


DEFENSIVE OG KONKURRERENDE MELDINGER		UDSPIL & SIGNALER			SYSTEMKORT TIL HOLDTURNERING		 DANMARKS BRIDGEFORBUND	
INDMELDINGER (STIL; SVAR; 1/2-TRÆKKET; GENÅBNING)		ÅBNINGSUDSPIL (STIL)						
Kan være 4-farve.			UDSPIL	MAKKERS FARVE				
Overmelding: Godt løft med 3+korts fit.		FARVE	Attitude	1.3.5				
2Nt = 4+ma ca 10+, mix raise, fitbid		SANS	Attitude	1.3.5	TURNERING	1 Division		HOLD NR.
Efter 1kl spilles transfer dog kun mod stærke nt er i anden hånd		SENERE I SPILLET	Attitude	1.3.5	DIVISION/RÆKKE			
Dbl 14+nt, 16+farve, 1ru er 4+hj, 1hj er 4+sp, 1sp er 5+ru og 4ma		GENNEM SPILFØRER	Attitude	1.3.5.	MEDL.NR./NAVN	98640	Daniel	
1NT ER HJ+SP, 2KL MULTI 2RU10-13 5+FARVE 2MA 10-13 6F		ØVRIGT:				34789	Andreas	
INDMELDING 1UT (2./4. HÅND; SVAR; GENÅBNING)		UDSPIL (HVAD DET UDSPILLEDE KORT TYPISK ER FRA)			SYSTEM			
15-17 → System on		UDSPIL	MOD FARVE	MOD SANS	GRUNDSYSTEM OG GENEREL STIL			
Genåbning: 10-14 → System on.		ES	EKx,EKxx,EKB,		Vendetta			
		KONGE	EK,KD,KDx,		MAJOR FØR MINOR. OFTE CANAPÉ HÆNDER.			
		DAME	DB,DBx,		1♣ = 14+ med mange hænder. Transfersvar herpå på 1-trækket.			
		BONDE	B10x,B10xx, Bx, KBT		Melder fjenden ind på 1♣ spilles transfersvar			
SPRINGINDMELDINGER (STIL; SVAR; USÆDVANLIG SANS)		10	10x, 109x, 109xx, HT9		Åbning 1hj = 4+hj evt Canape			
2-trækket: Svagt (Større frihed efter makkerpas) evt 10-13 efter 1kl		9	9x,B98, D98X		Åbning 1♦ = 4+♠ evt. Canape			
3-trækket: Svagt ----		HØJT	Xx, xXxx,		ÅBNING 1♠ = 4+♦ evt. KL Canape			
GENÅBNING: Konstruktive		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			Åbent forsvar-aftaler:			
Michaels Cuebid → 2ru søger længste.			MAKKERS UDSPIL	MODP. UDSPIL	AFKAST	2♣ åbning spilles som 0-8 ANY Alene u/z,		
2Nt → søger styrke + fordeling		FARVE 1	K/A	L/U	U=K, L=F	Ej tvunget, sjældent 6ma, sjældent 4333, sjældent 3+kontroller.		
Evt. Anderledes efter 1kl tjek ovenstående		2				På jeres 1kl spiller vi transfer i 2 hånd hvis jeres nt er 14+iåbning		
		3				1kl-2kl er så multi med 6ma ca 5-9 eller stærk enfarvet		
MOD SANS (STÆRK/SVAG; GENÅBNING; PASSET HÅND)		SANS 1	K/A	L/U	U=K, L=F	Andet:		
Stærk: D=en minor, 2♣= Begge major, good-bad multi		2				2NT = ca 5-9 begge minor		
2♥/♠=Nat.		3				2♣ = multi 6ma ca 5-9 også multi 2kl på 1kl åbning hvis 14+nt		
Svag: D=styrke, 2♣=Major, good-bad multi		SIGNALER (BESKRIVELSE; INKL. TRUMFSIGNALER)			2♦ = 10-13 6hj, stærk med hj, gf nt			
		1. afkast hvor ulige kort kalder			2hj begge major ca 5-9, alene ude kan det være 4-4 og 0-8			
MOD SPÆRREÅBNING (DBL.: CUEBIDS: SPRING: SANS)		Lige kort = lavinthal			2♠ = (9)10-13 6-farve			
D= Rev. Crowhurst 12:15 eller 17+		Trelde Farveskift mod farve			3kl = (9)10-13 6+kl			
Leaping Michaels		Forsinket kald mod NT høje fra makker, lave fra udspiller er kald			3ru = Multi enten svag hj eller sp kan passes			
		Omv kald samt malmø			3hj = 6+HJ ca 7-11			
					3SP = 6+sp ca 7-11			
					3NT = God åbning i enten hj eller sp			
		DOBLINGER			SPECIELLE KRAVSITUATIONER			
MOD KUNSTIGE STÆRKE ÅBNINGER (DVS. 1♣ OG 2♣)		OPLYSNINGSDOBLING (STIL; SVAR; GENÅBNING)			1ru/hj: Int= Krav til game eller straf			
D=Major, 1NT: Minor.		Mange T/O doblinger, etc						
Samme mod 2kl dog 2nt tofarvet dog ikke begge major		Transfer DBL efter 1kl åbning						
		Dbl er 10+ efter åbning 1sp			VIGTIGE OPLYSNINGER, DER IKKE PASSER IND I SKEMAET			
		SPECIELLE, KUNSTIGE OG KONKURRERENDE D/RD			B Sohl efter to dbl af 2ru-2sp			
EFTER MODPARTENS OPLYSNINGSDOBLING		Rosenkrantz RDBL efter indmelding hvor RDBL= Hx eller Hxx						
System on Dog transfer efter 1hj fra 1NT +		DBL er straf når der er meldt og støttet, makker har vist 6+ i en farve,						
1♣- (dobl) – pas= 4+♣ 0-7, rdbl = 4+♣ 8+,		3 DBL er straf medmindre det er 3 dbl af samme farve			BLUFF			
1♦ - (dobl) – pas= 4+♦ 0-9, rdbl = 4+♦ 10+		Straf efter støtte medmindre vi begge støtter			Sjældent			
1♠ - (dobl) – pas=(4)5+♠ 0-9, rdbl = (4)5+♠ 10+								

BESKRIVELSE AF ÅBNINGSMELDINGER							
ÅBNING	KUNSTIG?	MIN. ANTAL KORT	NEG. DBL. INDTIL	BESKRIVELSE	SVAR	VIDERE MELDEFORLØB	HVIS "FJENDEN BLANDER SIG.
1♣	X	1		14+	1♠= a)0-5 Any "Bal", b)4+♥	1♣-1♦-1♥= (14)15-17 .bal.Derpå 1♠=	1♣-(1ru)-transfer fra dbl
				a) (14)15+ NT,	1♥= a)5+♠ 0hp, b)4+♠ 5+hp	Transfer til 1NT Resten NF	1♣-(1ma)-Int 5+ama ca 5-9
				b)15+ Marmic any single	1♠=5+ Ingen major,	NT sys dog x-y style efter 1kl-1sp	1♣-(1♦)-Int begge ma ca 5-9
				c)5+♣ (13)14+ samt GF kl	1nt= 0-5 5+♣/ 2♣+ =Transfer	Mange GF relæer	2kl+transfer gf
1♦	X	0		OBS! 4+♠ 10hp+ ofte UBAL	1♥=0-12 kun 4♥ hvis 0:4 eller 4333	1♠-1♥-1♣(5+♠, pasbar)-1nt= 5-12	1hj er 1sp og 1nt 5-9 minorfarve
				Evt Canapé med 10-15hp	1♠=4+♥5-12 1NT=GF Any	2♣ på 1sp og 1nt på 1hj =Hexia. 15+	System on efter dbl
				Kan være bal i 3hånd (samme for 1hj)	2♣=5+ru. 2♠=0-7 6+♥ eller 5+hj 3sp invit+	1ru -1sp - 1nt = 4+minor 10-15	Omv. Farve efter indmelding
1♥		4		4+♥ 10hp ofte UBAL	1NT= GF 2♠=5:9 NT, 2♦=(9)10-12 3+♥	1hj:1sp/1nt= 4+minor 10:15	Transfre fra 1nt efter dbl.
				Evt. Canapé ved 10-15	2NT=10-14 4+♥, 3♠=(9)10-12 6♣		Omv farve efter indmelding
1♠	X	0		OBS! A) 6+♦ eller begge minor 5+/4+	1NT=0+,2♣=(3)4+♣ 0-12	1♠-1NT: 2♣=5+♣/4+♦, 2♦=5+♦	Dbl er 10+ efter indmelding
				B)5+♦ og 16+	2♦= 5+♥ invit / 2Ma (5)6farve 0-9	2hj gf efter 2minor svar	
1ut				(11)12-14	NF Stayman, Transfer, SA Texas	1NT-2♣-2♦-2♥: Begge MA to play.	2nt+= Transfer invit+
				Kan indeholde 5f i alle farver	3kl gf single minor, 3ru gf single major	Transfer fra 2nt+ efter svar	Nær fjern efter 2kl eller 2ru ma
				Kan være H blank	2sp = Begge minor GF eller spille		Efter 3kl ind spilles 2nt sys
				3hånd=(12)13:14	3Hj+3sp gf firfave vælg game		Efter 3ru ind omv major
2♣	X			Alene ude = 0-8 ANY HAND	2♦ 1major eller 19-21 nt, 2hj3+hj evt spar	2sp begge minor, 2nt 17-19, 3kl gf any	
				Anden zone, multi med 6ma ca 5-9	2ru= modsat ma eller gf any, 2NT= Plauken	2♣-2♦:2♥/♠=Singl,2nt=Bal,3♣=Bal,3♦=kort♦	
2♦	X			6hj 10-13 eller 24+nt. stærk♥	2sp+3ru er nf, 3kl er invit + i	2ru-2hj-2nt er gf nt resten stærkt med hj	
					2NT: gf any		
2♥	x	4		Begge major ca 5-9	2nt plauken		
2♠		6		(9)10-13	-- Samme som efter 2ru		
2ut	X			Begge minor ca 5-9	3hj er invit+sp eller gf any, 3sp er gf hj	4hj+4sp er mantra gf i en minor	
3♣		6		(9)10-13 6-farve♣	3♦=GF medmindre man passer 3ma	3ma gf, 4ru præcis sleminvit i kl	
3♦	X	0		Multi svag (5) 6+farve i Ma	3/4hj/sp er P/C, 4kl = meld farven under	4ru er sleminvit i din major	
3♥		6		6+hj ca 6-11	4kl = SI 4ru= choise of game 2+steder	SLEMKONVENTIONER	
3♠		6		6+sp ca 6-11	4kl = SI 4ru= choise of game	1430, "SI Bud", ingen cue bortset fra fjendens farve.	
3ut	x			Namyats god åbning i 4♥/♠	4♣ = SI m. mindst 2 esser / 4hj=P/C	Remse 1/ Remse 2 og Mantra / Mini Mantra / Micro Mantra	
4♣		6				SI Bud = En del af remse hvor meldinger lover 1 es+	
4♦		6				Remse 1= Efter kortfarver man kan unklade at vise	
4♥		6				Remse 2 = SI Bud = slemegthed altid nedefra	
4♠		6				Mantra = Slemsystem efter mange GF sekvenser	
4ut	x			God 5minor åbning	Pas correct	Esvisning efter bal-bal i remsen	