

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Stufe 1, ab 9 FL solide Farbe oder mehr FL auch Farbe schwächer
Stufe 2, ab 11 FL solide Farbe oder mehr FL auch Farbe schw.
Länge ab 5 Karten
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos. 15-18 FL, mit Stopper (Antworten wie auf 1SA EÖ)
4. Pos. 12-14 FL, mit Stopper
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
alle Sprünge schwach, auf Stufe 2 6er-, auf Stufe 3 i.d.R 7er-, solide
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Ab 8FL, 2 Treff = OF 4/5 o. 5/5, 2 Karo = OF mind. 6, 2 Coeur/2 Pik = 5er-OF + 4er-UF, 2 SA = UF 5/5 X = UF mind. 6 egal ob 2. oder 4. Hand
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
X = Werte, Stärke, nicht gereizte OF 4/4 oder 3/4 (Antwort 2SA = 0-7FL, fordert Relay 3 Treff) SA = gleichmäßig, mit Stopper, Stärke
Farbe = mind. 5, Stärke
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Natürlich, solide
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Eigene Farbe 1er-Stufe ab 8 FL, mind. 5er-
Eigene Farbe 2er-Stufe 8-12 FL, 5er- eher 6er

Ausspiele und Markierung				
Ausspiele (grundsätzlich)				
	Ausspiel	In Partners Farbe		
Farbe	2er-Sequenz, 1.3.5.	ebenso		
SA	3er-Sequenz, 4.	wie gegen Farbe		
Nachfolg.	Attitude			
Andere:				
Ausspiele				
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA		
As	A K x	A K D, A K B x		
König	K D, K D x, nur A K	K D B, K D 10 x		
Dame	D B, D B x	A D B, D B 10, D B 9 x		
Bube	B 10	A B 10 x, B 10 9 x		
10	10, 10 x	Top of Nothing		
9	9, 9 x	Top of Nothing		
Hoch-x	Double (max. mit 10)			
Klein-x				
Reihenfolge der Markierung				
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf	
Farbe	1	Zu-, Abmarke	keine	Direkte
	2	Lavinthal		Markierung
	3			
SA	1	Zu- Abmarke	Keine	Lavinthal
	2			
	3			
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):				
Hoch-Niedrig = positiv				
Selten Längenmarkierung – Hoch gleich gerade Anzahl				
Kontras				
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)				
Ab 12 FL, Restfarben, OF auch 3/4				
Ab 19 FL beliebig				
Antwort: Stufe 1= 0-7 FL, 2 = 8-10 FL mit 4er-OF, 3 = 8-10 FL + 5er-OF, ab 11FL oder OF 4/4 8-10FL Überruf				
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras				
Negativ: Stufe 1 ab 7FL, Stufe 2 ab 8FL				
Support: 1UF-p-1 Coeur- 1 Pik – X = 3er- Coeur dazu				
Rekontra: 1EÖ-X-XX = ab 10 F 1EÖ-1SA-X = ab 9 F				

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: BBO Team Liga

Club: \_\_\_\_\_ Turnier: \_\_\_\_\_

Paar: \_\_\_\_\_  
Maximilian Weiß  
Pia Neuhoff

### SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

Forum D 2012 modifiziert

1 SA Eröffnung: 15-17 FL, gleichmäßig, keine 5er-OF

2 über 1 Antworten: selbstforcierend ohne Gegenreizung,  
nicht forcierend nach Gegenreizung

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2 Coeur/Pik = 6er-, 6-10 F, solide, 3. Hand auch schwächer

2 Treff = Semiforcing, 22-23 FL, bzw. 8,5-9 Spielstiche

2 Karo = Partieforcing, ab 24 FL, beliebig

2SA = 20-21 FL, 5er-OF möglich, Antwort Puppet Stayman

3 Treff/3 Karo/3 Coeur/3 Pik= Sperransagen, i.d.R. 7er-,  
5-9 F, solide

Assfrage: 4SA, Antwort: 30 - 41

Forcing Pass Sequenzen

Wichtige sonstige Bemerkungen

2 Treff nach OF-Eröffnung = möglicher OF-Fit ab 15 FL  
Moderateur nach starker 2-Färber Reizung = 2 SA = 6-7 FL

Bluffs

Keine

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3		Natürlich, 12-23 FL	1 OF = mind. 4er-, 1 SA = 6-10FL Notgebot	Natürlich, Unterstützung oder andere OF zu Viert, ...	
					1 Karo = ohne 4er-OF oder ab 13 FL mit 4er-OF	Natürlich	
					2 Treff = ungestört ab 11 FL + 5 Treff-Karten 3 Treff = ungest. 6-10 FL + 5 Treff-Karten o. 4er-OF Andere Farbe im Sprung= stehende 6er, ab 18FL, Schlemminteresse	Stopper-Farben reizen Passen oder wenn sehr stark Stopper-Farben reizen	
1 ♦		3		Natürlich, 12-23 FL	Wie oben		
1 ♥		5		Natürlich, 12-23 FL	2 Cœur = 6-10 FV, 3 Cœur = 11-12 FV, 4 Cœur = 13-14 FV, ab 15 FV = 2 Treff 1SA = 6-10 FL, 1 Pik = ab 6 FL, 4er-, 2er-Stufe Farbwechsel o Gegenreiz.selbstforcierend	Natürlich	
1 ♠				Natürlich, 12-23 FL	Wie oben		
1 SA				15-17 FL, keine 5er-OF, gleichmäßig	2 Treff = Stayman, ab 9 FL, alle Transfers ab 0 Karo=Cœur, Cœur=Pik, Pik=Treff, 3 Treff=Karo		
					2 Treff = auch Smolen Transfer	nach 2 Karo = keine OF- Antw.: 2 Cœur, 5er-Cœur, 4er-Pik, 9 FL oder im Sprung z.B. 3 Cœur = 5er-P, 4er-C ab 10 FL	
2 ♣				Semiforcing, 22-23 FL oder 8,5-9 Spielstiche	2 Karo Relay	2 Cœur/2 Pik = ab 5er-, 2 SA = 22-23 FL, 5er-OF möglich	
2 ♦				Partieforcing, ab 24 FL beliebig	2 Cœur = schwach Ab 8F andere Antwort möglich	Wie oben	
2 ♥				6er-, 6-10 F In seltenen Fällen auch 5er-	3 Cœur ab 0 F Sperrenverlängerung 2 SA = Frage Min./Max 2 Pik = eigene gute Farbe, Punkte	passe 3 Cœur Min. / 4 Cœur Max. passe	
2 ♠				6er-, 6-10 F, wie oben	Wie oben		
2 SA				20-21 FL, gleichmäßig	3 Treff = ab 4 FL, Puppet Stayman	3 Karo mind. 1 OF zu Viert 3 Cœur / 3 Pik = 5er- OF	Cœur = Pik, Pik = Cœur
					Transfer ab 0, z.B. 3 Karo	3 Cœur = 2 Karten, 3 SA = 3 Karten, 4 Cœur = 4 Karten	
3 ♣				6er+, 5-9 F			
3 ♦				6er+, 5-9 F			
3 ♥				7er-, 5-9 F			
3 ♠				7er-, 5-9 F			
3 SA				7er-UF stehend AKDxxxx		<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4 ♣				8er-, 5-9 F			
4 ♦				8er-, 5-9 F			

4 ♥			8er-, 5-9 F		
4 ♠			8er-, 5-9 F		