

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Solide in 2. Position, balancing in 4. Position
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
15-17 – System ON
4. Pos.: 10-13 System OFF
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
schwach
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
1 T – 2 T = natürlich, 1 T/1K - 2 K = beide Oberfarben
1 C/P – 2C/P = andere OF Farbe plus UF
2 SA = Unterfarben
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
2 T = beide OF, 2 K = eine lange Farbe
Kontra = stark gegen schwachen SA
Kontra = 5+UF+4-er OF gegen starken SA
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Gegen weak two und multi: Kontra stark, 2 SA = UF
Leaping/non leaping Michaels
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Nach Negativ-Kontra des Gegners

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3. / 5.	3./5.	
SA	4.	3./5.	
Nachfolg.	dto		
Andere:			
Ausspiele			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	AKx	Frage nach Länge	
König	KDx	Entblockade/pos-neg	
Dame	DBx	Dto	
Bube	B10 x/ AB10x		
10	109x		
9	98x		
Hoch-x	double		
Klein-x	Meist Figur oder 3		
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 pos/neg	Länge	Ital.Lavinthal
	2 Länge		
	3 Lavinthal		
SA	1 dto		
	2		
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Niedrig-hoch (UDCA)/Smith Peter = niedrig positiv			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Tendenz Oberfarben			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativ-, competitive-, responsiv- support X			
Lightner double			
ASS-Fragen:			
KCB – Minorwood .- Gerber;- Exclusion			
3-0 – 4-1 – 2 – 2+			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: _____

Club: _____ Turnier: 2025

Paar: _____
Petra von Malchus

Kareen Schroeder

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil – Better Minor

5-er Oberfarben

1 SA Eröffnung: 15-17 – non forcing Stayman/Transfer

2 über 1 Antworten: ab 10

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

1 T/K = mind. 3

2 Treff = stärkste Ansage

2 Karo = weak two in einer Oberfarbe oder SA 20-22

2 Coeur = 5-er Farbe + weitere Farbe, unter Eröffnung

2 Pik = 5-er Farbe und 5-er UF, unter Eröffnung

2 SA = beide UF mind. 5, unter Eröffnung

3 SA = gambling (mit Nebenwert)

Forcing Pass Sequenzen

nach aktiv gereiztem Vollspiel

nach Rekontra

Wichtige sonstige Bemerkungen

Bluffs

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	3P	11-20	Inverted (nur ungestört) Schwache Sprünge	2 SA, 3 T = Minimum, neue Farbe ab 15	
1 ♦		3	3P	11-20	Inverted, (nur ungestört) schwache Sprünge	2 SA, 3 K = Minimum, neue Farbe ab 15	
1 ♥		5	2P	11-20	Limit, Splinter, 2 SA = starke Hebung	LST, nach 2 SA= 3-er Stufe Kürze	
1 ♠		5	3C	11-20	Limit, Splinter, 2 SA = starke Hebung	LST, nach 2 SA 3-er Stufe Kürze	
1 SA				15-17	Stayman, 2 K/C = Transfer, 2 SA fragt nach Stärke, Kann schwache / starke UF enthalten, 2 SA beide UF (schwach oder starkt)	Lebensohl, nach Kontra natürlich	
2 ♣		x		Stärkste Eröffnung/ SA ab 23	2 K = Relay , außer: ab 8 mit 5-er OF, 6-er UF 2 SA ab 8 beide UF mind. 5-5	Baron/Transfer	
2 ♦		x		Weak two in einer OF oder SA 20-22	2 SA = forcing	Nach 2 SA : 3T/3K = min C/P, 3 C max P/3 P max C Baron/Transfer	
2 ♥		5		5+ und weitere Farbe, 5-10 P	2 SA sucht, 2 Pik Vorschlag, 3T/K echt		
2 ♠				5+ und UF, 5-10 P.	2 SA sucht UF, 3 T/K echt		
2 SA				5-10, beide UF	3 C/3P Forcing		
3 ♣		6					
3 ♦		6					
3 ♥		6					
3 ♠		6					
3 SA				Gambling mit Nebenwert		Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣		7				Splinter, Cue bid (auch Zweitrunden)	
4 ♦		7				Roman-Blackwood, Minorwood, Gerber (Antworten 3/0-4/1 – 2 / 2+)	
4 ♥		7				Exclusion	
4 ♠		7					