

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
<b>A) Farbgegenreizung: 9-12 / 13 - 18 FL. (Stufe 2 ab 11)</b>
<b>Antworten: 1. Nach Farbüberruf: a) neue Farbe 2über1:</b>
<b>5er Farbe 8 -12F // b) Fitsprung in neuer Farbe;</b>
<b>c) alle Farbhebungen &lt;10F// d) Cuebit in Gegnersfarbe:</b>
<b>d1: 3er Unterst. + ab 11 FV oder d2: starke Hand ohne</b>
<b>Stop oder d3: starker Einfärber</b>
<b>e) Sprung Cuebit: 4er Unterstützung +ab 10F (13FV)</b>
<b>f) 1 SA 8/12 // 2 SA 13/14 g) 3SA zum Spielen</b>
<b>B) Nach Info X: Farbe ohne Sprung 0-7// Im Sprung: 8-10</b>
<b>1SA 8-10F/2SA 11/12// Überruf ab 11 F oder OF 4/4 ab 8 F</b>
<b>C) O: 1♠-S: 3♠: 8Stiche+ Frage nach Stopper;</b>
<b>D) 1NT Überruf: (2./4. Position, Antworten, Reopening)</b>
<b>2. Pos: 15-18 FL, Antworten wie auf 1SA-Eröffnung sta.</b>
<b>4. Pos: 10-14, Antworten wie auf 1SA-Eröffnung stark,</b>
<b>Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)</b>
<i>Der Gefahrenlage angemessen, preemptiv</i>
<i>Mit gepasstem Partner: beliebig</i>
<b>Cue-Bid</b>
<b>Zweifärber: Schroeder mod. 1 T – 2 K = K + OF,</b>
<b>(1T–2T= echt, 1X–2SA=UF/OF, 1OF–2OF=and. OF+UF,</b>
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
<i>Multi Landy, X = stark, gegen schwachen SA ab 13/14</i>
<i>2T = ZF OF, 2K = EF OF, 2C/P = ZF OF + UF,</i>
<b>Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>
<b>A) Auf 3 er Stufe: Thrump – Kontra</b>
<b>B) Cue-Bid: starker 2-Färber</b>
<i>C) Leaping/ Non leaping Michaels</i>
<i>Auf 2 er Stufe: SA = 15 – 18 F.; negativ x, Partner reizt</i>
<b>Rubensohl.</b>
<b>Gegen Multi: x zeigt 4er ♥; 4er Pik wird durch x in der 6.</b>
<b>Pos. gezeigt. 2SA= 16-18 FL; Farbe= 5er und Eröffn.</b>
<b>Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen</b>
<i>gg. 1♠ stark: Farbe= Einfärber oder Zweifärber darüber</i>
<i>Timbuku</i>
<i>SA-Gebote: Auseinander liegenden Farben (alle Gebote je</i>
<i>nach Stärke in beliebiger Höhe.</i>
<b>Nach Negativ-Kontra des Gegners</b>
<b>Nach Info X: Farbwechsel auf 2 er St. max. 10F, im</b>
<b>Sprung preemptiv; 2 SA: 11/12 FL; XX: mit 3 er Fit</b>
<b>ab 11 FV oder Straf-X- Vorschlag; 1SA 7-10 F;</b>

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	Attitude 2.4.	2.4.	
NT	4.	3.	
nachf.			
Andere: Während des Spiels: Attitude.			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AKx..., Ax, A....	AKB10; Ax; AKxx..	
König	KDx..., Kx	AKxx..	
Dame	DBx..., Dx,	DBx..., Dx, ADBx...	
Bube	B10x..., Bx	B10x..., Bx, A(K)Bx	
10	109x...,	KB10x..., 10x	
9	9x,	K109x; 98..	
Hoch-x	Kein Double	Hoch vom Double	
Klein-x	Double/positiv	4 höchste	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Pos./Neg. kl.	Länge, N/H	Lavinthal
	2 Länge, N/H		
	3		
NT	1 Pos./Neg., kl.	Länge, N/H	
	2 Länge, N/H		
	3		
Markierungen: (SA): Bei 2 Tischkarten: Niedrig positiv, bei mehr als 2 Tischkarten: niedrig gerade Länge. Bei SA: gerade Länge. Reverse Smith Peter Farbe: niedr. Pos.			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Info-X: ab Eröffnung oder ab 19 FL mit jeder Verteilung			
Antw: 1 SA: 8-10 F; Farbe ohne Sprung: 0-7F, mit 8-10F, Gebot auf 3er Stufe: 5er+8-10 F; Überruf ab 11			
Nach UF Eröffnung Überruf auch mit 4/4OF + ab 8 F			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativ-X bis 4♥			
Support-X und -XX; (Kein Sup. X, wenn Gegner 1SA reizt)			
1♥ - X - 2♥ - X= Responsiv X (bis 4 Karo)			
1♥ - X - 1♠ - X= Straf X			
1♦ - Gegner 2♥: 2 SA ist dann Rubensohl			
1 SA schwach: Gegner reizt Farbe: alle Kontras= StrafX			
1 SA stark: Gegner 2♣/♦: X=Negativ X, nur wenn Farbe			
G:1♥ - wir:1SA – G:2Treff/♦ - wir = Rubensohl			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: RMTL Regionalliga

Club: **Groß - Gerau** Turnier: Alle, 2021

Paar: **G. Buhr – M. Voigt**

System: **Polnische Treff mod.**

### SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil: <b>5er Oberfarben 2/1 forcing</b>
1 SA in 1./2. Hand 10(9) - 12 Pkt., in 3. Hand 9 – 14 FL,
Nur in Nichtgefahr, 5er Oberfarbe immer möglich
Wenn 1 SA schwach, dann über 1 Karo = 15/17 FL
1 K in weiß in 1./2./3. Hand 15 – 17 ohne 5 – er OF, Ver bel
Sonst : 1 SA Eröffnung: <b>15 –17 FL, 5 – er Oberfarbe mögl.</b>
<b>2 SA: 5/5 in UF, 11 – 15 FL</b>
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
<b>1♣: a) 12-14, ausgeglichen, b) 16-17, ab 5er Treff, c)</b>
<b>Ab 18 F, beliebige Verteilung, d) in weiß 1.2.3.Hand unausg</b>
<b>2♣: 5(6)er Treff, 11–15 F, 4er OF möglich</b>
<b>2♦: Weak Two in Oberfarbe oder starker Dreifärber oder</b>
<b>Starker 2 Färber</b>
<b>2♥: 2 Färber mit Coeur und Pik, 6-11 F</b>
<b>2♠: 2 Färber mit Pik + UF, 6-11 F</b>
<b>2SA: 2 Färber mit UF, 5/5, 11-14 FL</b>
<b>3♣ - 3♠: schwach, ab 6er Länge</b>
<b>3SA: starker Oberfarbeinfärber, &lt; 8 Spielstiche (7/7,5)</b>
<b>4♣/4♦: Südafrikanische Texas für C/P, 8 – 8,5 Stiche</b>
<b>4SA: 6/5 in UF, max. 4 - 5 Verlierer je nach Gefahrenlage,</b>
<b>1 K in weiß, 1. 2. 3. Hand: immer 15 – 17 FL, o. 5–er OF</b>
<b>Ausgeglichen oder unausgeglichen, längere Treffs möglich</b>
<b>4 C/P = Sperransage, 7/8 Karten</b>
Forcing Pass Sequenzen
<b>Selten absolutes Forcing</b>
Wichtige sonstige Bemerkungen
Bluffs: <b>Selten</b>

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEP. HAND
1 ♣	X	0	4♥	1) 12-14 FP, verneint 5er OF, ausgeglichen, in 1., 2. 3. Hand in weiss längere Karos unausgeglichen möglich. 2) 15-17 FP, 5er Treff und unausgeglichene Verteilung 3) 18+ FP, beliebige Verteilung	1♦: 1) negativ 0-8 FP (mit 7-8 FP ohne 4er OF) 2) 9-11 FP, unausgeglichen: entweder beide UF (5/4) oder schlechte UF 3) bis 9 FP, ausgeglichen ohne 4er OF.,	1♥: grunds. natürl., kann aber auch kurz sein. Wiedh. 18 FP 1♠: mind. 4er. Falls 5er (Wiederholung), dann 18 FP 1 SA: 18-20 FP, ausgeglichen (5er OF möglich) 2♣: 15+ FP, natürlich oder 1354 mit 5 K, 4 T ab 18 F// 2♦: Spielforcing 2♥/♠: 5+, Semiforcing // 2 SA: 21-22 FP, ausgeglichen 3♣/♦ Semiforcing, Pass = 12 – 14, 5+ Karos, unausgeglichen in 1., 2., 3. Hand in weiß 2♠: 15+ FP, rundenforcing (2♦ (Relais) forciert dann zur Partie) 2♦: Relais, ab 18 FP, min. 3 in Partners OF.	
				.	1♥/♠: Ab 7 FP, mind. 4er Farbe.	2♣: 15+ FP, rundenforcing (2♦ (Relais) forciert dann zur Partie) 2♦: Relais, ab 18 FP, min. 3 in Partners OF.	
					1 SA: 10-12 FP, keine 4er OF 2♣/♦: 5er Farbe, Partieforcing, ab 13 FL 2♥/♠: schwacher Sprung, 4 – 8 F, danach Ogust, 2 SA: 12+ FP, Partieforcing, balanced ohne 4 – er OF, Stopper in OF, 3♣/♦: 9-11 FL, einladend, gute 6er Farbe 3♥/♠: 7er Farbe mit 2 Topfiguren, sonst nichts	2♣: Partieforcing, ab 15 FP// 2♦/♥/♠: Partieforcing, ab 18 FP	
1 ♦		4 (0)	4♥	a) 4+er, 11-17 F b) wenn 1 SA schwach: immer 15/17 FP, bal oder unausge. oh. 5 – er OF, längere Treffs möglich, wenn Wiedergebot 1 SA balanced, sonst nat	2♦: inverted, ab 11 FL, min. 4er Karo, je nachdem 3♦: sperrend mit Karos, 7-10FL // 1SA: 7-10 F// 2 SA: 11-12 F 2♥/♠: schwacher Sprung 4 - 8, danach Ogust,		
1 ♥		5	4♦	5er♥, 12-17 F	1SA: 7-10 FL// 2♥: 7-11FV // 2SA Jacoby // 2♠: schwach// Bergen// 3♠: Splinter, / 3SA: zum Spielen, 4♣/♦/: Splinter, 12-16 FP		
1 ♠		5	4♦	5er ♠, 12-17 F	wie vor,	Wie vor	Wie vor
1 SA				10(9) – 12, in 1.+2. Pos. - 5er OF möglich in weiß Mit Kröning/Volgt auch in 3. Pos. 9 – 14 F in weiß	a) 2♣: Stayman; b) 2♦: Forcing – Stayman. Alle anderen Gebote sind natürlich, schwach oder sperrend, 3♥/♠ einladend, 6 – er Länge,		
1 SA				Sonst: 15 – 17 FL	a) 2♣: Stayman b) 2♦/♥/♠/2 SA/: Transfer c) 3♣ Muppet d) 3♦ = ZF UF, e) 3♥/3♠: Schlemmint.3145	Smolen	
2 ♣		5	4♦	min. 6er Treff, oder 5er Treff und 4er OF, 11-15 F	a) 2♦: Relais, forcing bis 3♣ b) 2♥/♠: 7-11F, non forcing; c) 2SA: schwache Hebung oder forcierender Zweifärber; d) 3♣: Einladend e) 3♦/♥/♠: einladend, gute 6er Farbe f) 4♣: Sperre g) 4♦: bed.AsFragefür♣	a) nach 2♦: 2♥/2♠ eine 4er OF. b) 2SA: 6(7)/3(3)/2 Verteilung, Tendenz Maximum mit 2 Stoppern oder Halbst. in 2 Nebendarben (3♣ zum Passen und 3♦ fragt dann nach Stopper) c) 3♣: Min, 1 Stopper in Nebenf.	
2 ♦	X			Weak Two C/P oder starker Dreifärber oder starker 2 Färber	a) 2SA: Frage nach Min/Max b) 3♣: bel. Einfärber, stark, Spielforcing c) 3♦: Einladend, Partner soll seine Farbe nennen d) 3♥/♠: Sperrend, paß od. kor. e) 3SA: zum Spielen f) 4♣: Partner soll Transfer reiz. (alles ausgehend von Weak Two)	auf a) 2SA: 3♣: Max; 3♦ fragt, 3♥ Max Pik und 3♠ Max Cœur 3♦/3♥ = Min. mit Transfer, auf b) 2 C/P : 2 SA starker Dreifärber, ab 3 T = starker Zweifärber,	
2♥/♠	X	5/4		Zweifärber, schwach in OF,	2 SA: Forcing Relais 2P/3T/3 K = to play	3Tr Maximum, 3 Karo fragt dann. 3 Karo bis 3 SA Min und zeigt 2 Färber Auf 2 P – 2 SA, 3 T/K = Min., 3 C/3P = Max.	
2 SA				Zweifärber in Unterfarbe, 11 – 15,	3♥ fragt nach längerer Unterfarbe oder längerer Oberfarbe, wenn UF gleich lang sind. 3♠: natürlich, forcing		
3 F		6		Preemptiv	neue Farbe Forcing		
3 SA	X	6		Starker OF – Einfärber < 8 Sti	4Treff: Partner reize Transfer, 4Karo: ohne Transfer	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	

4 OF		7	Zum Spielen, abh. v. Gefahrenlage	RKCB:14-03-25 –25 mit D- 02 mit Chicane – 13 mit Chicane; Excl.KCB; Splinter; mixed Cue-Bids; bedingte As Fragen in Treff oder Karo, gezielte K - Fragen.
------	--	---	--------------------------------------	--