

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
solide, gute 4er Farbe möglich
Antworten auf 1er Stufe forcing, auf 2er Stufe nonforc.
Cue einladend+/nach OF: Transfers ab 2SA
Reopening: häufiger schlechte Farben
in 4. Hand: 2er Stufe im Sprung: ca. 13-16 mit 6+ Farbe, Weiterreizung natürlich
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
15-18; 2F: zum Spielen 2F _c : Stayman
in 4. Hand 11-14 bzw.12-16 nach UF/OF: Stay/Transf.
als gepasste Hand: 5er UF+4er OF
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Stil: 6er-Länge, 3-11 Pkt.
2SA=5-5 in den niedrigsten Farben, ab 7; in 4. Hd: nat. 20,21
Antworten: 2SA/Cue-Bid=Relay
Reopening: konstruktiv, gleiche Bedeutung
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cuebid=55 mit höchster ungereizter Farbe, ab 7
Reopening=konstruktiv, gleiche Bedeutung
Sprung-Cue-Bid=nat nach ♣♦, Stopper-Frage nach ♥♠
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
starker SA (ab 15+) und :angepasst X: 4=♠ + 5+UF, schwacher SA: X: 15+ -> 2♣: schwaches Relay
2♣ = 4+♥ + 4+♠ 2♦ = 5+♥ oder 5+♠
2♥♠ = 5♥♠ + 4+UF 2NT = a) 5+♣ + 5+♦ b)2-Färber, stark
3♣♦ = 6+♣♦
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
X=T/O 2SA=16-18 -> immer Stayman und Transfer
gegen W2 in OF: 4♣♦=Zweifärber mit ♣♦+and. OF
Cue=beide OF (nach UF)
gegen Multi: X=13-15 BAL oder stark 2SA: 16-18 mit Stop
4♣♦=Zweifärber mit ♣♦+OF
gegen 2♦ beide OF: X=BAL,13-15 oder ab 19, bel.
Gegen 1♣/2♣stark: Timbuku: alle Gebote sind künstlich
Nach OF-Reizung und Gegnerreizung: Transfers ab 2SA
Nach Gegenreizung auf 1er Stufe: gegen 1UF: Transfer ab
2UF bis 3♣; Transfer auf Gegnerfarbe: INV+ ohne Stopper
2♠:INV+ mit Stopper
Nach Negativ-Kontra des Gegners
schwache Hebungen TRF nach 1♥♠ - X
1♣♦ - X - 2SA=Fit, INV+
2♦SA X pass: Spielvorschlag/XX: eigene Farbe

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel		In Partners Farbe
Farbe	Länge	Länge	
NT	Länge	Länge	
nachf.	Länge oder Attitude	Länge oder Attitude	
K von AK sec; D von AKD...			
K im SA fordert Deblockade oder Zeigen der Länge			
Andere: K von AK gegen Farbkontrakte ab 5er-Stufe und Sperröffnungen ab der 3er Stufe			
K von AK gegen Farbkontrakte um ein Single zu zeigen			
Ausspiele:			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AK(..)	AK(..)	
König	AK KQ(..)	fordert Deblockade	
Dame	QJ(..), AKQ(..)	QJ(..), KQ(..)	
Bube	(K)JT(..)	(A/K)JT(..)	
10	(H)T9(..)	(H)T9(..)	
9	9xx (H)98xx	9xx (H)98Xx	
Hoch-x	Xxx XXxxx (H)XX(xx)	Xxx XXXxx (H)X(XX)x	
Klein-x	xX xxxX (H)xx(xx)X	xX xxxX (H)xx(xx)X	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 pos./neg.	Lavinthal	pos./neg.
	2 Länge	Länge	
	3 Lavinthal		
NT	1 pos./neg.	Lavinthal	pos./neg.
	2 Länge	Länge	
	3 Lavinthal		
Markierungen: niedrig-hoch			
Lavinthal in selbstgereizter 5er Farbe			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
natürlich, 11+,			
Reopening=ab 8			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativkontra bis 4Coeur			
Supportkontra bis 2 in gereizter Farbe			
Gametrykontra			
Responsivekontra			
nie Straf-X bei Farbreizungen auf 1/2er Stufe			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie:

Club: BTSC Hannover Turnier: 2. Bundesliga

Paar: Oliver Hevemeier/Ortwin Wagner

Stand 10.2.24

SYSTEM Zusammenfassung
5er Oberfarben 2 over 1 GF
1♣=nat oder alle SA-Hände ohne 5er OF mit 15-19
1♦ = 4+♦, unbalanced, kann 4=♦+5=♣ mit 11-15 sein
5erOF, solide
1 SA=12-14, in NG gute 11 möglich
2 über 1 in OF: Gameforcing
künstlich nach Eröffnung in 3. oder 4. Hand
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2♦ = Multi
2♥ = beide OF, 5-10
2♠ = 5er♠ + 4+UF, 5-10
2NT = 5er♥ + 5+UF, 5-10
3NT = 7erOF, 4-4,5 Verlierer
1♣ - 1♦♥ = 4+♥♠, ab 5/ 1♠: keine 4er OF, ab 5
1♣ - 1SA=5+♦♥♠. 0-5
1♣/♦ - 2♥♠ = 6♥♠, 4-7
1♣ - 2♦ = 6♦, 4-7/2SA = 6♣, 5-7/ 3♣ = 5♣, 8-9
1♦ - 3♣=Fit,8-9/ 3♦=Fit, 4-7
1♥ - 1♠ = 0-4♠, 5-12
1♥ - 1NT = 5+♠
1♠ - 1NT = 5-12
Auf 1♥♠-Eröffnungen sind Sprünge künstliche Hebungen
2er Stufe künstlich nach 1♥♠-Eröffnung in 3./4. Hand
in 3. Pos. sind Preempts 0-ca..12
Forcing Pass Sequenzen
nach PF-Reizungen und nach einl.+ Reizungen auf 1er/2er Stufe
Wichtige sonstige Bemerkungen
Bluffs selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz. Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1♣		2	4 ♥	a) 11-22,4+♣,unBAL b) 15-19,BAL (alle SA-Hände ohne 5er OF)	1♦♥=4+♥♠,ab 5, 1♠= keine 4er OF, ab 5; 1SA=0-5, 5+♦♥♠; 2♣=4+♣,ab 10; 2♦♥♠=6er,4-7; 2SA=5-7,6er♣; 3♣=5+♣,8-9; 3♦♥♠=7er, 4-7	1♥♠=3+♥♠, bis 18, passbar 1SA=15-17,BAL, 2SA= 18,19,BAL, jeweils 4er mögl. ♠ 2♦=Revers oder 6+♣, GF oder sehr starker Fit 1♣ 2♣: Relay: Min.	
1♦		4	4 ♥	11-22, nat., unBAL, 4♦+5♣,11-15 mögl.	2♣=4+♣ ab 10 2♦=Fit,ab 10 2♥♠=6er,4-7 3♣=Fit,8-9 3♦=Fit,4-7 3♥♠4♣=Splinter	nach 1♥♠: 1SA=4♦+5(4)♣ 2♣=5+♦+4+♣ 2SA: 6+♦,3er♥♠ forcing bis 3♦->3T:relay/3KC: Vert-fr 1♦ 1♠ 2♥ bzw. 1♦ 1♥ 2♠: Revers oder 6+♦, GF oder sehr starker Fit; 1♦ 2♣♦:Relay: Min.	
1♥		5	4 ♦	nat	1♠=0-4♠,5-12, 1SA=5+♠; 2♣♦=nat,GF, 2SA=3+♥,INV+ 2♠=ab 7,4+♥,UF-Kürze, 3♣=ab 7,4+♥,♠-Kürze,3♦=11-12FV,3+♥, 3♥=4-7,4+♥ 3♠/4♣♦=11-12,SP	nach 1C 1SA: 2♠ kann 2533 sein nach 2/1: 2SA=5332,12-18 3♣=15+,nat od. 6♥ + 2+ in Partner-F. nach 1♥ 2♥: Trial bids (short, long, power)	2♣=Fit, ab 10 FV; TRF-Hebung 8,9 FV, Fit, 2OF=5-7 FV,3er Anschluss
1♠		5	4 ♥	nat	1SA=5-12, sonst wie nach 1♥ (Fitsprünge entsprechend 1 Step höher)	nach 2♥: 2SA=12-18,5332 od. 11-20,mit 5422 sonst siehe 1♥	2♦=5+♥ + 2er♠,ab 5 sonst wie nach 1♥
1SA		-	3 ♠	12-14, BAL, in NG auch gute 11 möglich	2♣=Stayman nf. od. 5erUF,SI, 2♦♥=TRF 2♠=BAL,INV od. 6♣,INV+ od. 5♣+5♦,GF 2NT=6+♦,INV+ 3♣♦ 4F5F=to play 3♥♠=Kürze mit 31(54)	nach 1SA 2♣ 2♦♥ 2♠: einl. 5er♠ nach Transfers: alle Gebote bis 3 unter gereizter Farbe sind Transfers	
2♣	X	0	-	a) SF in OF b) GF in bel. F., c) 20-21, BAL	2♦=Relay, 2♥♠=schwächstes Relay, P/C ggü Semiforc.	2♥♠=nat,GF 2SA=20,21 3♣=GF,nat (-> 3♦= Stay) 3♦=GF,nat, ohne 4er♥♠ 3♥♠=4er♥♠+ 5+♦ nach 2SA Rebid: Stayman und Transfer	
2♦	X	0	-	a) 5-10, 6(5)er♥♠ b) ab 22, BAL	2♥♠3♥=P/C 2SA=starkes Relay 3♣♦=nat, forc 3♠=6♠, einl. 4♣/♦=biete TRF/reize die OF	nach 2♥: P/C; nach 2♠: P/C, 3♦ = ♥-Max; alles andere: starke SA-Hände; nach 2SA: 3♣=♥-Min 3♦=♠-Min 3♥=♠-Max..3♠=♥-Max nach 2SA Rebid: Stayman und Transfer; bei anderen Geboten mit SA: Transf. bis 3P; ab 4F: bedingte Assfra.	
2♥	X	4	-	beide OF (5+4+), 5-10 in Gef. 5+♥	♥♠-Gebote=to play 2SA=Relay 3♣♦=to play 4♣♦=nat.,forc.	nach 2SA: 3♣=Min (-> 3♦ fragt, System on) 3♦=55, Min. 3♥=5♥+4♠,Max 3♠=5♠+4♥,Max 3SA=55♥♠,Max 4♣♦=55♥♠,Max,Chicane in ♣♦	-
2♠	X	5	-	5♠+4+♣♦, 5-10 in Gef. 5+♣♦	2SA=Relay 3/4♣♦/5♣=P/C 3♥=6er,forc. 3♠=PRE 3SA=♠-Fit, forc.	nach 2SA: 3♣♦=♣♦-Min., 3♥♠=♣♦-Max. (->4UF=UF-RKCB)	
2SA	X	-	-	5♥ + 5+♣♦, 5-10	3♣4♣♦/5♣=P/C 3♦=Relay 3♥=to play 3♠=6er,forc 3SA=♥-Fit	nach 3♦: 3♥=Min. 3♠SA=Max. mit ♣♦	3♦=P/C
3♣		6	-	Preempt 5-10, in Gefahr 1./2.Hand genau 2 Tops	3♦=RKCB 4♣=PRE		-
3♦		6	-	wie 3♣	4♣=RKCB, 4♦ preemptiv		-
3♥		6	-	Preempt 5-10	4♣=RKCB,		-
3♠		6	-	Preempt 5-10	4♣=RKCB		-
3SA	X	-	-	7er♥♠, 4-4,5 Verlierer	4♣/♦=Transferiere/ Reize deine Farbe	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4♣		7		Preempt	4♦=RKCB	bedingte Assfrage; RKCB (30-41-2ohne-2mit), Frage nach Kürze; Splinter; Voidwood, Dopi, Ropi	
4♦		7		Preempt	4SA=RKCB	Forcing Pass zeigt kein klares Gebot oder Schlemminteresse	
4♥		7	-	Preempt	4SA=RKCB		
♠							