

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Variabel, alle Antworten außer der Gegnerfarbe sind nonforcing,
<b>Ghestem</b> Zweifärber mindestens 5-5 schwach oder stark
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
15-17/11-14 System on, unmögliche Transfers
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Schwache Sperransagen
2SA <b>Ghestem</b> für untere Restfarben
3♣ (3♦ über 1♦) <b>Ghestem</b> für obere Restfarben
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cue-Bid <b>Ghestem</b> für extreme Restfarben
(3♦ über 1♦) <b>Ghestem</b> für obere Restfarben
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Multi Landy: X = 16+ FP, 2♣ = Beide Oberfarben, 2♦ = Eine OF, 2♥♠ = 5♥♠ + eine UF (4+), 2SA beide UF 5-5, 3 in UF nat. (6+)
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Informationskontras
Lebensohl (fast denies)
Leaping/Nonleaping Michaels
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
CraSh: Pass sollte ab Eröffnungsstärke sein
X = Color also roter oder schwarzer Zweifärber
1♦ = Rank also ein Zweifärber in Ober-, oder Unterfarben
1SA = Shape also eckiger oder runder Zweifärber
Nach Negativ-Kontra des Gegners
XX = 10+, Bergen on, sonstige neue Farben nonforcing,

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3.5.	3.5.	
SA	4., MUD	3.5.	
Nachf.	Attitude	Attitude	
Andere: A verlangt Attitude, K verlangt Länge			
Figur verlangt Deblockade der darunterliegenden Figur			
Ausspiele			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	AK+, Ax	AKxx(x),	
König	AK, KDBx, Kx	(A)KDBx(x), AKB109	
Dame	DB98x, Dx, DB	(A)DB10x, KD109, DB	
Bube	B109xx, KB109, Bx	B109x(X), KB109, Bx	
10	10986, D1097, 10x	1098x(x), D1097	
9	987x, 98x 9x	987x	
Hoch-x	Hx, xxxx, xx,	xxxXx, Xx	
Klein-x	Hxx, xxxx xxxxx	xxxX, xXx	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 pos/neg	Länge	Lavinthal
	2 Länge		niedrig/hoch
	3 Lavinthal		
SA	1 pos/neg	Länge	Lavinthal
	2 Länge		niedrig/hoch
	3 Lavinthal		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe): Trumpf-Echo			
niedrig/hoch=positiv			
Smith-Peter: klein=positiv			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
- kurz in eröffneter Farbe, spielbereit in allen anderen			
3 Farben, forcing			
- Partner sollte reizen, pass ist Strafpass			
- ab 4♠ starkes Blatt, ab 16F, optionales Kontra			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Take-out-Kontra, Stärke-Kontra, Responsive-Kontra,			
Negativ-Kontra, Support-Kontra/-Rekontra,			
einladendes Kontra(gametry-X), Lightner-Kontra,			
Pass-or-correct-Kontra, d0p1-r0p1, Strafkontra,			
SOS-Rekontra			

Deutsche Konventionskarte
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣
Kategorie: B - Brown Sticker (4.5.2022)
Club: BC München 1      Turnier: 3. Bundesliga
Paar: Dr. Michael Stumpf
Stefan Achilles
SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil: 2/1 Gameforcing Walsh Stile
1 SA Eröffnung: 15-17 schlechte 5er OF möglich
1 in Oberfarbe über 1♣ kann 4 oder mehr ♦ enthalten
1♥♠ - 1 SA in OF mit ungepaßter Hand = forcing für eine Runde (6-12)
2 über 1 Antworten mit ungepasster Hand = Partieforcing
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2♣ = Partieforcing
2♦ = Multi
2♥ = 5+♥ und 4+ in einer anderen Farbe 5-11 FP
2♠ = 5+♠ und 4+ in einer Unterfarbe 5-11 FP
2 SA = beide Unterfarben 5-11 FP
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen: CraSh:
Forcing Pass Sequenzen
Wichtige sonstige Bemerkungen
Bluffs
3. Handeröffnungen können schwächer und kürzer sein.

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	3 ♠	Nat., 3 nur ohne 5er Oberfarbe	Inverted Minors auch nach X und Gegenreizung,	Neue Farbe nach Hebung zeigt Stopper	
				und ohne 4er ♦	Splinter, 4 ♣ = RKCB1430		
					2 ♦♥♠ schwach		
1 ♦		3	3 ♠	Nat., 3 nur ohne 5er Oberfarbe	Inverted Minors auch nach X und Gegenreizung,	Neue Farbe nach Hebung zeigt Stopper	
				Und ohne 4er ♣	Splinter, 4 ♦ = RKCB1430, 2 ♥♠ schwach		
1 ♥		5	3 ♠	Natürlich	1SA 6-12, Bergen on nach X und Zwischenreizung,	Helpsuit-Trials, Gametry-X	
					Splinter, 2/3 SA bal. mit 4er Anschluss 16+/13-15		
1 ♠		5	3 ♥	Natürlich	1SA 6-12, Bergen on nach X und Zwischenreizung,	Helpsuit-Trials, Gametry-X	
					Splinter, 2/3 SA bal. mit 4er Anschluss 16+/13-15		
1 SA				15 -17 schlechte 5er Oberfarbe	Stayman ab 0, Jakoby & Texas Transfers,		
				möglich	2 ♠ → ♣, 2SA → ♦, Smolen, Gerber 1430,		
					4 SA quantitativ 1430		
2 ♣	X			beliebiges Partieforscing oder	2 ♦ waiting Bid ohne gute eigene Farbe,		
				SA 24-26(30-32)		Puppet-Stayman, Transfers, Texas, Gerber	
2 ♦	X			Multi: Weak 2 in OF,	2 SA fragt nach Farbe und Qualität des Weak twos	3 ♣/♦ gute ♥/♠, 3 ♥/♠ schlechte ♥/♠	
				Semiforscing in UF,	x/xx pass or correct-Kontra		
				SA 21-23(27-28)		Puppet-Stayman, Transfers, Texas, Gerber	
2 ♥		5		Schwacher 2 Färber in ♥	Neue Farbe sucht passbar 2. Farbe, 2 SA forcing		
				und einer anderen Farbe			
2 ♠		5		Schwacher 2 Färber in ♠	Neue Farbe sucht passbar 2. Farbe, 2 SA forcing		
				und einer Unterfarbe	3 ♥ eigene Farbe, forcing		
2 SA				Schwacher 2 Färber in UF	3 in Oberfarber zeigt Stopper für 3 SA		
					4 SA forcing mit Support in beiden UF		
3 ♣		7		Sperransage	Neue Farbe forcing		
3 ♦		7		Sperransage	Neue Farbe forcing		
3 ♥		7		Sperransage	Neue Farbe forcing		
3 ♠		7		Sperransage	Neue Farbe forcing		
3 SA		8		Gambling		Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣	X	8		♥ Südafrikanisches Texas	4 ♦ = RKCB1430 4 ♥ = Abschluß	Splinterbids, RKCB 1430, exclusion-RKCB 1430, Frage nach Dame und platzierten Königen	
4 ♦	X	8		♠ Südafrikanisches Texas	4 ♥ = RKCB1430 4 ♠ = Abschluß	d0p1-r0p1	
4 ♥		8		Sperransage			
4 ♠		8		Sperransage			