

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Gegenreizungen sehr Variabel →
<ul style="list-style-type: none"> Gegnerfarbe = F1, meist mit Fit in Partnerfarbe neue Farbe auf 2er Stufe nonf. aber konstruktiv neue Farbe (von ungep. Hand) auf 1./3. Stufe F1
Verzögertes Gebot in Gegners 4er Farbe (oft) echt; to play
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Hand 15-18, 4. Hand 10-12 → System „on“
SA in 4. Position (auch ohne Halt in Gegnerfarbe möglich)
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Sprünge Schwach → 2SA F1 → neue Farbe = Werte
2SA Zweifärber ohne höchste Restfarbe
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cue-Bid → Michaels (0)5-10(11) oder 16+
Sprung Cue-Bid → Frage nach Halt mit solider eigener Farbe
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
2♠ beide OF, 2♥ Einfärber, 2OF OF+UF
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
X negativ, wenn möglich danach Lebensohl
2SA 15-18 → System „on“ wie nach 2er Start mit 2SA stark
<i>Je höher die gegnerische Sperransage ist, umso stärker ist die Optional-Tendenz des X.</i>
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Falls 1UF beim Gegner nur mind. xx zeigt ist 2UF nat.
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Hebungen preemptiv, xx Stark ohne fit,
SA nach Unterfarbe natürlich
SA nach OF mit Fit

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel		In Partners Farbe
Farbe	4. 2/5	4. 2/5	4. 2/5
NT	4. 2/5	4. 2/5	4. 2/5
nachf.	4. 2/5	4. 2/5	4. 2/5
Andere: 2. von 3 oder 4 Kleinen (max. 9Xxx)			
K geg. Farbe → Längenmarke, K geg. SA → Deblockade			
Ausspiele: (F: K verlangt Länge)			
Lead	Gegen Farbkontrakte		Gegen NT
As	AK, Ax		AK, Ax
König	KQ, Kx		KQ, Kx
Dame	QB, Qx		QB, Qx
Bube	B10, Bx KB+0		B10, Bx KB+0
10	109, 10x, KB10		109, 10x, KB10
9	9x, Q109		9x, Q109
Hoch-x	Xx		Xx
Klein-x	10xxX		10xxX
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 pos. / neg.	Länge	Lavinthal
	2 Länge	Lavinthal	
	3 Lavinthal		
NT	1 pos. / neg.	Länge	Lavinthal
	2 Länge	Lavinthal	
	3 Lavinthal		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
niedrig positiv, niedrig gerade Länge			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Tendenz Oberfarben, ab 10 bei idealer Hand			
Gegnerfarbe → forcing, ansonsten natürlich			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
nach 1♠, ♠ neg. X bis 3♠			
nach 1♥, ♥ neg. X bis 3♥			
Game-try-Double (z.B. 1♥-2♦-2♥-3♦-X=einladend)			
Responsive Double bis 3♥			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: _____

Club: Bonn (II) Turnier: 2. BL 202

Paar: Karin WEnning

Burkhard Thamm

SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil
Better Minor
1 SA Eröffnung: 15-17.
2 über 1 Antworten: nicht partiefördernd
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2♣ SF oder, SA22-23,26-27
2♦ GF oder SA 24-25, 28+
2♥ 6er ♥, 6-9(10)
2♠ 6er ♠, 6-9(10)
2SA 20-21
3♠, ♠ In erster und vor allem zweiter Hand konstruktiver
4♠, ♠ Südafrikanischer Texastransfer
Forcing Pass Sequenzen
Nach gestörten Fragesequenzen, bei gegnerischen
Verteidigungen gegen unsere freiwillig angesagte Partie
(wobei die Hand uns eindeutig gehören muss)
Wichtige sonstige Bemerkungen
Variabilität von Eröffnungen in dritter Hand nimmt zu.
Bluffs
Sehr sehr selten

Burkhard Thamm

Erföffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz.-Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1♠		3	3♠	11+, Mind. 3er ♠ 3-3 in UF → 1♠	2♠ inv. Minor, 3♠ 6-10, 3♥, ♠, ♣ Splinter 3SA 13-16 to play	2♠, 2♥, als 4. Gebot künstlich	
1♦		3	3♠	11+, Mind. 3er ♦ 4-4 in UF → 1♦	1SA 6-10, 2SA 11-12, 2♥ inv. Minor, 2♥♦ 0-5 mind. 6er ♥♦♠, 3♠♥♦ Splinter, 3♥ sperrend,	2♠, 2♥, als 4. Gebot künstlich	
1♥		5	3♠	11+ mind. 5er ♥	Limit-Bids, Splinter, 3♠, 3♥ einladend mit Fit 1SA 6-9(10), 2SA GF mit Fit, 3SA to play	Long Suit Trial	
1♠		5	3♠	11+ mind. 5er ♠	Limit-Bids, Splinter, 3♠, 3♥ einladend mit Fit 1SA 6-9(10), 2SA GF mit Fit, 3SA to play	Long Suit Trial	
1 SA			2♠	15-17, 6322 möglich 5er OF, 6er UF regelmäßig	2♠ nf Stayman (4er OF nicht erforderlich) 2♥, ♥♦♠, SA → Transfer, 3♥, ♥♦♠ → Slam try 3♠ Puppet Stayman	OF Transferbruch in Kürze, 3OF Min, 2SA 4333 Max	
2♠	X	0		GF; SF OF; SA22-23, 26-27; weak two in ♠ 5-9(10)	2♥ schwaches Relay, 2SA starkes Relay, 3♥ sperrend, 3♥/♠ einladend, echt	nach 2SA: 3♠ Min od. Max "bal.", 3♥, ♥♦♠, Max. Kürze ♠, ♥, ♠ nach 2SA - 3♠ - 3♥ ist 3♥♦♠, SA Max. mit 3er ♠/♥/- nach 2SA Relay bieten starke Hände ihr Gebot auf eins höherer Stufe, z.B. 3SA = 22-23 SA	
2♦	X	0		GF SA24-25; 28+	2♥♦♠, 3♥♦♠, 4♥ → pass or korrekt 2SA F1, 3♠♦ einladend, echt	2♥-2SA → 3♠♦♥♠ Minimum, 3♥♦♠♥ Maximum (!) sonst natürlich nach 2SA Relay bieten starke Hände ihr Gebot auf eins höherer Stufe, z.B. 3SA = 20-21 SA	
2♥		6		6er ♥ weak two OF 5-9(10)	2SA starkes Relay	2♥ - 2SA → 3♠♠ → 3♥ ? → 3♥ Min ♠, 3♠ Max ♠ 3♦ Min. ♠, 3♥ Min. ♠, 3♠ Max. ♠, 3SA Max. ♠	
2♠		6		6er ♠ weak two OF 5-9(10)	2SA starkes Relay	2♠ - 2SA → 3♠♦ Minimum ♠♦, 3♥♦ Maximum ♠♦	
2 SA	X			20-21	3♠ Puppet Stayman 3♥ 3♥, 3♠ Transfer 4♠♦, 4♥, 4♠ to play		
3♠		7/6			3♥♦ F1, 4♠ preemptiv, 4♠ Asfrage → Antw. 0,1,1+,2		
3♦		7/6			3♥♦ F1, 4♦ preemptiv, 4♦ Asfrage → Antw. 0,1,1+,2		
3♥		6			4♥ preemptiv, 4♠ Asfrage → Antworten 0,1,1+,2		
3♠		6			4♠ preemptiv, 4♠ Asfrage → Antworten 0,1,1+,2		
3 SA	X	(7)		stehende 7er UF	4♠ pass or correct, 4♥ Frage nach Kürze	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4♠	X	7♥		stehendes 7er ♥ + Nebenwert	4♥ fragt nach Eingang → 4♥ = stehendes 8er ♥	Freiwillige Reizung 4UF ist in vielen Situationen Asfrage für diese UF	
4♦	X	7♠		stehendes 7er ♠ + Nebenwert	4♥ fragt nach Eingang → 4♠ = stehendes 8er ♠	Gemischte Cue-Bids, Key-Card BW - 41/30/52(-/+), Exclusion Keycard	
						Quantitativ, Super-Quantitativ, Gerber nach SA, 5SA Josephine in Farbkontrakten	