

DEFENSIVE AND COMPETITIVE BIDDING
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Stil: 8-20 P gute Farbe in Gefahr (selten 4er)
Antworten: n F.: nat F1, 2SA Fit, 3nF 6er invit/Fitbid
n. X: Q-bid= 2er Heb. ohne Ausspielinteresse od. Fit invit+
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Hd: 15+ - 18 bal/semibal SYSTEM ON
Antworten: n. X: pass -> XX [44] od. 5er, XX 5er, 2x 44+
4. Hd: 11-14 meist ausgeglichen
Antworten: SYSTEM ON
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual SA)
Stil: nat Sperransage, schwach bis intermediate
Antworten: 2SA mind. einladend
Unusual 2SA: 2-Färber nicht beide OF
In 4. Hd: Farbsprünge intermediate, 2SA 18-20 SYS ON
Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Stil: Michaels Q-bids (ungepasst konstruktiv ca 6 Loser)
Antworten: 2SA mind. einladend, 3♣ pass/correct
Reopening: Cuebid = OF oder sehr stark
Gegen 1 SA (stark, schwach, gepasste Hd)
vs 1SA: Multi-Landy (dann 2SA invit+) in 4.Hd 2♣ Landy
geg starken SA 15+: X = 5+m 4M polnisch in 2.+4. Hand
geg schwachen SA 16-: X 14+ F2♥ dann t/o-X bis 3♥
In 4. Hd: Landy 2♣ Oberfarben, sonst nat, X 12+
vs 1♣♦ 1SA Überruf: Straf-X, 2♣ Oberfarben
gegen 2SA in 2.+4. Hand: Landy 3♣=beide OF
Gegen Sperransagen (Kontra, Cue-Bid, Sprünge, SA)
X Takeout bis 4♥, gegen 4♠ ist 4SA takeout
n. 3SA fragt 4♣ Handtyp bal/1-Färb. Min/max, 4♥ Trf.
vs. 2/3♦♥♠ leaping+nonleap. Michaels 55+ ♣♦/OF ca 6L
vs. Multi: X=13+bal/15+unbal Leb ON, 2SA 16-18 Sys On
Gegen starke Treff und künstliche Eröffnungen
geg Starke ♣ und ♦ Antwort: X=♥♠ 44+ 11+, 1/2/3x Farbe od. 2-Färber drüber, SA=2-Färber rund/spitz
geg. 2x beide OF: X= 15+ (dann pd X 6+ bal)
Nach Negativ-Kontra des Gegners
2SA invit+ Fit (3♣min, 3♦bal, 3♥♠SA=Kürze)
Sprunghebungen sperren, Sprung Fitbids

AUSSPIELE und MARKIERUNG			
Ausspiele			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3/5	3/5 (ggf. Attitude)	
SA	3/5 (ggf. Attitude)	3/5 (ggf. Attitude)	
nachf.	xx, xxx(x), hoch v. Sequenz	xx, xxx(x) (ggf. Att.)	
Andere:	ggf Farbpräferenz	ggf Farbpräferenz	
Generell 3/5 beim ersten Anspiel und von Restlänge			
Ausspiele			
	gegen Farbe	gegen SA	
As	AKx(+), Ax(+),	AKx; Ax(+),	
König	AKBx, KD(+), AK	AKBx, KDB(+)	
Dame	ADB(+), DB(+), AKD..	KD10(+), ADB(+), DB10(x)	
Bube	FB10(+), B10(+), Bx	FB10(+), B109(+), DB9(+), Bx	
10	F109(+), 109(+), 10x	F109(+), 109(+), 10x	
9	F98(+), 98(+)	F98(+), 98(+)	
Hoch-x	xx,	xxx, xxx(+)	
Klein-x	Fxxx(+), xxx(+)	Fxxxx(+), Fxxx, xxxxx(+)	
gegen SA: Deblockage Figur darunter sonst Länge			
Attitude auf A und D, Tendenz Länge auf K			
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegner Aussp.	Abwurf
Farbe 1.	Att (klein=pos)	Farbvorzug	Farbvorzug
2.	Länge (n/h=gerade)	Länge	Länge
3.	Farbvorzug		
SA 1.	Att (klein=pos)	Farbvorzug	Farbvorzug
2.	Länge	Länge	Länge
3.	Farbvorzug		
1. Abwurf Lavinthal, Smith Peter (Hoch=Switch)			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Stil: Tendenz Takeout bis 2♥ hinter Farbe, bis 3♥ unter F.			
XXX-Konvention geg. künstl. Gebote (Punkte, Takeout, Straf)			
Antworten: Sprünge 9+, Cuebid=F1			
Reopening: X 8+, Farbgebote 8-15, 16+ beginnt meist mit X			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-)			
Resp-X/Comp-X bis 3♥, Punkte-X vs künstl. Ansagen			
Support X+XX (flexibel), Lightner-X, anti-Ausspiel X ab 3x			

Deutsche Konventionskarte
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣
Kategorie:
Club:
Paar: Classen - Ruthenberg
Stand: 6.März 2022
SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil:
Natürlich (5-4-4-3)
1SA Eröffnung: 11-14
2 über 1 Antwort: nat 10+
2♣ 8½+ Stiche oder 22-23/24-25 SA
2♦ Multi Weak-2 OF 5+
2♥ 2-Färber Oberfarben 44+ 4-10
2♠ 2-Färber 45+ 4-10
niedrige X mit Tendenz Takeout
direkte Hebungen mit Tendenz zur Sperransage
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2♦ Multi, 2♥♠ 2-Färber 4-10
Hebungen: direkt comp, via 2SA/Fitbids invit+ 4+ OF, via Q-bid oder Transfer (n. X) = invit+ 3er Hebung
X auf Gegner pass/correct ist takeout oder nat 5+
2SA good/bad auf Gegner 2♦♥♠ (exit schwach oder Heb. invit)
vs 2-Färber: X invit+ no fit, 2SA invit+ 4+ fit, q-bid invit+ 3+ Fit hi q-bid FG mit 4. Farbe; ungereizte Farbe nat nonforcing
Forcing Pass Sequenzen
Invit+ Hebungen = FORCING PASS ab 5er Stufe
Auf Slamlevel: Pass + Run = Slam-Invit, X = Bremse (bal)
5SA = Pick a Slam wenn mehrere Optionen bestehen
Wichtige sonstige Bemerkungen
Fast arrival im Vollspiel
Gepasste Hand reizt konservativ
Bluffs: selten

Eröffnung	Art	Min	Neg X	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1♣		3	4♥	10-21 4+♣ unbal od. 15-19 bal 3er nur mit 4333	1♦♥♠ nat, 1SA 8-10; 2♣ inverted 10+ (2♦ bal FG, 2SA 18-19 SA, 3SA 15-17 SA); 2♦♥♠ nat slaminvit; 2SA nat invit, 3♣ 4+ 6-9, 3♦♥♠ Splinter	n. 1SA rebid: 2♣♠ 2-way Checkback 2♣->2♦ to play od. 5+ invit, 2♦ alle FG (OFF bei Gegenreizung)	Inverted Hebung OFF nach Gegenreizung
1♦		4	4♥	10-21 4+♦ unbal oder 15-19 bal	1♥♠ nat, 1SA 6-10; 2♣ nat 10+, 2♦ inverted (3♣ bal FG, 2SA 18-19 SA, 3SA 15-17 SA); 2♥♠3♣ nat slaminvit; 2SA nat invit, 3♦ 4+ 6-9, 3♥♠4♣ Splinter,	n. Reverse: 4.Farbe od. 2SA Moderator (dann 2SA, Farb-rebid n.forc.) sonst FG nach 2SA rebid (18-19) alles nat und FG	Inverted Hebung OFF nach Gegenreizung
1♥		5(4)	4♦	10-21 HCP nat 4er nur mit 44♥♠ od. 3/4. Hd.	1♠ 4+, 1SA 6-10, 2♣♦ nat 10+, 2♥ 3+er 6-9; 2SA 4+Fit FG, 2♠/3♣♦ nat slaminvit, 345♥ Sperre; 3♠4♣♦ Splinter, 4♠ to play	2/1 autoforcing: 2SA, Farbwiederholung, Hebung nonforcing – sonst gameforce 2SA Fit FG;: 3♣min [+1 fragt Kürze], 3♦bal FG, 3♥♠SA=♣♠OF Kürze, 4x 55	2SA invit+ Fit
1♠		5(4)	4♦	10-21 HCP nat (3+4. Hd gute 4er möglich)	1SA 6-10, 2♣♦♥ nat 10+, 2♠ 6-9; 2SA 4+Fit FG, 3♣♦♥ nat slaminvit, 345♠ Sperre 4♣♦ Splinter, 4♥ to play	OF Trial: +1 invit fragt, sonst nat Slaminvit Support-X/XX ON (flexible Anwendung) n. Überruf: Nonforcing 2x freebids n X: XX 11+no Fit, 1x F1, 2x nat nonf., 2SA bal Fit F1, Fitjumps	2SA invit+ Fit
1SA			3♥	11-14 SA ausgeglichen 5er OF, 6er ♣♦, 5422 möglich	ungepasst 2♣ nonforcing Stayman, 2♦ forcing Stayman, 2SA invit, 3x/4x nat to play nach 2♦♥♠3♣♦♥: takeout-X, Lebensohl (via 2SA mit stop)	nach 2♣ Staym.: 2♥ paco, 3♥♠ Smolen nach X: pass -> XX [44+ zusammen] od. konstruktiv, XX 5er, 2x nat 44+	mit gepasster Hand 2♦♥♠SA Transfer
2♣	X	0	-	8½+ Stiche oder SA 22-23/24-25	2♦ waiting (nächste UF negativ); dann Kokish 2♥ 2♥♠ FFxxx; 3♣♦ FFxxxx, kein Seiten A od K 2NT/3SA 8-10/11+ bal Halbstop+ alle Farben: 3♣ sucht 4er	Kokish: 2♥ nat od 24-25 SA, 2♠ fragt Bei Gegenreizung: X/XX = kein A oder K	
2♦	X	0	-	Weak-2♥♠ 5+er 4-10 aggressiv N-Gef 1+3 Pos.	2/3♥♠ pa/corr.; 3♠4♥♠ to play, 3♦ 33+ invit, 4♣ Transferiere in Länge; 4♦ = Reize Deine Farbe 2SA fragt: min/min, max/max vertauscht	n. X: pass=♦s, XX eig. Farbe, 2♥ paco n. 2♥♠/3♣♦ Überruf: X sucht OF	
2♥		4	-	44+ ♥♠, Gef 54+ 4-10 aggressiv N-Gef 1+3 Pos.	2/3/4♥♠ 3♣♦ to play, 2SA invit+ fragt (5♥4♠, 5♠4♥, 3♥ 44 min, 3♠ 55min, 3SA 44 max, 4♦♥ 55 max Kürze)	nach X: XX = eigene Farbe	
2♠		4	-	2-Färber 4-10 4er♠ 5+♣♦ Farbe aggressiv N-Gef 1+3 Pos.	2SA fragt invit+: 3♣♦ min 3♥♠max♣♦; dann 4♣♦ CRKC 3♣: pass/correct; dann ♠-Hebung invit UF; 3♦ invit+ mit 6+♥; 3♥ invit+ ♠-Fit	nach X: XX = eigene Farbe	
2SA	X		3♥	20-21 bal 5er OF, 6er ♣♦, 5422 mögl.	3♣ Puppet Stayman 3♦♥♠SA Transfer (♣♦ 6+er): 3♥♠ Transfer 4♣ 55+ ♣♦ gameforcing, 4♦ 55+ OF	3♣ Puppet Stayman;: 3♦ 4er♥♠ (4♣ 44 min, 4♦ 44 max); 3♥♠ 5er, 3SA keine 4+OF	
3x		6	-	Sperransage aggressiv N-Gef 1+3 Pos.	Neue Farbe forcing, direkt 4♥♠/5♣♦ to play 4♣ CRKC (bzw. 4♦ nach 3♣)	nach X: XX = eigene Farbe nach X auf cond. RKC: pass min, XX RKC	
3SA	X		-	Gambling AKDxxx(x) kein Seiten-AK in 1+2 Pos.	4♣ pa/co, 4♦ fragt Kürze (4SA keine Kürze)		
4x		7(6)	-	Sperransage aggressiv N-Gef 1+3 Pos.	4♥♠ to play, 5x fragt Kontrolle	HIGH LEVEL BIDDING: mixed Q-bids, Splinter (+1=RKC), last train, 3SA RKC bei OF Fit, 4TK cond. RKC; alle RKC unter 4SA sind conditional (min 14 03...), 4SA RKC BW 14 036 25 2+TQ, freie Gebote nach RKC (4SA to play bei ♣♦) Spiral Scan (TD, (Chicane wenn Splinter), K von oben..., Absage=+1), DOP1/R0P1/DEPO; 5x Excl. RKC 012..., 5SA pick a Slam bzw RKC 012, bei 2 Trumpfalternativen auf 4er Stufe: 4SA signoff und freie Gebote RKC für niedrige bzw hohe Farbe	
4SA	X		-	Frägt As	5♣ 0, 5♦♥♠ As, 5SA ♣ As		