

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Grundsätzlich solide, stark abhängig von der Gefahrenlage
5+Farbe (8-17 FP) auf der 1er/2er-Stufe
Antworten: limit-Bids in SA, neue Farbe: 5+ konstruktiv (nf-2er-St.)
Cue-Bid: ab 10+ mit Fit (12+ ohne Fit)
Gg 1♠: siehe Vorderseite
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos.: 15-18, sys on, 4 Pos.: 11-14, sys on
In Sandwich-Pos.: polnisch (4er-OF/5er-UF)
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Generell eher solide, aber stark abhängig von der Gefahrenlage:
Weak jumps,
Unusual 2SA: 5+/5+ in den niedrigsten Farben (schwach o. stark)
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Nach 1UF(3+): 2UF zeigt beide OF 5/4, 7-10 P
Nach 1OF: 2OF zeigt andere OF/Treff 5/5 (schwach oder stark)
Sprung Cue-Bid: stehende Seitenfarbe, fragt nach Stopper
Gegen 1 NT (stark, schwach, 2./4. Hand)
Kontra: gg schwachen SA: 14+
Kontra: gg starken SA: 6er-UF oder 4er-OF/5er-♦
2♣: Beide OF (4+/5), 2♦: Eine OF (5+),
2OF: 5+er OF und 4+er UF, 2SA: Beide UF (4+/5),
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Gegen alle Sperransagen auf 2/3er Stufe: x = take out und
Leaping / non-leaping Michaels
Gegen 2♦ Multi: direktes X = ♥ oder 18+, 2NT 17-19 bal. (sys on)
2♦ – p: späteres X zeigt die ♠ ; 4♣/4♦: Zweifärber mit ♣/♦ und ♥
Gegen starke Treff
X ab 16, 1SA:5+UF, ab 2♣ wie gg 1SA
Das Folgende NICHT in rot gegen weiß, sonst immer:
1♦=Piks Pass=11-15 (16) ohne gutes Gebot
1♠=0-10 HCP ohne gutes Gebot, 1♦=Piks
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Nach X auf 1er-Stufe: Transfers (beginnend mit xx) bis 2 in Farbe

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	1./3./5.	1./3./5.	
NT	1./3./5	1./3./5	
nachf.	1./3./5	1./3./5	
Andere: K (vs Farbe/SA)-verlangt Länge/-Deblockade			
A/D (vs Farbe)-verlangt Att.			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	Ax(x..), AKx(x..),	Ax(x..), AKx(x..), AKD(x..)	
König	AKx(x...), KDx(x..) , Kx	Deblockade-Aufforderung	
Dame	DB(x..), Dx	ADBT(x..), DB(x..) , KD(x..)	
Bube	BT(x..), Bx	BT(x..), Bx	
10	Tx, HBT(x..) , T9(x..)	HBT(x..), T9(x..),Tx	
9	9x, HT9(x..), 9xxx	9x, HT9x(x..), 9xxx	
Hoch-x	Xx, , Xxxx	Xxxx, Xx,	
Klein-x	HxX,HxxxX(x), HTx ,xxX	HxX, HxxxX(x), HTx, ,xxX	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Pos.-neg.	Länge	Spezial (s.u.)
	2 Länge	Lavinthal	
	3 Lavinthal		
NT	1 Pos.-neg.	Smith-Peter	Spezial (s.u.)
	2 Länge	Länge	
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Udca (klein=gerade/pos.) , Smith-Peter gg SA (klein=pos.)			
Abwürfe Spezial: 369=pos. 258=niedriges Lav, 4710=hohes Lav			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
11+ FP zeigt die ungereizte(n) OFen oder ab 16+			
Antworten: Nach (1UF)-X-(Pass): kstl. ab 2♣;			
In passout: Nächste UF=T/O 13-16,			
Negativ-Kontra, Kompetitives Kontra und weitere (Re-)kontras			
Negativ bis 4♠			
Responsive bis 4UF			
Support x/xx bis 2OF			
GameTry-X wenn kein Trial Bid möglich			
Kontras in unklaren Situationen sind flexibel („mach was Schlaues Partner“)			

Deutsche Konventionskarte
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣
Kategorie: BROWN STICKER
Club: BSC Essen 86 Turnier: 3.Bundesliga
Paar: Björn Janson
Hilmar Benecke
SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil
5er Oberfarben, 1SA: 14-17
1♠ = 2+♠, u.a alle bal. Hände 11-13 (ohne andere 5er-Farbe)
1♦ = mind. 4er ♦ (als Dreifärber od. 18-19 bal), sonst 5+♦
In 3./4.Hand auch 11-13(14) balanced mit 4er-♦
1SA enthält regelmässig 5er-OF
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
1♠: 2+ ♣ mit bal Händen – 4er ♦ möglich (wenn 11-14 Pkt.)
2♣: gf-Hände (unbal.) oder beide OFen (ab 5/4) 5-10 / 7-10
2♦: Multi: w2 in OF (5-10 / 7-10 Pkt.) oder bel. SF oder SA 22-23
2OF: 5er-OF (5-10 / 7-10) kann 5332 sein.
Transfer-Walsh nach 1♠-Eröffnung
Gegen 1♠: 1♠=0-10 HCP ohne gutes Gebot, 1♦=Piks
Passe=11-15 (16) ohne gutes Gebot
NICHT in rot gegen weiß, sonst immer !
Forcing Pass Sequenzen
Bei gereiztem Vollspiel in rot gg weiss
Bei klarer Punktmajorität
Wichtige sonstige Bemerkungen
1♠ (eig. Eröffn.) / nach gegn. X/1♦ -> sys on
Rkcb (opt./void), Lebens./Rubens.; 2SA good/bad
Bluffs:

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		2	4♣	11-22, jede balanced Hand 11-13 wird mit 1♣ eröffnet, außer man hat eine andere 5er-Farbe.	1♦-1SA=Walsh-Transfer ; 2♣=ab 11 kstl. Relay ohne 5er-OF 2♦/♥=Transfer (mind. 6er ♥/♠), schwach (0-5) oder inv+ 2♠=Transfer nach 2/3SA, keine 4er OF, inv+ (kann auch einladende Hand mit langer UF sein) 2SA=nat. 3x= gf, Dreifärber mit Kürze in gereizter Farbe	Ausführung des Walsh-TRF=genau 3er-OF. Rebid von 1SA/2SA geht vor 4er-♣ Rebid von 2SA geht vor OF-Fit	
1 ♦		4	4♣	11-22, meist 5er-♦, 4er nur wenn SA 18-19 oder 3-Färber. In 3./4. Hand auch 4er mit 11- 13 balanced.	2/3♦=4+♦ (6-9/0-5); 3♣= 6+♣ inv; 2♥=5♠/4♥ 5-8, 2♠=bal 11-15 oder Karo-Fit 10-12 2♣=ab 11 kstl. Relay ohne 5er OF; 3OF/4♣=splinter ; 4♦:Sperrre	Rebid von 1SA/2SA geht vor 4er-♣ Rebid von 2SA geht vor OF-Fit	
1 ♥		5	4♦	11-21	2♠=♥-Anschluss, fast immer gf 2♥= 6-11 ; 2SA/3♣=Hebungen ; 3♥=0-5 3♦=minisplinter ♠	Rücktransfers nach Antwort von 1♠/1SA Multi-Relays nach 2/1	2♣: Drury
1 ♠		5	4♥	11-21	Analog zu 1♥	Analog zu 1♥	2♣: Drury
1 SA			3♠	14-17 ausgegl. (5er OF regelmässig, semibal-Hände möglich)	2♣: Stayman (ab 8) very mod. (inkl.. 5er♥, invit); 2♦=TRF ♥ oder einladend mit 4er-♥ oder 5er-♠ oder ohne 4er-OF. 2♥-2SA: Transfer; 3F: Dreifärber mit Kürze in F; 4♣/♦: Texas	Nach 2♣: 2♠=4er/5er-♠ Min., 2SA=beide OFen, Nach Stayman ist Verteilungsfrage möglich Nach 2♦: 2♥ = kein 4er ♥; 2♠ = Min., 4er♥ + 3er♠; 2SA = Min., 4er♥, 2er ♠; 3♣ = Max., 4er-♥; 3♥ = Max., 5er ♥; Nach 3F : 1step = Relay	
2 ♣	x	0	2♦	Gf-Hände oder beide OFen ab 5/4 mit 5-10 / 7-10 Punkten	2♦=Relay fragt nach längerer OF; 2OF: to play 2SA=GF, 3UF=nat. to play, 3OF=sperrend.		
2 ♦	x	0	3♠-	Weak-two OF, 5-10 / 7-10 oder bel. SF oder SA 22-23	2SA: starkes Relay; 2♠=einladend für Coeurt 3♥=paco (sperrend) 4♥=to play ,	Nach 2SA: 3♣ = 6er ♥ , 3♦ = 6er ♠-Min; 3♥ = 6er ♠, kein 3er-♥; 3♠ = 6er ♥, kein 3er ♠; 3SA = 6er ♠ + 3er-♥	2SA = beide UF, mind. 5/5
2 ♥	X	5		5er-♥ mit 5-10 / 7-10 Punkten (5-10 nur 1.Hand weiss)	2♠/3♦=to play , 3♣=GF, 2SA=Treffs to play oder beliebige Einladung, 3♥=Sperrre	Nach 3♣: 3♦ = balanced , 3♥=3er-♠ , 3♠/SA=kein 3er-♠. Mit 4er-♠/4er-♦	2SA = beide UF, 3♠=to play
2♠	X	5		Analog zu 2♥	Analog zu 2♥	Analog zu 2♥	2SA = beide UF, 3♠=to play
2 SA			3♠	20-21 Pkt.-SA	Muppet-Stayman, 3SA/4♣♥♥=TRF für ♣♥♥♠	3♠ gefolgt von 3SA kann auch ohne Interesse an OFen sein, da man 3SA direkt to play nicht bieten kann	
3 ♣		6		Preempt, 7-10 HCP (in fav.: 5-8 HCP)	4♣: pre, 4♦: opt. rkcb 4OF=choice of games		
3 ♦			-	Preempt, 7-10 HCP (in fav.: 5-8 HCP)	4♣: opt. rkcb, 4♦: pre 4OF=choice of games		
3 ♥		6	-	Preempt, 7-10 HCP (in fav.: 5-8 HCP)	4♦: opt. Rkcb		
3 ♠		6	-	Preempt, 7-10 HCP (in fav.: 5-8 HCP)	4♣: opt. Rkcb		
3 SA	x	7	-	Gambling ohne Seiten-As/K	4♣: p/c, 4♦: Frage nach Kürze (Antw.: nat., 4SA = UF-Kürze)		
4 ♣		7	-	Preempt	4♦: (opt.) rkcb	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♦		7	-	Preempt	4SA: rkcb	4 UF häufig (opt.) Roman Keycard (rkcb) 30/41/2-/2+ rollend mit unterstem König; Exclusion KCB; Lightner-Kontra, Splinter (danach vrkcb) ; 4SA oft quantitativ ; cuebids sehr selten	
4 ♥		7	-	Preempt)	4♠: rkcb		
4 ♠		7	-	Preempt	4SA: rkcb		