

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
solide, gute 4er Farbe möglich
Antworten auf 1er Stufe forcing, auf 2er Stufe nonforc.
Cue einladend+
1SA Überruff (2./4. Position, Antworten, Reopening)
15-18 -> Stayman + Transfers
Reopening: (10)11-14(15) -> Stayman + Transfers
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Stil: 6er-Länge, 3-11 Pkt.
Ausnahme: in Gefahr gegen nicht Gefahr 10-14 Pkt.
2SA = 5-5 in den niedrigsten Farben, ab 7
Antworten: 2SA/ Cue-Bid = Relay
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
1UF-2UF = Zweifärber in OF, ab 7
1OF-2OF = Zweifärber in UF+aOF, ab 7
Sprung-Cue-Bid = nat nach ♣♦, Stopper-Frage nach ♥♠
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
X = mindestens Obergrenze der gegnerischen SA-Spanne
2♣ = 4+♥ + 4+♠    2♦ = 5+♥ oder 5+♠
2♥♠ = 5♥♠ + 4+UF    2NT = 5+♣ + 5+♦
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
X=T/O 2SA=16-18 -> Muppet-Stayman und Transfer
gegen W2 in OF: 4♣♦=Zweifärber mit ♣♦+and. OF
Cue=beide OF (nach UF)
gegen Multi: X=T/O gegen ♠, pass dann X = T/O gegen ♥
4♣♦=Zweifärber mit ♣♦+OF
gegen 2♦ beide OF: X=BAL,13-15 oder ab 19, bel.
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
ab 1SA: direktes Timbaktu
Nach Negativ-Kontra des Gegners
schwache Hebungen
Transfers nach 1♥♠ - X

Ausspiele und Markierung			
<b>Ausspiele (grundsätzlich)</b>			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	2.4.6.	2.4.6.	
SA	2.4.6.	2.4.6.	
Nachfolg.	2.4.6. oder Attitude	2.4.6. oder Attitude	
Andere: A fragt nach pos./neg.; K fragt nach Länge			
<b>Ausspiele</b>			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	AK(...)	AK(...)	
König	KD(...), AK(...)	KD(...), AK(...)	
Dame	DB(...)	DB(...)	
Bube	B10(...)	B10(...)	
10	H109(...), 10x, 10	H109(...), 10x, 10	
9	H9x(...), 109(...)	H9x(...), 109(...)	
Hoch-x	xXxx, xXx	xXxx, xXx	
Klein-x	HxxX, xxxX, xX	HxxX, xxxX, xX	
<b>Reihenfolge der Markierung</b>			
	Partners Aussp.	Gegners	Abwurf
Farbe	1 Länge	Länge	Länge
	2 pos./neg.	pos./neg.	pos./neg.
	3 Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
SA	1 Länge	Länge	Länge
	2 pos./neg.	pos./neg.	pos./neg.
	3 Lavinthal	Lavinthal	Lavinthal
Markierungen (inklusive Trumpffarbe): niedrig-hoch			
Lavinthal bei Single oder starker Farbe am Tisch			
Smith-Peter niedrig positiv (nur gegen NT)			
<b>Kontras</b>			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
natürlich, 11+, kann auch leichter sein			
Reopening = ab 8			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativkontra bis 4♥			
Supportkontra bis 2 in gereizter Farbe			
Gametrykontra			
Responsivekontra			
(fast) nie Straf-X bei Farbreizungen auf 1/2er Stufe			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie:

Club: BV Waldsolms Turnier: 3. Bundesliga

Paar: Victoria Di Bacco  
Jan-Hendrik de Wiljes

### SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

5er OF

1 SA Eröffnung: gute 14 – schlechte 17, kann kreativ sein

2 über 1 Antworten: GF (außer 1♠-2♥)

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

Transfers auf 1er Stufe nach 1♣ Eröffnung

1♣-1♦-1♥-1♠ zeigt 44 in OF und 5-10

Bedeutung der 2♦-Eröffnung ist positionsabhängig

2-way-checkback nach 1U-1V-1W außer 1♣-1♦♥-1SA

Gebote ab 2SA statt 2-way-checkback sind Transfers

Wir spielen Rubens-Transfers nach (1/2/...U)-1/2/...V-(p)

Kompetitives 2SA oft künstlich (good/bad, Scrambling,...)

Wir spielen Rumpelsohl in speziellen Situationen

Wir spielen Rubensohl in speziellen Situationen

Forcing Pass Sequenzen

Wichtige sonstige Bemerkungen

Bluffs

selten

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1♣		2	4♥	a) 11-22, 4+♣, unBAL b) 12-14 oder 18-19, BAL	1♦♥=4+♥♠, ab 0 1♠=6-10 BAL, 5+♦ bel., andere ohne 4♥♠ 2♣=5+♣, GF; 2♦♥♠=6+♦♥♠, inv 2SA=6+♣, 3-7; 3♣=6+♣, 8-10 3♦=nat, Sperre; 3♥♠=Transfer auf 3SA	1♥♠=BAL 11-14 oder unBAL 3♥♠; 1SA=17-19 BAL Ogust auf 2♦♥♠ (siehe unten) neue Farbe auf 3♣ zeigt Stopper	
1♦		4	4♥	11-22, 4+♦ gute Farbe (oder unBAL)	2♣=4+♣, GF; 2♦=4+♦, 10+; 3♣=6+♣, inv 2♥♠=6+♥♠, inv; 3♥♠=4+♦, Splinter	1♦-1♥♠-2SA=18-19 BAL oder 6+♦ GF Ogust auf 2♥♠ (siehe unten)	
1♥		5	4♦	11-22, 5+♥	1SA=6-11 sf; 2♣=GF, nat, BAL oder Fit 14+ 2♠=6+♠, inv; 3♣♦=gute 6+♣♦, inv 2SA=3+♥, 10-13; 3SA=gutes 4♥-Gebot	2♣ Rebid ist Gazzilli (11-15 nat oder BAL; 16+ bel.) 1♥-2♣: 2♦=Notgebot, 2SA=BAL 12-14 oder 18-19 1♥♠-2♦: 2♥♠=Notgebot, 2SA=6+♥♠	
1♠		5	4♥	11-22, 5+♠	analog zu 1♥; 2♥=5+♥, 10+; 3♥=6+♥, inv		
1SA		3♠		gute 14 bis schlechte 17 BAL, 5♥♠, 6♣♦ möglich kann kreativ sein	Stayman; Transfers; 2SA=Puppet-Stayman 2♠=inv+ (BAL, 6+♣ oder 5♣5♦) 3♦=5♥5♠, inv; 3♥♠=(31)(54), GF 3♣=6+♦ (schwach oder GF); 4♣♦=6+♥♠	Stayman enthält schwache OF (2♥) und 5♠ inv (2♠) nach Transfers weitere Transfers ab 2SA 1SA-2SA: 3♣=keine 5♥♠, 3♦♥=5+♥♠	
2♣	X	-	-	SF in OF; BAL 22+; bel. GF	2♦=Relay; 2SA=5♣5♦; 3♣♦=6+♣♦ 2♥♠=6♥♠ & 2+Top oder 5♥5UF & je 1+Top	2♣-2♦-2♥=GF 5+♥ oder 24-25 BAL nach 2♣-2♦-2♥-2♠: Transfers ab 3♣	
2♦	X	-	-	4-8, 5+♥♠ in 3.Hd.: variabel, 4+♦ in 4.Hd.: 9-12, 6+♦	Pass=bel.; 2♥♠=poc; 2SA=Relay in 3.Hd.: 2SA ist Ogust (siehe unten)	2♦-2SA: min ♥, min ♠, max ♠, max ♥	
2♥	X	6	-	8-11, 6+♥, gute Farbe in 3.Hd.: variabel, 5+♥ in 4.Hd.: 9-12, 6+♥	2SA=Ogust; 3♣♦=5+♣♦ forcing	nach Ogust: min/schlechte Farbe, min/gute Farbe usw.	
2♠	X	6	-	8-11, 6+♠, gute Farbe in 3.Hd.: variabel, 5+♠ in 4.Hd.: 9-12, 6+♠	2SA=Ogust; 3♣♦=5+♣♦ forcing	nach Ogust: min/schlechte Farbe, min/gute Farbe usw.	
2SA		-		20-21 (Semi-)BAL	3♣=Verteilungsfrage ♥♠; 3♥♠SA=Transfer 3SA=5♠4♥; 4♣♦=6+♥♠; 4♥♠=6+♣♦	2SA-3♣: 3♦=eine/zwei 4er OF, 3♥=keine 4er/5er OF 3♥=5♠; 3SA=5♥	
3♣		6	-	Preempt	4♦=RKCB		
3♦		6	-	Preempt	4♣=RKCB		
3♥		6	-	Preempt	4♠=RKCB		
3♠		6	-	Preempt	4♣=RKCB		
3SA	X	-	-	7+♥♠, 5 Verlierer	4♣/♦=Transferiere/ Reize deine Farbe	<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4♣		7	-	Preempt	4♦=RKCB	bedingte Assfrage; RKCB (14-30-2ohne-2mit), platzierte Könige, Voidwood,	
4♦		7	-	Preempt	4SA=RKCB	Forcing Pass zeigt kein klares Gebot oder Schlemminteresse	
4♥		7	-	Preempt	4SA=RKCB	5SA: Pick a slam wenn keine Weiterfrage	
4♠		7	-	Preempt	4SA=RKCB		