

Gegenreizung und kompetitive Reizung
<b>Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)</b>
Überruf = die höchste Farbe und eine weitere
2 SA = die beide niedrigsten Farben
Stärke: beliebig, zweites Gebot ab einladender Stärke
<b>1SA Überruf (2./4. Position, Antworten,</b>
15-18 FL in 2. und 3. Hand, in 4. Hand 10-14 FL
in allen Fällen Weiterreizung wie ungestörte Gegenreizung, Lebensohl in allen Lebenslagen
<b>Sprunggegenreizung (Stil, Antworten)</b>
alle Sprünge sind schwach, Antworten nach LAW und Gefahrenlage entsprechend
<b>Cue-Bids (Stil, Antworten, Reopening)</b>
Cue-Bid zeigt Unterstützung, mind. einladende Hand oder Stärke
Sprung-Cue-Bid ist Splinter oder Exclusion Key-Card
<b>Gegenreizung gegen 1 SA</b>
Starker SA: DONT (ab 14-16 = Starker SA)
Schwacher SA: Multi Landy, Kontra ab Obergrenze
<b>Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, ...)</b>
x = Infokontra, ab Stufe 4 optional
Sprung = zum Spielen, gegenüber 7-8 FP mit Chancen
Kontras sind gegen natürliche Gebote immer Information
Kontra gegen SA-Gebote immer Strafe
<b>Gegen starke Treff und andere künstliche</b>
Multi Präzis
<b>Nach Negativ-Kontra des Gegners</b>
Support-Re-Kontra, natürlich, 2er-Stufe Non-Forcing

Ausspiele und Markierung			
<b>Ausspiele (grundsätzlich)</b>			
	<b>Ausspiel</b>	<b>In Partners Farbe</b>	
Farbe	3/5 vom Double hoch	dito	
SA	Vierte	dito	
Nachfolg.	Nach Bedarf		
Andere:			
<b>Ausspiele</b>			
<b>Ausspiel</b>	<b>Gegen Farbe</b>	<b>Gegen SA</b>	
Ass	Fordert Attitude	Fordert Attitude	
König	zeigt Dame / Double	zeigt Sequenz	
Dame	zeigt Bube / Double	zeigt Sequenz	
Bube	zeigt 10 / Double	zeigt Sequenz	
10	zeigt 9 / Double	meist TON / Sequenz	
9	meist Double	meist TON / Sequenz	
Hoch-x	Double oder Single	meist TON	
Klein-x	3/5	4	
<b>Reihenfolge der Markierung</b>			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Attitude	Länge	Lavinthal
	2 Länge	Attitude	
	3 Lavinthal	Lavinthal	
SA	1 Attitude	Länge	Lavinthal
	2 Länge	Attitude	
	3 Lavinthal	Lavinthal	
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
niedrig = positiv / gerade			
<b>Kontras</b>			
<b>Informations-Kontra (Stil; Antworten; Reopening)</b>			
zeigt Restfarben, Antworten nach dem LAW			
<b>Sonstige Kontras</b>			
Negativ-Kontra bis 3 Pik			
Support-Kontra / - Re-Kontra bis inkl. 2 Pik			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: C

Club: Rieneck Turnier: \_\_\_\_\_

Paar: Kurt Lang  
Thorsten Roth

### SYSTEM Zusammenfassung

#### Genereller Stil

Mischung Forum-D / Rieneck-Standard

1 SA – Eröffnung = 15-17 FL, eher keine 5er OF

2 über 1 = Selbst-Forcierende Reizungen

#### Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2 T = 20-21 oder 26-27 FL oder 8-8,5 Spielstiche, bel. SF

2 K = 24-25 oder 28+ FL oder 9-9,5+ Spielstiche, bel. PF

2 C = Weak-2 in Coeur

2 P = Weak-2 in Pik

2 SA = 22-23 FL semi-balanced

3 in Farbe = Sperrgebot, 7er-Länge mit 5-10 FP

3 SA = Gambling ohne Nebenwerte mit stehender UF

4 in UF = starkes 4 in Oberfarbe-Gebot (ca. 8-12 FP)

4 in OF = schwaches 4 in Oberfarbe-Gebot (ca. 0-7 FP)

4 SA = Zweifärber in UF (ab 6-5), sperrend

5 in UF = Sperre, ab 8er-Länge, eher wenig FP

#### Forcing Pass Sequenzen:

Selbst-Forcierende Reizungen, RKCB, Cue-Bids, ...

#### Wichtige sonstige Bemerkungen

Splinter, Exclusion-Keycard, Splinter, Inverted Minors,

Lebensohl, Multi-Landy, Support-X, DOPI-ROPI

1 UF – 1 Coeur – 2 SA mit 4er-Pik möglich

#### Bluffs:

sehr selten

EÖ	?	Min	-X	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	Wenn gepasste Hand
1 ♣		3	2 Pik	natürlich, bei 3-3 in UF 1 Treff, ab 4-4 1 Karo	2 Treff / 2 SA / 3 Treff = Anschluss 11+ / 8-10 / 0-7 1 SA 8-10 balanced ohne 4er-OF, 2C/P = 2-5 FP 4 Treff = RKCB / 3 Karo / 3 Coeur / 3 Pik = Splinter	natürlich, nach Inverted Minors zeigen Folgegebote Stopper, 2 SA oder 3 Treff als eher schwache Gebote	
1 ♦		3	2 Pik		2 Karo / 3 Treff / 3 Karo = Anschluss 11+ / 8-10 / 0-7	natürlich, nach Inverted Minors zeigen Folgegebote Stopper, 2 SA oder 3 Karo als eher schwache Gebote	
1 ♥		5	2 Pik	natürlich	2 SA ab ca. 15 FV mit 4-er Anschluss (ungepasst + ungestört), 2 Pik 6er-Pik mit 0-5 FP Sprung in neue Farbe auf Stufe 3 = Fitjump mit mind. einladende Stärke, 3 Pik / 4 UF = Splinter	Rückantwort 2 SA = 15-17 FL, Help Suite Trialbids, gemischte Cuebids, RKCB, Exclusion-Assfrage	2 SA als Rückgebot ist natürlich, 11-12 FL
1 ♠		5	2 C	natürlich	2 SA ab ca. 15 FV mit 4-er Anschluss (ungepasst + ungestört) Sprung in neue Farbe auf Stufe 3 = Fitjump mit mind. einladende Stärke, 4 UF = Splinter	Rückantwort 2 SA = 15-17 FL, Help Suite Trialbids, gemischte Cuebids, RKCB, Exclusion-Assfrage	
1 SA				15-17 balanced	Transfer in 4 Farben, 3 Treff / 3 Karo +/- mit 5-5 in UF, 4 Treff = Gerber, 3 OF = PF, Stayman auch ohne 4er-OF	Super-Acceptance, neue Farbe = Double + Maximum, Sprung = kein Double, nach Gegenreizung Lebensohl	
2 ♣	X			beliebiges Semi-Forcing +	2 Karo = Relay, Hand wird danach beschrieben 2 Coeur / 2 Pik = 0-3 FP mit 6-er Farbe	2 SA = 20-21 FL, 3 SA = 26-27 FL, 2 OF / 3 UF = natürlich, Semi-Forcing, Sprung in OF = starker Einfärber natürlich das Gebot ist passbar	
2 ♦	X			beliebiges Partie-Forcing	2 Coeur = Pflicht-Relay	2 SA = 24-25 FL, 3 SA = 28+ FL, 2 OF / 3 UF = natürlich, Partie-Forcing, Sprung in OF = starker Einfärber	
2 ♥/♠				Weak-2 in OF	2 SA = Forcing, 3 OF / 4 OF = Verlängerung der Sperre, Sprünge = Splinter, neue Farbe = Forcing	Nach 2 SA = 3 Farbe = Topfigur, 3 OF = schwach, 4 Farbe = Kürze, 3 SA = Kürze in Pik, 4 OF = gute Farbe	Beliebig destruktiv, auch wenn Partner angepasst
2 SA				22-23 FL, semi-balanced, eher schlechte 5er-OF möglich	3 Treff fragt nach 5er und 4er OF (Puppet Stayman) 3 Karo / Coeur = Transfer 3 Pik = 5er-Pik + 4er-Coeur, Runden-Forcing	3 Karo = mind. 1 OF zu viert, Partner reizt jetzt die OF die er nicht hält oder 3 Coeur, 3 SA = 2x 4er OF, 3 OF = 5-er OF, 3 SA keine 4er oder 5er-OF Mit 4-er Superacceptance	
3 Farbe		7(6)		natürlich 6-10 FP, meist 7er	neue Farben Runden-Forcing	natürlich	Beliebig destruktiv, auch mit 6er-Längen
3 SA	X			7-er UF ohne Seitentopfigur			
4 ♣	X	8 (7+)		Positives 4 Coeur, 8-12 FP	4 Coeur zum Spielen, sonst Kontrollen, 4 SA = Ass-F		
4 ♦	X	8 (7+)		Positives 4 Pik, 8-12 FP	4 Pik zum Spielen, sonst Kontrollen, 4 SA = Ass-F		
4 ♥		8 (7+)		Schwaches 4 Coeur, 0-7 FP	4 SA = Ass-Frage, 4 Pik Kontrolle		
4 ♠		8 (7+)		Schwaches 4 Pik, 0-7 FP	4 SA = Ass-Frage		
4 SA	X	6-5		6-5 in UF, unter Eröffnung	5/6/7 UF = längere UF + Stärke		

Zweite Spalte = künstliche Eröffnung, Vierte Spalte = maximale Höhe für Support-Double / Support-Re-Double