + og støtte		
1ut				Uz = 11-14 / iz = 15-17	Marionet Stayman - Jacoby	Nilsland efter dobling	
				6-3-2-2 og 5-4-2-2 kan forekomme	3 kl/3ru = 6 farve gameinvit	Lebensohl efter indmelding	
					3 hj./3 sp = 6 farve sleminvit		
2♣		0		Eneste krav	Kontrolsvar tom 3 kl	Etfer 2 kl – 2u er farven over = afm.	
					Melding på 3 trækket = 6 farve		
2♦		0		Multi med 6 farve i major	2 Ut =Plauken 3 i major = P/C		
				Uz = 4-10 / iz = 8-10	3 i minor = konstruktiv ikke krav		
2♥		5		Præcis 5 farve uz = 4-10 / iz = 8-10	2 ut = Ogust. Ny farev = konstruk .ikke krav		
2♠		5		Som 2 hjerter	Som 2 hjerter		
2ut				20-21 HP. Også 6-3-2-2 og 5-4-2-2	Amerikansk stayman - jacyby		
3♣		6		Spær 2-3-4 regel alene uz = meget svag	Ny farve = konstruktiv og ikke krav		
3♦		6		Som 3 klør	Som 3 klør		
3♥		6		Spær efter 2-3-4 regel	Ny farve på 4 trækket = TSM	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		Som 3 hjerter	som 3 hjerter	TSM – RKC 0314 – Splint ved åbners 2. melding	
3ut	x			Konstruktiv minorspær	4 /7 klør = P/C 4 hj/4sp = nat.		
4♣		7		Spær 2-3-4	4 major = nat		
4♦		7		Spær 2-3-4	4 major = nat		
4♥		7		Spær 2-3-4 (kan vær stærk 3+4 hånd)			
4♠		7		Spær 2-3-4(kan være stærk 3+4 hånd)			
4ut	x			Mange minorkort – efter zonestilling		Udfærdiget: 14 sep. 2014	

