

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Unusual NT, bei OF Eröffnung beide UF, bei UF; beide OF, 5+.5+
Antworten: 3 in niedrigster Farbe = pass or correct
Schröder entweder 16+ HP oder unter Eröffnungsstärke
Auf OF Eröffnung = andere OF 5+, 5+ UF
Auf UF Eröffnung = andere UF 5+ , 5+ OF
Anschließend Überruf des Eröffners = forcing 1♣-2♦=OF Schw.
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Hand 6-14 polnisch
4. Hand: 10-14 balanced
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Schwach, 6+ in Farbe, mit gepasstem Partner bis 14 HP
2 SA: bei UF Eröffnung beide OF, bei OF: beide UF
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Splinter, mixed Cue Bids, RKCB, platzierte Könige
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
konstruktiv, X= Strafkontra (bei schwachen SA)
X=polnisch (bei starken SA). 2♣= OF, 2♦= Einfärber OF
2♥/♠/ =5+OF + 4er UF; 2SA= UF
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Schwarze Sperreröffnung: x = penalty, rote Farbe: take out,
Lebensohl: Nach SA Eröffnung, bei kontra für schwache
Eröffnung, bei UF Eröffnung und weak jump vom Gegener
Gegen 2♦ Multi: X=4♥ ab 12 (oder ab 18 beliebig),
2♥/♠ =5+ 12-17, 2SA 15-18 mit Stopper
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
X Oberfarben 1SA 6-14 polnisch
Nach Negativ-Kontra des Gegners
xx negativ

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3. 5.	3. 5.	
NT	2. 4.	2. 4.	
nachf.	3. 5.	2. 4.	
Andere:			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
Ass	AKxx, AKDxx, Ax, AKx	Wie Farbe	
König	KDxx, KDBxx, Kx, AKx	Wie Farbe	
Dame	KDx,DBxx, Dx, ADB10x	Wie Farbe	
Bube	B10xx, Bx,	Wie Farbe.	
10	KB10x, 109x, 10x	D109x, 10x, 10987x,	
9	D109x, 9x, 987x,	D9x,	
Hoch-x	Fx, xx,	Fx	
klein-x		xx	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Länge***	Länge	dirkt
	2 Attitude***	Lavinthal	Länge
	3 Lavinthal		
NT	1 Länge***	Länge	Lavinthal
	2 Attitude***	Lavinthal	Länge
	3 Lavinthal		
Markierungen in Trumpffarbe Lavinthal			
niedrig positiv bzw. gerade !!!**A,D Attitude, sonst Länge			
SA:Smith Peter (niedrig positive)			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
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			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Support Double / Redouble (bis 2 Partners OF)			
SOS Rekontras, Negativ bis inkl. 4♥			
gegen starke künstliche Ansagen oder Transfers, etc.:			
Aussoielmarken			
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♣ =reize OF			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: _____ 15.02.2024
 Club: _____ Turnier: _____
 Paar: _____ Adam Rduch _____
 _____ Marian Mrukwa _____

SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil: Polish Club
1 SA Eröffnung: 11-14/14-17
5er OF, 6er UF, Single Top Figur möglich aber selten
1 ♣ 11+ Vorbereitend oder 18+
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
1♣ ab 11P., entw. Vorb. oder ab 18 FP (außer 4441 und SA 21-22/25-26/ ab29)
2♣ 11-15P. 5er ♣ + 4er Farbe oder mind. 6er ♣
2♦ MULTI: weak2 in OF oder SA-Verteilung 21 – 22, 25 – 26, oder ab 29 FP
2♥ 5-11(-) P. mind. 5er ♥ + weitere 5er-Farbe
2♠ 5-11(-) P. mind. 5er ♠ + 5er UF
2 SA 5-11(-) oder 16+ P.; mind. 5-5 in UF oder 6+♦
3 SA Gambling (stehende UF ohne Seiten-König/As)
Forcing Pass Sequenzen
1SA – x – pass- pass
xx –pass -2♣=schwach 4/3/3/3 (4 unbekannt)
DOPI ROPI
Wichtige sonstige Bemerkungen
Weak Two oder Preempt in 3. Hand können starker oder Schwächer sein,
Bluffs: selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz. Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣	x	0	4♥	Ab 11 vorbereitend oder ab 18	1♦: 0-6 . oder UF 7-9 unbal. 1SA: 6-9, 2♣,♦ 4er ab 10, 2♥,♠ 6er.: 4-7, 2SA: 10-12 3SA: 12-15 1♥,♠ ab 7	1♥/♠ kann 3er sein, Canape möglich, 1♠ forc bis 1 SA, 1 SA = 18-20, 2♣= 15+ 5+♣, 2♦=PF, 2♥ = 18+ 5+♥, 2♠=18+6+♠, 2 SA = 23-24, 3♣= 18+♣ + OF, 3♦ nat. 18+, 3♥/♠ = ♥/♠ Zweifärber mit ♦ 18+ P, 3SA 27-28 2♣: 15+ 5+♣, 2♦: 18+ 3+ in Partners OF (darauf Bubrotka)	Bubrotka: 2♥ 4er 7-9, 2♠ 4er 10+, 2SA 5er+ 10+ 3♣/♦ 4er +5T/K, 3♥ 5er 7-9 mit Kürze (3♠ fragt), 3♠ 5er 7-9 balanced, 3SA 6er 7-9, 4-bits 6er 7-9 splinter (bei ♥ 4♥=Kürze P)
1♦		5 (4)	4♥	11-17 (bei 4441, Kürze in ♣/♥/♠)	1SA 6-10, 2♥,♠ 6er: 4-7 P, 2♣ natürlich (10+ 4OF mögl.) 2♦: 10+, 3♣ 6-9, 3♦ 0-6 (mind.4♦ ohne 4OF)	auf 2♦: 2♥/♠ 3♣: Stopper, 2SA 15-17	
1♥		5	4♥	11-17	2♣/♦ ab 10 mit/ohne 3♥, 2SA 4er♥ forcing 3♣/♦: 4er♥ mit 7-8/9-10, 3♥ 4er♥ mit 0-7 3♠/4♠/♦: Splinter, 4♥: 5er♥ mit 0-9 3SA 12-15, 4SA Asfrage 4♠/5♣/5♦ Chicane Asfrage	Nach 2♣: 2♦ 14-15 o.12-13 mit 6er o. 55,2♥ Min; 2♠ 4er♠ ab 16 2SA =5332 ab 16,3♣/3♦ 4♣/4♦ ab 16 FP; 3♥ 6er♥ ab 16 3♠/4♠/♦ Splinter ab16, 3SA 15FP 5332 mit Kx, 4♥ 14-15 6er♥ Nach 2SA:3♣,♦,♠ = Kürze, (weiter As? 1Step Chicane, 2. single 14/30usw.) 3♥ = 14-17 ohne Pik Stopper, 3SA = balanced 15-17 mit Pik Stopper, 4♠/♦ = 4er Länge 14-17, 4♥ = schwach Nach 1♥ - 2♥: 3X= Long Suit Trial Bid; 2SA 15-17	
1♠		5	4♥	11-17	s.1♥ entsprechend für ♠	s.1♥ entsprechend für ♠	
1 SA			4♥	14-17 HCP in rot 11-14 HCP in grün 5er OF, 6er UF, Single Topfigur möglich	2♣ = Stayman , 2♠ ? nach Min/Max o. 6♣ (einl. oder schlemtressiert) 2SA = Transfer ♦ 3♣/♦/♥/♠= Farbe unter Kürze 2♦/♥ = Transfer auf ♥/♠ 4♣ As Frage, 4♥,4♠ to play	2♦ = keine 4er OF, 2♥/♠ = 4er 2SA Min, 3♣ Max; Beim Transf.auf ♦ = 3T Anschl. u. Max Farbe der Kürze fragt nach Kontrollen (Antworten: 1, 2, 3...) 3♥/♠ bei OF Transfer = Min + 4er Anschluss 2SA bei OF Transfer = 4OF und Max	
2♣		5	4♥	11 -15 P 6er ♣ oder 5er ♣ + 4er andere Farbe	2♦: forcing (i.d.R. ab 11), 3♣ Block, 4♣ Asfrage 2♥,♠: bis 10 gute 5+ Farbe., 2SA: 10-12P., 3♦/♥/♠: einladend mit ♥/♥/♠, 4♦/♥/♠ Splinter für ♣	Natürlich, Nach 2♦: 2♥/♠ 4er 11-12, 2SA: 4er♦ 11-12, 3♣ : 6er 11-12, 3♦: 4er♦ 13-15, 3♥,♠ 4er 13-15, 3 SA: 6er♣ 13-15	
2♦	x	0	4♥	MULTI : weak two in OF oder etwa SA-Verteil. 21-22, 25-26 oder 29+	2♥: Relais, 2♠: spielbereit bei Weak2♥ bis 3♥ 3/4♥: POC 2SA : forcing, anschließend Antwort: 3♣ max Weak2, 3♦/♥ min Weak2♥/♠	Nach starken SA: 3♣ = Puppet Stayman auch ohne 4er OF, 3♦/♥ = Transfer 3♠ = 4+4+ UF Schlemm Interesse Nach 3♠ = 3SA keine Interesse UF, 4♠ = Interesse in ♣ danach 4♦ As? auf ♣ Basis; 4♦ = ♦ +1/4 Asse 4♥♦ +0/3 Asse usw.	2SA - 3♣ 3♦ - 3C keine 4♥, vielleicht4♠ 2SA-3SA 5♠ und 4♥
2♥		5		6 - 11 P mind. 5er♥ und weitere 5er-Farbe	2♠: pass or correct, 3♠/♦ = 6er to play 2 SA: starkes Fragegebot	3♣:=♣:weiter 3♦ fragt nach Stärke 3♦ min♦, 3♥ min♠, 3♠ max♠, 3SA max♦	Anschl. 4UF As? UF Bei OF 4♣ As? für♥
2♠	x	5		6 - 11 P mind. 5er♠ und 5er- Unterfarbe	3♣-pass or correct 2 SA: starkes Fragegebot	Nach 2SA : min, min, max, max	UF=As? UF andere UF AS? Für♠
2 SA	x			preemtive Sperransage oder ab 17. 5-5 Verteilung in ♣ + ♦	3♣/♦ zum Spielen 3♥ fragt nach Kürze, 3♠: 6♠ PF	Ab 17: 3♥: ♥-Kürze und 3♠: ♠-kürze Nach 3♥: 3♠: ♠-kürze, 3 SA: ♥-Kürze, 4♠/♦ min/max Sperr in♦	
3♣		6		Preempt	Andere Farbe = forcing, 4♣ sperrend, 4♦ = RKCB für♣	Neue Farbe = Single oder Chicane + Fit (3 oder zweite Figur)	
3♦		6		Preempt	Andere Farbe = forcing, 4♦ sperrend, 4♠ = RKCB für♦	Neue Farbe = Single oder Chicane + Fit (3 oder zweite Figur)	
3♠/♥		7 (6)		Preempt	Andere Farbe = forcing, 4SA = RKCB	Neue Farbe = Single oder Chicane + Fit (3 oder zweite Figur)	
3 SA	x			AKD 7+ UF ohne Nebenwerte	4♣=POC, 4♦ =Frage nach Kürze, 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	8		Besser als 4♥/♠	4♥/♠ to play; 4SA As Frage	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4♥/♠		8 (7)		Preempt	4SA As Frage	Roman Keycard 14/30; Wenn 14/30 dann erste freie Frage nach der Dame, zweite platzierte Könige. Exclusion KC;	
4 SA	x			Zweifärber in UF		Antworten : keine D zurück Trumpf F, sonst erste König DOPI/ROPI	
						Gerber, Splinter, cuebids, 4SA quantitativ; Chicane Asfrage	

