

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Einfacher Überruf: 5+ Länge und 6 - 11 oder 11 - 15 Punkte
2 über 1: 5+ Länge und 8+ Punkte
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Position: 16 – 18 Punkte
4. Position: 12 – 15 Punkte
Antworten: 2♣ Stayman (ab 0 P); 2♦ zum Spielen; Überruf forcierend; 2 NT einladend
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Wjs (5+) max. 11; bei gepasstem Partner bis 14 P möglich
Ghestem (Zweifärber 5+ u. 4+): Überruf = höchste u. niedrigste Farbe; 2SA = die 2 niedrigsten freien Farben;
3♣ nach 1OF = die andere OF u. ♦; 3♠ nach 1♦ = beide OF; 2♦ nach 1♣ = beide OF
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cue-Bid = Ghestem (Zweifärber 5+ - 4+):
1♠ - 2♠ = ♠ und ♦; 1♦ - 2♦ = ♠ und ♣; 1♥ - 2♥ = ♠ und ♣;
1♠ - 2♠ = ♥ und ♣; ansonsten s.o.
Sprung-Cue-Bid: Frage nach Stopper, meist 7/8 Spielstiche
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Stark: x = Einfärber; 2♣♥ = diese Farbe 5+ und eine höhere 4+; 2SA = beide UF; 2♠ echt
Schwach: x = 15+ (Strafkontratendenz); 2♣ = Info-x;
2♦ = beide OF; 2SA = beide UF
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Gegen Sperransagen auf 3er- und 4er-Stufe: x = optional
Gegen Weak Two und Multi: x = Info-x ab 12; 2SA = 16-18, anschließend Lebensohl
Leaping Michaels
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
CRASH gegen starke Treff (destruktiver Stil):
X = ♠+♠ oder ♦+♥; 1♦ = ♠+♦ oder ♥+♠; 1♥ = ♠+♥ oder ♥+♣ (jeweils 4+/4+); 1♠ = SAV unter 11P; Ps mit 11+ Punkten oder allgemeiner Schwäche (ungünstige Gefahrenlage)
Nach Negativ-Kontra des Gegners
xx = 8+ Punkte, alle anderen Gebote sind schwächer;
Nach 1OF-Eröffnung und Kontra: 1SA = Hebung mit 8-10, 2 SA = Hebung mit 11-13; 2 bzw. 3 OF = destruktiv

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	3./5.	3./5.	
nachf.	Attitude		
Andere: A- u. D-Ausspiel fragt nach Qualität (niedrig-hoch)			
K-Ausspiel fragt nach Länge (gerade = niedrig)			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	Ax, Axx..., AKx...	AKx...	
König	AKx..., KDx..., AK	AKx..., KDx...	
Dame	DBx..., DB	DBx...	
Bube	B10x...	B10x..., (AK)B10x	
10	KB10x	(A/K)109x	
9	(K/D)9x	(A/K/D)109x	
Hoch-x	Double	Double	
Klein-x	1./3./5.	3./5.	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1	niedrig=gerade	niedrig=gerade
	2	niedrig=positiv	niedrig=positiv
	3	Lavinthal	Lavinthal
NT	1	niedrig=gerade	niedrig=gerade
	2	niedrig=positiv	niedrig=positiv
	3	Lavinthal	Lavinthal
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
niedrig/hoch = gerade Anzahl oder positiv oder Lavinthal			
hoch/niedrig = ungerade Anzahl oder negativ oder Lavinthal			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Verspricht die Oberfarbe(n), ab 16 eigene Länge oder beliebig			
Negativ-Dbl., competitive-Dbl. u. weitere (Re-)Kontras			
Negativ-Kontra, Competitiv-Kontra, Support-x und -xx, SOS-xx, Ausspiel-x, DOPI-ROPI-x/xx			
Nach 1♣ und x verspricht xx 6-7 P; Ps = 0-5 o. Strafkontra			
Nach 1 Treff und Zwischenreizung versprechen x 6-7 P			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie:

Club: Schwandorf Turnier: 3. BL

Paar: Wolfgang Demleitner 14595
Johann Luger 14628

SYSTEM Zusammenfassung

PRECISION

1 SA Eröffnung: 12 - 15

2 über 1 Antworten: 11 + Punkte

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

1♠ = 16+ Punkte mit beliebiger Verteilung, bei starkem Ein- oder Zweifärber evtl. weniger Punkte

2♣ = 6+♣ oder 5+♣ und eine 2. Farbe (11-15 P)

2♦ = Multi: 4414/4405 mit 13-15 P oder Weak Two in OF (5+ und 3 - 10 P) oder SAV 22 - 23 P

2♥ = ♥5+ plus 1 UF (4+), 5-10 P

2♠ = ♠5+ plus 2. Farbe (4+), 5-10 P

2 SA = mindestens 5-5 in UF (3-10 P)

3 SA = Gambling (stehende UF 7+), maximal 1 Seitenkönig

Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)

Cue-Bids, Advanced Cue-Bids, BW (0314), RKBW (0314, 2 ohne Trumpfdame, 2 mit TD), Josephine

Wichtige sonstige Bemerkungen

Nach 1♣ und positiver Antwort des Partners werden Fragegebote gespielt: Alpha, Beta, Gamma, Epsilon; bei Zwischenreizung gilt DOPI-ROPI.

Bluffs: selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1♣	x	0	3♣	beliebige Verteilung, 16+ P bei starkem Ein-/Zweifärber evtl. weniger Punkte	1♦: 0-7 P oder 8+ und 4-4-4-1 (beliebig) 1♥/1♠/2♣/2♦: 8+P, mind. 5er L 2♥/2♠: 4-7, 6er Länge; 3♣/3♦/3♥/3♠: 4-7, 7er L. 1SA: 8-10 / 2SA: 11-13 o. 16+ / 3SA: 14/15	Rebids: 1SA: 16-18; 2SA: 19-21; 3SA: 24-26 Fragegebote Alpha, Beta, Gamma, Epsilon 2SA nach 2♥/2♠ = Frage nach Single 2Tr = Stayman / 3Tr = mod. Baron / 4Tr = mod. Baron / 4SA = BW	
1♦		4	3♣	11-15 Punkte	1♥/1♠: 4+, ab 8; 1SA = 8-10 2♣: ab 11, 4+ Treff, fragt nach Stoppern in OF 2♦: ab 11, 4+ Karo, fragt nach Stoppern in OF 2♥/♠: 5+, 3-9; 3♣: 6+, 0-8; 3♦: 4+, 0-10 2NT: 11/12; 3 NT: 13+	2♥/3♥ = ♥-Stop + 11-13/14-15; 2♣/3♣ = ♠-Stop 11-13 + 14-15; 2SA/3SA = beide OF-Stopper mit 11-13/14-15 gleiche Rebids wie nach 2♣-Antwort	
1♥		5	3♣	11-15 Punkte	1♠: 5+, ab 8 1SA: 8+, forcing (beliebige Verteilung möglich) 2♣/2♦: 5+ ab 11, ausnahmsweise 4er Länge 2♥: 3er ♥ und 0-7; 3♥: 4er ♥ und 0-7 2SA: 10-11 und 3+ ♥ 2♠/3♣/3♦: Mini-Splinter; 3SA: 4er ♥ 14/15	1SA/2♣/♦/♥/♠: 11-13, natürlich; ab 2SA: 14-15, nat. 2♣/♦/♥/: 11-13, natürlich; ab 2♠: 14-15 P, natürlich Rebids auf 2er Stufe: 11-13, auf 3er Stufe 14-15 Long-suit-trial-bids nach 1♥ - 2♥ 3♣/♦/♠: Long-suit-trial-bids Nach Splinter: Cuebids; nach 3NT: Single	
1♠		5	3♣	11-15 Punkte	Analog zur 1♥-Eröffnung	Analog zur 1♥-Eröffnung	
1 SA				12-15 P, 5er-UF möglich, evtl. 12 u. ♦-Single möglich	2♣ = non forcing Stayman (auch ohne OF, ab 0 P, incl. Signoff in ♣ + ♦) 2♥ = Signoff mit 5+ ♥ (Signoff in Pik über 2♣) 2♠ = Frage nach Min/Max (incl. Signoff in ♣+♦) 2SA = beide UF (5+/5+)	Natürlich Natürlich 2 SA = 11-13; 3Tr = 14-15 Eröffner reizt seine bessere UF	
2♣		5	3♣	11-15, 6+♣ oder 5+♣ und 2. Farbe	2♥/2♠ = 5+, 8-10; 2SA: 9-10; 3♣: 3+♣, 8-10 3♥/3♠ = 6+, 10+; 4♣: RKBW	2♥/♠: 4er-L.; 2 SA: 3343 o. xx44; 3♣/♦: 5er-L. 3♥: 4423; 3♠: 4432; 3 SA: 3334	
					2♦ = Relay, 11+, bei ♣-Fit 8+, fragt nach Blattverteilung und Stärke	2OF = 5+♣ u. 4erOF, 11-13; 3OF = 5+♣ u. 4erOF, 14-15; 2SA = 6+♣ u. 2 Stopper in freien Farben + 11-13; 3♣ = 6+♣ u. 1 Stopper in anderer Farbe + 11-13; 3SA = 6+♣ + 14-15; 3♦ = beide UF + 11-15; 4♣ = 6+ durchlöcherter ♣	
2♦	x	0	3♣	5+ OF, 3-10 P: 4414 o. 4405 13-15; SAV 22-23	2♥: Relay, 0-14; 2♠: ♠-Kürze, Interesse an 4♥ 2SA: ab 15, evtl. weniger P, forcing, Fragegebot	3♣: schwacher w2; 3♦: starker w2 3♥: 4414 13-14; 3♠: 4414 14-15 3NT: 4405 13-15	
2♥	x	5	Nein	5+♥ u. 4+ UF, 5-10P	2SA: ab 15, forcing, evtl. weniger P;		
2♠	x	5	Nein	5+♠ u. 4+ F, 5-10P	3♣ = Pass or correct		
2SA	x		Nein	beide UF 5+-5+, 3-10P	3♣: Pass or correct; 3♥/3♠ forcing		
3 F.		6	Nein	Sperransage	nF = forc.		
3SA	x		Nein	Stehende UF 7+, max. 1 Seiten-König	4♣/5♠: Pass or correct; 4♦: Frage nach Seitenkönig	Nach 4♦: ♥/♠; 4NT = anderer UF-König; 5 UF = 0 K.	
4♣♦		7	Nein	Sperransage			

