

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
kontextsensitiv, ca. 9-18 P. auf 1er Stufe, ca. 11-18 P. auf 2er Stufe, neue Farbe nonforcing, Cuebid mind. einladende Stärke (danach neue Farbe gameforcing), Sprunghebungen preemptiv
Reopening: ca. 8-15 P.
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2./4. Position: ca. 15 <sup>+</sup> -18 P. balanced, 2♣: Stayman, Transfers, 2♠: Frage nach Min/Max oder UF-sign-off, 2SA: beide UF 3♠/♦: inv., 3♥/♠: 3145/1345
Reopening: 11-14 P. bal., mind. Halbstop, kein Stayman/Transfer
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
schwach, neue Farbe forcing, Hebung preemptiv
2SA: die beiden niedrigsten Farben
Reopening: 6er Länge, ca. 13-16 P.
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cue-Bid: die Höchste und eine weitere Farbe
Sprung Cue-Bid: Frage nach Stopper
Reopening: wie oben
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
gegen schwachen SA: 2./4. Hand und als Gepasster: Capp.
2♠: beide OF 2♦: eine OF 2OF: 5er F+4er UF X: pen.
gegen starken SA (ab 14-16 P.): X: eine UF
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
2♦ Multi: X 4er♥ (ideal 1444) mit Lebensohl
2♥/♠ weak-two: X take-out mit Lebensohl
3♠ bis 4♦: X take-out
4♥: X Punkte mit ♠-Toleranz
4♠: X Punkte, 4SA Zweifärber
Cue-Bid nach 3UF: beide OF!
4UF nach 2♦ Multi bzw. 2♥/♠ weak-two: Leaping Michaels
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
gegen 1♣ Precision: Crash: X colour (♠♣ oder ♦♥), 1♦ rank (OF oder UF), shape (♠♦ oder ♥♣) jeweils etwa 5-4
gegen 1♣ polish Club: 2♣: 5er♦ + 4er OF
Nach Negativ-Kontra des Gegners
XX auf 1er Stufe: Topfigur in Partners Farbe und Punkte
XX auf 2er Stufe: Topfigur in Partners Farbe und Punkte
neue Farbe nonforcing, schwache Sprunghebungen

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	3./5.	3./5.	
nachf.	3./5 v. Rest o. Attitude	3./5 v. Rest o. Attitude	
Gegen SA: 4. möglich, wenn 3. einen Stich kosten könnte, K fordert Deblockade			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AK.. (pos./neg.)	AK..	
König	AK.., KD.. (K: Länge?)	KD109, KD10xx	
Dame	DB.., KD.. (pos./neg.)	DB.., KD.., KD10x	
Bube	B10..	B10..	
10	KB10.., 109.., 10x	A/KB10.., 109.., 10x	
9	H109.., 9x	H109.., 98.., 9x	
Hoch-x	xxX, xxXx, xxxX	xxX, xxXx, xxxX	
Klein-x	Xx	Xx	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1	positiv/neg.	Länge
	2	Länge	Länge
	3		
NT	1	positiv/neg.	Länge
	2	Länge	Länge
	3		
Markierungen (in Trumpf Lavinthal, Länge bei Schnapp-Interesse): niedrig=positiv/gerade Länge, hoch=negativ/ungerade Länge Smith-Peter gegen SA (niedrig=positiv)			
<b>Kontras</b>			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Tendenz alle ungereizten Farben			
Antworten: 1SA: 7-10 P. + Stopper, Cue-Bid forcing			
Reopening: ab 7 P.			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativ-Kontra bis 4♥			
Competitive & Responsive Kontras bis 4♥ (bei Gegner-Fit)			
Support-Kontra bis 2OF			
Kein negatives Ausspiel-Kontra/Passe			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: C

12/2019

Club: BC 52 Berlin

Turnier:

3. BL 2020

Paar:

Udo Petersen

Ralph Vitters

### System Zusammenfassung

Genereller Stil: 5er Oberfarben

1SA Eröffnung: 15-17 Punkte

2 über 1 Antworten: selbstforcierend

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2♦: weak two in OF, ca. 5-10 Punkte

2♥: 5er ♥ + 5er Farbe, ca. 6-10 Punkte

2♠: 5er ♠ + 5er UF, ca. 6-10 Punkte

Forcing Pass Sequenzen

in allen mind. partieforzierenden Sequenzen,  
nach 1SA(schwach)-X-2♠/♦/♥, nach 1SA-X-XX,

Wichtige sonstige Bemerkungen

Verteidigungs-Kontra: zeigt den Wunsch zu verteidigen, z.B.

3♠-3♥-4♣-4♥-X

Bluffs: selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	Beschreibung	Antworten	Weiterreizung	Änderungen als gepasste Hand
1♣/♦		3	4♥	1♣: 4333/3433 möglich 1♦: 4432 möglich	1♣-2♦ bzw. 1♦-3♣: Limitbid + <u>Sprunghebungen</u> : ca. 3-6 P. schwache Sprünge in neuer Farbe	3. Farbe: 1♣-1♥-2♣-2♦ 4. Farbe bis 2♣/♦/♥: Reizung kann noch in 2SA enden 4. Farbe ab 2♣: gameforcing 1♣-1♠-2♣-2♥: passbar	fitshowing jumps nach Gegenreizung: leicht einladend, 5er F + 4er ♣/♦
1♥/♠		5	4♥		<u>2über1</u> : selbstforcierend, ab 10 <sup>+</sup> P., 1♥-2♣-2♦-2♥ bzw. 1♠-2♣/♦-2♦/♥-2♠ passbar, and. forc. bis 2SA <u>2SA</u> : partieforcierende Hebung, 3♣/♦: Bergen (4er-Hebung, 7-9 bzw. 10/11 P.), 3M-Hebung schwach 1♥-2♠: schwacher Sprung	1OF-2OF-2SA: Frage nach Handtyp → MIN MIN (Punkte, ausgeglichen), MIN MAX, MAX MIN, MAX MAX <u>nach Gegenreizung</u> : 2SA: nat., Überruf: einladend + mit Fit LST	Bergen, falls Sprung, sonst fitshowing jumps <u>2SA</u> : partieforcierende Hebung, aber 3 in Eröffnerfarbe ist zu passen!
1SA				15-17 P. balanced Single-Topfigur möglich, selten 5er OF enthalten	<u>2♣</u> : Stayman, <u>2♦/♥</u> : Transfer, <u>2♠</u> : Frage nach Min/ Max oder UF-sign-off, <u>2SA</u> : beide UF, <u>3UF</u> : inv., <u>3OF</u> : 3145/1345,	1SA-2♣-2♦-2♥: 4-4 in OF, 0-10 P., Smolen, 1SA-2♣-2♦-2♠: 4er♠ + 5er UF, passbar, 1SA-2♣-2♦-3♦: forcing, natürlich, 1SA-2♣-2♥-2♠: 4er♠, forcing 1SA-2♣-2♦/2♥/2♠-3♣: Verteilungsfrage	-
2♣	X	0	3♠	Partieforcierung oder Semiforcierung in ♥/♠ oder 22 <sup>+</sup> -24 P. balanced	<u>2♦</u> : 0-7 P. oder kontrollschwach, <u>2♥</u> : mind. AK, KKK oder 2xKD, <u>2♠</u> : 5er ♥ oder bal., <u>2SA</u> : 5er ♠	<u>2♣-2♦-2OF-3♣</u> (2.Ablehnung) <u>2♣-2♦-2♥-3♣</u> (2.Ablehnung)-3♦-3♥: passbar <u>2♣-2♦-2♥-3♣</u> (2.Ablehnung)-3♥: passbar	-
2♦	X	0	2♠	weak two in OF, ca. 5-10 P.	<u>2♥/2♠</u> : pass or correct, <u>2SA</u> : forcing, <u>3♣/3♦</u> : nat. <u>3♥/3♠</u> : pass or correct preempt, <u>4♣/4♦</u> : Eröffner soll OF mit/ohne Transfer reizen	<u>2♦-4♥</u> : pass or correct (ohne forcing pass, nach 4♣/4♦ schon)	-
2♥		5		5er ♥ + 5er Farbe, ca. 6-10 P.	<u>2SA</u> : forcing, <u>2♠</u> : pass or correct, <u>3♦</u> : allg. Einlad., <u>3♥</u> : preemptiv, <u>3♠</u> : Splinter	<u>2♥-2SA-3♦</u> - a) 3♥ nonforc. b) 3♠ forc. mit ♥ oder ♠ c) 4♣ forc. mit ♥ d) 4♦ forc. mit ♦, <u>2♥-2SA-3♥</u> : 5er ♠	-
2♠		5		5er ♠ + 5er UF, ca. 6-10 P.	<u>2SA</u> : forcing, <u>3♣</u> : pass or correct, <u>3♦</u> : allg. Einlad., <u>3♥</u> : einladend, <u>3♠</u> : preemptiv	<u>2♣-2SA-3♣</u> : Minimum mit ♣ etc. <u>2♠-2SA-3♥</u> : Maximum mit ♠ etc.	-
2SA				20-22' P. balanced, 5er OF regelmäßig, Single-Topfigur, 5-4-2-2 oder 6-3-2-2 möglich	<u>3♣</u> : puppet Stayman, <u>3♦/♥/♠</u> : Transfer, <u>4♦/4♥</u> : Transfer mit Schlemminteresse		-
<b>Sonstiges</b>							
3♣/♦		6		6er Länge möglich	neue Farbe forcing	<u>Rauslaufsequenzen nach 1SA-X</u> : XX stark, Farbe gefolgt von XX: nächste beiden F., Farbe gefolgt von nächsthöherer Farbe: diese und die übernächste Farbe (Bsp.: 1SA-X-2♦-X-p-p-2♥: ♥+♣)	
3♥/♠		6		solide, 64 möglich		<u>Lebensohl</u> (slow denies, nach allen Arten von Info-Xs, nach Multi und direkten w2s sowie nach 1SA-Gegenreizung 2♥/♠), X mind. 11+ P., danach forcing pass bis 2SA, Nah-Fern nach Zweifärbern	
3SA	X			stehende 7er UF, kein As/K in Nebenfarbe	<u>4♦</u> : Single-Frage, <u>4SA</u> : Frage nach Extralänge	<u>4UF</u> ist nie Asfrage außer Gerber nach 1SA/2SA EÖ und Rebid, Relais-Transfer nach 1SA-Rebid	
<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>							
4♣/♦		7		Sperre		Splinter, mixed Cue-Bids, KCBW (30/41/52/52+TD) Frage nach Trumpf-Dame rollend, Exclusion-KCBW, 4♠ KCBW bei vereinbartem ♣/♦/♥-Fit (4SA ist dann ♠-Cuebid), POD1-POR1, Spiral-Scan (nächste Figur ist der K „über“ der vereinbarten Farbe)	