

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
1C/P-2SA = beide UF
1T/K-2SA = C+ andere UF
1C-2C = 5erP+ UF, 1P-2P = 5erC +UF
1T/K-2K = beide OF
2-Färber mit P wird natürlich gereizt
Entweder unter Eröffnung oder ab 17Pkt
<b>1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)</b>
2. Hand Polnisch
4. Hand: 10-14 balanced
<b>Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)</b>
Schwach, 6+ in Farbe, mit gepasstem Partner bis 14 HP
2 SA: bei UF = C+ andere UF, bei OF: beide UF
<b>Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)</b>
Splinter, mixed Cue Bids, RKCB, Spiral Scanning
Nach 1OF -2SA - 3x = Chicane As Frage, Step1=Chicane, Step 2 und folgende RCKB
Exclusion Keycard,
<b>Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)</b>
X= Strafkontra (bei schwachen SA)
X= Polnisch (beim starken SA) 2♣= OF, 2♦= Einfärber
2♥/♠/ =5+OF + 4er UF; 2SA= UF
<b>Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>
Lebensohl Nach SA Eröffnung und auch bei kontra für schwache Eröffnung des Gegners
Gegen 2♦ Multi: X=4♥ ab 12 (oder ab 18),
2♥/♠ =5+ 12-17, 2SA 15-18 mit Stopper
Schwarze Sperreroöffnung: x = penalty, rote Farbe: take out,
<b>Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen</b>
X = Info, 1SA polnisch (4OF+5UF) weiter 2♣/2♥ POC
2SA UF
<b>Nach Negativ-Kontra des Gegners</b>

Ausspiele und Markierung			
<b>Ausspiele (grundsätzlich)</b>			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3. 5.	dito	
NT	2. 4.	dito	
nachf.	dito	dito	
Andere:			
<b>Ausspiele</b>			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
Ass	AKxx,, Ax, AKx	Wie Farbe	
König	KDx, Kx, AKx	Wie Farbe	
Dame	KDx,, Dx, DB10x	Wie Farbe	
Bube	B10+, KB10, Bx	Wie Farbe	
10	K109+, 109+, 10x	Wie Farbe	
9	9x	D9x, W9x,	
Hoch-x	xx	Fx (F ab 10)	
Klein-x	3. 5.	xx	
<b>Reihenfolge der Markierung</b>			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Länge***	Länge	Lavinthal
	2 Attitude***	Lavinthal	Länge
	3 Lavinthal		
NT	1 Länge***	Länge	Lavinthal
	2 Attitude***	Lavinthal	Länge
	3 Lavinthal		
In Trumpf Farbe Lavinthal			
niedrig positiv bzw. gerade !!!**A,D Attitude, sonst Länge			
SA:Smith Peter (niedrig positive)			
<b>Kontras</b>			
<b>Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)</b>			
9+ mit Dreifärber oder 17+ beliebig			
Antworten: Farbe auf niedrigster Stufe= 0-7 HCP 3+ Karten,			
Farbe im Sprung = 4+ Karten, 8-11HCP, Farbe Doppel-			
Sprung = 5+ Karten, 8-11 HCP,Überruf Eröffner = 12+ HCP			
<b>Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras</b>			
Support Double / Redouble, SOS Rekontras			
Negativ bis inkl. 4♥			
DOPI (x=14, pass=30) ROPI (xx=14, pass=30)			
1♥-1SA-x- weiter : xx-reize Deine UF, pass zum Spielen,			
2♣/2♦- =5+, 2♥=4♣ einladend, 2♠=4♣ zum Spielen			
1♠-1SA-x- weiter :wie oben aber 2♥- zum Spielen 2♠ einladend			
1♣-1SA-x- weiter: xx =4♠, pass=4♥, 2♣ POC			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: \_\_\_\_\_ 15.02.2024  
 Club: \_\_\_\_\_ Turnier: \_\_\_\_\_  
 Paar: \_\_\_\_\_ Irene Lux \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Marian Mrukwa \_\_\_\_\_

### SYSTEM Zusammenfassung

**Genereller Stil: 5er OF, Benjamin, SA 15-17**

1 SA Eröffnung: 15-17

5er OF, 6er UF, Single Top Figur möglich aber selten

1♥/♠ - 1/2 von Gegner - 2SA einladende Hebung

1♣/♦/♥/ - 1♥/♠ - 1SA – checkback stayman über 2♣

2 über 1 Antworten: forcing für 1 Runde (bis 2SA/3UF/3♥)

1♥ - 1♠ - 3♥ sperrend

**Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern**

2♣ = Partiefördernder Einfärber, oder starke SA

2♦ = Multi mit Semiforcing und starke SA

2♥/♠ = Zweifärber

3♠/3SA = Gambling ohne/mit Nebenwerte

**Abwehr bei Kontra auf 1SA 1SA x ??**

2♣: 4♣+ 4 ranghöhere Farbe (0-4 FP ?5)

2♦: 4♦ + 4 ranghöhere Farbe (0-4 FP ?5)

2C/P: 5C/P (0-4 FP ?5)

xx: entweder 5 UF oder beide OF (0-4 FP ?5)

pass entweder 4-3-3-3 (0-4 FP ?5) oder ab 6 FP ?7

Partner soll xx danach s.unten

**Forcing Pass Sequenzen**

1SA – x – pass- pass

xx –pass -2♣=schwach 4/3/3/3 (4 unbekannt)

**Wichtige sonstige Bemerkungen**

Weak Two oder Preempt in 3. Hand können stärker oder schwächer sein, CBS

4. Farbe Forcing = forcing eine Runde (auf 3. Stufe= PF)

Bluffs: selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz. Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3		Natürlich	Inverted Minors (nur nach pass oder X vom Gegner) 2♦=5T 8-10Pkt, 2♥,♠ = 0-6 HCP, 6+ Länge	2♥,2♠ = Stopper in der Farbe, 2SA = Stopper in beiden OF bis 13 Pkt, 3SA Stopper in beiden OF ab 14 Pkt	
1 ♦		3		Natürlich	Inverted Minors (nur nach pass oder X vom Gegner) 3♣ =5K 8-10Pkt, 2♥,♠ = 0-6 HCP, 6+ Länge	Wie bei 1 ♣	
1 ♥		5			2SA = Jacoby (bei Gegenreizung nur wenn in Sprung)  3♣ =7-9 4♥, 3♦ = 9-11 4♥	3♣,♦,♠ = Kürze, (weiter As? 1Step Chicane, 2. single 14/30usw.) 3♥ = 18-19 Punkte 3SA = balanced 15-17, 4♣/♦ = 4er Länge, 4♥ = schwach Nach 1♥ – 2♥: 3X= Long Suit Trial Bid; 2SA 15-17	
1 ♠		5			2SA = Jacoby (bei Gegenreizung nur wenn in Sprung)  3♣ =7-9 4♥, 3♦ = 9-11 4♥	3♣,♦,♥ = Kürze, (weiter As? 1Step Chicane, 2. single 14/30usw.) 3♠ = 18-19 Punkte, 3SA = balanced 15-17, 4♣/♦/♥ = 4er Länge, 4♠ = schwach Nach 1♠ – 2♠: 3x = Long Suit Trial Bid; 2SA 15-17	
1 SA				15-17 HCP, 5er OF, 6er UF, Single Topfigur möglich	2♣ = Stayman auch ohne 4er OF (wenn einladend), 2♦, 2♥ = Transfer auf ♥/♠ 2♠, 2SA = Transfer auf ♣/♦ 3♣ - 3♠ 6+ Karten mit 2 Top Figuren (5-7)	2♦ = keine 4er OF, 2♥/♠ = 4er 3♥/♠ = Min + 4er Anschluss, Farbe=double + Max.+ 4er Anschl. 2SA/3♣ = Double Figur / 3er in ♣, ♦, 3♣♦/= kein Anschluss 2SA bei OF Transfer = 4OF und Max mit 4333	
2 ♣	x	0		PF Einfärber oder SA 22-23 o. ab 26, nach Rebid 2SA Puppet: (Nach 3SA eine Stufe höher)	2♦ = 0-7 HCP, 2♥ = 8+ unbalanced 2♠ = 8+ balanced	3♣ = Puppet Stayman auch ohne 4er OF, 3♦/♥ = Transfer 3♠ = 4+-4+ UF Schlemminteresse Nach 3♠ = 3SA keine Interesse UF, 4♣ = Interesse in ♣ danach 4♦ As? auf ♣ Basis; 4♦ = ♦+1/4 Asse 4♥♦+0/3 Asse usw.	
2 ♦	x	0		MULTI : weak two in OF oder Farbsemiforcing oder etwa SA-Verteil. 20-21 o. 24-25	2♥ = Relais, 2♠ = passbar, aber einladend zu 4♥, 2SA = forcing, 3♣/3♦ to play, 3♥ POC nach 4♣/♦ OF in Transfer /direkt reizen	Nach 2SA: min / min / max / max (max vertauscht 3♥ = max ♠) Bei starke SA siehe Antworten bei 2♣	
2 ♥	x	5		5 - 10 P mind. 5er ♥ und weitere 5er-Farbe	2♠/3♣: pass or correct, 2SA: starkes Fragegebot, Nach x vom Gegner: xx= reize zweite Farbe, Farbe = eigene Farbe	3♣:=♣:weiter 3♦ fragt nach Stärke 3♦ min ♦, 3♥ min ♠, 3♠ max ♠, 3SA max ♦	Anschl. 4UF As Frage UF Bei ♥+♠: 4♣ As Frage für ♥ 4♦ As Frage für ♠
2 ♠	x	5		5 - 10 P mind. 5er ♠ und 5er- Unter Farbe	3♣-pass or correct, 2SA: starkes Fragegebot Nach x vom Gegner: xx= reize zweite Farbe, Farbe = eigene Farbe	Nach 2SA: min, min, max, max	Anschl. UF = As-Frage UF andere UF = As-Frage für ♠
2 SA	x			preemtive Sperransage oder ab 17. 5-5 Verteilung in ♣ + ♦ oder 6+♦ sperrend	3♣/♦ zum Spielen 3♥ fragt nach Kürze	Ab 17: 3♥: ♥-Kürze und 3♠: ♠-kürze Nach 3♥: 3♠: ♠-kürze, 3SA: ♥-Kürze, 4♣/♦ min/max Sperr in ♦	
3♣		6		Preempt	Farbe = forcing, 4♣ sperrend, 4♦ = RKCB für ♣	Neue Farbe = Single oder Chicane + Fit (3 oder zweite Figur)	
3♦/♥	x	6		Transfer ♥/♠	Andere Farbe = forcing, 4SA = RKCB		
3♠	x			AKD 7+ UF ohne Nebenwerte	4♣ = pass or correct, 4♦ = Schlemmint, 4♥/♠ to play 4SA Frage nach Länge 5UF =7, 6UF=8)	Nach 4♦: Neue Farbe = Single oder Chicane (4SA Sing UF) sonst 5 in UF	
3 SA	x			AKD 7+ UF mit Nebenwerte	4♣ = pass or correct, 4♦ = Schlemmint, 4♥/♠ to play 4SA Frage nach Länge 5UF =7, 6UF=8)	Nach 4♦: Neue Farbe = Single oder Chicane (4SA Sing UF) sonst 5 in UF	
4♣/♦	x	6		Besser als 4♥/♠	4♥/♠ to play; 4SA As Frage	<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4♥/♠		6		Preempt	4SA As Frage	Roman Keycard 14/30; Wenn 14/30 dann erste freie Frage nach der Dame (nein, ja), zweite nach Könige (0,1,2...)	
4 SA	x			Zweifärber in UF		Gerber, Splinter, cuebids, 4SA quantitativ; Chicane Asfrage	