

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Gegenreizung (Stil, Antworten, Reopening)
9+ 4 er Farbe mögl.
Antworten: 1 über 1 und 2 über 2 + cuebid ist F1
reopen.: 6+ 4er Farbe ok
1NT Gegenreizung (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Position: 15-18 (System on)
reopen.: 11-13 (System on)
1x-(p)-1y-(1NT): 2-Färber: 4oM+5+om / MM / mm
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
weak jumps
Ant.: cuebid F1, 2 NT F1
reopen.: Eröffnungstärke
2 NT= niedr. ungereizte Farben
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
1 ♣ (2 ♣); 1 ♦ (2 ♦) höchste + andere 5+5(+)
1M (2M) = andere 5M + 5+m
Cuebid 3-level =fragt nach Stopper
Gegen 1 NT (stark, schwach, 2./4. Hand)
X= Strafe, 2 ♣=4-4 M, 2 ♦=Multi
2 ♥/♠= 5M und 4m, 3x nat., solide
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
negative X bis 4 ♥
cuebid fragt nach Stopper
Leaping Michaels: 4m = 5+M und 5+m
Non-Leaping-Michaels: 4m=5+M und 5+m
2 ♦ (Multi)= X=5+M, 2♥/♠=5+♣/♦, konstruktiv,
3♣/♦= 6+♣/♦, destruktiv, gute Farbe, 2 NT (15)16-18
2♦ (beide M)= 2♥/♠= 5+♣/♦ 13+, 2NT= 16-18, 3♣/♦= 10-12
(4 ♠) X= Strafe, 4NT= take out
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Canapé
1 NT bel. 2-Färber
Nach Negativ-Kontra des Gegners
2/1 NF

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	2./4./6.	3./5.	
nachf.	ATT	ATT	
Andere: situationsabhängig, Ass= ATT			
König= CT			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AK(+), A, Ax	AK(+), Ax	
König	AK(+), KQ(+), K, Kx,	AK(+), KQ(J)10x, Kx, KQ	
Dame	QJ10, QJ9, QJ(+), Qx	(A)QJ10(+), QJ(+), Qx	
Bube	J109, Jx, KJ10x, J	J109, J10(+), A/KJ10x	
10	K/Q109(+), 10x, 10	10x A/K/Q109(+),	
9	9x, 9	109x, B9x, Q9x	
Hoch-x	Xx, xxXx, xxxxXx	Xx, HxxXx, xXxx	
Klein-x	xxX, xxxxX	HxxX, xXx, xxxXx	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1	ATT	CT
	2	CT	
	3	LAV	
NT	1	ATT	S/P
	2	CT	CT
	3	LAV	
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
UDCA (niedr.=pos., niedr.=gerade)			
Trumpf: LAV, S/P: niedr.=pos.			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
10+, M-/verteilungsorientiert, sonst 19+			
Antwort: 8+ Sprung in neue Farbe, cuebid 11+ oder beide			
M, Equal Level Conversion nach 1M-(x)-p-(2y)			
reopen: 8(6)+			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativ-Kontra, Wiederbelebungscontra,			
Optionales Kontra, responsives Kontra			
Support-Kontra und Rekontra			
Snap- dragon-Kontra, Ausspielkontra			
SOS Rekontra, Rosenkrantz-Rekontra, Lightner-Kontra			
Strafkontras existieren nur sehr eingeschränkt			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: Grün - natürlich

Paar: Toke **HOFFMEISTER**
Anna **ROWOLD**

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil
5M, 2er ♣, 5er ♦ (ausser bei 4441), variabel nach VUL, TRF-WALSH 1♣
1NT =NG (11)-12-14 (4. Pos. (12) 13-15), G 15-17
unausgegl. mögl., 5 M und 6 m mögl.
1M-1NT: F1 (s. 1♥!)
2 / 1 Antworten: GF, außer 1 ♦ - 2 ♣
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
TRF-WALSH nach 1♣
2 ♦ = Multi, weak 2 M, 20-21 NT
2 ♥/♠/ NT= 2-Färber
1♥-1♠= 0-4♠, 1♥-1NT=5+♠
1x-1 ♥- x= 4+ ♠
1x- 1 ♥- 1 ♠= 0-3 ♠
nach 1NT- (x) wenn X Strafe ist: 4- Farben- Transfers
nach 1NT- (x)- wenn X Strafe ist pass ist zum Spielen
Forcing Pass Sequenzen
In GF Sequenzen ist pass stärker als X
Wenn Gegner nach Strafkontra herausläuft
Wichtige sonstige Bemerkungen
Bluffs
Selten, Eröffnungen in 3. Hand können schwach sein

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♠		2	4 ♥	(9)10-22, bel. ausgegl. oder nat.	TRF-WALSH, INV minors, 1NT 11-12, 2♦ =♥+♠, weak jumps	1♠-1♦/♥-1♥/♠: 2♣=PUPP 2♦, 2M-1=5+M INV+, 2♠=PUPP 2NT GF 5M+4♣ oder sign-off ♣	
1 ♦		5	4 ♥	(9)10-22, unausgegl. 4441 mögl.	Natürlich, INV minors		
1 ♥		5	4♦	(9)10-22	2/1 GF, 1 ♠= 0-4 ♠, 1 NT= 5+ ♠, 2 ♥ 4-8, 3♣= 9-11 4♥s, 3♦= 6-8 4♥s, 3 ♥= NF, 2 NT= GF+ fit	1♥-1 ♠= 1NT 2+ ♠, 2 ♣ 4+ ♦, 2 ♦ 6+ ♥, 2 ♥ 4+ ♠ 1♥-2 NT= 3 ♣ 11-13 bel., 3 ♦ 17+ bel., 3 ♥ 14-16 bel. chicane, 3 ♠ 14-16 bel. Single, 3 NT 14-16 bal., 4 ♣/ 4 ♦ 14-16 5-5, 1♥-3♣-3♦=(R)	rev. Drury
1 ♠		5	4 ♥	(9)10-22	siehe 1 ♥, 1NT= nat. F1	1 ♠-1 NT= 2 ♣= 3+, 2 ♦= 3+	rev. Drury
1 NT		-	3 ♠	NG 1./2./3. Pos. (11)-12-14, 4. 13-15 G 15-17, 5 M und 6 m mögl., kann unausgegl. sein	TRF, STAY, 2 ♠ =a) INV b) trf ♣ c) GF 6+ ♣ (+4M), 2 NT= a) TRF ♦ b) weak beide m c) gf 6+♦ (+4M), 3 ♣/ ♦ 6+m 2 Tops INV, 3 M= 31(45) oder 13(45) GF, TEXAS TRF 4 ♣ =Gerber	Verteilungsfrage nach STAY 1NT- 2 ♠= 2 NT min, 3 ♣= max, 1NT- 2 ♠- 2 NT= 3 ♣=min nicht Hxx in ♦, 3 ♦= max, guter ♦-fit LEB 2NT direct denies, neg. Kontra	
2 ♣	x	-	-	Bel. 20+	2 ♦ (R)	2♣-2 ♦-2 ♥= GF, 2♣-2 ♦-2 ♥-2 ♠= (R) 2♣-2 ♦-2 ♠/ 3 ♣/ 3 ♦/ 3 ♥= NAT SF	
2 ♦	x	-	-	weak-two M, 4-10 NT 20-21	2M= P/C, 2NT (R), 3M= P/C	2 ♦-2NT : 3♣ min ♥, 3♦ min ♠, 3M max andere M	
2 ♥	x	5	-	5-4(+) ♥+andere, 4-10	2♠/3♣= P/C, 2NT (R), 3♦ INV+		
2 ♠	x	5	-	5-4(+) ♠+m, 4-10	2NT (R), 3♣= P/C, 3♦ INV+		
2 NT	x	-	-	5-5 (+) m, 4-10	3♣/♦ zum Spielen, 3M F1		
3 ♣		6	-	NAT PRE	Neue Farbe F1, 4 ♦ opt. RKC		
3 ♦		6	-	"	Neue Farbe F1, 4 ♠ opt. RKC		
3 ♥		6	-	"	"		
3 ♠		6	-	"	"		
3 NT	x	-	-	solide M	4 ♥ P/C	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣		7	-	NAT PRE		RKC 14/03/2-/2+ (nach 1m ist 4m RKC, 4 ♠ bei ♥ Fit) + Zoom niedrigster König EKC 03/14/2-/2+, + Zoom niedrigster König,	
4 ♦		7	-	"		Optional RKC 14/03/2-/2+ in vielen Situationen + Zoom niedrigster König	
4 ♥		7	-	"		Scan 14/03/2-/2+, Gerber 14/03/2	
4 ♠		7	-	"		Splinter, Mixed Cuebids	