

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
1er St.= 8+ - 15 (17) Pt, ab 4er, 2er St.= (8)10+ - 15 (17) Pt
AW: neue F auf 2er-St. = 8-13 Pt, <u>Cue</u> = 3er-OF-Fit 8+Pt/ 3+ UF-Fit 9+Pt/ bal. 11+Pt/stark 14+ Pt OF: 3OF=0-6 Pt+ 4erF / 3OF-1/-2 = 8/7Loser +4er Fit
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2te Hd. 15-18 HCP, 4te Hd. 10-14 HCP Antworten siehe 1SA-Eröffnung / Trf-Lebensohl
(1x)-p-(1y)-1NT = 15-19
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
2OF: 2-11 Pt, 5+: 2SA: 3T=Mn 3K=5er,Mx 3C=6er,Md = 3P=6er,Mx 3OF-1: 4OF, 7 Loser. INV 2 SA: 5-5, niedrige Ungereizte 6-10 od 16+ (1♣) 2♦: 5/5 ♦/♠ 6-10 od 16+ 3 ♣/♦/♥/♠: 6+ destruktiv, 3 SA: „to play“
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
2OF: OF2 + ♣ 5/5 6-10 od 16+ / 3OF: ?Stop , 2UF: 5/4 OF 6-13Pt / 5/5 6-any Pt / 6/4 6-15 Pt -> 2SA? 3♣/♦=Min o 6/4-Max ♥/♠ / 3♥/♠=Max ♥/♠ / 3SA=5/5 3♣/♦(Cue)=Fit INV+
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
X=15+(wk)/, 4+/5+ OF/UF, 2♣=OF4+/4+, 2♦=1OF, 2♥/♠=OF/UF 5/4, (o. 4/5 (wk N)), 4.Pos X=10+Pt 2 SA=2-Färber: UF schwach o. beliebig stark, 3Farbe=pre.
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Neg. X Wk2, Multi: Lebensohl, 2 SA = 15-18, 3 SA = 19-21 2K-Multi: X = 3+♥C o. stark, Leb Cue: 99%: 2-Färb, 1%: extrem 1-Färb (Non-) leaping-Michaels
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
1SA=5/4UF o. 6K, 2T=2M, 2K=1M, 2OF=5M + 4m
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Re=10+Pt, new suit 1st level forcing, 2nd level nf (6-11) Invert. Minor, weak Jump, OF: (2NT/3OF-1) = INV, 3NT=GF

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	1. / 3. / 5.	dto	
NT	1. / 3. / 5.	dto	
nachf.	dto	dto	
Andere: 4. gg. SA, falls 3. zu wertvoll			
Ausspiele (SA→K=Deblock (Länge); A/D/B→pos/neg)			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AKxx, AK	AKx(x), AKBx	
König	AKx, AKxxx, KDx	AKBxx, KD10xx	
Dame	DB, DB10x, AKDx	DB10x, KDx, ADBx	
Bube	B10+, (A/K)B10+, Bx	B10+, (A/K)B10x, Bx	
10	(H)109x, 109+, 10x	(H)109x, 109+, 10x	
9	9x, H98x, 9xxx	9x, H98x, 9xxx	
Hoch-x	XxX, XxXx	XxX, XxXx	
Klein-x	HxXx, XxX, XxxxX	HxXx,, XxX, XxxxX	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners	Gegners	Abwurf
Farbe	1	Länge/Attitude	Lavinthal
	2		
	3	Lavinthal	
NT	1	Länge/Attitude	Smith
	2		
	3	Lavinthal	
niedrig= gerade Len, ggf. positiv, NT: Att auf A,D,B-Aussp. + Foster + Smith-Peter (niedrig positiv) Trumpf(Dänisch) Lav: 2,5,8 niedrig / 4,7,10 hoch / (3,6,9 neutral)			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Verspricht OF oder ab 16 HCP beliebig			
Farbsprung 8-11HCP; UF 9-11 Pt			
Cuebid = GF oder beide OF einladend			
Reopening ab 8 HCP			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-)			
Negative-X bis 3 ♠			
Responsive-X bis 3 ♠, aber 1♠ - 2♦ - 2♠ - X = Cue-X			
Support-X + XX bis 2OF			
Fit-Situation: 3OF-1: X=Fit+INV(Eigen-/Gegen-Reiz)			
KK-Hema-Uli-240611.docx			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: _____ 11.06.24

Club: _____ Turnier: _____

Paar: _____ Hema Adhikary _____

_____ Uli Schweding _____

SYSTEM Zusammenfassung	
Genereller Stil	5542, variabler SA, Eröffn oft 10+ Pt
1 SA = 9-12 Pt 1. + 2. Hd weiß, 3. Hd weiß gg rot / sonst 1.+ 2. Hd 14 - 16 Pt, 3. + 4. Hd 15 - 17 / (5er OF möglich)	
1♣=2+, Sa-Typ kann 5♦ haben 1♦=10+, Unbal, 5+♦, außer 4441T od 3. Hd	
1♠-1♦ Walsh / 1♠-1M may have longer ♦ (Walsh) 1♠-1y, 1/2SA: OPN may have 4+ cards M	
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern	
1 SA = 9-12 Pt 1. + 2. Hd weiß, 3. Hd weiß gg rot / sonst 1.+ 2. Hd 14 - 16 Pt, 3. + 4. Hd 15 - 17 / (5er OF möglich)	
2♦ = Multi, 4(0)-10 mit 5+er OF, SF in UF, 21-22 SA 2♥ = 4-10 mit 5+er ♥+ 4+er ♣/♦/♠ 2♠ = 4-10 mit 5+er ♠+ 4+er ♣/♦/♥	
3 F = 4(3)-8(9) destruktiv 3 NT gambling = solid 7+ cards minor, max.1 Neben-König Invert. minors: 1m / 2m=10-12 / 2NT=0-5 or 12+ / 3m = 6-9	
Forcing Pass Sequenzen	
nach Relay: Steps,	
Wichtige sonstige Bemerkungen	
3.Hand: 1 UF, 1OF: 4+ ab 8Pt, Nach Gegenreizung oft Transfers	
Bluffs: selten	

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz. Kart	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	GEPASSTE HAND / INTERVENTION
1♣		2	3♠	10-22, Nt-Typ kann 5♦ haben (Walsh; inverted. m)	1♦ = may be 3334 5-7; 1SA = 8-10; 3♦/3M=splinter 2♣/2NT/3♣ 10-12 / 0-5 or 12+ / 6-9 ♣ fit ⇒ 2♦ 5-9, 5♠+4♥ ⇒ 2M 3-7, nat 6 cards ⇒	1♣-1♦/♥/♠-1NT ggf 4M → 3-wayCB, 1♣-1M:2N=Fit, 15+, 1♣-1♦:2N=17-18 3♣ (after 2NT) = nf Rel 1♣-1M:2♦=17+ art od Nt 1♣-1M: 2 oM analog 1♦ 2NT?: 3♣=5/5, 3♦? 3♥/♠/N =Mn/Mx(♣/♦ Kü) 3♦/♥= Min/Max 3♠=6♥/5♠ 2NT = ? : 3M/N =Min/Max, 3♣/♦=Min/Max mit 4♣ o. ♦, 3♥(2♠)=6♠4♥ Mn	1m-(X)-4m = pre Cheap-Trf 3Sa=5♥/6♠ Comp : oft art (trf)
1♦		4	3♠	10-22 UNBAL außer 3.Hd (invert. m) 4er nur bei 4441	2♦/2NT/3♦ = 10-12 / 0-5 or 12+ / 6-9 ♦ fit ⇒ 3♣ = 6+♣ 9-11 inv (others see 1♣), 2♣ forc bis 2 Sa 1SA = 6-10-; 3M=splinter, 2M 3-7, 6er	3♦ (after 2NT) = nf relay, 1♦-1M: 1N=17+(6♦ o. 4♣), 1♦-1M: 2N=Fit, 15+ 1♦-1♠: 2♥=nat 17+ o. 6♦ 3♠ 14+, 1♦-1♥: 2♠=6♦ 3♥ 14+, 2NT = ? : 3M/N =Min/Max, 3♣/♦=Min/Max mit 4♣ o. ♦, 3♥(2♠)=6♠4♥ Mn	Cheap-Trf Comp : oft art (trf)
1♥		5(4)	3♠	11 - 22 Pt 3.Hand ab 4, ab 8 Pt	2SA/3♣/3♦ = Fit, GF+/INV+/INV / 3♥ = 0-6 Pt, 4er / 1SA= 6-11 o. Fit 4-6, 2♥ = 3er 7-9 o. 4er 9 Loser, 3♠: bel. Mini-Splin / 3SA,4UF=Max-Splin, 2♠=6er, 3	2SA: Scan (3/4♥, 3Sa oh. Kü (Mx/Mn/14-17)), 3x= Kü, 4x=4er, 3♣: 3♦: 4♥= 7 Lo oh Kü / 3♥/SA = 3er oh Kü 10-11/12-15 / Rest 9-12, Kü -7	Drury (gepasst), 2♦ = 12-13Pt Comp : oft art (trf)
1♠		5(4)	3♠	11 - 22 Pt 3.Hand ab 4, ab 8 Pt	2SA/3♦/3♥ = Fit, GF+/INV+/INV / 3♠ = 0-6 Pt, 4er / 1SA= 6-11 o. Fit 4-6, 2♠ = 3er 7-9 o. 4er 9 Loser, 3SA: bel. Mini-Splin / 4UF,4♥=Max-Splin, 3♣=6er,	2SA: Scan (3/4♠, 3Sa oh. Kü (Mx/Mn/14-17)), 3x= Kü, 4x=4er, 3♦: 3♥: 4♠= 7 Lo oh Kü / 3♠/SA = 3er oh Kü 10-11/12-15 / Rest 9-12, Kü GF	Drury (gepasst), 2♦ = 12-13Pt Comp : oft art (trf)
1 SA				9-12 Pt 1.+2. Hd weiß, 3.Hd weiß gg rot / 1.+2. rot 14-16 Pt sonst 15-17 Pt, 5er-OF möglich	Staym nonf., 2♦/♥, 4♦/♥=TRF, 3♥/♠ = 14/41 M GF 3♦/4♠ = 5/5 OF INV / GF, 2NT=5/5 UF wk/strong 2♠=a) bal. INV, b) weak ♣or♦, c) SI ♠or♦, d) 5431/6430 ♣+♦ GF 3♣=Pupp.Staym (s.2NT)	Trf 2OF: Break= Fit (2NT= Min), 2NT(5/5UF): 3m=pref → 3OF=Kü+GF 2♠:2NT/3♣= Min/Mx → 3UF=wk, 4UF=opt. RKC, 3OF=Kü., ♣+♦ GF Nach (X): Re=1F / 2m=m+♥ / 2M=Compet / pass→ Re: 2♣=♣+(♦/♠) / 2♦=♦+♠, 2♥=♥+♠,	Nach (X): pass → Re, dann 2♣=4er+ 2. 4er F (GegRz): 2NT= Lebensohl, 3x= Trf
2♣		0	-	1. FG m/M, 2. SF M 3. NT 23+	2♦ = 0-1 Contr, 2♥/2♠/3♣=2/3/4 Contr. 2NT= 1 Kö, ca. 2 Damen	2M = SF/GF → next step = 2. negative 3M = GF	over int.: Steps (2NT bleibt), ab (2NT) X= 2+ Con., Cue= 3F, 1+Con
2♦	X	0	-	Multi, 4-10 mit 5+er OF, SF in UF, 21-22 SA	2♥ = schwach o. INV+ ♠, 2♠ = ♥-Fit, 2SA = forc, 3♣ = INV beide OF, 3♥ pre beide OF, 4♠/4♦ = reiz TRF→OF / OF direkt	2♦-2SA→: 3♣ Mn any/ 6♠Mx (3♦? 3♥/♠/NT= 6er♥/♥/ 6♠Mx) 3♦/♥=6er ♥/♠Md 3♠=6er ♥Mx stark : 3SA (Baron, TRF) / 4UF=bed. RKC 3♣= INV ♥/♠: 3♦= SA, 4+OF, 3SA=SA oh. OF, Rest Mn/Mx/4UF=SF Nach 2♦ (X) → Syst=on / Re = Puppet nach ♥ → legt dann Farbe fest	
2♥		5		2-Färber 4-10 HCP 5+er ♥ + 4+er beliebig	2♠ = schwaches Relay 3+♠, 2SA = forc Relay (ev. schwach), 3♦=INV♥, 3♥=pre	Nach 2♥ (X) → Syst=on / Re = Puppet nach ♠ → legt dann Farbe fest 2SA-> 3♥=4♠ Min, 3♠=5+♠ Min, 3SA= 4♠ Max	
2♠		5		2-Färber 4-10 HCP 5+er ♠ + 4+er beliebig	2SA = forc Relay (ev. schwach), 3♣=POC, 3♥= INV ♠, 3♠=pre	Nach 2♠ (X) → Syst=on / Re = Puppet nach ♣ → legt dann Farbe fest 2SA-> 3♥=4♥ Min, 3♠=4♥ Max, 3SA= 5+♥ Max	
2SA				19-20HCP, 5er-OF möglich	3♣ = Puppet, 3♦/♥ + 4♦/♥ = TRF 3♠ = m-suit Staym; 4♣ = 5-5 M	Trf Break: Step 2/3/4/6 = 2erOF, 5er OF2 / 3er Fit/ 4er Fit max/ 4er Fit min Pupp: 3♦/♥/♠/NT = ggf 4♠/4er♥/5er♠/5er♥ 3♦: 3♥/3♠ =4♠/5♠+4♥	
3♣/♦		6+		4-8(9) Pt, destruktiv / 2. 6-9 Pt	4♠/♦ = pre (pas/X), INV(Reiz), 4♦/♣=RKC		
3♥/♠		6+		3-9 Pt, destruktiv			
3SA	X	7		Gambling; max. outside-king	4♣ =Poc, 4♦ = forcing Relay →	4♦ → 4♥/♠/NT = ♥/♠/other m-control; 5m = 7222	
HIGH LEVEL BIDDING							
4♣		6+		Pre		RKCB 1430,20,21 (ggf bedingt), Gerber, 2 SA nach 1-OF-Eröffnung = Fit GF+, Inverted Minors, Splinter, Mixed Cues, Long Suit Trial Bids	
4♦		6+		Pre		Josephine, 3-wayCB, Excl. RKC, Scan: K von unten, Cheap-Trf	
4♥/♠		7		nat, taktisch		Over X/bid vs our relays: pass = 1 st step, (XX/bid = 2 nd step)	
					KK-Hema-Uli-240611.docx	After disturbed RKCB: mod. ROPI, DOPI, DEPO	

Ich habe die Gebote erweitert und schon in die Karte geschrieben. Was sagst du dazu?

Trf Break: Step 2/3/4/6 = 2erOF, 5er OF2 / 3er Fit/ 4er Fit max/ 4er Fit min

Bedeutet:

3K

3C	2er C
3P	2 C, 5 P
3SA	3er C
4T	4er C, Max, 7+ Kontrollen, nicht 4333
4K	unbelegt wg. Re-Trf
4C	4er C, Min , 6- Kontrollen oder 7 Kontr., aber 4333

3C

3P	2er P
3SA	2 P, 5 C
4T	3er P
4K	4er P, Max, 7+ Kontrollen, nicht 4333
4C	unbelegt wg. Re-Trf
4P	4er P, Min , 6- Kontrollen oder 7 Kontr., aber 4333