

Gegenreizung und kompetitive Reizung
<b>Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)</b>
Einerstufe variabel; Zweierstufe tendenziell solide außer (1♦)2♣.
Antw: neue Farbe konstruktiv nonforcing, Überruf zeigt Fit,
Fit Jumps.
Reopen: nat, danach neue F to play.
<b>1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)</b>
2.Hd: 15-18 bal
4.Hd live: 5*OF & 4*UF
Reopen: 10-14 bal auch ohne Stopper
<b>Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)</b>
weak jumps (kann 5er sein), danach Ogust
Sprung in Reopening-Position: 12-15 mit 6er-Länge
(1x)2NT = 5*5* in niedrigeren ungereizten Farben (6-10 oder ab 16)
(1x)(-)2NT = 19-20 balanced mit Stopper
<b>Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)</b>
(1F)2F = 5*5* höchste+andere ungereizte Farbe (6-10 oder ab 16)
(1x)3x fragt nach Stopper
(1x)(-)2x = 5*5* in ungereizten Farben ab 18
(1x)(1y)2y = natürlich, (1x)(1y)2x natürlich wenn kurz möglich
<b>Gegen 1SA (stark, schwach, 2./4. Hand)</b>
2♣=4*4*OF, 2♦=eine OF (oder 5*OF5*UF ab 17), 2♥♠=5*4*UF
schwach: X=14*/15* Pkt, 2SA=4♥5*UF, 3UF=4♠5*UF
stark: X=4OF+5*UF (oder 5OF332 ab 17), 2SA=5*5*UF, 3UF=nat
Balancing: X=11* gegen schwach, Rest bleibt.
<b>Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>
Info-Kontra gg. Einfärber (Lebensohl-Varianten wenn möglich)
2NT=16-19 bal (gg. UF System on, gg. OF 4-Farben-Transfers)
Kontra gegen Multi ist takeout gegen ♠
<b>Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen</b>
gg. starke 2♣/2♦:
gg. starke 1♣: dbl=beide OF, 1SA=beide UF
<b>Nach Info-Kontra des Gegners</b>
1♣(X): XX=11+, System on 1♦(X): XX=♥, Transfers
1OF(X): XX=11+, Transfers, 3UF schwach, 2NT=gute Hebung

Ausspiele und Markierung			
<b>Ausspiele (grundsätzlich)</b>			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	2./4.	2./4.	
SA	2./4.	2./4.	
Nachfolg.	Attitude	Attitude	
Andere: hoch von Sequenzen und inneren Sequenzen			
<b>Ausspiele</b>			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	Ax, A..., AK...	Ax, A..., AK...	
König	Kx, AK..., KD...	Kx, AK..., KD...	
Dame	Dx, DB..., ADB...	Dx, DB..., ADB...	
Bube	Bx, B10..., FB10...	Bx, B10..., FB10...	
10	10x, 109..., F109...	10x, 109..., F109...	
9	F9x	F9x	
Hoch-x	Fxx, xxx...	Fxx, xxx...	
Klein-x	9x, xx, Fxxx(x)	9x, xx, Fxxx(x), xxxx...	
<b>Reihenfolge der Markierung</b>			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
	1 Attitude	Länge	Attitude
Farbe	2 Länge	Farbvorzug	Länge
	3 Farbvorzug		Farbvorzug
SA	1 Attitude	Att. für Ausspiel	Farbvorzug
	2 Länge	Länge	Länge
	3 Farbvorzug	Farbvorzug	Attitude
<b>Markierungen (inklusive Trumpffarbe)</b>			
Auf 1. Ausspiel außer As gegen Farbe: 6>5>7 positiv, 2>3>4 bzw.			
10>9>8 Farbvorzug. Sonst niedrig = positiv bzw. gerade Länge.			
<b>Kontras</b>			
<b>Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)</b>			
11(10)+, tendenziell Restfarben oder starke Hand			
(1UF)X-2UF = rundenforcing, Sprünge konstruktiv			
(1OF)X-2aOF =einladend (unterhalb Transfers ab 1SA)			
balancing: 8-12 Restfarben oder stark, System on			
4 <sup>th</sup> seat live: 11(10)+, Restfarben (evtl. incl. Eröffners Farbe)			
Gg. 2er-Stufe Lebensohl-Varianten			
Info-Kontra auf hoher Stufe zeigt vorrangig Punkte			
<b>Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra, weitere (Re-)Kontras</b>			
Negativ-Kontra verspricht 4er-OF nur bis 2♣ nach 1UF-Eröffnung			
Responsiv-Kontra bis 3♦ nach Info-X verspricht beide OF bzw.			
beide UF, auf 2er-Stufe nach Gegenreizung verspricht Restfarben.			
Darüber lädt Responsiv-Kontra zur Partie ein.			
Support Double bis 2♥ (bei gepasster Hand bis 1♠)			
Im Zweifel ist Kontra Takeout.			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: Rot

Club: Troisdorf Turnier: Paar-Liga 2018

Paar: Sven Krupp 23776

Michael Haffer 7747

### SYSTEM Zusammenfassung

#### Genereller Stil

Aggressive Eröffnungen (tendenziell 19er-Regel)

1♣ = 2\*♣ 11-13/17-19 semibal (jede 5er-Farbe möglich)

oder 4144/4414 oder 5\*♣

Transfer Walsh

1♦ = unbal (4441/1444 or 5\*♦) in 1./2. Hand

1♥/1♠ = gewöhnlich unbal in 1./2. Hand

1SA Eröffnung: 14-16 semibal (jede 5er-Farbe möglich)

2 über 1 Antworten: partiefforcing nach OF-Eröffnung

#### Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

Eröffnungen: 1♣, 2♦, 3NT; in 3. Hand 2♥, 2♠.

Transfer-Antworten auf 1♣ und Folgereizung,

Transfer-Rebids nach 1♦, Einerstufen-Antworten auf 1♥,

Rebids 1NT und 2UF nach 1OF-Eröffnung.

Viele kompetitive Transfers (nicht immer in nächste Farbe).

Künstliche Fluchtgebote aus 1NT(X) [\*]

#### Forcing Pass Sequenzen

1SA(X=stark)pass verlangt Rekontra

#### Wichtige sonstige Bemerkungen

Zum ersten Stich wird idR erst nach ca. 30-40 Sekunden gespielt!

Überlegungen hier können sich auf das weitere Spiel beziehen!

Preempts und Gegenreizungen sind oft äußerst variabel [\*]

Häufige Auf- und Abwertungen (Pkt sind nur Richtwerte!)

Häufige Transfers (um Bietraum zu gewinnen und/oder den Kontrakt von der „richtigen“ Seite zu spielen

(Transfer in) 1NT oft auch ohne Stopper in Gegnerfarbe

Mit 12-13 Pkt wird Responder häufig nur einladen

2SA in Competition ist selten natürlich [\*]

Viele System-Anpassungen mit gepasster Hand

#### Bluffs

selten

