


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
Agressive på 1-trækket (evt. 4-farve) Sunde på 2 trækket			UDSPIL	MAKKERS FARVE				
		FARVE	Attitude, MUD					
Ny farve="semikrav" kan passes		SANS	Attitude		TURNERING	3. Division vest	HOLD NR.	2
Overmelding er mindst invit normal m/3+støtte		SENERE I SPILLET	Attitude		HOLD	Kjeld Sørensen		
Springstøtte er spærende		GENNEM SPILFØRER	Attitude		SPILLERNAVNE OG MEDLEMSNR.		Kjeld Sørensen 3934 – Claus Sørensen 7081	
		ØVRIGT: E og D beder om K/A – Konge om markering (malmø)						
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
2./4. Hånd: 15-18 HP		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
Genåbning: 10-14 HP		Es	EKx	Samme	5 Card Major			
Svar: Stayman, Transfer		KONGE	EK eller KD					
		DAME	KD eller DB		Lette Åbninger på ubalancerede hænder. Agressive spærreåbninger			
		BONDE	B10, Bx(x)		Og støtter. Meldingerne kan afvige 1-2 HP			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	109(x), 10x(x)					
Spærende efter zonestilling (ca.2-3-4 regel)		9	9x		1 UT	(11)12-14 HP		
2 UT = de 2 laveste farver		HØJT	Høj fra 2, MUD		2 ♦	Multi 3-8 HP		
		LAVT	Attitude		2 ♥♠	Svag med 5-6 farve 8-11 HP		
GENÅBNING: 6+ farve 12-15 HFP		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						
2 MI = begge major 4+4+ (6-12 HP) Svar: 2UT? – 3 MA=spær			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST			
2 MA= MA+MI 5+5+ (6-14 HP) Svar: 2UTstyrkesøge, 3♣=P/C		FARVE 1	K/A	L/U	K/A			
3 X = søger hold til 3 UT		2	L/U		L/U			
Analog i 4. pos.		3						
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	L/U	K/A			
Multiforsvar: 2♣= begge MA. 4+4+, 2♦=enfarvet MA 6+ farve,		2	L/U		L/U			
2♥♠= 5 farve og ingen krav om 4 farve i MI. 2UT begge MI.		3						
Analog i 4. hånd.		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)						
Fra passet hånd i 4. pos. Er alt naturligt dog 2UT begge MI.		Forsinket kald mod UT (store kort)						
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.; CUEBIDS; SPRING; SANS)		Kald med små kort						
Oplysning D med Lebensohl		Malmø						
Overmelding spørger om hold til 3UT.		Lavinthal						
2UT 15-18 HP mod svage 2 åbninger.		Trumfekko						
		DOBLINGER						
4 MI. På 3 MA. = 5-5 i farven + anden MA.		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		Naturligt, 10+ med ideel fordeling.						
D = Begge Major (54)		Svar: overmelding = krav						
1 NT = Begge Minor (54)		Kan være svagere i 4. pos.						
2♣ = Naturligt					VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD						
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		High-Low med næsepas, Svar-doblinger, Konkurrence doblinger.						
RD = 10+ uden primær støtte, 2UT Bekkassin UK		D af 3UT = udspil i bordets første farve, hvis ingen farver: svageste MA						
1MA – D – 1UT = 8-10 HP 3 kortstøtte, 2MA = 3 kortstøtte 5-7 HP					BLUFF			
1MA – D – 3♣=9-11 HP 4+støtte, 3♦=6-8 HP 4+støtte, 3MA= spær					Sjældent direkte bluff, men taktiske meldinger kan forekomme			
Ny farve naturligt 5-9HP. 1x – (D) – RD (1/2y) - D= tillæg/straf								

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	MELDINGER AF FORHÅNDSPASSET HÅND
1♣		3	4♦	10-21 HP	WJS 3-8 HP	Genmelding 1 UT = 15-17 HP og kan godt	
				Vi bestemmer selv om vi åbner med ♣	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	Have 4 farve i Major.	
				Eller ♦ ved 3-3 i minor		Genmelding 1 Major er 4-5 eller Marmic	
						XY-sans, 4. farve krav	
1♦		3	4♦	10-21 HP	WJS 3-8 HP	Som 1♣	
				Vi bestemmer selv om vi åbner med ♣	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP		
				Eller ♦ ved 3-3 i minor			
1♥		5	4♦	10-21 HP	2 UT=Bekkasin, 3♣=9-11 og 4+ kort-støtte,	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	2♣=Toronto
				Mindre ved skæv fordeling	3♦=6-8 og 4+ kort-støtte, 3♥=spær		
1♠		5	4♦	10-21 HP	2 UT=Bekkasin, 3♣=9-11 og 4+ kort-støtte,	Efter indmelding er 2/1 ikke krav 6-10 HP	2♣=Toronto
				Mindre ved skæv fordeling	3♦=6-8 og 4+ kort-støtte, 3♠=spær		
1ut				(11)12-14 HP	2♣= Stayman men lover ikke selv 4 farve	1UT - 2♣ - 2♦ - 2UT=Invit	Nilsland
				Kan være semijævn, marmic,	2♦♥= Transfer, 2♠=slem-invitt i en farve	3♣♦=6+ farve og invit	
				Evt. dårlig 5 farve i Major	2UT=Begge MI, 3♣♦♥♠=Spær	Lebensohl	
2♣	X			20-21UT Evt.5 f. MA, semijævn,Marmic	2♦= Relæ, 2♥♠3♣♦= Signoff		
				Acol/Krav åbning	2UT= afmelding = o kontroller		
2♦	X			Multi	2UT?	3♣=max, 3♦=min og ♥, 3♥= min og ♠	Efter D er pas forslag
				3-8 HP efter zone stilling		3♣ - 3♦= Meld din farve	
2♥		5		5-6 Farve 8-11 HP	2UT? - Ny farve ikke krav	3♣=5 farve min. 3♦=5 farve max.	
2♠		5		5-6 Farve 8-11 HP	2UT? - Ny farve ikke krav	3♥=6 farve, 3♠= 6 farve 2 tophonnør	
2ut				22-24UT Evt.5 f. MA,semijævn,Marmic	3♣= Søge, 3♦=Transfer, 3♥♠= X-vist	3♦=en 4 f. i MA, 3♥♠=5 f., 3UT=ingen MA	
3♣		6 (5)		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= "semi"krav		
3♦		6 (5)		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= "semi"krav		
3♥		6		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= "semi"krav		
3♠		6		Spær, Efter zone (1234)	Ny farve= "semi"krav		
3ut	X			Chance typisk gående minor	4♣= Signoff	Cuebid	
4♣		7		Spær		Gerber	
4♦		7		Spær		LIDO hvis fjenden melder og der ikke er plads til ens egen melding	
4♥		6		Spær		Woidwood 0314	
4♠		6		Spær			
4ut	X			Spørger efter specifikke esser	5♣= o Esser, 5UT=♣ Es, 6♣= 2 Esser		

SLEMKONVENTIONER