

Gegenreizung und kompetitive Reizung
<b>Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)</b>
Gegner hat erö: gute Farben dürfen mit wenig FP gereizt werden
Nach gegn. 1♣♦ Erö: 1er-St=nat, 2er-St= Multi Landy mod, 1SA=poln
Reizt der Gegner dazwischen:
neue F: 1er-St. forcing, auf 2er-St.nf, 3er-St. forcing
Bergen Hebungen auch nach Zwischenreizung
<b>1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)</b>
<b>2/4.Pos. 8 – 15 FP, zeigt 4er OF und 5er+ UF (selten 4er UF)</b>
▷ 2 in Farbe: pass or correct, 3 in Farbe: preemptiv, 2 in Erö-UF fragt nach unbekannter OF und Stärke und ist mind. einladend,
▷ 2 SA = einladend
<b>Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)</b>
Spr in 2 OF = 6er schwach, Spr in 3 UF = 6er+ schwach
▷ Neue Farbe RF, Hebungen preemptiv
<b>Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)</b>
Michaels mod. (♠ und Farbe, nach 1♠: ♥ und Farbe),
in Gefahr 4 – 5 Loser, in Nichtgefahr 5 – 6 Loser
Sprung Cue-Bid fragt nach Stopper
<b>Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)</b>
Multi Landy: X = max HCP gegen SA bis 14 FP aber 4 OF & 5+ UF gegen SA 15+FP, 2♣ = 5/4 OF, 2♦ = eine 6er OF
2♥/♠ = 5♥/♠ & 4+UF, 2NT= beide UF, 3♣/♦ = 6+UF
<b>Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>
Neg. X ab 4er Stufe Optional X
<b>nach X auf weak two = Lebensohl,</b>
<b>Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen</b>
<b>Gegen alle 1♣♦ Erö: Multi Landy mod 2♣ = beide OF,</b>
<b>2♦ = eine 5er OF und die nicht erö UF zu 4er+</b>
<b>X = Info &amp; konstr., 1SA=poln=4er OF &amp; nicht erö UF</b>
<b>Nach Negativ-Kontra des Gegners</b>
neue Farbe auf 1er-Stufe forcing, auf 2er-Stufe nonforcing,
<b>Nach XX und nach Straf X gibt es nur noch direkte StrafX</b>

Aussspiele und Markierung			
<b>Aussspiele (grundsätzlich)</b>			
	<b>Ausspiel</b>	<b>In Partners Farbe</b>	
Farbe	3. / 5.	3. / 5.	
NT	2. / 4.	2. / 4.	
nachf.	Gemäß urspr. Länge	Gemäß urspr. Länge	
Andere:	vom Double hoch/niedrig		
<b>Aussspiele</b>			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	verlangt pos. / neg.	verlangt pos. / neg.	
König	verlangt Länge	verlangt Länge	
Dame	Höchste d (inner) Sequenz	Höchste d (inner) Sequenz	
Bube	Höchste d (inner) Sequenz	Höchste d (inner) Sequenz	
10	Höchste d (inner) Sequenz	Höchste d (inner) Sequenz	
9	Double oder Sequenz	Double oder Sequenz	
Hoch-x	3. / 5.	4.	
Klein-x	3. / 5.	4.	
<b>Reihenfolge der Markierung</b>			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 pos. / neg.	Länge	Lavinthal
	2 Lavinthal		
	3 Länge (nach K)		
NT	1 pos. / neg.	Länge	Lavinthal
	2 Länge	Smith-Peter	
	3 Lavinthal		
<b>Markierungen (inklusive Trumpffarbe):</b>			
niedrig=positiv, niedrig-hoch = gerade Länge,			
Smith-Peter: niedrig = positiv von beiden Seiten <b>nur bei NT</b>			
<b>Kontras</b>			
<b>Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)</b>			
zeigt Eröffnungsstärke und Oberfarbe(n) oder 16+ mit DefensivW.			
▷ danach: niedrigste Stufe 0-7, Sprung in OF 8-10, Überruf 11+			
Info-Kontra in vierter Hand ab 8F mit Vorschlag Strafpass			
<b>Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras</b>			
1♦ – p – 1OF – Gegner reizt – x/xx= 3er-Anschl. (support- x/xx)			
1 in UF – x – 2/3 in UF – x zeigt 4-4 in OF (responsiv- x)			

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie:	Version: 10.08.21
Club:	BT Wermelskirchen Turnier: DM
Paar:	10996 Maffy Glubrecht
	10995 Christian Glubrecht
SYSTEM Zusammenfassung	
<b>Genereller Stil</b>	
<b>Starkes Treff mit 5er OF</b>	
1♣ = 15 + FP oder <= 5 Loser	
3.Hd Eröffnung: variabel, kann stärker / schwächer sein	
1 SA Antwort auf 1 OF Erö = RF	
2 UF Antwort auf 1 OF Erö = PF	
<b>Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern</b>	
1♣ = 15 + FP oder <= 5 Loser	
1♦ = 11–15 FP keine 5er OF, SA oder 5+♣/♦ oder 4er OF mit 5+♣/♦	
1 SA Eröffnung: 11 – 15 <b>beide UF</b> 5+/4+	
2♣ = <b>beide OF</b> 5+/4+ (selten 4/4) ca 6-10 FP	
2♦ = weak-two in 1er OF, bei ungep. P.~5 Spielstiche	
2♥/2♠ Muiderberg = Zweifä <b>5M+4m</b> oder <b>5M+5m</b> , 6-10 FP	
2 SA = beide UF 5-5 schwach	
3 SA = gambling ohne Nebenwert	
<b>Forcing Pass Sequenzen</b>	
<b>Wichtige sonstige Bemerkungen</b>	
Gegen alle 1♣/♦-Erö spielen wir <b>Multi Landy modifiziert mit ca 6-11 FP</b>	
<b>Bluffs</b>	
selten	

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz .Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣	x	0	4♥	15 + FP oder ≤ 5 Loser	1♦ 0-4 FP kein As jede Verteilung => 1♥ 5-7 FP jede Verteilung => 1♠-2♥ 8+ FP Transfer =>  2♠ 8+ FP beliebiger 3-Färber 4441 2SA ausgegl. ca 15 FP	=>Spr.in Farbe = Rf =>1♠/1SA=min un-/ausgegl., 2F=Rf, 2SA=Pf ausgegl. => Annahme des Transfers fragt nach Topfig. in d. Farbe, 1SA fragt nach Verteilung (Antwortende kann 6er oder 7er UF haben ohne Single/Chicane) 2SA/Spr.in TrfFarbe ist passbar zeigt 15-16 FP ausgegl.	
1 ♦	x	0	4♥	11-15 FP keine 5er OF, eine lange UF 5+♠/♦ 4er OF mit 5+♠/♦ 11-14 SA	1♥ = 4er Rf => 1♠ = 4er Rf =>Weiterreizung analog 1♥ 2♥/♠ = lang und schwach ca 3-6 FP Inverted minors; SA = Limitbids;	=>2.Geb.d. Erö=1SA: 2♣= Check-Back Stayman mod. d.h. 2♥=nur 3er♥, 2♠=nur 4er♠, 2♦=beides 3er♥+4er♠, 2SA=keines von beidem d.h. 2er♥+3er♠	
1 ♥		5	4♥	11-15 FP nach 18er-Regel	1SA = Rf, 2UF = Pf, Berg-Heb auch n.ZwiReiz 4er-Anschluss: 3♣8-10FL 3♦11-12FL, 2SA Slamintr. mit gutem Anschluss=>	=>Erö zeigt Single/Chicane, danach ChicaneAssfr.1430	
1 ♠		5	4♥				
1 SA	x		2♠	11-15 FP keine 4er OF, zeigt beide UF 5+ 4+	2/3 UF = zum Spielen 2♠ = fragt nach genauerer Verteilung=>	=>2/3SA=min/max 5422, 3♣/♦=Single ♥/♠ andere OF=3er, 3♥/♠=Single ♥/♠ andere OF=2er, 4♣/♦=Chicane ♥/♠	
2 ♣	x	0	4♥	6 - 10 FP beide OF 5+/4+ (selten 4/4)	2♦ fragt n.läng. OF=> 2SA fragt n.läng. OF und Stärke=> 2/3/4♥/♠ = to play	=>2♥/♠=5er♥/♠=>Antw:3♣/♦=to play,2♠/SA/Hebung=einladend =>3♠/♦=schwach 5er♥/♠, OF = stark aber invers, 3SA=55OF	
2 ♦	x	0	3♠	weak-two in 1er OF, bei ungep. P.-5 Spielstiche	2♥ pass or correct, 2♠ = einladend wenn ♥ 2SA fragt nach Farbe + Stärke=>	=>pass=♠, 3/4♥=min/max ♥ =>3♠/♦=schwach♥/♠, OF = stark aber invers	
2 ♥		5	3♠	6 – 10 Zweifärber mit ♥ und UF ca 7 Spielstiche	Hebung preemptiv, neue Farbe sucht, 2 SA fragt nach zweiter Farbe =>	=>mit Maximum und mind. 6-5 Sprung in zweite Farbe; 3♥ Max♣, 3♠ Max♦, 3SA zeigt 0-5-4-4 mit Maximum	
2 ♠		5	3♠	6 – 10 Zweifärber mit ♠ und UF ca 7 Spielstiche	Hebung preemptiv, neue Farbe sucht, 2 SA fragt nach zweiter Farbe =>	=>mit Maximum und mind. 6-5 Sprung in zweite Farbe; 3♥ Max♣, 3♠ Max♦, 3SA zeigt 5-0-4-4 mit Maximum	
2 SA	x			6 – 9 Zweifärber in UF	OF ist Forcing		
3 ♣		6/7		6 – 9 Einfärber, in 1. und 2. Hand oft mit zwei Topfiguren	OF nat PF		
3 ♦		6/7		6 – 9 Einfärber, in 1. und 2. Hand oft mit zwei Topfiguren	OF nat PF		
3 ♥		6/7		6 – 9 Einfärber, in 1. und 2. Hand mit 5 – 6 Spielstichen	natürlich		
3 ♠		6/7		6 – 9 Einfärber, in 1. und 2. Hand mit 5 – 6 Spielstichen	natürlich		
3 SA	x	7		stehende 7er UF ohne Seitenwert	4 OF to play, 4♣ p/c	<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4 ♣/♦		7		gute Farbe	natürlich	Ass-Frage RCKB 1430, 4♣ / 4♦ = Ass-Frage mit 4SA als last exit	
4 ♥/♠		7		gute Farbe ohne neben Ass	natürlich	mixed cue-bids, Splinter, excl.KCB 3014	