

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, 1SA=poln
Reizt der Gegner dazwischen:
neue F.1er-St. forcing, auf 2er-St.nf, nur nach wj ist 2er-St.= forcing
2SA = einladend mit Fit in der eröffneten OF
Fitjump (nach Zwischenreizung)
<b>1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)</b>
<b>2./4.Pos. 7 – 15 FP, zeigt 4er OF und 5er+ UF</b>
▷ 2 in Farbe: pass or correct, 3 in Farbe: preemptiv, 2 in Erö-Farbe fragt nach unbekannter OF und Stärke und ist min. einladend,
▷ 2 SA = einladend
<b>Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)</b>
Spr in 2 OF = 6er 11-14 FP, Spr in 3 UF = schwach
▷ Neue Farbe Rf, 2SA = einladend
Überruf fragt nach Stopper, 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 M & 5+ m gegen SA 15+FP, 2♣ = both M, 2♦ = one 6+M, 2♥/♠ = 5♥/♠ & 4+m, 2NT= both m, 3♣/♦ = 6+m
<b>Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>
Neg. X ab 4er Stufe Optional X
<b>nach X auf weak two = Lebensohl,</b>
<b>Leaping Michaels</b> gegen W2/schwache 2Färb/Wjump
↳ mindestens eine Farbe ist bekannt
<b>Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen</b>
Multi Landy: 2♣ = both M, 2♦ = one 6+M, 2♥/♠ = 5♥/♠ & 4+m, 2NT= both m, 3♣/♦ = 6+m, x = ♣, 1♦/♥/♠ = konstr., 1SA=poln beide UF mögl.
<b>Nach Negativ-Kontra des Gegners</b>
neue Farbe auf 1er-Stufe forcing, auf 2er-Stufe nonforcing, Fitjump
<b>Nach XX und nach Straf X gibt es nur noch direkte StrafX</b>

Aussspiele und Markierung			
<b>Aussspiele (grundsätzlich)</b>			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
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
1	pos. / neg.	Länge	direkt
Farbe	2 Lavinthal		
3	Länge (nach K)		
1	pos. / neg.	Länge	Lavinthal
NT	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, 11+ Überruf			
Info-Kontra in vierter Hand ab 8F mit Vorschlag Strafpass			
<b>Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras</b>			
<b>1UF – p – 1OF – Gegner reizt – x/xx= 3er-Anschl. (support- x/xx)</b>			
1 in UF – x – 2/3 in UF – x zeigt 4-4 in OF (responsiv- x)			
<b>1 SA – 2 in F – x ist negativ (StrafX über pass)</b>			
<b>1 SA – 3 in F – x negativ, fragt tendenziell nach Stopper</b>			

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie:	<b>Brown-Sticker</b> <span style="float:right">Version: 1.12.19</span>
Club:	<i>BC Wuppertal</i> <span style="float:right">Turnier: <i>3. BL</i></span>
Paar:	<i>43724 Martin Auer</i> <i>10995 Christian Glubrecht</i>
<b>SYSTEM Zusammenfassung</b>	
<b>Genereller Stil</b>	
<b>ACOL</b> aber 1♠ nur mit gutem 4er ♠, sonst 1♣ = 3er ♣	
Längere Farbe zuerst, 4er-Längen von unten nach oben	
1 SA Eröffnung: 15 - 17	
2 über 1 Antworten: ab 10 FP	
3.Hd Eröffnung: variabel, kann stärker / schwächer sein	
1OF – 1♠/1SA – 2♣ = GAZZILLI	
<b>Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern</b>	
2♣ = Multi: beide OF 5+/4+ (selten 4/4) ca 5-11 FP oder SA 22-23 oder SF/PF in OF	
2♦ = Multi: weak-two in 1er OF, bei ungep. P.~5 Spielstiche oder SA 24-25 oder Semif UF ohne Interesse an OFn	
2♥/2♠ Muiderberg = Zweifä 5M+5m oder 5M+4m, 6-10 FP	
2 SA = SA 20-21 FP	
3 SA = gambling ohne Nebenwert	
<b>Forcing Pass Sequenzen</b>	
1SA – (X) – pass = f1 verlangt XX	
<b>Wichtige sonstige Bemerkungen</b>	
Gegen alle 1♣-Erö spielen wir <b>Multi Landy</b> ( <b>Brown-Sticker</b> )	
<b>Bluffs</b>	
selten	

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz .Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	4♥	4+♣ mit 11-20 FP, SA 12-14 oder 18-19, 4-3-3-3 mit schlechten ♠	2♣ = inv. m = 4er+♣ ab 10FP =>, 3♣ = 5er+♣ 0-6FV, 2♦ = 5er+♣ 7-10FV, 2♠ = 6er mit 3-6FP; 2♥ = 4er ♥ + 5er ♠ 1♥/♠ =>	=>2♥/♥/♠ zeigt Stopp ab 12 FP, 3♦/♥/♠ zeigt Kürze ab 14FP, 2SA/3♣ = 11-13 FP passbar, 3SA = 18-19 FL => Erö: 1♠/1SA =>Antw: 2♣ = Check-Back Stayman	
1 ♦		4	4♥	4+♦ mit 11-20 FP	2♦ = inv. m = 4er+♦ ab 10FP =>, 3♦ = 5er+♦ 0-6FV, 3♣ = 5er+♦ 7-10FV, 2♠ = 6er mit 3-6FP; 2♥ = 4er ♥ + 5er ♠ 1♥/♠ =>	=>2♥/♠/♠ zeigt Stopp ab 12 FP, 3♣/♥/♠ zeigt Kürze ab 14FP, 2SA/3♦ = 11-13 FP passbar, 3SA = 18-19 FL => Erö: 1♠/1SA =>Antw: 2♣ = Check-Back Stayman	
1 ♥		4	4♥	11 – 20, 18er-Regel erfüllt	Hebung = 6-9 FV, 1SA = 6-9 FP, 2F = ab 10 FP, 2SA Slamintr. mit gutem Anschluss, 1♠/1SA =>	Romex Trial Bid: langer Weg = Kürze, kurzer Weg = Länge; auf 2SA zeigt Erö Single/Chicane, danach ChicaneAssfr.1430 => Erö: 2♣ (auf 1♠/1SA) = GAZZILLI	2 ♣ = Drury aber nicht auf 4.Hd Erö
1 ♠		4(5)	4♥				
1 SA			2♠	15 – 17, ausgeglichen	2♣ nf. Staym (evt. ohne 4er OF), 4-Transf., Smolen Spr in 3♥/♠=PF = Single in gereizter OF 31 54 nach konv. 2♣/2♦/X = Syst on, nach Straf X = äDONT: F= 2Färb & XX= 1Färb & Pass verl XX, Lebensohl	nach x und pass xx, nach x in vierter Hand zeigt xx 5er UF, nach x, p,xx,p zeigt 2♣ beliebiges 4-3-3-3, 2♦ 4-4-4-1, erst Staym. dann 2♠ fragt nach 5er-UF danach reizt Antw. ggf seine Problem-OF => 3SA oder 4-3 OF Fit	
2 ♣	x	0	4♥	Multi: beide OF 5+/4+ (selten 4/4) ca 5-11 FP oder SA 22-23 oder SF/PF in OF	2♦ fragt, 2SA lädt ein, 2/3/4 OF = to play	erst 2♦, dann 2SA vom Antw. = PF fragt nach weiterer Verteilung	
2 ♦	x	0	3♠	Multi: weak-two in 1er OF, bei ungep. P.~5 Spielstiche oder SA 24+FP oder Semif UF ohne Interesse an OFn	2♥ pass or correct, 2♠ pass or 4♥ mit Maximum, 2SA fragt Farbe+Stärke, 3 SA to play	natürlich	
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			3♠	20 – 21, ausgeglichen	Transfer, Puppet Stayman		
3 ♣		6/7		6 – 9 Einfärber, in 1. und 2. Hand oft mit zwei Topfiguren	OF nat PF, 3♦ fragt nach 3erOF =>3SA=keine/ 3♥/♠ = 3er♠/♥ invers / 4♦ andere UF=33OF		
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, 4♦ fragt nach Kürze	<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	