

Gegenreizung und kompetitive Reizung	
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)	
normal	
selten 4er Farbe	
Resp: 1/2er Stufe = konstruktiv, nonforcing	
Cue bid = mind. einladend	
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)	
2. Pos.: 15 - 18 Pkt. ⇒ Stayman + Transfers	
4. Pos.: 12 - 14 Pkt. auf UF	
12 - 16 Pkt. auf OF	
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)	
weak jumps	
1 UF - 2 SA = beide OF	
1 OF - 2 SA = beide UF	
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)	
1♣/♦ - 2♣/♦ = ♦/♣ + OF	
1♥/♠ - 2♥/♠ = ♠/♥ + UF	
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)	
2♣ = ♥ + UF 2♦ = ♠ + Andere 2♥/♠ = 6+♥/♠	
X = Einfärber UF (starken SA) oder Punkte (schw. SA)	
2 SA = beide UF 3♣/♦ = natürlich	
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)	
Informations X	
2 SA = 15 - 18 Pkt.	
Leaping Michaels	
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen	
X = ♣ + ♥	
1/2/3 SA = ♣ + ♥ oder ♦ + ♠ (nicht bei 1 SA)	
2♣ = ♣ + ♦ 2♥ = ♥ + ♠	
2♦ = ♦ + ♥ 2♠ = ♠ + ♣	
Nach Negativ-Kontra des Gegners	
XX = 10+, 1er Stufe = forcing, 2er Stufe = nonforcing	
Truscott	
Farbhebung = schwach, Sprunghebung = preemptiv	

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./ 5.	3./ 5.	
NT	4.	3./ 5.	
nachf.	attitude	attitude	
Andere:			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AKxx, Ax(x)x	AKx(x)x	
König	KDx(x), AK	King to unblock	
Dame	DB10x,DBx(x), Dx	DB10xx, KDx(x)	
Bube	B10xx, KB10x, Bx	B10 9x	
10	10 9xx, K10 9x, 10x	10 9x(x)x	
9	98xx(x), 9x	9xx(x)	
Hoch-x	Double	Double	
Klein-x	3./ 5.	4.	
Reihenfolge der Markierung			
	Partn. Aussp	Gegn. Aussp.	1. Abwurf
Farbe	1 n = positiv	n = gerade	Italienisch
	2 n = gerade	suit pref.	n = gerade
	3		
NT	1 n = positiv	n = gerade	Italienisch
	2 n = gerade	suit pref.	n = gerade
	3		
Markierungen: niedrig / hoch			
Trumpf: Lavinthal			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Tendenz Oberfarbe mit 12 - 17 Pkt. oder			
ab 18 Pkt. beliebige Verteilung			
Resp: Sprünge konstruktiv, 9 - 11 Pkt.			
Cue-bid ab 12 Pkt.			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negative X bis 3♠			
Competitive X bis 3♠			

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie	
Club:	Turnier:
Paar:	Ehepaar Lüßmann
SYSTEM Zusammenfassung	
Genereller Stil	
4er Farben	
1 SA Eröffnung: 15 - 17 Pkt. (5er OF, 5:4:2:2, 6 er möglich)	
2 über 1 Antworten: forcing	
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern	
2♣ = Gameforcing	
2♦ = Multi: Weak two in Oberfarbe beliebiges Semiforcing starker Dreifärber SA 25/26 oder 29/30	
2♥ = 5:5 in ♥ + einer UF ⇒ 5 - 11 Pkt.	
2♠ = 5:5 in ♠ + einer UF ⇒ 5 - 11 Pkt.	
Forcing Pass Sequenzen	
nach Zwischenreizung ⇒ nicht zwingend	
nach 1SA - x - ? - pass ⇒ nicht zwingend	
Wichtige sonstige Bemerkungen	
Bluffs selten	

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♠		4	3 ♠	natürlich	weak jumps	2 SA = Ogyste	
1 ♦		4	3 ♠	natürlich	weak jumps	2 SA = Ogyste	
1 ♥		4	3 ♠	natürlich	Mini Splinter, Splinter, 3 SA = 4er ♥,	nächsthöheres Gebot = KCBW	
					2 SA Jacoby		
1 ♠		4	3 ♥	natürlich	Mini Splinter, Splinter, 3 SA = 4er ♠,	nächsthöheres Gebot = KCBW	
					2 SA Jacoby		
1 SA				15 - 17 Pkt. (5er OF, 5:4:2:2, 6er UF möglich)	2 ♣ Stayman ⇒ muss keine 4er OF haben	2 ♦ = keine 4er OF	
					2 ♦ forcing Stayman	2er Stufe : 4er Farben, 3er Stufe : 5er Farben	
					2 SA = 4 : 4 : 4 : 1 oder schwach/stark in UF	3 ♣ = Relay	
2 ♣	✓		3 ♠	Gameforcing (95%)	2 ♦ = 0 - 6 Pkt.	2 SA = 23/24, 3 ♥/♠ = KCBW	
					2 ♠ = ab 7 Pkt. mit SA - Verteilung	2 SA = 23/24	
					2 SA = ab 7 Pkt. mit 5er ♠	3 ♠ = KCBW	
2 ♦	✓			weak two in OF, starker Dreif., bel. Semiforcing, SA 25/26 oder 29/30 Pkt.	2 ♥ = Relay	pass / 2 ♠ = weak two, 2 SA = 4:4:4:1	
					2 ♠ = Relay mit Interesse an ♥	3 ♥ = Minimum, 4 ♥ = Maximum	
					2 SA = forcing Relay 3 ♣ = forcing Relay	3 ♣/♦ = Min. ♥/♠, 3 ♥/♠ = Max. ♠/♥	
2 ♥	✓			5:5 in ♥ + einer UF mit 5 - 11 Pkt.	2 SA = forcing Relay	3 ♣/♦ = Min. ♣/♦+♥, 3 ♥/♠ = Max. ♣/♦+♥	
					3 ♣ = Relay		
2 ♠	✓			5:5 in ♠ + einer UF mit 5 - 11 Pkt.	2 SA = forcing Relay	3 ♣/♦ = Min. ♣/♦+♠, 3 ♥/♠ = Max. ♣/♦+♠	
					3 ♣ = Relay		
2 SA				20 - 22 Pkt. (5er OF, 5:4:2:2, 6er UF möglich)	3 ♣ = Puppet Stayman	3 ♦ = keine 5er OF, 3 SA = 5+♣	
					3 ♦/♥ = Transfers		
					3 ♠ = 5er ♠ + 4er ♥		
3 ♣		6		preempt (2-11 Pkt.)			
3 ♦		6		preempt (2-11 Pkt.)			
3 ♥		6/7		preempt (2-11 Pkt.)			
3 ♠		6/7		preempt (2-11 Pkt.)			
3 SA	✓			Gambling		Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣		7/8		preempt (2-11 Pkt.)		KCBW und Exclusion – KCBW (3/0 - 4/1 – 2/5 ohne Trumpf-Dame)	
4 ♦		7/8		preempt (2-11 Pkt.)		forcing Fit-Hebung = KCBW, nach Fit-Hebung, nächste Farbe = KCBW	
4 ♥/♠		6+		zum Spielen		Dopi – Ropi, DEPO	