

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
1er Stufe: variabel, 2er Stufe: konstruktiv (nicht mit gepasst. Partn.)
Antworten: neue Farbe forcing auf 1er und 3er Stufe
Cue Bid 0 (Fit) + Rundenforcing, fit jumps
In bal. Pos.: 8+
Antworten: genauso, aber stärker
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos.: 15+ - 18 Antw.: System on
4. Pos.: 11 - 14 Antw.: System on
Sandwich: Zweifärber in ungereizten Farben
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
weak jumps
1 OF - 2 SA = beide UF
1 UF - 2 SA = and. UF + eine OF
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
1UF - 2UF = beide OF
1 OF - 2 OF = and. OF + UF
Sprung-Cue-Bid fragt nach Stopper
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
2♣ = beide OF, 2♦ = OF-Einfärber, 2♥, ♠ = nat. + UF
2 SA = beide UF, x = gegen starken SA (14+) = 5+UF+4OF
sonst Strafe
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
gegen UF: Cue-Bid = beide OF, 4 and. UF = 5+ u. 4+OF
gegen OF: 4 UF = 5+ u. 4+OF
x sind take out
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
gegen starke Treff: Timbuktu, SA = ♣/♥ oder ♦/♠,
x = ♦ oder ♥/♠
Nach Negativ-Kontra des Gegners
nach 1♥ zeigt 2♦ Transfer gute Hebung, nach 1♠ zeigt 2♥
Transfer gute Hebung, Hebung direkt = 4-7
nach 1 OF zeigt 2 SA = minisplinter, Bergen

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	2./4., hoch vom Double	3./5.	
nachf.	attitude	attitude	
Andere:			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	Ax, Axxxx, AKx	AKx, ADB10, Ax	
König	AK, Kx, KDx	AKD, KDx, KD10x	
Dame	DBx, KDxx, Dx	KDxx, KD109, DB9	
Bube	B10x, Bx	HB10, B10x	
10	H109x, 10x	H109, 10x	
9	H9x	H9x, 109x	
Hoch-x			
Klein-x			
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 klein = pos.	Smith Peter	
	2 klein = gerade	klein = gerade	Lavintal
	3 Farbvorzug	klein = pos.	
NT	1 klein = pos.	Smith Peter	
	2 klein = gerade	klein = gerade	Lavintal
	3	klein = pos.	
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Smith-Peter: niedrig = pos. für ausgespielte Farbe			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Punkte, Oberfarben			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-)			
Support-x, Support-xx, responsive, take out, Full Value-x,			
Anti-Ausspiel-x			

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie:	_____
Club:	Stuttgart BC Turnier: _____
Paar:	Rainer Handel _____
	Stefan Häßler _____
SYSTEM Zusammenfassung	
Genereller Stil	
Zerberus	
5er OF, 3er UF	
1 SA Eröffnung: 14-16	
1♠/1 SA = Rundenforcing nach 1 OF	
2 über 1 Antworten: Partieforcing	
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern	
2♦	= a) 5-10, beide OF 5+ 4+ (4-4) b) 23-24 SA
2 OF	= a) Weak Two mit 5-10
2 SA	= 18+ - 20 ausgegl. 5er OF od. 6er UF möglich
3 SA	= Gambling
4 SA	= Frage nach platzierten Assen
1♥ - p - 1♠	= 5-12 Rundenforcing, 0-4♠
1♥ - p - 1 SA	= 5+♠,
1 OF - p - 3 UF	= Bergen Hebungen (4er Anschluß)
Forcing Pass Sequenzen	
Wichtige sonstige Bemerkungen	
Bluffs selten	

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1♣		3	7♥	11-22	1♣="Walsh", 3er mögl. mit 6-7 P.; 3♣=Sperrre	nach 1♣ - p - 1 OF - p - 2 OF: Pegasus	
					1 SA= 8-10; 2♦=0-5 mit 6+ OF od. PF mit ♣'s	jedes SA-Rebid vom Eröffner kann 4er OF enthalten	
					2 OF= (5)6 mit 6-8 P., 3F= 6er einladend		
1♦		3	7♥	11-22	3♣=5(4)+♦ min. einl.; 3♦=Sperrre; 2♣=PF	nach 1♦ - p - 1 OF - p - 2 OF: Pegasus	
					2 OF= (5)6 mit 6-8 P., 3OF= 6er einladend	jedes SA-Rebid vom Eröffner kann 4er OF enthalten	
1♥		5	7♦	11-22	1♠=5-12 P. 0-4♠; 1 SA=5+♠; 2♠=(5)6 mit 6-8 P.	1♥ - p - 2♥ - 2♠=Bergen Trial; short suit trial bids	2♥=6-9; Twoway Drury rev.
					2♥=8-10 3er♥; 2UF=PF; Bergen; 2 SA=PF mit Fit	(siehe note 3)	2 SA=4+♥ 9+ -11 unbalanced
					3♠=Relaysplinter, 3SA=Asfrage bedingt		
					4♠/♦/♥=5+♥ mit 7-9, 4-6, 0-3 P.		
1♠		5	7♥	11-22	1 SA=Rundenforcing; 2♠=8-10 3er♠, 3♥=Relaysplinter, 3SA=Asfrage bedingt	1♠ - p - 2♠ - p - 2 SA= Bergen Trial; short suit trial bids	siehe 1♥
					sonst siehe 1♥ Ausnahme 1♠ 4♥ = to play	(siehe note 3)	
1 SA				14-16	2♣=Stayman; 2♦/♥=Transfer; 2♠= a) Frage nach min. max. b) UF schwach c) stark mit ♣	1 SA - p - 2♠: 2 SA= min.; 3♣=max.	
				(semi-)balanced, 6er UF, 5er OF, Single Figur möglich	2 SA= beide UF; 3♣= stark mit ♣; 3♦= stark mit ♦; 3♥/♠=3er PF 54UF 4♣♦ = OF+-	1 SA p 2♣ p 2♦ p 2♥=OF schwach 1 SA p 2♠ p egal p 3UF=forcing	
2♣	X	0		a) Partieföring b) Acol 2er Start	2♦=Relay; 2OF/3F= 5+/6+ mit 2+Tops; 2SA=8-10		
				c) 21-22 SA oder 25+ SA			
				d) min 5-5 OF ab 9 Stiche	2♣ - 2♦ - 4♣ 9St. -- 2♣ - 2♦ - 4♦ 10St.		
2♦	X	0		a) 5-10, beide OF 5+ 4+ (4-4)	jede OF= to play; 2 SA= forcing fragt; 3♣=to play;		
				b) 23-24 SA	3♦=Starke eig. UF fragt nach UF-Kürze	3♥= 0-1 ♣, 3♠=0-1 ♦, 3 SA= min.2-2	
					4♠/♦ = Mini-As-Frage für ♥/♠	note 2	
2♥		5		Weak Two mit 5-10 P.	2 SA= Frage 4♣=Blackwood (siehe note 2)	3 T = min + schlechte Farbe, 3 K = min – gute Farbe, 3 C = max. + schlechte Farbe, 3 P = max. + gute Farbe	
2♠		5		Weak Two mit 5-10 P.	2 SA= Frage 4♣=Blackwood (siehe note 2)	3 T = min + schlechte Farbe, 3 K = min – gute Farbe, 3 C = max. + schlechte Farbe, 3 P = max. + gute Farbe	
2 SA				18+ - 20 ausgegl. 5er OF od. 6er UF möglich	3♣=Romex; 3♦/♥=Transfer; (siehe note 1)	Eröffner kann mit 3+ Fit ausbrechen	
					4♦=nat. forcing		
3♣		6		schwach	3♦ = forcing 3♥= forcing, 3♠= forc., 4 T = nicht einladend, 4 K = Asfrage (note 2)		
3♦		6		schwach	3♥ = forcing 3♠ = forcing, 4 T = Asfrage note 2, 4 K = nicht einladend		
3♥/♠		6		schwach	Neue Farbe forcing; 4♣=Blackwood (note 2)		
3 SA	X			♣'s od. 2-Färber OF ≤ 4 Looser	4♣=Relay; 4♦=paco OF od. 5♣; 4♥/♠ nat.	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4♣				Frage nach platzierten Assen	4♦=0, +1=♣, +2=♦, +3=♥, +4=♠, col., rank, shape	Key Card Blackwood 4UF (bedingt) & Kickback (OF), (14, 03, 2 ohne Trumpf D, 2 mit Trumpf D)	
				note 1	3♠=♣'s od. 3 SA to play; 3 SA=♦'s+? od.♣ to play	Cue Bids (mixed); Exclusion auf 5er Stufe, Antworten (03,14,2); DOPI ROPI DEPO	
				note 2	antw.: 1 ohne Trumpf D, 0, 1 mit D, 2 ohne D, 2 + D		
				note 3	nach x zeigt 2OF -1= gute Hebung (8-10)		