

GEGENREIZUNG UND KOMPETITIVE REIZUNG
<b>ÜBERRUFE (Stil, Antworten, Reopening)</b>
Auf 1er Stufe: 8-15 // auf 2er Stufe ohne Sprung: 10-17
Farbwechsel ohne Sprung: auf 1er Stufe: 4+ Forcing, auf 2er Stufe: 5+ nF // auf 3er Stufe: 5+ GF
Farbwechsel im einfachen Sprung: auf 2er Stufe: 5+ nF, auf 3er Stufe: 5+ GF
<b>1NT ÜBERRUF (2./4. Position, Antworten, Reopening)</b>
Nach 1♣ Precision, falls gepasst oder in Sandwichposition = polnischer NT -> Überruf bzw. 2♦ fragt nach Stärke und Verteilung sonst 2. Hand 15-17, 4. Hand 10-14 = nat., danach System on
<b>SPRUNGGEGENREIZUNG (Stil, Antworten, Unusual NT)</b>
Schwache Sprünge, (1F)-2 andere F mit Sprung w2, 2NT danach -? Reopen: auf 2er Stufe 9-13FP, auf 3er Stufe 8-8,5 Stiche
<b>CUE-BID + SPRUNG-CUE-BID (Stil, Antworten, Reopening)</b>
(1F)-2F Michaels, (1F)-2 andere F mit Sprung w2, 2NT danach -? Sprung-Cue fragt Stopper
<b>GEGEN 1 NT (stark, schwach, 2./4. Hand)</b>
X: Punkte // 2♣: beide OF // 2♦: eine OF // 2OF: gereizte OF+UF // 2NT beide UF // 3UF konstruktiv // 3OF pre X vom gepassten Partner: immer polnischer NT
<b>GEGEN SPERRANSAGEN (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>
Leaping Michaels, (3OF)-4NT = beide UF Gegen Multi: X = analog Info-X gegen 2♣
<b>Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen</b>
2♣: nat // 2♦: W 2 OF // 2♥/2♠: Zweifärbler Auch nach 1♣-1♦ vom Gegner Gegen 1♣ Precision zusätzlich 1NT polnisch; X = 9+ FP

AUSSPIELE UND MARKIERUNGEN			
<b>Ausspiele (grundsätzlich)</b>			
	Ausspiel	In Partner's Farbe	
Farbe	2./4./6.	2./4./6.	
NT	2./4./6.	2./4./6.	
Subseq	2./4./6.	2./4./6.	
A/D fragen Attitude, K fragt Count, 2te von schlechten langen Farben			
<b>Ausspiele</b>			
Ausspiel	Vs. Farbe	Vs. NT	
As	A+, AK+, AKD+, AF+	A+, AK+	
König	Kx, AK+, KD+, AKD+	Kx, AK+, KD+, AKD+	
Dame	Dx, KD+, DB+, ADB+, AKD+	Dx, KD+, DB+, ADB+, AKD+	
Bube	Bx, B10+, KBx, FB10+	Bx, B10+, FB10+	
10	10x, F10x, 109+, F109+	10x, F10x, 109+, F109+	
9	F9x	F9x	
Hi-X	Fxx(+), xxx+	Fxx(+), xxx+	
Lo-X	xx, Fxx, xxx+, Fxxx(x), Fxxxx(x), Fxxxxxx	xx, Fxx, xxx+, Fxxx(x), Fxxxx(x), Fxxxxxx	
<b>REIHENFOLGE DER MARKIERUNG</b>			
	Partner's Ausspiel	Gegner's Ausspiel	Abwurf
1	Länge, auf A/D Attitude	Lav in Trumpf	italienisch
Farbe 2	Lav	Länge	
3		Lav	
1	Länge, auf A/D Attitude	Smith-Peters	italienisch
NT 2	Lav	Länge	
3		Lav	
<b>KONTRAS</b>			
<b>INFORMATIONSKONTRA (Stil; Antworten; Reopening)</b>			
11+ mit 43 o. 44 in OF, 16+/18+ mit einer 5+ Länge, 18+ beliebig Antw: ohne Sprung NF, NT konstruktiv, Sprung einladend, Überruf forcing			
<b>Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras</b>			
Support-X/XX bis 2OF, Negativ-X bis 4♦, DOPI-ROPI, DEPO 1NT-(X)-XX: 5+ ♣// nach Cue-(X)-XX: zeigt Erstrundenkontrolle 1NT-(p)-2♣/♦/♥-(X)-XX: pen			

W B F KONVENTIONSKARTE
<b>KATEGORIE:</b> <b>BRIDGE-CLUB: Herrenhäuser Printen</b> <b>SPIELER: Maximilian Neumann</b> <b>Wladimir Belfermann</b>
<b>SYSTEM ZUSAMMENFASSUNG</b>
<b>GENERELLER STIL</b>
<b>Better minor</b> 33 in UF: 1♣, 44 UF: 1♦ Multi, Bergen 1NT = 15-17
<b>GEBOTE, DIE BESONDERE GEGENREIZUNGEN ERFORDERN</b>
2♦ = Multi: Weak2 OF, Semiforcing OF, 22-23 BAL 2♥ = 5+ ♥ + 5(4)+ ?? (4)6-10 FP 2♠ = 5+ ♠ + 5(4)+ UF (4)6-10 FP 3NT = Gambling, Seitenkönig möglich 4UF = südafrikanischer Texas (weiß 8-9 Stiche, rot 8,5-9,5 Stiche) 1F-(X)-1NT/2<F = Transfer ab ca. 7FP (1x)-1F-(x)-1NT/2<F = Transfer ab ca. 7FP (1F)-2 andere F mit Sprung w2, 2NT danach -? Scrambling 2NT, Bergen, Lebensohl, polnischer NT gegen 1♣ Precision, falls gepasst oder in Sandwichposition
<b>FORCING PASS SEQUENZEN</b>
Immer nach einem im Angriff angesagten Vollspiel, nach 1F-(X)-XX, nach einer Bergenhebung bis 3OF, Nach Inverted Minor bis 3UF, nach 2 über 1 bis 2NT, nach einem GF bis zur Partie
<b>WICHTIGE SONSTIGE BEMERKUNGEN</b>

<b>NACH NEGATIV-KONTRA DES GEGNERS</b>		<b>BLUFFS</b>
1er Stufe Forcing, 2er Stufe NF		selten: mit Fit und/oder mit gepasstem Partner bzw. gegen starke ♣

ERÖFFNUNG	künstlich X wenn	Min.-Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG
1♣		3	4♦	BAL 3-5♣ 11-14 /18-19 FP // unBAL 4+♣ 11- ca. 21FP	2♥/♠: 6+ 4-7 FP // Inverted minor // 2♣: 4+♣ 10+ // 2♦: 5+♣ 7-9(10) // 3♣: 5+♣ 4-7	2-Way-Checkback // 1♣-2♦-2OF: mind. einladend, Stopper // 1♣-2♦-2NT 15-16 unBAL, beide OF-Stopper
1♦		3	4♦	BAL 3-5♦ 11-14 /18-19 FP // unBAL 4+♦11- ca. 21 FP	2♥/♠: 6+ 4-7 FP // Inverted minor // 2♦: 4+♦10+// 3♣: 4+♦ 7-9(10) // 3♦: 4+♦ 4-7	2-Way-Checkback // nach 1♦-2♣ werden mit Fit Stopper gereizt
1♥		5	4♦	BAL 5+♥ 11-19 FP // unBAL 5+♥ 11-ca. 21 FP	2♣ nat o. ♥-Fit, 2♦ 5+ // 2♠: schwach 6+♣ // 3♥/4♥: PRE // Bergen-Raises // Splinter	1♥-2♣-2♦ Parteeinteresse vs 10-11 und Fit // 1♥-2♣-2♥ keine Parteeinteresse // 1♥-2NT: PF 12+ mit 4+♥ → ♣/♦/♠: Kürze // 1♥-3♣-3♦: Einladung // 1♥-2♥-2♠: beliebiges Single // 1♥-2♥-2NT: BAL o. Loser-Farbe ♠
1♠		5	4♦	BAL 5+♠ 11-19 FP // unBAL 5+♠ 11-ca. 21 FP	2♣ nat o. ♠-Fit, 2♦ 5+ // 3♠/4♠: PRE // Bergen-Raises // 3♥: mind einladend mit 3+♠ und 5+♥ // Splinter	1♠-2♣-2♦: Parteeinteresse vs. 10-11 und Fit // 1♠-2♣-2♠ kein Parteeinteresse // 1♠-2NT: PF 12+ mit 4+♠ → ♣/♦/♥: Kürze in ♣/♦/♥ // 1♠-2♠-2NT: beliebiges Single // 1♠-2♠-3♣: BAL o. Loser-Farbe ♣
1NT			4♦	15-17 ( 5er OF möglich)	2♣: Non-forcing Stayman // 2♦/2♥: Transfers // 2♠: Trf ♣ o. Frage nach min/max // 2NT Trf ♦ o. beide UF // 3♣/3♦: to play // 4♣: beide OF // 4♦/4♥: TRF // 4♠ to play // 4NT: beide UF	1NT-2♦-2NT: min. mit 4er♥, 2♠/3♣/3♦: max, Double+4er♥, 3♥ max 3433 // Analog ♠
2♣	X	0	4♦	PF: UnBAL 9,5+ Stiche o. 22+ // BAL 24+	2♦: 4-7FP // 2♥ 0-3FP // Rest nat, 8+	2♣-2♦/♥-2OF = 5+ Unbal, 2♣-2♦/♥-3OF/♠ 6+ GF
2♦	X	0	2♠	Multi: Weak-two OF // Semiforcing OF // BAL 22-23 FP	2♥/♠: POC // 2NT: F1 Relay // 3UF: nF // 3♥: PRE POC // 3♣: NAT einl. // 4♣/♦ IRKCB // 4♥: PRE POC	2♦-2♣-3♣/ 3♦/♥: min w2 o. Semif/mid/max W2♥ // 2♦-2NT-3♣ minW2/ Semiforcing/ NT // 2♦-2NT-3♦: mid♥/3♥: mid♠/3♣: max ♥/3NT: max ♠ → 4♣: IRKCB
2♥	X	5	3♦	5+♥ 5(4)+ ?? (4)6-10, in 1. Und 3. Hand weiß kann 54 und 4FP sein	2♠: POC // 2NT: F1 Relay // 3 UF/♠: konstr. nF // 3♥: PRE	2♥-2NT-3♣/♦/♥/♠/NT/4♣: min ♣ / min. ♦ / min. ♠ / max. ♣ / max. ♦ / max ♠ → 4UF: IRKCB UF und 4 andere UF: IRKCB ♥, bei ♥ und ♠: 4♣/♦ = IRKCB ♥ / 4♦/4NT: IRKCB ♠
2♠	X	5	3♦	5+♠ + 5(4)+ UF (4)6-10, in 1. Und 3. Hand weiß kann 54 und 4FP sein	2NT: F1 Relay // 3♣: POC // 3♦/♥: konstr. nF // 3♠: PRE	2♠-2NT-3♣: min. ♣ // 2♠-2NT-3♦: min. ♦ // 2♠-2NT-3♥: max. ♣ // 2♠-2NT-3♠: mid.♦ // 2♠-2NT-3NT: max.♦ → 4UF: IRKCB UF und 4 andere UF: IRKCB ♠
2NT			4♦	20-21 NT, 5er OF möglich	3♣ Puppet-Stayman // 3♦/♥ TRF // 3♠ UF-Stayman // 3NT/4♣/♦/♥ TRF	2NT-3♣-3NT keine 4+UF, 4♣ IRKCB ♣, 4♦ IRKCB ♦
3♣		6		Pre	3♦: fragt 3er OF // 3♥/♠: 6+ F1 // 4♦: IRKCB	3♣-3♥/3♠ → 3NT: gute Hand ohne Fit / 4♣: schlechte Hand ohne Fit / 4♦/♥ Fit, Cue-Bid, 4♥/♠ Fit
3♦		6		Pre	3♥/♠: F1 // 4♣: IRKCB	3♦-3♥/3♠ → 3NT: gute Hand ohne Fit / 4♦: schlechte Hand ohne Fit / 4♣/♥ Fit, Cue-Bid, 4♥/♠ Fit
3♥		6		Pre	3♠: F1 // 4♣: IRKCB	3♥-3♠ → 3NT: gute Hand ohne Fit / 4♥: schlechte Hand ohne Fit / 4♣/♦ Fit, Cue-Bid, 4♥/♠ Fit
3♠		6		Pre	4♣: IRKCB	
3NT	X			Gambling, Seitenkönig möglich	x♣: POC // 4♦: fragt Kürze // 4OF: to play	3NT-4♦ (→4OF: Kürze, 4NT: keine Kürze, 5UF: Kürze in anderer UF)
4♣	X	0	4♦	Südafrikanischer Texas ♥	4♦: Fragt nach Kürze	4♣-4♦ (→4♥: keine Kürze, 4♠/NT/5♣: Kürze ♦/♠/♣)
4♦	X	0		Südafrikanischer Texas ♠	4♥: Fragt nach Kürze	4♦-4♥ (→4♠: keine Kürze, 4NT/5♣/5♦: Kürze ♥/♠/♦)
4♥		7		Pre	4♠: RKCB // 5F Cue	
4♠		7		Pre	4NT: RKCB // 5F Cue	
4NT	X			6+5+ in UF	xUF to play	