

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Farbgegenreizung
Farbgegenreizung auf 1er Stufe: (4)5er+ (7)8-16(17)P
Farbgegenreizung auf 2er Stufe: 5er+ 10-16(17)P
dann:
Überruf = beliebiges GameForcing
oder invit mit Fit ab ca. (9)10 HCPs+Verteilung
Wenn P gepasst ist immer mit Fit
1SA Gegenreizung
In 2. Position: 15-18P - System On
In 4. Position: nach 1UF/1OF-p-p-: 11-14(15)P - System On
In 4. Position nach 1UF - 1OF: 5er+/5er+ Restfarben
stark, medium oder schwach / forc. Antwort ist Überruf
Sprunggegenreizung
Schwache Sprünge - wenn Partner bereits gepasst ist
sehr variabel nach unten oder oben
Unusual 2SA: 1♣-2SA: ♦+♥ / 1♦-2SA: ♣+♥ / 1♥-2SA: ♣+♦
1♠-2SA: ♣+♦ Farben mind. 5er+/5er+ in rot
Gegen 1SA
X gegen SA 14+: 5er+♣/♦+ 4er+♥,♠ / gegen Sa 14-: stark
Modifiziertes Cappelletti: 2♣: OF mind. 5/4 / 2♦: Einfärber /
2♥,2♠: (4)5er♥,♠+4er+UF / 2SA: ♣/♦ 5+/5+ / 3♣,♦,♥,♠:
Einfärber 6er+ weak / forc. Antw. ist 2SA = invit oder besser
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid
Cue Bid = Michaels - Farbe ist mind. 5er+/5er+ in rot
Michaels: 1♣,♦-2♣,♦: ♥+♠ / 1♥,♠-2♥,♠: ♠.♥ + ♣ oder ♦
Sprung Cue-Bid = Frage nach Stopper
Gegen Sperransagen: Leaping bzw. Non-Leaping Michaels
Zweifärber, immer mindestens 5er+/5er+, starke Hand
gg 2♦ weak2: 4♣: ♣+♥/♠ / 4♦: ♥+♠ // gg 2♦ Multi: 4♣:
♣+♥/♠ / 4♦: ♦+♥/♠ // gg 2♥ weak2: 4♣: ♣+♠ / 4♦: ♦+♠ //
gg 2♠ weak2: 4♣: ♣+♥ / 4♦: ♦+♥ // gg 3♣: 4♣: ♥+♠ / 4♦:
♦+♥/♠ // gg 3♦: 4♣: ♣+♥/♠ / 4♦: ♥+♠ // gg 3♥: 4♣: ♣+♠ /
4♦: ♦+♠ // gg 3♠: 4♣: ♣+♥ / 4♦: ♦+♥ //
Kontra = Takeout // Sperransage - 4SA = Asfrage (Gerber)
Gegen alle starken Eröffnungen
Entweder die darüberliegende Farbe als Einfärber oder
die beiden über der darüberliegenden Farbe als Zweifärber.
SA ist entweder ♦+♠ oder ♣+♥
Dies gilt für jedes beliebige Gebot in jeder Höhe
Nach Negativ-Kontra des Gegners
ReKontra: Hochfigur in Partners Farbe und ein paar Punkte

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
SA	2./4.	3./5.	
Nachfolg.	Restlänge	Restlänge	
Ausspiele			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	verlangt pos/neg	verlangt pos/neg	
König	verlangt Länge	verlangt Länge	
Dame	DBx oder besser, Dx	(innere) Sequenz	
Bube	B10x oder besser, Bx	(innere) Sequenz	
10	109x, 10x, D109x	(innere) Sequenz	
9	98x, 9x, B98x, D98x	(innere) Sequenz	
Hoch-x	2./4. oder double	2./4. oder double	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners	Gegners	Abwurf
Farbe	1	Attitude	Count
	2	Count	Lavinthal
	3	Lavinthal	
SA	1	Attitude	Smith-Peter
	2	Count	Lavinthal
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
niedrige Karte: positiv oder gerade Länge			
hohe Karte: negativ oder ungerade Länge			
Kontras			
Informationskontra			
11+P kurz in Eröffners Farbe			
13+P balanced, nach 1UF Eröffnung mind. 43 in OF			
17+P mit eigener Farbe			
19+P SA mit Stopper in vom Gegner gereizten Farben			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra, Re-Kontra, sonstige			
Negativ-Kontra, Responsive-Kontra, Support-Kontra			
Stärke-ReKontra 1♣,♦,♥,♠ - X - XX, Support-ReKontra			
Bei gezeigtem Fit einladendes Kontra			
In 4. Hand nach 1UF - 1OF der Gegner:			
Kontra zeigt Restfarben 4+/4+ konstruktiv			
ROPI-DOPI, DEPO			
Lightner-Kontra			
Kontra gegen 3SA verlangt ungewöhnliches Ausspiel			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Club: **BC Stuttgart**

Turnier: **3. Bundesliga**

Paar: **N / W: Dr. Matthias Rapp 29397**
S / O: Stefan Edelmann 29282

SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil
Eröffnungen: 5er OF ♥,♠ --- 3er UF ♣,♦
2 über 1 Antwort ist gameforcing
inverted minors
udca - Upside-Down Count and Attitude
Variable 1SA Eröffnung:
in weiß - nur 1. und 2. Hand: 10-12P
sonst immer 14-16P
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2♣: SEMI / PARTIEFORCING ab ca. 20/21+P oder SA 21+
2♦: EKREN: 5-11P 4er+♠ und 4er+♥ oder SA mit 23-24P
in rot: immer mind. 9 Karten in OF
in weiß: 44 nur wenn max
2♥: WEAK-TWO: (5)-6er Länge, in rot konstruktiv, 5-10P
2♠: WEAK-TWO: (5)-6er Länge, in rot konstruktiv, 5-10P
RKCB - Nach Chicane-RKCB wird S1 und S2 vertauscht
Kickback bei OF ♥,♠, immer bedingt bei UF ♣,♦
Antworten: S1: 14, S2: 03, S3: 25oD, S4: 25mD,
S5: 1+void, S6: 2+void, S7: 3+void
Nach S1/S2: nä.Geb.: ? TrD: Trumpf=nein sonst platz.K,
übernä.Geb.: ? platz.K. dann weiter K, dann platz.D
Mini-RKCB - Nach allen schwachen Eröffnungen
Antworten: S1: 0, S2: 1oD, S3: 1mD, S4: 2oD, S5: 2mD
Forcing Pass Sequenzen
Wenn bereits zum Vollspiel forciert
Nach 2♣-Eröffnung und Zwischenreizung: Pass = 21/22 SA
Wichtige sonstige Bemerkungen
Lebensohl nach eigener 1SA Eröffnung und Gegenreizung
Negativkontra nach eigener 1SA Eröffnung
4SA Eröffnung ist 4 Asse Asfrage: 1-4 / 0-3 / 2
Bluffs
sehr selten

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNG GEPASSTE HAND
1♣		3		11-21P	1♦: 3er+♦ 5+P od. GF 5er+♦ und 4erOF / 1♥,♠: 4er+♥,♠ 5+P / 1SA: 8-10P / 2♣: 4er+♣, 10+P, inverted minors / 2♦,♥,♠: 6er+♦,♥,♠ weak / 2SA: 11-12P bal. / 3♣: 5er+♣ weak / 3♦,3♥,3♠: 5er+♣, GF, Splinter / 3SA: 13-16P bal. / 4♣: bed. RKCB / 4♥,♠: to play	2-way checkback nach 1SA Mod. WOLFF nach 2SA OGUST nach 2♦,♥,♠	
1♦		3		11-21P	1♥,♠: 4er+♥,♠ 5+P / 1SA: 6-10P bal. / 2♣: 4er+♣ GF / 2♦: 4er+♦, 10+P, inverted minors / 2♥,♠: 6er+♥,♠ weak / 2SA: (10)11-12P bal. / 3♦: 5er+♦ weak / 3♣,3♥,3♠: 5er+♦, GF, Splinter / 3SA: 13-16P bal. / 4♦: bed. RKCB / 4♥,♠: to play		
1♥		5		11-21P	1♠: 4er+♠ 5+P / 1SA: RF 5-12P / 2♣,♦: 4er+♣,♦ GF / 2♥: 3er♥ 8-10P / 2♠: 6er+♠ weak / 2SA: 4er+♥, GF, HERAKLES / 3♣,♦: BERGEN / 3♥: 4er+♥ weak / 3♠: 4er+♠, GF, chic. ♣,♦ oder single/chic. ♠ / 3SA: 13-15P bal / 4♣,♦: 4er+♥, GF, Splinter / 4♥,♠, 5♣,♦: to play	2-way ROMEX nach 2♥ OGUST nach 2♠	2-way DRURY
1♠		5		11-21P	1SA: RF 5-12P / 2♣,♦: 4er+♣,♦ GF / 2♥: 5er+♥ GF / 2♠: 3er♠ 8-10P / 2SA: 4er+♠, GF, HERAKLES / 3♣,♦: BERGEN / 3♥: 4er+♠, GF, chic. ♣,♦ oder single/chic. ♥ / 3♠: 4er+♠ weak / 3SA: 13-15P bal. / 4♣,♦: 4er+♠, GF, Splinter / 4♥,♠, 5♣,♦: to play	2-way ROMEX nach 2♠	2-way DRURY
1SA				10-12P bal. 14-16P bal. 5er OF selten	2♣: STAYMAN / 2♦,♥: trf 5er+♥,♠ / 2♠: ?MinMax od. weak in ♣,♦ / 2SA: ♣+♦ weak od. GF 3♣,♦: 2 der 3 Tops, 6er+♣,♦ invit / 3♥,♠: SI in ♣,♦ / 3SA: to play / 4♣: GERBER / 4♥,♠: to play / 4SA: quantitativ / 5♣,♦: to play	Mod. SMOLEN LEBENSÖHL nach Gegenreizung Nach 1SA - 3♥,♠: CueBid = SI	
2♣	x			SA 21-22P od SF oder GF	2♦: Relay, beliebige Verteilung, 0+P, Standardgebot / 2♥,♠: 5er+♥,♠ mit 2+ Tops / 3♣,♦: 6er+♣,♦ mit 2+ Tops	2. Ablehnung = 0+P = 3♣ Nach SA: System on	
2♦	x			EKREN oder SA 23-24P	2♥,♠: to play / 2SA: EKREN-2SA / 3♣,♦: (5)6er+♣,♦ forc. / 3♥,♠: pre / 3SA: to play / 4♣: Mini-RKCB für ♥ / 4♦: Mini-RKCB für ♠ / 4♥,♠: to play / 5♣,♦: to play		
2♥/♠		6		5-10P	2SA: OGUST / 3♣,♦: 5er+♣,♦, forc / 3♥,♠: pre / 3SA: to play / 4♣: Mini-RKCB / 4♥,♠: to play		
2SA				19-20P 5er OF mögl.	3♣: ROMEX-STAYMAN / 3♦,♥: trf 5er+♥,♠ / 3♠, 3SA: trf ist muss / 4♣: GERBER / 4♦,♥,♠: 6er+♦,♥,♠ SI / 4SA: quantitativ / 5♣,♦: (6)7er+♣,♦ to play	GERBER: 14 - 03 - 2, dann platz K Nach 3♦,♥: 3♥,♠ = double ♥,♠	
3 / 4		6/7		5-10P PRE	♣,♦,♥,♠: idR 7er (bei 3er Eröffnung) / 8er Länge (bei 4er Eröffnung) 5-10P, in rot konstruktiv	Neue Farbe ist forcing	
3SA		7		GAMBLING	7er UF (mind. AKDxxxx) oder 8er UF (mind. AKxxxxx), max D als Nebenwert		

Konventionen: nach 1♥,♠,♦,♣: nach X od. bid: 2er Stufe=NonForc / 1OF--X--2 trf in OF = 8-10P und 3er OF / 1OF--X--2 OF = 4-7P und 3er OF / 3er SupportKontra/SupportReKontra

PEGASUS: 1UF-1OF-2OF:- nä. Gebot ? Antw: S1:ni-Single, S2:hoh-Single, S3:5422, S4:bal.Min.,S5: bal.Max, nach S1/S2: ?3/4er-OF: S1=3er / S2=4er min / S3=4er max / 4♣: RKCB

Mod. WOLFF: 1UF-1OF-2SA: 3♣:->3♦: 3OF weak / 3♥(1♠):54 GF / 3♠(1♥):45 GF / 3SA SI in UF / 3♦: 5erOF+4er♦ GF / 3eig. OF: 5er+ GF / 3♥(1♠): 55 GF / 3♠(1♥): 44 GF / 3SA to play

X-Y-SA: 1UF-1OF-1SA : 2♣->2♦->2OF 6er 9-11P.inv / 2♥(1♠):54 inv / 2♠(1♥):45 inv / 2SA: inv / 2♦: GF / 2eigeneOF: weak / 2andereOF: 44 oder 55 inv / 3UF inv / 3OF 6er inv / 3SA: play

BERGEN: -auch nach X- 1OF-3♣: 4er+OF, 6-10VP ->3♦: ?MinMax - S1:Min, S2:Max / ->3eigOF: Min / ->3andOF: ?Single: S1: No, S2:♣, S3:♦, S4: andOF / -> 3SA: RKCB / 4♣,♦= CueBid 1OF-3♦: 4er+OF, 11-14VP ->3eigOF: Min / ->3andOF: ?Single: S1: No, S2:♣, S3:♦, S4: andOF / -> 3SA: RKCB / 4♣,4♦= CueBid / ---KEIN BERGEN nach Farbgegenreizung---

2-wayROMEX: 1♥-2♥: 3♣,♦,♥: long suit trial ♣,♦,♠ / 2♠->2SA relay 3♣,♦,♥: short suit trial ♣,♦,♠ 1♠-2♠: 3♣,♦,♥: long suit trial ♣,♦,♥ / 2SA->3♣ relay 3♦,♥,♠: short suit trial ♣,♦,♥

OGUST: invit++: 3♠: minpointsminsuit / 3♦: minpointsmaxsuit / 3♥: maxpointsminsuit / 3♠: maxpointsmaxsuit / 3SA: AKDxxx - weiter: 4♣:RKCB ♥ / 4♦:RKCB ♠ / 4♥,♠: to play

Mod. SMOLEN: 1SA-2♣-2♦: 3♥:4♥+5♠ GF / 3♠:4♠+5♥ GF / 4♣:Gerber / 4♦=5♠+5♥ / 4♥=4♠+6♥ / 4♠=6♠+4♥ / 1SA-trf-andOF=invit / 1SA-2♣-2♦ - 2♥: paco, - 2♠: to play, - 4SA: quant.

ROMEX STAYMAN: 3♣: fragt nach 4/5er OF / 3♦,♥: trf / 3♠:trf auf 3SA od 1od.2-Färber mit ♣ SI / 3SA: weak ♣ od. 2-Färber ♦ u. OF SI od. UF 2-Färber weak

EKREN-2SA: invit++: 3♣:45, 3♦:54, 3♥:55min, 3♠:55max, 3SA: 44max, 4♣: 46, 4♦: 64, 4♥: 56 4♠:65 - weiter falls Antw. bis 3SA: 4♣,♦:Mini-RKCB ♥,♠ / 4♥,♠:play /

HERAKLES: 1OF-2SA: 3♣: 11-13P->3♦: ? Rel. weiter s.u. / 3♦: 17+P->3♥: ?Rel. weiter s.u. / 3♥: 14-16P-> 55 od. bel. Chic. 3♠?was-> 3SA: chic (4♣ wo?) - 4♣,♦,4andOF bzw. 4OF: 55 / 3♠: 14-16P-> bel. Single->3SA?wo / 3SA: 14-16P-> bal. 5332 6322 7222 / 4♣,♦,4andOF bzw. 4OF: 14-16P, 5422

2-WAY DRURY: 2♠: Max+3erOF / 1OF-2♦: Max+4erOF bal. sonst BERGEN / 1OF-2OF: 7-9P, 3erOF / 1OF-2SA: Max+(3)4erOF+Kürze (3♣: ?Kürze wo: S1=♣ S2=♦ S3= andOF)