

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
1er St.= 8+ - 15 (17)Pt, ab 4er, 2er St.=(8)10+ - 15 (17)Pt nach X: Re=10+Pt
AW: neue F auf 2er-St. = 8-13 Pt, <u>Cue</u> = 3er-OF-Fit 8+Pt, 8- Los./3+ UF-Fit 9+Pt/ bal. 11+Pt/stark 14+ Pt <u>XX</u> =10+Pt OF: 3OF=0-6 Pt+ 4erF / 3OF-1/-2 = 8/7Loser +4er Fit 1NT =8-11 HCP, 2NT=12-14/10-12(1/2Lv-Oc)
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2te Hd. 15-18 HCP, 4te Hd. 11-14 HCP Antworten siehe 1SA-Eröffnung / Trf-Lebensohl
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
2OF: 2-11 Pt, 5+: 2SA: 3T=Mn 3K=5er,Mx 3C=6er,Md = 3P=6er,Mx 3OF-1: 4OF, 7 Loser. INV 2 SA: 5-5, niedrige Ungereizte 6-10 od 16+ 3 ♣/♦/♥/♠: 6+ destruktiv, 3 SA: „to play“
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
2OF: Michaels mod. 5/5 stark oder schwach / 3OF: ?Stop , 2UF: 5/4 OF 6-13Pt / 5/5 6-any Pt / 6/4 6-15 Pt -> 2SA? 3♣/♦=Min o 6/4-Max ♥/♠ / 3♥/♠=Max ♥/♠ / 3SA=5/5 3♣/♦(Cue)=Fit INV+
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
X=13+(wk)/, 4+/5+ OF/UF, 2♣=OF4+/4+, 2♦=1OF, 2♥/♠=OF/UF 5/4, (o. 4/5 (wk N)), 4.Pos X=11+Pt 2SA=mm 5/5, 3Farbe=pre, 4.Hand 2♦/♥/♠=nat
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
vs 3 ♣ ... 4♥: Opt. X Wk2, Multi: Lebensohl, 2 SA = 15-18, 3 SA = 19-21 2K-Multi: X = 3+♥ o. stark, Leb, auch nach 1. pass Cue: 99%: 2-Färb, 1%: extrem 1-Färb
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
gg stark: 1SA: 5+/4+UF od 6♦ 2♦: 5+OF 2OF: 5+OF/4+any 2SA: 5+/5+ UF
Nach Negativ-Kontra des Gegners
TRF inkl. Re, pass kann stark wie Re sein, erst pass dann X = Straf, erst pass dann Bid = kann noch woanders spielen

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
Ausspiel	In Partners Farbe		
Farbe	1. / 3. / 5.	dto	
NT	1. / 3. / 5.	dto	
nachf.	dto	dto	
Andere: 4. gg. SA, falls 3. zu wertvoll			
Innere Seq: höchste			
Ausspiele (SA→K=Deblock von Länge)			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AKxx, AK	AKx(x), AKBx	
König	AKx, AKxxx, KDx	AKBxx, KD10xx	
Dame	DB+, AKDx, ADB+	(A)DB+, KDx, AKDx,	
Bube	B10+, (A/K)B10+, Bx	B10+, (A/K)B10+, Bx	
10	(A/K/D)109+, 109+, 10x	(A/K/D)109+, 109+, 10x	
9	9x, H109	9x, H109	
Hoch-x	XxX, XxXx	XxX, XxXx	
Klein-x	HxXx, XxX, XxxxX	HxXx	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners	Gegners	Abwurf
Farbe	1	Länge/Attitude	Lavinthal
	2		
	3	Lavinthal	
NT	1	Länge/Attitude	Lavinthal
	2		
	3	Lavinthal	
Niedr=positiv+gerade Länge, Smith-P (NT, niedr =pos.) Lav: 2,5,8 niedrig / 4,7,10 hoch / (3,6,9 neutral) Trumpf (Dänisch: niedr=3x gerade)			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Verspricht OF oder ab 16 HCP beliebig Farbsprung 8-11HCP; UF 9-11 Pt Cuebid = GF oder beide OF einladend Reopening meist ab 11HCP			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-)			
Negative-X bis 4 ♥ Responsive-X bis 3 ♠, aber 1♠ - 2♦ - 2♠ - X = Cue-X Support-X + XX bis 2OF Fit-Situation: 3OF-1: X=Fit+INV(Eigen-/Gegen-Reiz)			
KK-Laurence-Uli-240227.docx			

Deutsche Konventionskarte



Kategorie: 27.02.24

Club: Dortmund Turnier:

Paar: Dr. Laurence Kane

Uli Schweding

SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil Polish Club, variabler SA
1♣ = 11-14 (14-17) SA, 4441(11-17) oh. 4+ ♦/ 15-17, 5+ ♣ / 18+alle
1 SA = 10-13 Pt 1.+ 2. Hd weiß, 3.Hd weiß gg rot / sonst 15 - 17 Pt / (5er OF möglich)
1♦ = 4+er, 10-18 (4er ♦ + 5+ ♣ möglich)
1 OF = 5+er, 10-17
2 über 1 Antworten: Forcing (außer 1 UF - 2♥)
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
1♣ = 11-14 SA, 4441(11-17) oh. 4+ ♦/ 15-17, 5+ ♣ / 18+alle
1 SA = 15-17 / 10-13 Pt (5er OF möglich)
2♣ = 10-14 ; 5+er ♣ + 4er OF / 6+er ♣
2♦ = 4-10 mit 5+er OF
2♥ = 4-10 mit 5+er ♥ + 4+er ♣/♦/♠
2♠ = 4-10 mit 5+er ♠ + 4+er ♣/♦/♥
2 SA = 21-22 Pt (5er OF möglich)
3 F = 0-7(9) destruktiv
3 NT = 4M, die Partner spielen soll
4 UF = nat + schwach
Forcing Pass Sequenzen
nach Relay: Steps, nach 1♣: pass + Farbe: mit 2. Farbe/ 1♣: Reiz: 1Färb;
Wichtige sonstige Bemerkungen
3.Hand: 1 K, 1OF, 2T: 4+ ab 8Pt, gg Comp: oft art (trf)
Bluffs: selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kar	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1♣	X	0	4♥	11-14 bal / 15-17 mit 5+er ♣, unbal. / 18+ alle / 11-17 mit 4.4.1.4	1♥/♠ = 4+, 7+Pt, 1♦ = 0-6 any / Rest ab 7 oh. OF, 7-11 UF / 7, 12+bal. / 2UF = nat, GF / 2♥ 5-4 M 7-9 Pt / 1/2 SA/2♠ = 8-10/11/12+ bal. oh. OF / 3UF = 9-11, 6+er / 3OF = 7+er, nonforc,	Nach 1♦: 1OF= 3-4 (12-14, 1♠ = 4er♠ o. 3244), 4+ (15-20), / 1SA =18-20 / 2♣ = 5+, 15-20, dann (2♦ / 2♥/♠ = nat, (selten ab 3er)/ 2♦ bel. GF, nach 1 OF= starkes Relay mit 3+Fit nach 1OF: 2♣= 5+, 15+Pt: 2♦= art., GF, 9+ Pt,	1♣ - 1♦ -1/2SA = 18-20 (Stayman+TRF) /21-22 (Granovet-Pup) Comp: oft art (trf)
1♦		4	4♥	10 - 18 Pt, längere ♣s möglich 4/5 bis 14 Pt, 4/6 bis 12 Pt Cheap-Trf	2♦/3♦ Inverted (10+/0-7-)/ 3♣ = 7(+)-9, 4+ ♦ 2♥ 5-4 M 7-9, 2♣ = 4+ GF o. 9-11, 6+ ♣, 1M ab 4Pt 1/2 SA/2♠ = 6-9/10+ 12-/12+ bal. oh. OF /	Nach 2♦: 2SA/3♦/3♣ v. Beiden = Min/Min/GF / nach 2♣: 2♦=12-14/2OF 15+ Pt /3♣ GF: 3+♣ (5+♣ 10-14 Pt, Kü) nach 2♣: 2/3SA 4441 11-14/15-17 Cheap-Trf	Comp: oft art (trf)
1♥		5(4)	4♦	10 - 17 Pt 3.Hand ab 4, ab 8 Pt Cheap-Trf	2SA/3♣/3♦ = Fit, GF+/INV+/INV / 3♥ = 0-6 Pt, 4er / 1 SA = 7-11, 2♣ = 2+er GF o. 9-11, 6+ ♣ / 2♠ = 6er GF, 3♠: bel. Min-Spli / 3SA,4UF=Max-Spli	2SA: 3♣=max / (3♦/♥/♠)=Min,bel (Kü/5422/6+ oh Kü) / (3Sa/4♥)=5332 2SA: 4Uf = 55 (6-4) / 3Uf, dann 4♥=5332 min+	Drury (gepasst), 2♦ = 12-13Pt Comp: oft art (trf)
1♠		5(4)	4♥	10 - 17 Pt 3.Hand ab 4, ab 8 Pt	2SA/3♦/3♥ = Fit, GF+/INV+/INV / 3♠ = 0-6 Pt, 4er / 1 SA = 7-11, 2♣ = 2+er GF o. 9-11, 6+ ♣ / 3♣=6er GF, 3SA: bel. Min-Spli / 4UF,4♥=Max-Spli,	2SA: 3♣=max / (3♦/♥/♠)=Min,bel (Kü/5422/6+ oh Kü) / (3Sa/4♠)=5332 2SA: 4Uf/♥ = 55 (6-4) / 3Uf, dann 4♠=5332 min+ (1♠ - 2♥, (2♠/3♥) passbar, max 13 Pt)	Drury (gepasst), 2♦ = 12-13Pt Comp: oft art (trf)
1 SA				10-13 Pt 1.+ 2. Hd weiß, 3.Hd weiß gg rot / sonst 15 - 17 Pt 5er-OF möglich	Staym, 4-way-TRF, Marx-Sharples, 4♦/♥=TRF 2♣ 2♦, 3♥/♠ = 5♥+4♠ INV/GF, 3OF = Single, 5431, 2♦ = INV oh. ♠ o. GF+ mit 4er-Längen o. 5+♥ 3♣=Pupp.(s. 2NT), 3♦=5+♦, 4+♣, 2- OF,	Transfer: 1. Stufe zeigt keinen Fit/Max / 2♦: 2♥ oh. 4er♥ / 2SA=4♥ +Min Nach (X): Re=1F / 2m=m+♥ / 2M=Compet / 2NT= Lebensohl, 3x= Trf nach (X) → pass → Re: 2♣=♣+(♥/♠), 2♦=♦+♠, 2♥=♥+♠, Pupp: 3♦/♥/♠/NT = ggf 4♠/4er♥/5er♠/5er♥ 3♦: 3♥/3♠ =4♠/5+♠ 4+♥ →	(GegRz): 2NT= Lebensohl, 3x= Trf 3SA: 4m=RKC M
2♣		5	4♥	10 - 14 mit 5+♣ + 4er OF / 6+♣	2♦ = INV+, Relays / 2♥/♠ = nonf. / 2SA = Puppet nach ♣, pree o. stark mit/oh. ♣ / 3♣ = INV oh. OF / 3♦ = 6+♦ GF / 3 OF = gute 6+OF INV / 4 ♣ = pre / 4 ♦ = RKC für ♣	Nach 2♦: 2♥/2♠ = 4er OF / 2 SA/3♣ = 6+er ♣ oh. / mit Kürze / 3♥/♠ = 6+♣ + 4er, Max / 3SA: 7♣ mit AKD, meist 2227 Nach 2SA:3♣: 3♦ = 5-5 ♦+OF,GF 3M=6+M, GF 3SA=15-17SA, 3+♣ 2♦ + /Relay=GF 3OF=5+OF 4♣= RKC/	
2♦	X		4♥	4-10(9) mit 5+er OF	2♥ = schwach o. INV+ ♠, 2♠ = ♥-Fit, 2SA = forc, 3♦ = INV beide OF, 3♥ Barrage beide OF, 4♣/4♦ = reiz TRF→OF / OF direkt, 4OF=End 3♣ = nat, nonf.	2♦-2SA: 3♣/3♦ Mn ♥/♠: Step1 = ? : Step1/2=4-5/6-7 Pt 3♥/♠ = Mx♠/♥ 2♦-2♠: 2SA/3♦=Mx/Mn ♥ Nach 2♦ (X) → Syst=on / Re = Puppet nach ♥ → legt dann Farbe fest	
2♥		5		2-Färber 4-10 Pt 5+er ♥ + 4+er beliebig	2♠ = schwaches Relay 3+♠, 2SA = forc Relay (ev. schwach), 3♣=POC, 3♦=INV, 3♥=pre	Nach 2♥ (X) → Syst=on / Re = Puppet nach ♠ → legt dann Farbe fest 2SA-> 3♥=4♠ Min, 3♠ = 5+♠ Min, 3SA= 4♠ Max	
2♠		5		2-Färber 4-10 Pt 5+er ♠ + 4+er beliebig	2SA = forc Relay (ev. schwach), 3♥=INV♠, 3♠=pre, 3♣=POC, 3♦ = INV+♥.	Nach 2♠ (X) → Syst=on / Re = Puppet nach ♣ → legt dann Farbe fest 2SA-> 3♥=4♥ Min, 3♠ = 4♥ Max, 3SA= 5+♥ Max	
2SA				21-22 Pt, 5er-OF möglich	3♣ = Puppet, 3♦/♥ (Step1 = 2er M) + 4♦/♥ = TRF 3♠ = m-suit Staym; 4♣ =Gerber	Trf Break: Step 2/3/4/6 = 2erOF, 5er OF2 / 3er Fit/ 4er Fit max/ 4er Fit min Pupp: 3♦/♥/♠/NT = ggf 4♠/4er♥/5er♠/5er♥ 3♦: 3♥/3♠ =4♠/5+♠ 4+♥ →	3SA: 4m=RKC M
3♣/♦		6+		(0)3-7(9) Pt, destruktiv	4♣/♦ = pre (pas/X), INV(Reiz), 4♦/♣=RKC		
3♥/♠		6+		2-9 Pt, destruktiv			
3SA	X			Partner soll 4M spielen	4♣ verlangt Trf 4M, 4♦ = allg Cue, Extras?		
HIGH LEVEL BIDDING							
4♣/♦	X			Pree		RKCB 1430 (ggf bedingt), Gerber, 2 SA nach 1-OF-Eröffnung = Fit GF+, Inverted Minors, Splinter, Mixed Cues, Long Suit Trial Bids Josephine, Odwrotka = 44 -55, Cheap-Trf, 3way-CB	
4♥/♠		7		nat, taktisch			

