

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
1. Stufe: In Gefahr solide sonst variabel.
2. Stufe solide
Neue Farbe nonforcing
Gegnerfarbenüberruf eigene Eröffnung oder Unterst. > 8
Hebungen schwach (nach Law).
Reopening häufig schwache Farben
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos 15-18 weiterr. Wie nach 1 NT Eröffn
4. Pos 9-13 weiterr. Wie nach 1 NT Eröffn.
Sandwich. 2 Färber in unger. Farben
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Von Gefahrenlage abhängig. Schwache od. konstr. Gebote
Mod. Ghestem (1K-3K zeigt OF)
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
X: > 15, 2 ♣: Oberfarben, 2 ♦ bel. Einf., 2 ♥/♠ 5er OF
+ mind. 5er UF, 2 NT beide UF (mind. 5/4)
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
2 NT 16 -18, X Takeout mit Lebensohl auf 2. Stufe
Cuebids 2-Färber
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Gegen st. Treff Transfer oder 2 Färber
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Neue Farbe auf 1. Stufe forcing, 2er Stufe nonforcing,
XX ab 10 Pkte. Hebungen nach 1 OF natürlich

Ausspiele und Markierung			
<b>Ausspiele (grundsätzlich)</b>			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	4. (mit Figur ) oder 2.	3./5.	
Andere:			
<b>Ausspiele</b>			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
A	AKx (+), Ax (+)	AK(..)	
K	KQ(+),Kx	KD(..), Kx (Partner)	
D	QJx(+),Qx	DB(..)	
B	Bx, (K)B109	B10(..)	
10	10x, (F)1098	10x, (F)1098	
9	9x, 987	9x, 987(..)	
Hoch-x	gerade		
Klein-x	ungerade		
<b>Reihenfolge der Markierung</b>			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
	1 Pos.neg.	Länge	italienisch
Farbe	2 Länge		Lavinthal
	3 Lavinthal		
	1 Pos.neg.		Smith Peter
NT	2		
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Hoch-niedrig (pos., gerade), italienisch (1. Abwurf im Farb-			
Spiel), Lavinthal ,Farbwechsel: Attitude (kl.=pos.)			
<b>Kontras</b>			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Verteilungsorientiert oder st. Hand (ab 16)			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Neg. X bis 3 Pik			
support X/XX bis 2 in gereizter Farbe			
Ausspiel und Lightner X			
DOPI/ROPI			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: \_\_\_\_\_

Club: Dietzenbach Turnier: \_\_\_\_\_

Paar: Christian Knaus

Stephan Kohlmann

### SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

Precision

5er Oberfarben

1♦ 11-15 (kann Single sein)

1 SA Eröffnung: 14 - 16

2 über 1 Antworten: > 9 HCP

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

1 ♣ ab 16 Pkte. oder entsp. st. Hand bel. Vert.

1 ♦ 11 -15 vorbereitend

2♣ 11 -15 5er Treff mit 4er OF od. 6erTreff

2 ♦ Multi (st. Dreifärber 4-4-4-1 od. weak two in OF)

2 ♥/♠ 5er OF + mind. 4er UF schwach

3 NT stehende UF

4 ♣/♦ stehende 7er ♥/♠

Sprünge auf OF-Eröffnungen Stenberg, Bergen

1 ♦ - 2 ♦ forcing

Forcing Pass Sequenzen

Wichtige sonstige Bemerkungen

Bluffs

selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min. Anzahl	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣	X	0	2 ♠	> 15 HCP	1 K = 0- 7 HCP oder 4-4-4-1 > 7 HCP eigene Farbe auf niedrigster St. mind. 8 HCP (5er) eine Farbe im Sprung 6er 4 - 7 HCP 1 NT ab 8 HCP NT-Vert.	2 T nach 1 NT fragt nach Stärke	
1 ♦	X	1	2 ♠	11 – 15 HCP, keine 5er OF, kein 6er♣ keine NT-Vert. 14-15 HCP	Natürlich, inv. Minor, OF im Sprung = schwach 6er	4 Karo im Sprung oder nach PT forcing Assfrage	
1 ♥		5	2 ♠	11- 15 HCP	Nat. ;Bergen ; 2SA PF mit Fit, 2 UF = Rundenforcing		
1 ♠		5	2 ♠	11 – 15 HCP	Wie 1 Coeur		
1 SA				14 – 16 HCP etwa ausgeglichen	Stayman, Transfers, 2 NT = einl.		
2 ♣		5		11-15 HCP 5er ♣ oder 6er mit 5er OF	2♦=allg.forcing, 2 NT= forcing mit 5er OF, 2 OF = einl. 3OF einl. Mit 6er	4 Treff im direkten Sprung oder nach forcing Sequenz Assfrage	
2 ♦	X			Multi, Weak-Two in OF, od. st. 4-4-4-1 (ab. 17 HCP)	2 C=relais ; 2 P = einl. gegenüber C weak two 2SA= Forc-Frage ; 3♥/♠= Sperre mit gutem OF Anschl ;	Weak two: Auf 2SA : 3♣/♦=min ♥/♠ ; 3♥/♠= max (Farben vertauscht) st. 4-4-4-1 Partner antwortet 2 C/2P: Farbe unter Single wird genannt; Single-Farbe des Eröffners fragt nach Punkten Partner antwortet 2 SA: Farbe unter Single wird auf 4er-Stufe genannt (3 SA mit Treff-Single); Single-Farbe des Eröffners fragt nach Punkten	
2 ♥		5		5er ♥ + mind. 4 er UF, 5-10 Pkte.	2 SA forcing; 3 ♥ preemptive; 3♣ / 3♦ Fitsuhe	Auf 2SA: 3UF jeweils min, 3♥ max mit ♣, 3♠ max mit ♦	
2 ♠		5		5er ♠ + mind. 4er UF, 5-10 Pkte.	2 SA forcing; 3 ♠ preemptive; 3♣ / 3♦ Fitsuhe	Auf 2SA: 3UF jeweils min, 3♥ max mit ♣, 3♠ max mit ♦	
2 SA				22-23 kte, etwa ausgeglichen, 5er Fbe, auch OF, mgl.	Romex, Transfer, 4T = Assfrage		
3 ♣		6		Sperransage, in Gefahr mind. 2 Topfiguren	3OF=forc. ;		
3 ♦		6		Sperransage, in Gefahr mind. 2 Topfiguren	3OF=forc.		
3 ♥		6		Sperransage, in Gefahr mind. 2 Topfiguren			
3 ♠		6		Sperransage, in Gefahr mind. 2 Topfiguren			
3 SA	X			Gambling	4♣= pass/correct ; 4♦= Frage nach Länge ; 4SA= Frage nach Trumpf Bube		
4 ♣	X	7		Stehende Coeur			
4 ♦	X	7		Stehende Pik			
4 ♥		7		Sperre			
4 ♠		7		Sperre			