

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Stil: nat.: 1/2er-Stufe: 9 ⁺ -15/11 ⁺ -15: 5er
Antwort: SA nat., Hebung schwach, Gegner-Überruf=einl.
mit Fit, neue Farbe: 5er ab 9 ⁺
Reopening: gleicher Stil, ca. 2 Punkte weniger möglich
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos: 1SA=polnisch: 9 ⁺ -15 => Gegner-Überruf=einl.,
niedr. unbek. Farbe=Spielbereitschaft in unbekannten F.,
höchste unbek. Farbe=eigene Farbe
4. Pos: 1SA=nat., 10-14 => 2♣Stayman,
2♦/OF=5er, Abschluss
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Stil: schwache Sprünge
2SA=5-5 in niedr. ungereizten Farben, schwach
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cue-Bid: 5-5 mit höchster ungereizter Farbe, schwach
(=> unbek.F.=POK, 2SA=einl., fragt nach Min/Max/unbek. F.)
Sprung Cue-Bid: stehende UF, Frage nach Stopper
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
stark (mind. 15): Timbuktu: X/Farbe=EF (5er) drüber oder
ZF (4-4) drunter, X/SA= auseinanderliegender ZF (4-4)
schwach: 2.H:Lionel: X=4♠+4?, 10-15 o.>15; 2OF=5er, 10-15;
2UF=4UF+4♥, 10-15; 2SA=4-4UF, 10-15; 4.H: nat.
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Gegen weak two: 2SA=ca. 16-18 P; Farbr. 5er, ca.14-17;
X=Take-Out, ca. 14-17 o. >17 (=> mod. Lebensohl-Antw.)
Gegen 2♦ Multi (stark o. schwach): X=Take-Out, kurz in ♠
2♦ Multi (nur schwach): X=♥+UFen, 2♥=♠+UFen, 2♠/3♥=nat
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Gegen Eröffnungen ab 15 P: Timbuktu
Gegen 1 ♣: nat, wenn wir in Gefahr und Partner
ungepasst, sonst Timbuktu , außer X=bel. ab 14 P.
Nach Negativ-Kontra des Gegners
XX ab 10, 2SA=einl. mit Fit, Hebung 3er-Stufe: präemptiv
neue Farbe auf der 1/2er-Stufe: 4/5er, 5-9

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel		In Partners Farbe
Farbe	4., xxx..., Fxx, Fx, xx		dito außer xx
SA	4., xxx..., Fxx, Fx		dito
Nachfolg.	dito		dito
Andere: K von Double-AK im Farbkontrakt			
Ausspiele			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	AK..., Ax	AKB o. besser	
König	KD..., AK, Kx	KD10 o. besser	
Dame	DB..., Dx	ADB, DB9 o. besser	
Bube	B10..., Bx, KB10	AB10, KB10, B108 o. b.	
10	10x, D109, K109	1097 o. b., inn. Seq.	
9	Top of nothing	Top of nothing	
Hoch-x	Double-Figur	Double-Figur	
Klein-x	kl. Double, Fxx...	Fxx...	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Attitude	Längenmarke	direkt
	2 Längenmarke		
	3		
SA	1 Attitude	Längenmarke	Lavinthal/dir.
	2 Längenmarke		
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Attitude: klein=positiv, Längenmarke: klein=gerade			
Gegen SA: Bis incl. 5. Stich Lavinthal, ab 6. Stich direkt			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Stil: ungereizte F. o. ab ca. 16P (nach 1♣ ab 14 P. mögl.)			
Bes. Antw: Überruf=4/4 OF, 8-11 o. bel. ab 12P;			
Nach UF-Eröffn: 3♣/♦=5er ♥/♠, 8-9 P., 3♥/♠=5er ♥/♠, 10-11 P.			
Reopening: kann schwächer sein			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativ-Kontra bis 1♠ und nach 1♦-2♣, 1♣-2♦			
Support-X bis 1♠			
Responsive-X bis 3♦			
1♠, 2♥, 2♠, 3♥, X=Einladungs-X in OF			
1♠, 2♦, 2♠, 3♦, X=Strafe, 3♥=♠=Einl.			
Ausspiel-X auf künstl. Gebot, wenn noch nicht gereizt			
Strafkontras i.A. ab 2♠ (bis auf obige Ausnahmen)			
X/XX können bei Antworten benutzt werden			

♠ ♡ © **DBV e.V.** ♦ ♣
 Kategorie: Brown Sticker
 Club: **BTSC Hannover II** Turnier: Team 3. BL 2020
 Paar: Sabine Flory
 Jürgen Flory

SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil: 5er OFen
kaum ungewöhnliche Weiterreizungen
Timbuktu auf starke Eröffn. und teilw. auf 1♣-Eröffnungen
1 SA Eröffnung: (11+)-14 Punkte
2 über 1 Antworten:
immer ab 9+ Punkten, auch nach und in Gegenreizung
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
Timbuktu auf starke Eröffn. und teilw. auf 1♣-Eröffnungen:
a) X/Farbe=EF (5er) drüber oder ZF (4-4) drunter,
b) X/SA= auseinanderliegender ZF (4-4)
2♣: 20-23 Punkte beliebige Verteilung oder 8 Stiche oder
SA mit 20-21 oder 24+-26 Punkten oder
6er♦ mit Werten in ♦, 5+-10 Punkte
2♦: >= 24 Punkte beliebige Verteilung oder 9 Stiche oder
SA mit 22-24- oder >= 27 Punkten oder
weak two in einer OF
2♥: 4/4 o. 5/4 in OF, 5+-10 P.
2SA: 5-5 in OF o. 5er♥+4er UF, 5+-10 P.
3SA: Gambling (stehende UF)
4♣: 5♣+5♠, schwach
4♦: 5♦+5♠, schwach
4SA: aneinanderliegender Zweifärber, schwach
Forcing Pass Sequenzen
1SA, X (nur stark), Passe: verlangt XX
1F,X,XX,1/2F,passe
Wichtige sonstige Bemerkungen
Nach Gegenreizung bleibt neue Farbe forcing
Bluffs
fast nie, keine Absprachen

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	2 ♦	3-3 in UF oder ♣ > ♦ 11 ⁺ -19 P.(20P bei 5/4 Vert.)	Inv. minors o. Truscott; 2♦=5/4 OF, 0-5 P.; 2OF=6er,0-5 P.; 4♣=As-Frage; 4♥♥♣ Cuebid (1. K.)	nach Inv. minors: a) 2/3SA=12-14/15-19 P., Stopper in allen Farben; b) 3♣=12-14P.;	
1 ♦		3	2 ♣	4er♦ oder 4-4-3-2 11 ⁺ -19 P.(20P bei 5/4 Vert.)	Inv. minors o. Truscott; 2OF=6er,0-5 P.; 4♦=As-Frage; 4♣♥♠ Cuebid (1. K.)	nach Inv. minors: a) 2/3SA=12-14/15-19 P., Stopper in allen Farben; b) 3♦=12-14P.;	
1 ♥		5	1 ♠	nat., ca. 11 ⁺ -19 Punkte	Truscott, 2 SA=Fit ab 16P.; 2♠/3♠/3♦=einl.o.Schlemm-Splinter; 3♠=bel. Partie-Splinter; 4♠/4♦=4/3er♥, konstr., 4♥=Fit+Vert.	Romex (nächstes Gebot bel. short suit trialbid, ansonsten long suit trialbid); 2SA => 1./2. Stufe: gutes 4er/UF-Splinter, 3SA=♠-Splinter;	
1 ♠		5		nat., ca. 11 ⁺ -19 Punkte	Truscott; 2 SA=Fit ab 16P.; 3♣♦♥=einl.o. Schlemm-Splinter; 4♣♦♥=Partie-Splinter	Romex (nächstes Gebot bel. short suit trialbid, ansonsten long suit trialbid); 2SA => 1./2. Stufe: gutes 4er/UF-Splinter, 3SA=♥-Splinter, 4♥=♥-Chicane;	
1 SA				11 ⁺ -14 Punkte	2♣=Stayman o. 6er UF schwach; Transfer; 2♠=mind. Partief., verneint 5er oder längere OF, fragt nach 4er Farben	Transfer => ab 13 P. Romex mit 4erTrumpf; 2♠=> 2SA=4-4OF, 3SA=4-4UF; Lebensohl mod.;	
2 ♣	X	0		20-23 o. 8 Stiche o. SA 20-21/24 ⁺ -26 o. 6er♦,5 ⁺ -10 (1./2. H.: mit Werten)	2♦=neg. Relay; 2 OF/3♣=5er ab ca. 16 P.; 2SA=Ogust	2SA Ogust=> 3UF/OF Min/Max, höhere Farbe=2 Top in ♦; starker SA => Baron, Transfer	
2 ♦	X	0		>23 P. o. 9 Stiche o. SA 22-24 ⁺ /> 26 o. 6er OF, 5 ⁺ -10 P.	2♥ verl. passe mit ♥-weak two; 2♠=einl., wenn ♥-Fit; 2SA=ab ca. 14 P.; 3♠/♦=eigenes 6er ♥ einl./forc.; 3♥=3/3 in OF, schwach; 3♠=eigenes 6er ♠ forc.	2♠=>passe=6er♠ schwach,3/4♥=6er♥ 6-8/9-10P., andere Antwort=stark; 2SA=>3♠/♦ 6er ♥♠, 6-8P; 3♥/♠ 6er ♥♠, 9-10P;	
2 ♥		4		4/4 o. 5/4 in OF, 5 ⁺ -10 P.	OF=zum Spielen; 2SA=ab ca. 14 P.; 3UF=6erUF, bis ca. 14 P.,	2SA => 3♦/3SA=4/4 OF+Min/Max; 3♣/3OF=5/4erOF+Min/Max	
2 ♠		5		5 ⁺ -10 Punkte, 5er♠+4erUF	2 SA=ab ca. 14P., 3♠=POC; 3♦/♥=6er, ab ca. 16P.; 3♠=sperrern	2SA => 3♠/♦=4er UF,Min; 3♥/♠=4er♠/♦,Max	
2 SA	X	5♥		5-5 in OF o. 5er♥+4erUF, ca. 5 ⁺ -10 P.	3UF=POK; 3♥=schwach; 3♠=stark, >=3er♠; 3SA=stark, < 3er♠	3♠=> 4♠, wenn 5er♠, sonst 3SA 3SA => passe, wenn 5er♠, sonst 4UF (2. 5er Farbe)	
3 ♣		7		5 ⁺ -10, 1./2. H.: 2 Top, 3./4. H.: 6er♣ mögl.	neue Farbe nat., forcing ab. ca. 16 Punkten		
3 ♦		7		5 ⁺ -10, 1./2. H.: 2 Top, 3./4. H.: 6er♦ mögl.	neue Farbe nat., forcing ab. ca. 16 Punkten		
3 ♥		7		Sperrerröffnung			
3 ♠		7		Sperrerröffnung			
3 SA	X			AKDxxxx o. Akxxxxxx in UF, in 1/2. Pos fast keine Nebenwerte	♠=POC, 4♦ fragt nach Single (=> 4OF=OF-Single, 4SA=Single in anderer UF)	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣	X	5		5♣+5♠, schwach	4♦/SA=As-Frage für ♠/♠; 4♥ nat.	RKCB (0/3, 1/4, 2/5-D, 2/5+D, 2+bel. Chicane, (1+Chicane)),	
4 ♦	X	5		5♦+5♠, schwach	4♥/SA=As-Frage für ♦/♠	Frage nach platz. Königen (0, niedr. o. andere, mittl. o. and., höchst. o. and., alle)	
4 ♥		7		Sperrerröffnung		Josephine (0,1,2,3)	
4 ♠		7		Sperrerröffnung		Exclusion Blackwood	
4 SA	X			aneinanderliegender 2-Färber schwach	5♠=Ende, wenn ♠+♦; 5♦=POK		