


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 <small>DANMARKS BRIDGEFORBUND</small>	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
5+ farve –					UDSPIL		MAKKERS FARVE	
Lånt en K i 4. hånd		FARVE			1-3-5		1-3-5	
		SANS			1-3-5		1-3-5	
		SENERE I SPILLET			1-3-5		1-3-5	
		GENNEM SPILFØRER			2-4		2-4	
		ØVRIGT:						
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)						
15-18 – Marionet og transfer		UDSPIL			MOD FARVE		MOD SANS	
(10) 11-14 i 4. hånd - Marionet og Transfer		ES			EK(x), EX		EK(x)	
		KONGE			EKx, KDx		EKx, KDx	
		DAME			KDx, DBx, Dx		KDx, DBx, Dx	
		BONDE			EDB, BTx		EDB, BTx	
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10			EBT, KBT, Tx, T9x		EBT, KBT, Tx, T9x	
Spærende		9			HT9, 9x		HT9, 9x	
2 NT til 2 laveste		HØJT						
		LAVT						
GENÅBNING:		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					Svag multi (3-7) kan være 5 farve u/zonen	
Unassuming Cue					MAKKERS UDSPIL		MODP. UDSPIL	
Spring viser støtte og kortfarve		FARVE 1			K/A		U/L	
		2			U/L		F	
		3			F			
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1			K/A		FORSINKET	
		2			U/L		U/L	
GOOD/BAD MULTI		3						
		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
		Lave kald, Malmø, Lavintal						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		1 Afkast: mod farve K/A						
OD		Mod NT – K/A						
Leaping Michaels		Forsinket kald med små						
		Udspil af K beder om markering mod farve - af blokering mod NT/mark						
		DOBLINGER						
		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)					SPECIELLE KRAVSITUATIONER	
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)								
Mod 1 KL - naturligt på 1 træk. 1 NT er K+H eller R+SP								
BAHAMA på 2+ trin = farven, eller de 2 overliggende.								
Mod 2 KL - BAHAMA på 2+ trin. 2 NT er K+H eller R+SP.							VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET	
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD					Div. Lebensohl, Mango	
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Neg til 4 hjerter					Pointintervaller er vejledende	
1 SP - X - 2 SP = 3 kortsstøtte 5-8		Støtte dobling/ RD						
1 SP - X - 2 H = 3 kortsstøtte 9-11							BLUFF	
1 SP - X - 3 H = splint 6-8							Sjældent	
Ellers overhøres oplysningsdoblingen.							NT Åbninger er set med kreative fordelinger	

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4 H	11+	Omv. Minor - splinter	1 K – 1 M – 2M – 2 SP/NT spør om 3/4	
				3-3 i minor	WJS i major	farve støtte.	
					2 ruder skæv limit	XY sans - 4. farve	
						1 KL - 1 X - 1 NT - 2NT viser klør	
1♦		3	4 H	11+	Omv minor - splinter	1 R – 1 M – 2M – 2 SP/NT ? om 3/4 farve	
					WJS i major	1R – 1M – 1NT – 2NT viser klør	
					3 klør skæv limit	4. farve, XY sans	
1♥		5	4 R	11+	Bekkasin, Splint, Bergen	4. farve, XY-sans, Romex	
					2S = 3 kort limit		
1♠		5	4 H		Bekkasin, Splint, Bergen	4. farve, XY-sans, Romex	
					3H = 3 kort limit		
1ut				Ca. 15-17	Marionet stayman		
					Transfer		
					Er set med 5F major/ 6F minor / single		
2♣	x	0		Eneste krav	”Lauge Relæ” – 2R/H/S er overf.		
				20-21 NT eller 26-27 NT	2NT= begge minor - 3X = HHxxxx		
2♦	x	0		Svag multi 3-7 evt. 5F u/zonen	Plauken		
				24-25 NT eller 28-29 NT			
2♥		6		8-10 (11)	FFSS		
2♠		6		8-10 (11)	FFSS		
2ut		2		22-23	3 klør søge 4-5F major og 5 mino - transfers		
3♣		6		Spær - HHxxxx(x) i 1+2 hånd			
3♦		6		Spær - HHxxxx(x) i 1+2 hånd			
3♥		6		Spær -		SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		spær		1430	
3ut		0		Gående 1/2 hånd – Chance 3/4 hånd	4 R = spørger om længde efter 1/2 hånds	cuebids	
4♣		7		spær			
4♦		7		spær		Voidwood 0314	
4♥		7		spær			
4♠		7		spær			
4ut				Begge minor spær			