

Gegenreizung und kompetitive Reizung

rrufe (Stil, Antworten, Reopening)

ruf = die beiden höchsten Farben

= die beide niedrigsten Farben

te: entweder defensiv oder PF

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

3 FL in 2. und 3. Hand, in 4. Hand 10-14 FL

en Fällen Weiterreizung wie ungestörte Gegenreizung, insohl in allen Lebenslagen

inggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)

öprünge sind schwach, Antworten nach LAW und hrenlage entsprechend

-Bids (Stil, Antworten, Reopening)

Bid zeigt Unterstützung, mind. einladende Hand oder

te

ng-Cue-Bid ist Splinter oder Exclusion Key-Card

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

Landy (2 Treff = 5-4 in OF, 2 Karo = Einfärber in OF,

² 5-4 in OF + UF, 3er Stufe schwach, Kontra ab

grenze des gegnerischen SA

en Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, ...)

rfokontra

Bid = Kontrolle in Farbe + Zweifärber

ng = zum Spielen, gegenüber 7-8 Punkten

Erfüllen

en starke Treff und andere künstliche Systeme

ision und ähnliche: Multi-Präz

en 2 Karo Multi: Kontra mit Kürze in Pik

h Negativ-Kontra des Gegners

ort-Rekontra, natürlich

Ausspiele und Markierung

Ausspiele (grundsätzlich)

	Ausspiel	In Partners Farbe
Farbe	3/5 vom Double hoch	dito
SA	Vierte	dito
Nachfolg.	Nach Bedarf	

Andere:

Ausspiele

Ausspiel	Gegen	Gegen SA
As	zeigt König	fordert Längenmarke
König	zeigt Dame (double)	dito
Dame	zeigt Bube (double)	dito
Bube	zeigt 10 (double)	dito
10	zeigt 9 (double)	dito
9	meist double	meist TON
Hoch-x	dito	dito
Klein-x	3/5	4

Reihenfolge der Markierung

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

Markierungen (inklusive Trumpffarbe):

niedrig = positiv / gerade

Kontras

Informations-Kontra (Stil; Antworten; Reopening)

zeigt Restfarben, Antworten nach dem LAW

Sonstige Kontras

Negativ-Kontra bis 4 Pik

Support-Kontra / -Rekontra bis 2 inkl. Pik

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: C

Club: Bielefeld Turnier: _____

Paar: Martin Meckel

Thorsten Roth

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

Forum-D ähnlich, Zweierstufe stark modifiziert

1 SA – Eröffnung = 15-17 FL, eher keine 5er OF

2 über 1 = Selbst-Forcierende Reizungen

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2 T = 20-21 oder 26-27 FL oder 8-8,5 Spielstiche

2 K = 24-25 oder 28+ FL oder 9-9,5 Spielstiche, beliebiges

Partie-Forcing oder Weak-Two in einer der beiden OF

2 C = Zweifärber mit Coeur + UF 5-9 FP (5-5)

2 P = Zweifärber mit Pik + UF 5-9 FP (5-5)

2 SA = 22-23 FL ausgeglichen

3 in Farbe = Sperrgebot, 7er-Länge mit 5-10 FP

3 SA = Gambling ohne Nebenwerte mit stehender UF

4 in UF = starkes 4 in Oberfarbe-Gebot (8-12 FP)

4 in OF = schwaches 4 in Oberfarbe-Gebot (0-7 FP)

4 SA = Zweifärber in UF (ab 6-5), sperrend

5 in UF = Sperre, ab 8-4 oder 9er-Länge, sehr wenig FP

Forcing Pass Sequenzen

Selbst-Forcierende Reizungen, As-Frage, Cue-Bids, ...

Wichtige sonstige Bemerkungen

Splinter, Exclusion-Keycard, Mini-Splinter, Inverted Minors, Lebensohl, USA, Muti-Präz, Multi, Multi-Landy, Support-X,

Bluffs

	?	Min	-X	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	Wenn gepasste Hand
		3	3 Pik	natürlich, bei 3-3 in UF 1 Treff, ab 4-4 1 Karo	2 Treff / 2 SA / 3 Treff = Anschluss 11+ / 8-10 / 0-7	natürlich, nach Inverted Minors zeigen Folgegebote Stopper, 2 SA oder 3 Treff als eher schwache Gebote	
					1 SA 8-10 balanced ohne OF 2C/P 0 2-5 Pkt	4 Treff ist Asfrage auf Treffbasis	
					3 Karo / 3 Coeur / 3 Pik = Splinter	nat	
		3	3 Pik		2 Karo / 3 Treff / 3 Karo = Anschluss 11+ / 8-10 / 0-7	natürlich, nach Inverted Minors zeigen Folgegebote Stopper, 2 SA oder 3 Karo als eher schwache Gebote	
		5	3 Pik	natürlich	2 SA ab 15 mit 4-er Anschluss, 3 SA 13-16 mit 3-er Anschluss, 2 Pik 6er-Pik mit 0-7 FP	Rückantwort 2 SA 15-17 FL, Help Suit Trialbids, gemischte Cuebids, KeyCard Asfrage, Exclusion-Asfrage	2 SA als Rückgebot ist natürlich, 11-12 FL
					Sprung in neue Farbe auf Stufe 3 = Fitjump mit mind. einladende Stärke		
		5	3 C	natürlich	2 SA ab 15 mit 4-er Anschluss, 3 SA 13-16 mit 3-er Anschluss	Rückantwort 2 SA 15-17 FL, Help Suit Trialbids, gemischte Cuebids, KeyCard Asfrage, Exclusion-Asfrage	
					Sprung in neue Farbe auf Stufe 3 = Fitjump mit mind. einladende Stärke		
				15-17 balanced	Stayman, Transfer, 2 Pik = Min/Max oder eine UF zum Spielen, 2 SA = 5-5 in UF, 3 in Farbe stark, 4 SA quantitativ	Superacceptance (bei Maximum zeigen der Kürze), nach Gegenreizung Lebensohl	
	X			beliebiges Semi-Forcing	2 Karo Relay, Hand wird danach weiter beschrieben	2 SA = 20-21, 3 SA 26-27 FL, 2 OF / 3 UF natürlich, Semi-Forcing	
					2 Coeur / 2 Pik / 3 Treff / 3 Karo = 0-3 FP mit 6-er Farbe	natürlich das Gebot ist passbar	
	X			Multi, Weak Two OF oder beliebiges Partie-Forcing	2 Coeur = kein Interesse gegenüber Weak-2 in Coeur	bei PF wird die Hand jetzt weiter beschrieben, 2 SA = 24-25 FL, 3 SA 28+ FL, 3 in Farbe = PF in Farbe	Beliebig destruktiv, auch wenn Partner angepasst
					2 Pik = Einladung zu 4 Coeur	Passe mit Weak-2 in Pik, 3 / 4 Coeur mit Weak-2 in Coeur, sonst Partie-Forcing	
					2 SA = mind. EL zum Vollspiel	3 Treff / 3 Karo = Weak-2 in Coeur / Pik mit Maximum, 3 Coeur / 3 Pik = Weak-2 in Coeur / Pik mit Minimum, Rest = Partieforzierende Hände	
					3 UF: Runden-Forcing	natürlich	
					3 Coeur / 4 Coeur = Sperre	Pass or Correct, mit Partie-Forcing Schlemmunteruchung	
					3 SA: natürlich		
	X			entsprechende 5-OF und eine UF (normalerweise 5-5 mit 5-9)	Hebungen in OF = Sperre, 3 Treff = Pass or Correct		Beliebig destruktiv, auch wenn Partner angepasst
					2 SA forzierend, mindestens EL gegenüber einer Farbe	3 Treff / 3 Coeur = Treffe + Minimum / Maximum 3 Karo / 3 Pik = Karos + Minimum / Maximum	
					Andere neue Farben = Runden-Forcing ohne Fit	natürlich	
				22-23 FL, semi-balanced, eher schlechte 5er-OF möglich	3 Treff fragt nach 5er und 4er OF	3 Karo = mind. 1 OF zu viert ; Partner reizt jetzt die OF die er nicht hält, 3C/P ent. 5-er OF 3 NT keine lange OF	
					3 Karo / Coeur = Transfer	Mit 4-er Superacceptance	
					3 Pik = 5er-Pik + 4er-Coeur, Runden-Forcing		
ie		7(6)		natürlich 6-9 FP, meist 7er	neue Farben Runden-Forcing	natürlich	Beliebig destruktiv, auch mit 6er-Längen
	X			St. 7-er UF ohne Seitenwert	USA	USA	
	X	8 (7+)		Positives 4 Coeur, 8-12 FP	4 Coeur zum Spielen, sonst Kontrollen, 4 SA = As-F		
	X	8 (7+)		Positives 4 Pik, 8-12 FP	4 Pik zum Spielen, sonst Kontrollen, 4 SA = As-F		
		8 (7+)		Schwaches 4 Coeur, 0-7 FP	4 SA = As-Frage, 4 Pik Kontrolle		
		8 (7+)		Schwaches 4 Pik, 0-7 FP	4 SA = As-Frage		

a Spalte = künstliche Eröffnung, Vierte Spalte = maximale Höhe für Support-Double / Redouble