Gegenreizung und kompetitive Reizung

Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)

5er konstruktiv 8-18
Antworten natürlich, jump fit, new suit nonforcing
min/max space consuming cue 3/4 cd support 11+VP

Reopening: 5er konstruktiv 8-16, Jump = 6er konstruktiv 13-16,
Antworten natürlich, jump fit, new suit nonforcing
min/max space consuming cue 3/4 cd support 11+VP

1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)

2./4.Pos. 15-18 Antworten wie nach eigener SA Eröffnung
Reopening: 1 SA 11-14 Antworten wie nach eigener 1SA Eröffnung
2 SA 18-19 Antworten wie nach eigener 2SA Eröffnung

Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)

Michaels präzise, sonst Sprung in Farbe=6er schwach

Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)

Cue (**2♣=nat.**): Michaels präzise, Antworten natürlich
Cue Reopening: 5-5 in zwei der drei Restfarben
Sprung-Cue: Frage nach Stopper, Antworten natürlich
Sprung-Cue Reopening: gleich wie Sprung-Cue

Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)

X(15/17)=Einfärber UF, 2♣= beide OF;2♦= Einfärber OF
2 ♥ **/** ♠ = 5er OF + 4er UF, 2SA = 5-5 UF

Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)

Farbe auf 2er Stufe:5er 11 – 18
Farbe auf 3er Stufe: (ohne Sprung) 6er 13–18, 5er 15-18
(mit Sprung) 6er 17-19, Sprung ins OF Vollspiel - 7er, 8 Stiche
Kontra: a)13+ beide OF b) 16+ andere OF+5er♦ c) 19+ bel.
Antworten: Lebensohl (wenn möglich)
SA Gebote: 2SA=16-18, 3SA (mit Sprung) 19+
Cue-bid fragt nach Stopper; Sprung auf 4 in UF=UF+OF

Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen

CRASH **(X, ♦, NT) min. 4-5**

Nach Negativ-Kontra des Gegners auf OF-Eröffnung

3er Fit a)6-10, b)xx+Hebung 11-12 c)xx+VSHebung 13-15
d)xx+Sprung16+, 4er Fit a) 6-7, b)Spr.8-10, c)2SA 11-12
d)3SA 13-15, e)VSHebung Sperre, nF=nf,FitJump + Splinter

Ausspiele und Markierung

Ausspiele (grundsätzlich)

	Ausspiel	In Partners Farbe
Farbe	2te/4te	2te/4te
SA	2te/4te	2te/4te
Nachfolg.	ursprungslänge	ursprungslänge

Andere: von einer Dreierlänge Hx**X**; x**X**x vom Double **H**x; x**X**
von Figurensequenzen (auch innere) höchste

Ausspiele

Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA
As	fragt nach pos./neg.	fragt nach pos./neg.
König	fragt nach Länge	fragt nach Länge
Dame	(A)**D**B(x…)	(A)**D**B(x…)
Bube	(H)**B**10(x…)	(H)**B**10(x…)
10	(H)**10**9(x…)	(H)1**0**9(x…)
9	**9**	**9**
Hoch-x	**H**x	**H**x
Klein-x	x**X**	x**X**

Reihenfolge der Markierung

		Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1	Attitude	Attitude	Attitude
	2	Länge	Länge	Länge
	3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
SA	1	Attitude	Attitude	Attitude
	2	Länge	Länge	Länge
	3	Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal

Markierungen (ohne Trumpffarbe): direkt
Niedrig=positiv oder gerade Länge oder niedrige Restfarbe

Kontras

Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)

12+ F (min. 4-3 OF gg.UF) oder ab 19 FL (beliebig)
Antworten natürlich
Reopening: 8-16 (min. 4-3 in OF) oder ab 17+ (beliebig)
Antworten natürlich

Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras

Negativ: nach UF bis 4 ♥ , nach OF bis 4 ♦
competitiv bis 3 ♥
support (x, xx) bis 3 ♥
optional ab 4 ♦ / ♥
D0PI-R0PI

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: grün

Club: ***Wuppertal*** Turnier: BL 2023

Paar: Dr.Pavel Bobrov (33026)
Frank Dethlefsen (7216)

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

5er Oberfarben (Forum D+ mit allen Erweiterungen)

1 SA Eröffnung:

15 – 17

2 über 1 Antworten:

forcing bis 2 SA

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2 ♣ bel. Partieforcing., Semif.OF, SA 22/23 oder 24/26

2 ♦ MULTI, weak two OF, Semif. UF, SA 20/21 oder 27+

2 ♥ 5-5 mit ♥ und beliebiger anderer Farbe, 5-10

2 ♠ 5-5 mit ♠ und UF, 5-10

2 SA 5-5 in UF, 5-10 oder stark 3-4Verlierer

Forcing Pass Sequenzen

Bei deklarierter Punktmajorität, nach Assfrage etc.

Wichtige sonstige Bemerkungen

Bluffs

selten

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	4♥	11-21 (mit 3-3 in UF)	Transf. Walsh ; inv.Minors (nur ohne Gegenreizung)	2 SA = Minimum; neue Farbe=Werte	
					2♣ =5er♣ 11+, 2♦ = 5er♣ 7-10, 3♣ = 5er 0-6FL		
					2♥/♠ = 6er 5-8 ; 2SA=10-12 ; 3SA=to play		
1 ♦		3	4♥	11-21 (mit 4-4 in UF)	inv.Minors (nur ohne Gegenreizung) 3♣=5er♦ 7-10	2 SA = Minimum, neue Farbe=Werte	
					2♥ = (Meckstroth) 5♠+ 4♥, 5-9FL		
1 ♥		5	4♦	11-21	Steenberg, Bergen, Splinter	Trial-bids :SA=allg. ; Farbe=unterstützungsbedürftige Farbe	**2 ♣** Reverse Drury
						Fragegebote nach Steenberg bzw. Bergen	Fit Jumps (außer 3♣)
1 ♠		5	4♦	11-21	Steenberg, Bergen, Splinter	Trial-bids :SA=allg. ; Farbe=unterstützungsbedürftige Farbe	**2 ♣** Reverse Drury
						Fragegebote nach Steenberg bzw. Bergen	Fit Jumps (außer 3♣)
1 SA			2♠	15-17	Stayman, Transfers, 4♣ = Gerber, 4♦= 5-5 OF		
					2♠ = Einfärber ♣; 3♣= Einfärber♦; 3♦=Einladung♦	nach 2♠ zeigt 2SA gute♣	
					3♥ / ♠ Einfärber mit Schlemminteresse		
2 ♣	x			bel. Partieforcing oder	2♦ = 0-7, 2♥ = 8+ unausgegliche Verteilung	nach 2♦: 2♥ a) Partieforcing in ♥ oder b)SA 24-26	
				Semiforcing OF oder	2 ♠= 8+ ausgeglichen, 2 SA = 5-5 UF ab 8		
				SA 22/23 oder SA 24/26	3 in Farbe = 5-7F, 6er mit AD oder KD		
2 ♦	x	6		Weak two in OF oder	2♥/♠ pass or correct, 2SA = stark, fragt	nach 2♦-2SA Antwort: 3♣/♦ Minimum weak two in ♥/♠	
				Semiforcing UF oder	3♥/♠ Verlängerung der Sperre	3♥/♠ Maximum weak two in ♠/♥	
				SA 20/21 oder SA ab 27			
2 ♥	x	5-5		5-10, 5er ♥ + beliebige 5er	3♥ **/ 4**♥ to play	nach Antwort auf 2SA ist 4♣**/**♦ RKCB für niedrigere/höhere	
					2♠ = sucht 2.Farbe, 2SA= stark fragt nach 2 Farbe		
2 ♠	x	5-5		5-10, 5er ♠ + 5er UF	3♠ / 4♠ to play	nach Antwort auf 2SA ist 4♣**/**♦ RKCB für niedrigere/höhere	
					3♣ = sucht 2.Farbe, 2SA= stark fragt nach 2 Farbe		
2 SA	x	5-5		5-10, 5-5 UF oder	3♥=forcing, Antw.3♠=5-8; 3SA=9-10, 4♣= stark	nach Antwort 3♠ auf 3♥ ist 4♣**/**♦ to play und **4♥/♠** RKCB	
				stark 5-5 UF max. 3-4 Looser		für niedrigere/höhere, nach Antwort 3SA oder 4♣ auf 3♥	
						rollend nach Kürze bzw. RKCB	
3 ♣		6			neue Farbe = natürlich und forcing ; 3SA to play		
3 ♦		6			neue Farbe = natürlich und forcing ; 3SA to play		
3 ♥		7			neue Farbe = natürlich und forcing ; 3SA to play		
3 ♠		7			neue Farbe = natürlich und forcing ; 3SA to play		
3 SA	x	7		Gambling (kein A oder K in NF)	4♣ poc; 4♦=? Kürze; 4 ♥/♠ to play; 4SA quantitativ	nach 3SA 4♦: 4♥/♠= Single♥/♠**,** 4SA = kein Single, 5♣/♦ = Single♦/♣	
4 ♣		8		4-8, nicht stehende Farbe	to play, außer 4♦= cue mit Schlemminteresse	**Gebote auf höherer Stufe (inkl. Schlemmreizung)**	
4 ♦		8		4-8, nicht stehende Farbe	to play	4 SA 6-5 in UF, max1Ass, 5♣/♦/♥/♠= to play, 5SA=Interesse an 7♣/♦, nach x pass=gleiche Länge	
4 ♥		8		7-13 gute Farbe	Cue-bids , 4SA RKCB	5♣/♦ = mindestens 8er Farbe, max1Ass, 5♥/♠= to play, 5♦/6♣cue Interesse 7♣/♦, 5SA kein cue	
4 ♠		8		7-13 gute Farbe	Cue-bids , 4SA RKCB	Mixed Cue-Bids; RKCB (41–30- 2 ohne/mit Dame), SpiralScan	