

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
8-18FL Einerstufe, (11-18 FL Zweierstufe, meist 6er Farbe), Heb. Nach LAW, ab 11 FI erst Überruf, 1SA 6-11 F, 2SA 12-13 F, 3SA Ab 14F, neue Farbe auf 2er Stufe non-forcing, auf 3er Stufe forcing
Reopening ab 8 FI auf der 1 Stufe, 1♥-p-p-2♠, 6er, 11-13 FL
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2.Pos. 15-18 FL, Antworten 2T Transfer, Transfer in Geg Farbe Stayman
4. Pos. 5 (4)-4 in den anderen Farben, 8-14 FL (wenn beide gereizt Reop: 1SA10-13 FL, 2SA 17-19 FL
Sprunggegenreizung (Stil; Antworten; Unusual NT)
1♠-2♦ beide OF, 1♣, 1♦-2 SA ♦, ♣ u. ♥, 1♠, 1♦-2♥, 2♠ wk 2s 1♥, 1♠-2SA 5-5 ♣+♦, 1♥, 1♠-3♣ 5-5 ♠/♥+♦, alle mit 6-7 Loser 1♦-3♠, ♥, ♠, 7er Länge bis 10 F, abw in 3 Pos. Mögl. 1♦-4♠, ♥, ♠, 8er Länge bis 10 F, abw in 3 Pos. Mögl
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil; Antworten; Reopening)
1♠-2♠, 6er ♣ echt, 1♦-2♦, beide OF, 1♥-2♥, 5-5 ♠+♣ 1♠-2♠, 5-5 ♥+♠
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Stark ab SA 14-16: x= Einf, 2♠= ♣+aF, 2♦=♦+ höF, 2♥=♥ ♠, jew 5-4, 2 P= wk 2 ♠, 2 SA = 5-5 UF, destr; Bis 13-15 FL FL: 2 ♠= Of, 2 ♦= Einf, 2♥=♥+ UF, 2♠=♠+ UF, ab 12 FL
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Gg 2 OF:4 UF (UF +a OF), 3OF f n. Stop, 2SA 15-18 FL mit Stop, 3♠, ♦, 6er ab 14 FL, 3♠ 6er ab 16 FL. 2♠ 5er ab 12 FL X sol. Info, danach Lebensohl, Gg Multi : x=info g ♠, pass d. X info geg ♥, sonst ähnlich Gg 2 OF, gegen 3 UF: 3 Neue Farbe, 6er or gute 5er, mind 12F, X=14 F, Kürze in GF, Spielbereit in OF, 3SA ab 17 F mit Stop, 3♣-4♣ ZwF m OF. 4SA UF ZwF stark, Sprung in n. F. i. nat., X a. 4 ♠ 3Def ST
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
(1♠): x=♠; 1♦/♥/♠= nat.; 1NT= minors 2nd level = wie gegen starken Ohne (1♠)-p-(1♦): x = Majors; 1NT =minors; 2♥/♠=weak jump UVU, n. 2SA b UF= x ab 16 F Tendenz UF, 3♠ bis 15F OF 3♦ ab 16 F OF (4(5-4))
Nach Negativ-Kontra des Gegners
1 u 3 Stufe forcing, 2 nf., xx ab 10 FL, eventuell Support Dann bis 3 OF), Bergen Hebung weiter aktiv

Ausspiele und Markierung				
Ausspiele (grundsätzlich)				
	Ausspiel	In Partner's Farbe		
Farbe	2/4.	2./4. bzw. Figur		
NT	4.höchste	2./4		
Folgesp	Ursprungslänge	Ursprungslänge		
Andere: klein zeigt Figur im Nachspiel				
Ausspiele				
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT		
As	AK(..)	AKB109		
König	KD(...), Kx; AK	KD109x		
Dame	DB(..), Dx	(A) DB10		
Bube	(K) B10(..), Bx	B109x		
10	(D)10, 10x, F 10 x	1098 (7)		
9				
Hochx	FXx	FXx		
Klein	xxxX	FxxXx		
Reihenfolge der Markierung				
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf	
Farbe	1	Nied=pos	Nied=gerade	Lav
	2	Nied=grade	LAV	
	3	lav		
NT	1	Nied=pos	Nied=gerade	Lav
	2	Nied=grade	LAV	
	3	lav		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):				
Trumpfecho, Hoch zeigt 3 o 5				
Smith-Peter, niedrig ist Pos. Nur gegen SA				
Kontras				
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)				
2.Pos. > 11 FL, mind. 4-3 in OF, o ab. 19 FL bel. , Ant: 0-7 8-10 FL, ab 11 FL Überruf, 1 NT 8-11 FL, 2 NT 12-13 FL 4.Pos. ab 8 -10 FL, Reop, oder ab 15+FL Tendenz OF				
Negativ-Kontra, Kompetitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras				
Negativ Kontra bis 4C, Support Kontra bis 2 OF, Responsiv Kontra bis 4 UF, gametry Kontra, Lightner Kontra versus Schlemm ggf. Vollspiel, Re Kontra ab 10 FL nach 1x-X-XX				

Deutsche Konventionskarte
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣
Kategorie: C, BC Harburg-Süderelbe
Club: _____ Turnier: _____
Paar: _____ Hans-Georg Keuchel, 19945 _____ Bodo Lagemann 19949
SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil
5er OF, Treff/Karo mind. 3er, schwacher Ohne
Nach 1♣-1OF-1SA-2♦, kann 5er oder 6er sein, bis 10 FL
1SA Eröffnung: 11-14 FL, selten 5er OF, 2 über 1 Antworten: ab 11 FL, selbstforcierend
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2♣ = Semif OF oder Partieforcing, (1Farbe)-2SA = beide niedrigste nicht gereizte Farben 2♦ Multi 2♥, ♠ 5 OF, 4+AF (bei Pik UF), 4-10 FI 3 NT Gambling 4 NT beide UF 6-5 stärker als 2 SA
Forcing Pass Situationen
Bei deklarerter Punktmajorität (wir 1x-Kontr-Re oder wir 1x-p-2y bis 2NT o Fit bestätigung, Nach freiwillig Gereizten Vollspielen
Wichtige sonstige Bemerkungen
Unusual versus Unusual
Kein Michaels Präzis in Wiederbelebungspos.
Bluffs, selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz. V _{max}	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	2P	11-22F, ausge 15-17FL,, 18-19 FI oder unausgeglichen	1 OF ab 6 FL, 1SA 8-10 FL, 2♣ ab 11 FV inv. min., 5er ♣ Treff, 2SA 11-12 FL, 2♦, 2♥,♠= 0-5 FL, 6 er	Nach 1♣- 1♥, 1♠- 1SA, 2♣ Checkback Stayman fragt nach 3er oder 4er OF nach 1♣-1OF-2♣-2♦, 2 and. OF, 3. Farbe Forcing, ab 10 FL	
					3♣ ab 6 FV bis 10FV, 5er Treff, 4♣ = RKCB		
1 ♦		3	2P	11-22 ausge 15-17FL, oder mit single	Siehe 1♣, 1SA=6-10 FL, 2♣ 5er ab 12 FL SF	Nach 1♦- 1♥, 1♠- 1SA, 2♣ Checkback Stayman fragt nach 3er oder 4er OF, nach 1♦-1♠-2♦-2♥, 3. Farbe Forcing, ab 10 FL	
1 ♥		5	4C	11-19, mehr bei 5-4 Verteilung	1♠ ab 6 FL, 1SA 6-10 FL, 2♣, 2♦ ab 11FL, mind	n. 2SA: 3♣,♦,♠, Si o. Chi, danach Chicane Asfrage, 3SA, ausgeglichen, 4♣,♦ 2. Farbe, nach Bergen Hebung, mix Cuebid, Abschluss oder RKCB, EKCB	2 T Drury
					3er, 2♥ 6-10 FV, 2SA Jacoby, 3♣, 3♦, 3♥, Bergen Hebung mit 4 OF u. 7-10FV, 11-12FV, 0-6FV, 4OF 5		
1 ♠		5	4C	12-19, mehr bei 5-4 Verteilung	5er♥,♠, 0-6 FV, 3SA 13-15 FL, 3♠ (nur nach 1♥), 4♣, 4♦, 4♥ (nach 1♠), Splinter, 4SA RKCB,	Nach 2 T Drury, 2♦ schwach o. bis 16 F,	2 T Drury
					1♠-2♥, ab 11 FL 5er♥	Nach 1 OF-2 OF, Long suit trial bid, 2NT allgemeine Einladung,	
1 SA				11-14 FL	2♣ Stayman auch mit nix, 2♦,♥,2♠ 3♣ Transf, 2SA min/max	Nach OF Transfer 3in UF forcing. 2 SA Einladung 3SA zum spielen bzw. zu 4er OF.	
					3♣♥♠ mind 6er, Vollspielinteresse		
					3SA 13-15 FL zum Spielen,		
2 ♣	x	0		Bel. Partieforcing	2♦ Relais 0-7 FL, 2♥ ungl ab 8F 2♥ gleichm. 2 SA 5-5 OF. 3 in Farbe 5-7 6er Länge	n. 2♦ Relais 3 OF SF, nach 2 SA Puppet Stayman, nach 2 OF 4in OF Abschluss,	
				Semiforcing in 8-8,5 Stiche	2♦ Relais, danach 3 OF zeigt SF,	nach 3 OF mix cuebids, 4 OF Abschluss, 3 SA, 4 SA Keycard Asfrage	
				SA 22-23 FL oder 24-26 OF immer mit 5 OF möglich	nach 2 SA o 3 SA Puppet Stayman 3♣ fragt, 3♦ 1 4er OF, 3♥, 3♥ 5er OF Nach 3♦: 3♥=♠ und 3♠=♥, Nach 4♠: 4♦=♥ u 4♥=♠, Transfers ab 3♦	Nach 3♣, 3♦ 1 4er OF, 3 SA zum Spielen 4 SA Quantitativ, 5 SA Einladung zu 7SA Nach allen anderen Geboten, mixed cuebids, UF AS Frage, RkCB, Hebung in Vollspiel ist Abschluss	
2 ♦	x	5		Wk2 OF, SA 20-21, SF in UF, oder SA ab 27 FL,	2♥ PAKO, 2 Pik mit Anschluss für 3♥, 2 SA forcing bis 3 oder 4 OF	Nach 2 SA Puppet Stayman, nach 2♦-2 SA, 3♣, 3♦ wk2 mit 2 Tops, 3♥, 3♥ wk2 o. 2 Tops	
2 ♥		5		4-10 FL, min 5♥, min 4er Pik o. 4+ UF,	2♠ PAKO, 2SA Forcing ab 15 FL, 3♥ Sperre, über 2 SA Einl. 4♥ 3 SA zum Spielen,	Nach 2SA, 3♣ 3♦ 2.te Farbe, 3♥= Pik 2. Farbe,	
2 ♠		5		4-10 FL, min 5♠, 4+ UF	3♣ PAKO, 2SA ab 15 FL, 3♠ Sperre, über 2 SA Einl. 4♠ 3 SA zum Spielen,	3♠, 3♦ für 2. Farbe,	
2 SA		5-5		4-10 FI, 5-5 UF	3♣ 3♦, zum Spielen, 3♥ 3er, 3 Pik 3er Single in a OF 3SA z. Spielen, f, 3♣, 4♣ UF Transf, nur mit Slam int., 3SA to play	Nach 3♣: 3♦ 1 4er OF, 3♥, 3♥ 5er OF, 4♣ beide 4 OF, 3SA Nach 3♦: 3♥=♠ und 3♠=♥, Nach 4♠: 4♦=♥ u 4♥=♠	
3 ♣		6		4-9 FL, 2 Tops in 1. und 2. Hd.	3♥, 3♠ nat forc, 3SA to play, 4♣ pre-empt, 4♦ RKCB		
3 ♦		6		4-9 FL, 2 Tops	3♥, 3♠ nat forc, 3SA to play, 4♦ pre-empt, 4♣ RKCB	RKCB Antworten: 1 Stufe 1 Kc o. TD, 2 Stufe=0 KC, 3 St:	
3 ♥		7		4-9 FL	3♠ nat forcing, 4♣ RKCB, 4♥ to play	1 KC m. TD, 4 St=2kC o TD, 5 St=2 KC m TD, nach 1-3 St	
3 ♠		7		4-9 FL	4♦, 4♥ nat forcing, 4♣ RkCB, 4♠ to play	Platzierte Könige, nach 4+5 St. Kürze, direkt, 5SA Relay,	
						o.K ü in Trumpffarbe zurück	
3 SA	x			7er UF stehend o. A,K in aF	4♣ sucht, 4♦ fragt n. Kürze, 4♥,♠ to play, 4SA qua. Schlemm wenn 8 UF, 5♠ sucht	nach 4♦, 4♥,♠=Kürze, 4 SA o Kürze, 5♠=♦, 5♦=♠ kürze	
4 ♣		8		4-9 FL, nicht für SF geeignet	4♥,♠ Abschluss, Heb auf 5 T to play, 4 SA RKCB	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♦		8		4-9 FL, nicht für SF geeignet	Antworten siehe 3 Eröffnung	RKCB (14 30 2oD, 2mD), ebenso auf 4T, 4K (4SA zum Spielen wird ausgelassen), Splinter, Mixed	
4♥,♠		8		4-9 FL, nicht für SF geeignet	4SA RKCB, Antworten siehe 3 er Eröffnung	Cuebids, Exclusion KCB, DOPI, ROPI, DEPO, REPO, platzierte Könige,	
4 SA	x			6-5 UF, max 4 Verlierer	5 o 6♣ o ♦ to play		