

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
normal
selten 4er Farbe
Resp: 1/2er Stufe = konstruktiv, nonforcing Cue bid = mind. einladend
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos.: 15 - 18 Pkt. → Stayman + Transfers
4. Pos.: 12 - 14 Pkt. auf UF 12 - 16 Pkt. auf OF
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
weak jumps
1 UF - 2 SA = beide OF
1 OF - 2 SA = beide UF
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
1♣/♦ - 2♣/♦ = ♦/♣ + OF
1♥/♠ - 2♥/♠ = ♠/♥ + UF
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
2♣ = ♥ + UF    2♦ = ♠ + Andere    2♥/♠ = 6+♥/♠
X = Einfärber UF (starken SA) oder Punkte (schw. SA)
2 SA = beide UF    3♣/♦ = natürlich
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Informations X
2 SA = 16 - 18 Pkt.
Leaping Michaels
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
X = ♣ + ♥
1/2/3 SA = ♣ + ♥ oder ♦ + ♠ (nicht bei 1 SA)
2♣ = ♣ + ♦    2♥ = ♥ + ♠
2♦ = ♦ + ♥    2♠ = ♠ + ♣
Nach Negativ-Kontra des Gegners
XX = 10+, 1er Stufe = forcing, 2er Stufe = nonforcing
Truscott
Farbhebung = schwach, Sprunghebung = preemptiv

Ausspiele und Markierung				
Ausspiele (grundsätzlich)				
	Ausspiel	In Partners Farbe		
Farbe	3./5.	3./5.		
NT	4.	3./5.		
nachf.	attitude	attitude		
Andere:				
Ausspiele				
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT		
As	AKxx, Ax(x)x	AKx(x)x		
König	KDx(x), AK	King to unblock		
Dame	DB10x, DBx(x), Dx	DB10xx, KDx(x)		
Bube	B10xx, KB10x, Bx	B10 9x		
10	10 9xx, K10 9x, 10x	10 9x(x)x		
9	98xx(x), 9x	9xx(x)		
Hoch-x	Double	Double		
Klein-x	3./5.	4.		
Reihenfolge der Markierung				
	Partn. Aussp	Gegn. Aussp.	1. Abwurf	
Farbe	1	n = positiv	n = gerade	Italienisch
	2	n = gerade	suit pref.	n = gerade
	3			
NT	1	n = positiv	n = gerade	Italienisch
	2	n = gerade	suit pref.	n = gerade
	3			
Markierungen: niedrig / hoch				
Trumpf: Lavinthal				
Kontras				
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)				
Tendenz Oberfarbe mit 12 - 17 Pkt. oder ab 18 Pkt. beliebige Verteilung				
Resp: Sprünge konstruktiv, 9 - 11 Pkt. Cue-bid ab 12 Pkt.				
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras				
Negative X bis 3♠				
Competitive X bis 3♠				

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie	_____
Club:	_____ Turnier: _____
Paar:	<u>Ehepaar Lüßmann</u>
SYSTEM Zusammenfassung	
Genereller Stil	
<b>4er Farben</b>	
1 SA Eröffnung: 15 - 17 Pkt. (5er OF, 5:4:2:2, 6 er möglich)	
2 über 1 Antworten: forcing	
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern	
2♣ = Gameforcing	
2♦ = Multi: Weak two in Oberfarbe beliebiges Semiforcing starker Dreifärber SA 25/26 oder 29/30	
2♥ = 5:5 in ♥ + einer UF ⇒ 5 - 11 Pkt.	
2♠ = 5:5 in ♠ + einer UF ⇒ 5 - 11 Pkt.	
Forcing Pass Sequenzen	
nach Zwischenreizung ⇒ nicht zwingend	
nach 1SA - x - ? - pass ⇒ nicht zwingend	
Wichtige sonstige Bemerkungen	
Bluffs selten	

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz. Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		4	3 ♠	natürlich	weak jumps	2 SA = Ogyste	
1 ♦		4	3 ♠	natürlich	weak jumps	2 SA = Ogyste	
1 ♥		4	3 ♠	natürlich	Mini Splinter, Splinter, 3 SA = 4er ♥, 2 SA Jacoby	nächsthöheres Gebot = KCBW	
1 ♠		4	3 ♥	natürlich	Mini Splinter, Splinter, 3 SA = 4er ♠, 2 SA Jacoby	nächsthöheres Gebot = KCBW	
1 SA				15 - 17 Pkt. (5er OF, 5:4:2:2, 6er UF möglich)	2♣ Stayman ⇒ muss keine 4er OF haben 2♦ forcing Stayman 2 SA = 4 :4 :4 :1 oder schwach/stark in UF	2♦ = keine 4er OF 2er Stufe : 4er Farben, 3er Stufe : 5er Farben 3♣ = Relay	
2 ♣	✓		3 ♠	Gameforcing (95%)	2♦ = 0 - 6 Pkt. 2♠ = ab 7 Pkt. mit SA - Verteilung 2 SA = ab 7 Pkt. mit 5er ♠	2 SA = 23/24, 3♥/♠ = KCBW 2 SA = 23/24 3♠ = KCBW	
2 ♦	✓			weak two in OF, starker Dreif., bel. Semiforcing, SA 25/26 oder 29/30 Pkt.	2♥ = Relay 2♠ = Relay mit Interesse an ♥ 2 SA = forcing Relay 3♣ = forcing Relay	pass / 2♠ = weak two, 2 SA = 4:4:4:1 3♥ = Minimum, 4♥ = Maximum 3♣/♦ = Min. ♥/♠, 3♥/♠ = Max. ♠/♥	
2 ♥	✓			5:5 in ♥ + einer UF mit 5 - 11 Pkt.	2 SA = forcing Relay 3♣ = Relay	3♣/♦ = Min. ♣/♦+♥, 3♥/♠ = Max. ♣/♦+♥	
2 ♠	✓			5:5 in ♠ + einer UF mit 5 - 11 Pkt.	2 SA = forcing Relay 3♣ = Relay	3♣/♦ = Min. ♣/♦+♠, 3♥/♠ = Max. ♣/♦+♠	
2 SA				20 - 22 Pkt. (5er OF, 5:4:2:2, 6er UF möglich)	3♣ = Puppet Stayman 3♦/♥ = Transfers 3♠ = 5er ♠ + 4er ♥	3♦ = keine 5er OF, 3 SA = 5+♣	
3 ♣		6		preempt (2-11 Pkt.)			
3 ♦		6		preempt (2-11 Pkt.)			
3 ♥		6/7		preempt (2-11 Pkt.)			
3 ♠		6/7		preempt (2-11 Pkt.)			
3 SA	✓			Gambling		<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4 ♣		7/8		preempt (2-11 Pkt.)		KCBW und Exclusion – KCBW (3/0 - 4/1 – 2/5 ohne Trumpf-Dame)	
4 ♦		7/8		preempt (2-11 Pkt.)		forcing Fit-Hebung = KCBW, nach Fit-Hebung, nächste Farbe = KCBW	
4♥/♠		6+		zum Spielen		Dopi – Ropi, DEPO	