

<b>Gegenreizung und kompetitive Reizung</b>
<b>Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)</b>
solide (in Abhängigkeit der Gefahrenlage) bei unlimitiertem Partner
Ausspielhinweis gegenüber gepasstem Partner
Antworten: neue Farbe: 1er-Stufe: F1; 2er-Stufe nF, 1x pass 1y 1SA = 4+5+ Restfarben (poln.)
<b>1SA-Überruf (2./ 4. Position, Antworten, Reopening)</b>
2. Position: 15-18 FP: System on; 4. Position 11-14 FP: System on, aber nat. nach X vom Gegner
1x p 1y 1SA = 4-5 OF/UF // 2x: 4-6 // 2y: 6-4 // 2SA: 5-5
<b>Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)</b>
Schwache Sprünge: (4) 6 – 11 FP
in 3. Position (4) 6 -13 FP, flexibel, in OF 5+, in UF 6+
In 4. Position nach Gegners EÖ: 1UF p p 2OF: 13 -16 FP
<b>Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)</b>
Cue = Michaels ♠ + andere Farbe (1♠ 2♠: ♥+ andere F.)
2SA = die beiden niedrigsten Restfarben
1x pass 1y 2x = 6+5+ Restfarben
1x pass 1y 2y = natürlich !
<b>Gegen SA (stark, schwach, 2./4. Hand)</b>
2♣: OF (4+/4+) ; 2♦: OF 6+; 2♥: 5+♥+ 4+UF
2♠: 5+♠+ 4+UF ; 2NT: UF ; X = Strafe; 3♣/♦/♥/♠: nat.
Nach Strafkontra alle weiteren Kontras negativ
<b>Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>
3er-Stufe: X = take out
2♦ (Multi): X = 4+ ♥ oder stark (17+ FP), 2SA: 15-18 FP
2♦ (Multi): p 2♥ X=4+ ♠ oder 5+♥ 12+, 2SA:15-18 FP
2♥/♠: X = negativ
4♣ über 3♦ und 4♦ über 3♣: Zweifärber mit OF (Leaping Michaels)
<b>Gegen starke Treff und polnisch</b>
Gegen 1♣-Eröffnungen: Multi-Landy nur in 2. Position; Reizungen auf 1er-Stufe natürlich
1 SA: 5+♣, 10+ FP
1♣ pass 1♦ X = INFO
Nach Negativ-Kontra des Gegners
1 UF X 1♥/♠ = Transfers
Neue Farbe auf 2er-Stufe: nF

AUSSPIELE und MARKIERUNG			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiele	in Partners Farbe	
Farbe	3. / 5.	3. / 5.	
SA	3. / 5.	3. / 5.	
K: stärkstes Ausspiel gegen SA-Kontrakte			
A/Q verlangt i.d.R. Länge, K verlangt pos./neg./Länge			
Ausspiele			
	gegen Farbkontrakte	gegen SA-Kontrakte	
As	Ax, AK+, AKD+	Ax, AK+, AKB+	
König	Kx, KD+, AKD+, AK	KD109+, AKB10+	
Dame	Dx, DB+	Dx, DB+, ADB+	
Bube	Bx, B10+	Bx, B10+	
10	10x, 109+	FB10x+, 10x	
9	9x, (KB9x), F109+	F109+, 9x, 98x	
hoch-x	F x , 9x, 9xx	9xx, Xx	
Niedr.-x	Fxx, xxx+, Fxxxxx	Fxx, xxx+, Fxxxxx	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners	Eröffner	Abwurf
Farbe	1 niedrig positiv	niedrig positiv	niedrig positiv
	2 niedrig gerade	niedrig gerade	niedrig gerade
	3		italienisch
SA	1 niedrig positiv	niedrig positiv	
	2 niedrig gerade	niedrig gerade	Lavinthal
	3 Smith Peter	Smith Peter	
Signale in SA-Kontrakten:			
Smith-Peter: niedrig positiv von beiden Seiten			
Bube verneint			
KONTRAS			
Informationskontra (Stil, Antworten, Wiedereröffnung)			
Support-Kontra bis 2 in Oberfarbe			
Negativ-Kontra bis 3♠			
Im Zweifel ist X vor der Länge negativ und			
X hinter der Länge Strafe			
Künstliche und kompetitive (RE-)Kontras			
1NT-X-XX: Treffs oder mind. 44 ohne Treff, schwach			
(1X)-1Y-(X)-XX: Fx+ in Partners Farbe			
1NT-(p)-2♣-(X)-p: Stopper in ♣ // XX: Strafe			
1NT-(p)-2♦/♥-(X)-p: Doubleton in ♥/♠ // XX: Strafe			
Andere XX: SOS			
Response-Kontra bis 3♠; Kompetitives Kontra bis 3♠			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e. V. ♦ ♣

Veranstaltung:	<b>BSC 86 ESSEN</b>
Verein:	<b>Ralf Speckmann</b>
Spieler:	<b>Dr. Yasemin Basegmez</b>

<b>SYSTEM Zusammenfassung</b>
<b>Genereller Stil</b>
1♠/♥ 5+ // 1♣/♦ 3+
1 SA-Eröffnung: 15-17 FP (5er OF möglich)
2♦: Multi // andere: Inverted Minor, Puppet Stayman, Support-Kontra und –Rekontra, Spiral Scan
2 über 1: 10+ FP
1SA X: schwache Fluchtvarianten
Nach 1♣ und X Transfers und nach 1♣ 1♦ Transfers
<b>Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern</b>
2♣: a) beliebiges GF b) SA 24+ FP (nF)
2♦: a) Weak 2 ♠/♥ b) beliebiges SF c) SA 22-23 FP
2♥: 5+♥ (4)5+ andere Farbe; 5-10 FP
2♠: 5+♠ (4)5+ Unterfarbe; 5-10 FP
Weak-2 (5+♠/♥) und Eröffnungen auf 3er Stufe in 3./4. Hand 6+F mit 4-13 FP, variabel
1♣ pass 2♦ = 4+♣ 8/9 FP
1♦ pass 3♣ = 4+♦ 8/9 FP
3SA = Gambling, 7+ Unterfarbe mit AKD, evtl. 8+ mit AK ohne Seitenwert // Good-Bad 2SA // Lebensohl
Scrambling 2SA // (Non)-Leaping Michaels
Drury 3. / 4. Hd : 2♦ = normale EÖ // 2♥: unterwertige EÖ
<b>Forcing Pass Sequenzen</b>
nach 2 über 1
nach freiwilligem Vollspielgebot
nach Inverted Minor-Sequenzen
<b>Weitere Konventionen</b>
Antworten auf RKC/ ExKC-Blackwood / Gerber: 03/14
Romex Trial Bids (1.Step bel.Kürze , sonst 2.Farbe (3+) )
Rubensohl auf 3er Stufe
<b>Bluffs</b>
Sehr selten

Eröffnung	X wenn künstlich	Länge	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG
1 ♣		3+	3♠	11-20 FP	2♣ inv. Minor ; Splinter; 2♦: mind. 4♣ 8/9 FP; 2♥/♠: 6+ ♥/♠ 4-7 FP ; 2SA: nat. 11-12 FP; 3♣: 4-7 FP 5+; 3♦/♥/♠: Splinter;	2SA Lebensohl nach Revers-Reizung, schwachen Sprüngen oder Zweifärber-Reizungen; nach Splinter → Step 1 CRKCB (3NT zum Spielen) 1♣ -1♦ - 1♥ - 1♠ = nat.; 1♣ -1♦ - 1♥ - 2♠: GF evtl. ohne ♠
1 ♦		3+	3♠	11-20 FP	2♦: inv. Minor // 2♥/♠: 6+♥/♠ 4-7 FP // 2SA = nat. 11-12 F // 3♣: mind. 4+♦ 8/9 FP // 3♥/♠/4♣: Splinter	2SA Lebensohl nach Revers-Reizung, schwachen Sprüngen oder Zweifärber-Reizungen; nach Splinter → Step 1 CRKCB (3NT zum Spielen) 4.Farbe = GF
1 ♥		5+	3♠	11-20 FP	2♠: 6+♠ 4-7 FP // modifizierter Jacoby: 2SA: GF mit 4+ Fit // Gebote auf 2er-Stufe: F1 // 3♣: 4+ Fit, 6-9 FP // 3♦: 4+ fit, 10-12 FP // 3♥: schwach // 3♠: Splinter mit Kürze in ♠	1♥-2F-3F: einl. // 1♥-2♦-3♣: PF, 2+♣ // 1♥-2F-2SA: 12-14 FP // 1♥ 2F 2SA: 3+♥, mind. einl. // 3SA: 18/19 FP BAL // nach GF 2SA: 3♣/♦/♠ = Kürze mit Zusatzstärke // 3♥: 14+ FP unBAL // 3SA: 14+ FP BAL // 4♣/♦: 2. Farbe 13+ FP // 4♥: 11/12 FP // 4♠: ERKCB // nach Fit 3SA RKCB
1 ♠		5+	3♠	11-20 FP	mod. Jacoby 2SA: GF mit 3+ Fit // Gebote auf 2er Stufe: F1 // 3♣: 4+ fit, 6-9 FP // 3♦: 4+ fit, 10-12 FP // 3♥: Splinter mit Kürze in ♥ // 3♠:schwach	1♠-2F-3F: einl. // 1♠-2♦-3♣: PF, 2+♣ // 1♠-2F-2SA: 12-14 FP // 1♠ 2F 2SA: 3+♠, mind. einl. // 3SA:18/19 FP BAL // nach GF 2SA: 3♣ /♦/♥ = Kürze mit Zusatzstärke // 3♠: 14+ FP unBAL // 3SA: 14+ FP BAL // 4♣/♦/♥: 2. Farbe 13+ FP // 4♠:11/12 FP // 5♣/♦/♥: ExRKCB // nach Fit 3SA RKCB
1 SA			3♠	15-17 FP, kann 5er OF oder 6er UF beinhalten	2♣: Stayman auch ohne OF // Transfers // 2♦: Transfer in ♥ oder einladend // 2♥: Transfer in ♠ // 2♠: 5+♣, mindestens einladend // 2SA: 5+♦, mind. einladend; 3♣: fragt 5er OF // 3♦/♥/♠: GF mit 6+♦/♥/♠ // 4♣: Gerber // 4♦: Transfer in ♥ // 4♥: Transfer in ♠	1SA-2♣-2♦/♥ - 2♠: fragt Verteilung // 1SA-2♣-2♠-2SA: fragt Verteilung // 1SA-2♣-2♦-3♣: GF m. 4er OF // 1SA-2♣-2♦-3♦: 5-5 OF einl. // 3♥: 4-5 OF // 3♠: 5-4 OF // 1SA-2♦-2♠/3♣/♦: Cue m. max. und 4er ♥ → 3♦: re-Trf // 1SA-2♦-2SA: 4♥, min. // analog 1SA-2♥ für ♠ // 1SA-2♠-2SA: bad., 3♣: good, analog 1SA-2SA // 1SA-2♦/♥-3♥/♠: 3433 / 4333 max. // 1SA-3♣-3♦: 6er UF
2 ♣	X	0	3♠	a) beliebiges GF b) 24+ SA BAL	2♦: relay // 2♥: 0-2 FP // 2♠: 8+ FP, 2SA: 5+♠, 6+FP 3F: 6+ Farbe mit 2 Top-Figuren	2♣-2♦-2♥/♠: PF // 2♣-2♦-2SA: 22-23 FP →modif. Puppet-Stayman // 2♣ 2Y X: 5+ FP
2 ♦	X	0		a) Weak two ♥/♠ b) beliebiges SF c) 22-23 BAL	2♥: relay // 2♠: einl. mit 3+♥ (F1) // 2SA: 15+FP fragt nach Farbe und min / max. // 3♣/♦: to play // 3♥/4♥: POC // 3♠: 5+♠ PF // 4♣: verlangt Weak 2-Transfer // 4♦: Weak 2 reizen	2♦-2♥-2♠-2NT=UF; 2♦-2♥-2♠-3♣/♦: to play // nach 2♠: 3♣ = W2♥ max. / 3♦ = W2♥ midi / 3♥ = W2♥: min.; nach 2SA: 3♣ = min. ♥ / 3♦ = min. ♠ / 3♥ = max. ♠ / 3♠ = max. ♥ → 4♣ RKCB: Antworten = 4♦: 0 / 4♥: 1 KC o. D / 4♠: 1 KC + D / 4SA: 2 KCs o. D / 5♣: 2 KCs + D usw.
2 ♥		5+		5+♥ / (4)5+ andere Farbe 5-10	2♠: POC // 2SA: PF // 3♣/♦: nF // 3♥: PRE // 4♣/♦: natürlich forcierend; nach gegnerischer Reizung: X = Strafe; Cue fragt nach Stopper	2♥-2SA-3♣: 5+♣ → 3♦: fragt min./max. in ♣ / 3♦: 5+♦ min. // 3♥: 5+♠ min. / 3♠: 5+♦ max. / 3SA: 5+♠ max. → 4♣: CRKCB: Antworten = 4♦: 0 / 4♥: 1 KC o. D / 4♠: 1 KC + D / 4SA: 2 KCs o. D / 5♣: 2 KCs + D usw.
2 ♠		5+		5+♠ / (4)5+ andere Farbe 5-10	2SA: PF // 3♣: POC // 3♦/♥: nF // 3♠: PRE // 4♣/♦: natürlich forcierend; nach gegnerischer Reizung: X = Strafe; Cue fragt nach Stopper	2♠-2SA-3♣: 5+♣ min. / 3♦: 5+♦ min. / 3♥: 5+♠ max. / 3♠: 5+♦ max. → 4♣: CRKCB: Antworten = 4♦: 0 / 4♥: 1 KC o. D / 4♠: 1 KC + D / 4SA: 2 KCs o. D / 5♣: 2 KCs + D usw.
2SA				20-21 FP	Puppet-Stayman: 3♣ fragt 4er / 5er OF / 3er♠ // 3♦/♥: Trnsf. ♥/♠ // 2SA – 3♠: beide UF SI // 3SA: Transfer in ♣ // 4♣: Transfer in ♦ // 4♦: Transfer in ♥ // 4♥: Transfer in ♠	2SA-3♣-3♦: mindestens eine 4er-OF oder 3er♠ → 3♥: 4er♥ / 3♠: 4er♠ // 2SA-3♣-3♥/♠: 5+♥/♠ // 3SA: keine 4er-OF 2SA-3SA / 4♣ → Step 1 Ablehnung, sonst Asfrage beantworten in ♣/♦
3♣/♦		6+		schwach	3♣ - 3♦: fragt nach 3er OF // 4♣: RKCB ♦; 4♦: RKCB ♣	3♣ -3♦ - 3♥/♠: 3 Karten ♥/♠ // 3SA: keine 3er Oberfarbe
3♥/♠		6+		schwach	4♣: RKCB	Antworten = 4♦: 0 / 4♥: 1 KC o. D / 4♠: 1 KC + D / 4SA: 2 KCs o. D / 5♣: 2 KCs + D usw.
3SA	X	6+		Gambling, ohne Seiten-A/K	4♣: relay // 4♦: fragt nach 3er OF; 4♥/♠ zum Spielen	
4 ♣		8+		Schwach mit 8+♣	4♦: RKCB // 4♥/♠ zum Spielen	
4 ♦		8+		Schwach mit 8+♦	4♥/♠ zum Spielen	
4♥/♠		8+		zum Spielen, 2 von 3 Topfiguren		4SA: RKCB für ♥/♠