

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Auf 1er Stufe: ab AQxxx/AJTxxx und out
Auf 2er Stufe, 6er Farbe oder sehr starke 5er und Farbqualität vor Stärke
Re-open: auf 1er Stufe normal, auf 2er Stufe ab 9+/10, Farbqualität vor Stärke
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Position 15-18 system off
4- Position 11-16 system off
Beide ungebotenen Farben in sandwich-Position
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Schwache Sprünge
Sprung in NT = beiden niedrigsten ungebotenen Farben
Sprung auf schwachen Sprung = stark
Reopen: Eröffnungsstärke
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
(1m) 2m = beide OF
(1M) 2M = oM + 1UF
Cuebid als Responder = Fit, limit+
Cuebid als Responder zu 1NT= stayman
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
X = 4M/5m; 2♠ = beide OF ab5+/4+; 2♦ = 6+OF; 2♥/♣ = 5+M/4+m; 2NT = beide m
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
X=Take-Out bis 4♥
Starke Sprünge
Cue bid = Stopperfrage
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Natürlich, aggressiv mit shape und starker Farbe
Nach Negativ-Kontra des Gegners
RDBL = 10+balanced, 1 over 1 NF; 2 over 1 F1

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	2./4.	2./4.	
SA	2./4.	2/4.	
Nachfolg.			
Andere:			
Bottom of something, Top of nothing			
Ausspiele			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	AK+; A	AK+	
König	KQ+	KQ(J/T)+ nicht KQx	
Dame	QJ+	(A)QJ(T/9)+	
Bube	JT+ praktisch nie Jxx	(A/K)JT(9/8)+	
10	Tx(+); T		
9	9x(+); 9		
Hoch-x	xXxx	xXxx	
Klein-x	HxxX	HxxX	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1	ATT	LAV
	2	CT	
	3	LAV	
SA	1	ATT	LAV
	2	CT	
	3	LAV	
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Niedrig = positiv			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Stärkekontra ab 18			
Takeout ab 9/10+ mit perfect shape			
Sprungantwort ab 7/8; cuebid = 10+ "tell me more"			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Support X und XX			
X in der Regel nicht Strafe			
1. X = Takeout/Negativ			
2. X = Extras			
3. X = Strafe			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: _____

Club: BC Erfurt Turnier: _____

Paar: Kristin Müller-Ludwig

Janis Wehner

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

Mindestlänge Farberöffnung 5533

Alle 3 weak2

Regelmäßige Upgrades

1-SA Eröffnung: 14+/15-17

Regelmäßig mit 5er OF, kann 6er UF haben

2 über 1 Antworten: versprechen 2. Gebot, aber nicht gf

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

Keine

Forcing Pass Sequenzen

Wenn beide Partner Wissen, dass ein gf besteht ist pass stärker als X zB nach 1♥ - (P) - 2NT - (3♣)

Wichtige sonstige Bemerkungen

Genereller Ansatz shape before strength

Bluffs

Praktisch nie

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3		10-22 bel.	Inv minors, 1x = 5+FP/4+lang 1NT 6-11	nach inv minor = Stärke nicht notwendig lang (KQx,xxx, Jxx, AJTx = 2 ♣)	
1 ♦		3		10-22 bel.	Inv minors, 1x = 5+FP/4+lang 1NT 6-11	Natürlich, nach inv minor = Stärke nicht notwendig lang (KQx,xxx, AJxx, ATx = 2 ♣)	
1 ♥		5		10-22 bel.	2/1 F1 2NT = Jacoby ; Splinter, 3♥ 4er limit	Nach 2♥ = Versuchsgebote Q+	Drury
					1NT = 6-10/11 3NT = CoG ; 2♥=5-10 ;3er	Nach 2NT = 3x ? Kürze, 4X = 5+/5+	
1 ♠		5		10-22 bel.	2/1 F1 2NT = Jacoby ; Splinter, 3♠ 4er limit	Nach 2♠ = Versuchsgebote Q+	Drury
					1NT = 6-10/11 ; 3NT = CoG ; 2♠=5-10 ;3er	Nach 2NT = 3x ? Kürze, 4X = 5+/5+	
1 SA		-		15-17 balanced	Stayman, (Texas) Trs ; 2♠=Treff + Rangeask	Nach 2♠ 2NT =min, 3T = max	
				5M/6m mögl, (5M regelm.)	3♣ = puppet ; 3M = (31)(54)	Nach 2NT 3♣ = positiv für Karo	
					4/5SA = quantitativ		
2 ♣	X	-		22+ wenn bal	2K = gf ; 2C = Doppelnegativ (kein K, keine 2Q)	Natürlich ; 2/3SA 22-24/25-27;	
				Ab 8,5 Stichen in OF		Sprung in OF = Das ist Trumpf, erzwingt Cuebid	
2 ♦		6		5-10 ; 6+	2NT fragt nach Feature ; Farbwechsel = forcing	X wird Strafe	
					Hebung = Verlängerung der Sperre		
2 ♥		6		5-10 ; 6+	2NT fragt nach Feature ; Farbwechsel = forcing	X wird Strafe	
					Hebung = Verlängerung der Sperre		
2 ♠		6		5-10 ; 6+	2NT fragt nach Feature ; Farbwechsel = forcing	X wird Strafe	
					Hebung = Verlängerung der Sperre		
2 SA				20-21 bal	Stayman / Transfer gf!	Eröffner nimmt Transfer nur mit Fit an	
				5M/6m mögl, (5M regelm.)	4/5SA = quantitativ		
3 ♣		6/7		NAT pre	Neue Farbe forc		
3 ♦		6/7		NAT pre	Neue Farbe forc.		
3 ♥		7		NAT pre	Neue Farbe forc.		
3 ♠		7		NAT pre	Neue Farbe forc.		
3 SA	x				Stehende 7er UF	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣		8				RKCB 14/30/2-/2+ danach niedr. K	
4 ♦		8					
4 ♥		7			An 1/2 weak ab 7-4 od 8+; an 3/4 "to play" - kann stark sein		
4 ♠		7			An 1/2 weak ab 7-4 od 8+; an 3/4 "to play" - kann stark sein		