

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Einerstufe variabel, Zweierstufe variabel
Neue Farbe immer forcing außer nach x vom Gegner
Sprunghebung preemptiv; wir UF: 2SA echt, Überruf forcing
Wir haben OF gereizt: 2SA Fit 4er Anschluss einladend+
Überruf Fit 3er-Anschluss einladend +
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
15-18 Antw.: Stayman, Transfer, wenn möglich
(UF) 4. Hd.: 11-14, Antworten: Stayman, Transfer, wenn möglich
(OF) 4. Hd.: 11-16, Antworten: Stayman, Transfer, wenn möglich
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Unter Eröffnung, 6+-Farbe
Antw.: 2NT nach Weak Jump: forcing, OGUST
Stil: variabel
Reopening: Sprünge intermediate
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Farbüberruf: Zweifärber (höchste nicht gereizte und eine weitere)
2NT: Zweifärber (beiden niedrigsten nicht gereizten)
Weiß: Zweifärber stark oder schwach (ab 17 FL oder unter Eröffn.)
Rot: Zweifärber gut (10+ oder mehr Shape) oder besser (17FL)
Antworten: Farbgebot: Passen oder korrigieren
2SA: forcierend
Oberfarb-Sprung-Cue-Bid: Frage nach Stopper
Gegen 1 NT (stark, schwach, 2./4. Hand)
X: Punkte (15+); 2T: beide OF, 2K OF-Einfärber
2C/P: C/P u. UF ,2NT 5-5 UF oder beliebiger starker
Zweifärber; gegen 2SA DONT
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Gegen Weak twos: Nat., Leaping Michaels
4SA UF-Zweifärber
Gegen 2♦ Multi: direktes x♥ oder 19+, 2NT 16-18 bal.
2♦ – p: späteres x zeigt ♠
Gegen 3T/K: 4T/K OF-Zweifärber + Leaping-Michaels
Gegen 3/4 C/P: 4SA Zweifärber
Gegen starke Treff (und andere künstliche Eröffnungen)
X : ♠-Auspielmarke 4+ Karten, 1er Farbreizungen ebenso
(1♠) – pass – (1♦) - x: Auspielmarke 4+ Karten
1SA: eine UF und eine OF, 2er Stufe Multi-Landy
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Neue Farbe auf 2er-stufe: non-forcing, auf 1er: forcing
Hebungen: kompetitiv, XX 10+ Straftendenz
2SA: 4er Anschluss, einladend

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	2./4.	2./4.	
nachf.	Länge	Länge	
Andere: K von AK zeigt Single in Nebenfarbe oder AK sec.			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AKx, Ax	Seq., Semiseq.	
König	AK, K Dx, AKx	Seq., Semiseq.	
Dame	DBx, Dx	Seq, Semiseq..	
Bube	B10x, Bx	Seq., Semiseq.	
10	10x, 109x, KB10x	Seq., 10x, K103x	
9	9x, 987x	Seq., 9x, D93	
Hoch-x	Xx, BxXx, xxXx	DxxXx, xXx, KXx	
Klein-x	xxX,	DxxX, xxxX, xX	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Pos.-neg.	Länge (Lav.)	direkt
	2 Länge	Länge	
	3		
NT	1 Länge	Smith	direkt
	2 Länge	Länge	
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
niedrig=positiv; direkt, Länge: niedrig/hoch=gerade			
Smith-Peter, hoch pos., Lavinthal in Trumpffarbe			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
X: ab 11 OF oder ab ca. 18 beliebig			
Antw.: Sprung ca. 8-10,4er;			
In 3er-Stufe: 5er; ab 11(ab 8 mit 4/4): Überruf			
Reopen: Tendenz Restfarben, 8+			
Negativ-Kontra, Kompetitives Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativ.: bis 4♥ (es gibt Ausnahmen)			
Einladungskontras			
Kompetitives X: mit Defensivwerten			
Support-X und -XX			
DIPO-RIPO			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: B

Club: BC MS Uni Turnier: \_\_\_\_\_

Paar: \_\_\_\_\_  
 von Kleist \_\_\_\_\_  
 Würdemann \_\_\_\_\_

### SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil
2/1 PF, 5er Farben, starker SA 15-17
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2♦ Multi: Weak Two OF oder SA 24/25
2♥: beide OF (4/5, 5/4, 5/5...) ca. 6-10 HCP
2♠: 5♠, 5er UF ca. 6-10 HCP
3SA Gambling
Antwort 1♠ auf 1♥ zeigt 0-4♠, max. 12 HCP
Antwort 1SA auf 1♥ zeigt 5+♠ forcing
Antwort 1SA auf 1♠ ist forcing
Walsh auf 1 Treff (OF unter Eröffnung hat Vorrang vor ♦)
Checkback-Stayman
Dritte Farbe Forcing
Vierte Farbe Partieforing
Forcing Pass Sequenzen
Freiwillig gereiztes Vollspiel in Rot
Nach Einleitung einer Schlemm-Sequenz
Nach Partieforing-Sequenzen
Wichtige sonstige Bemerkungen
short-suit-trial-bids und Frage nach Kürze
Ass-Frage: 41/30, Lebenssohl
2 SA good bad
Bluffs:
Sehr selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz. Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	4♥*	11-SF	Walsh : Unter Eröffng. Vorrang für 4er OF, 1NT. 8-10	1♣-1♦-1SA auch mit 4er OF; 1♣-1♦-1OF zeigt unbalanced Hand	
					2♣ : ab 11, 5er ♣; 2♦ 7-10 FL 5er ♣; 3♣ bis 6 FL,	1♣-2♣ Stopper zeigen, 2SA Stopper + Min. semibalanced	
					2♥, 2♠ 6er (4)5-8 HCP	2SA Forcing, fragt, danach OGUST	
						1♣ – 1x - 3SA : Semiforcing in ♣	
1 ♦		3	4♥*	11-SF, 3er nur mit 4432	Außer Walsh wie oben ; Inv. Min. : 2♦, 3♣, 3♦	analog	
1 ♥		5	4♥*	11-19/ 20	Bergen Raises mit 4er Anschl., 3♣: 6-9 FL, 3♦, 10-14FL, 3♥: schwach, 2NT ab 15, sonst nat; Sprung in 3♣: Fit u. beliebiges Chicane, in 3NT: Single in OF, 1♠: 0-4 P, 5-12 Pkte, 1 NT: forcing, 5er♠	1♥-1♠ - 1NT 3/4er ♠, 12-15 Pkte; 1♥-1♠ - 2♠, ab 16P 1♥- 2x-2y-4♥: 12-13 1♥- 2x-2y-2NT-3x-4♥: 14-16 1♥- 2x-2y-3♥: ab 17	Drury ohne Zwischenr.: 2♣ einladende Hebung 1♥-1♠ echt; 1♥-(x)-1♠ Kaplan 1♥-1SA echt, 1♥-(x)-1SA Kaplan
1 ♠		5	4♥*	11-19/ 20	Bergen+ Splinter (s.1♥), 1NT : forcing, 5-12, 3♣ schwach, 3♥:Fit + beliebiges Chicane	analog zu 1♥	1NT : nonforcing, Drury (s.o.)
1 SA			1S A*	15-17 ausgegl.	Non-Forcing Stayman (OF), Transfers ; 2♠: ♣ stark/schwach oder allg. einladend zu 3SA, 3♦ : einladend+echt ; 3♣: Transfer ♦	Transferbruch OF: neue Farbe zeigt Max, 4er-Anschluss und Double in neuer Farbe, 2SA zeigt Max, 4er-Anschluss und bal.	
					Transfer gefolgt von UF : partief.	Darauf. Gebot in OF zeigt Fit in UF und umgekehrt	
2 ♣	x	0	4♥*	Ab Semiforcing. OF ; Partieforcing UF, starker 3Färber	2♦ :pos., ab 1As od. 5P ; 2♥: neg. ; 2♠ echt mit schwacher Hand	2♣-2♦-2♥: ♥ od. 3Färber, 2♣-2♦-2♠: ♠ ; 2♣-2♦-2NT: SA-Hand	
2 ♦	x	0	poc	6er OF unter Eröffnung oder 24-25 FP, ausgeglichen	2♥ Relais ; 2♠: pass mit ♠, sonst Blattbeschreibung; 2SA forcing+fragt 3♥ pass or correct; 3SA+4♥+4♠ zum spielen	2♦-2♠-3♣ Min. ; 2♦-2♠-3♦ Max mit Nebenwert, 2♦-2♠-3♥ gute Trümpfe ; 2♦-2NT-3♣ Max. mit ♥, 2♦-2NT-3♦ Max. mit ♠, 2♦-2NT-3♥ Min. mit ♥; ♠ analog	
2 ♥	x	4	2♥	Mind. 5/4 4/5 OF, unter Eröff. ; In 4. Hand 6er 11-13	2 NT GF(4er OF) oder schwach mit ♣; 3♣ einladend+ mit 3er OF, 3♦ to play, 2/3/4 ♥/♠ to play	Nach 2NT: 3♣ Pflicht, 3♦ darauf fragt nach Kürze ; nach 3♣ 3♦ 4/5 min, 3♥5/4 min, 3♠ 4/5 max, 3sa 5/4 max, 4♣ 55, 4♦ 5/6, 4♠ 6/5	6er mit (knapper) Eröffnung, Weiterreizung OGUST
2 ♠	x	5	2♠	5er ♠ + 5 UF ; In 4. Hand 6er 11-13	2 NT: forcierend; UF passen oder korrigieren	Nach 2NT: 3♣ ♣ Minimum, 3♦ ♦ Minimum, 3♥ ♣ Maximum, 3♠ ♦ Maximum	6er mit (knapper) Eröffnung, Weiterreizung OGUST
2 SA			neg	20-21	Muppet-Stayman, Transfers	Ausgeführter Transfer zeigt Double	
3 ♣		6+	3♣	Unter Eröffn., nat.	Hebung preemptiv, 3♣ fragt nach 3er OF, neue Farbe forcing, 4♦ Asfrage: Antwort 41, 30 ...		
3 ♦		6+	3♦	Analog 3♣	Analog (ohne Frage nach 3er OF); Asfrage ist 4 ♣		
3 ♥		7	3♥	Unter Eröffn.	Analog ; Asfrage ist 4 ♣		
3 ♠		7	3♠	Unter Eröffn.	Analog ; Asfrage ist 4 ♣		
3 SA		7	3 SA	Gambling ohne Seitenwert		<b>Gebote auf hoher Stufe inkl. Schlemmreizung)</b>	
4 ♣		7+	4♣			Roman Keycard 1430; Exclusion KC; Kick-Back-Asfrage bei OF; direkte bedingte Asfrage bei UF	
4 ♦		7+	4♦			(nach 2♣-Eröffnung stellt der Eröffner die Asfrage, dann ggfs. nicht direkt), Gerber	
4 ♥		7+	4♥			splinter, cuebids, 4SA quantitativ	
4 ♠		7+	4♠				

\* es gibt Ausnahmen