Gegenreizung und kompetitive Reizung

Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)

1er Stufe ab 7P/ 2er Stufe ab 10P

Antworten: cue bid = Fit + Einladung

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

15-17 System on

Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)

Immer schwach

Unusual NT

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

Cue bid zeigt Pik und weitere Farbe

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

Multi Landy (dbl gegen 15-17 - ---Einfärber UF ////

Dbl gegen 11-14 ---- 13+ infokontra

Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)

Info Dbl

Leaping Michaels

Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen

Natürlich

Nach Negativ-Kontra des Gegners

System on

Ausspiele und Markierung

Ausspiele (grundsätzlich)

	Ausspiel	In Partners Farbe
Farbe	3/5	3/5
SA	2/4	2/4---
Nachfolg.		

Andere K=count A= attitude

Ausspiele

Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA
As	AKx Ax	AKX
König	AKx , KQx	KQXX
Dame	QBxx	QBxx
Bube	B10xx Bx	B10xx
10	109, H109x	
9	98x	
Hoch-x		
Klein-x		

Reihenfolge der Markierung

		Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1	Att	Count	direkt
	2	count	count	
	3	lav		
SA	1	att	count	lav
	2	count		
	3	lav		

Markierungen (inklusive Trumpffarbe):

Niedrig ist pos+gerade

Kontras

Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)

Ab 17+ immer dbl

Bis 3 Pik

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

Bis 4 Coeur

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie:

Club: ***BBO*** Turnier:

Paar: Altunay / Philipp/Orzol / Malik100

Orontes / Piklady /artbol/Malik100

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

5‘er Oberfarben better-Minor

2 Treff = stärkstes Gebot

1 SA Eröffnung: 15-17

2 über 1 Antworten: 10+

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2 Treff = 23+ (oder 9,5 Spielstiche)

2 Karo = 4+ Karo und 5er OF 6-10 P

2 Coeur = OF 5+/5+ 6-10P

2 Pik = 6er Pik 6-10P

3F = 6+ Farbe 6-10P

4 Treff = Transfer Coeur (AKDxxxx, keine Nebenwerte)

4 Karo = Transfer Pik (AKDxxxx, keine Nebenwerte)

3NT = 7er UF (wenige Nebenwerte)

Forcing Pass Sequenzen

Wichtige sonstige Bemerkungen

Bluffs

selten

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3		11+ better-minor	Inverted / 2 Treff = 10+/ 2NT = 6-9 /3 Treff = 6+ gute Farbe		
1 ♦		3		11+ better-minor 3 nur bei 4432	Inverted 2K=10+ /2nt=6-9 / 3Karo=6+ gute Farbe		
1 ♥		5		11+	Natürlich /limit Bid/ Jacoby /Splinter		
1 ♠		5		11+	Natürlich/limitbid/Jacoby/Splinter		
1 SA				15-17 5er OF möglich	Transfer/ Smolen/ Stayman/ 5431		
					2Pik=Askingbid for min/max 2NT=Askingbid for weak doubleton		
2 ♣	X			GF 9,5 Stiche	Kontrollgebote (italienisch) A=2 K=1	2NT=23+ system on wie nach 2nt	
2 ♦	X	4		6-10 4+Karo und eine 5er OF	2NT = forcing sonst pass or correct	3 tr=min mit Coeur 3 Karo=min mit Pik	
						3Coeur=max mit Coeur 3Pik=max mit Pik	
2 ♥	X	4		6-10 beide OF 4+/5+ 5+/4+	2NT = forcing /rest to play	3tr=min Coeur besser /3Karo=min Pik besser	
						3Coeur=max Coeur besser oder länger 3P=max pik besser oder länger	
2 ♠		6		6-10	2NT = forcing/rest to play	3 treff=min 3OF=max	
2 SA				20-22	Puppet Stayman/ Transfer/3NT = 5er Pik und 4er Coeur 4Pik=beideUF		
3 ♣		6+		5-10 wjump			
3 ♦		6+		5-10 wjump			
3 ♥		6+		5-10 wjump			
3 ♠		6+		5-10wjump			
3 SA	X			Stehende UF wenige Nebenwerte (Gambling)	4treff=POC	**Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)**	
4 ♣	X	0		Stehende Coeur		4130 , 2- 2+/// Josephine ////DIPO RIPO /// Exclusion Blackwood	
4 ♦	X	0		Stehende Pik			

4 ♥		8		8er Coeur		
4 ♠		8		8er Pik		