

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 1SA-Eröffnung stark</b>
<b>4. Pos: 10-14, Antworten wie 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: Michaels, soviel OF wie möglich</b>
<b>1 T/K – 2 T/K = 55 in OF, 1 X – 2 NT = ZF in den unteren,</b>
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Multi Landy, Kontra = stark, gegen schwachen SA ab 13/14
2 T = OF ZF, 2 K = OF EF, 2C/P = ZF OF UF, 2SA = ZF UF
<b>Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>
<b>A) Auf 3 er Stufe: Thrump – Kontra</b>
<b>B) Cue-Bid: starker Einfärber auf Weak two</b>
<b>C) Leaping/ Non leaping Michaels</b>
Auf 2 er Stufe: SA = 15 – 18 F.; negativ x, <b>Partner reizt</b>
<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>
gg. 1♠ stark: Farbe= Einfärber oder Zweifärber darüber
Timbuku
SA-Gebote: Auseinander liegenden Farben (alle Gebote je
nach Stärke in beliebiger Höhe.
<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	<i>Attitude 2.4.</i>	<i>2.4.</i>		
NT	<i>4.</i>	<i>3.</i>		
nachf.				
Andere: <i>Während des Spiels: Attitude.</i>				
Ausspiele				
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT		
As	<i>AKx..., Ax, A....</i>	<i>AKB10; Ax;AKxx..</i>		
König	<i>KDx..., Kx</i>	<i>AKxx..</i>		
Dame	<i>DBx..., Dx,</i>	<i>DBx..., Dx, ADBx...</i>		
Bube	<i>B10x..., Bx</i>	<i>B10x..., Bx, A(K)Bx</i>		
10	<i>109x...,</i>	<i>KB10x..., 10x</i>		
9	<i>9x,</i>	<i>K109x; 98..</i>		
Hoch-x	<i>Kein Double</i>	<i>Hoch vom Double</i>		
Klein-x	<i>Double/positiv</i>	<i>4 höchste</i>		
Reihenfolge der Markierung				
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf	
Farbe	1	<i>Pos./Neg. kl.</i>	<i>Länge, N/H</i>	<i>Lavinthal</i>
	2	<i>Länge, N/H</i>		
	3			
NT	1	<i>Pos./Neg., kl.</i>	<i>Länge, N/H</i>	
	2	<i>Länge, N/H</i>		
	3			
Markierungen: (SA): <i>Bei 2 Tischkarten: Niedrig positiv, bei mehr als 2 Tischkarten: niedrig gerade Länge. Bei SA: gerade Länge. Reverse Smith Peter Farbe: niedr. Pos.</i>				
Kontras				
<i>Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)</i>				
<i>Info-X: ab Eröffnung oder ab 19 FL mit jeder Verteilung</i>				
<i>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</i>				
<i>Nach UF Eröffnung Überruf auch mit 4/4OF + ab 8 F</i>				
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras				
<i>Negativ-X bis 4 ♥</i>				
<i>Support-X und -XX; (Kein Sup. X, wenn Gegner 1SA reizt)</i>				
<i>1 ♥ - X - 2 ♥ - X= Responsiv X (bis 4 Karo)</i>				
<i>1 ♥ - X - 1 ♠ - X= <b>Straf X</b></i>				
<i>1 ♦ - Gegner 2 ♥ : <b>2 SA ist dann Rubensohl</b></i>				
<i>1 SA schwach: Gegner reizt Farbe: alle Kontras= StrafX</i>				
<i>1 Sastark: Gegner 2♣/♦: X=Negativ X,nur wenn Farbe echt</i>				
<i>G:1 ♥ - wir:1SA – G:2Treff/♦ - wir = Lebensohl</i>				

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: 3. Bundesliga 2022

Club: **Groß - Gerau** Turnier: alle

Paar: HP. Fütterer – M. Voigt

System: Polnische Treff mod.

### SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil: <i>5er Oberfarben 2/1 forcing</i>
1 SA in1./2. Hand 10(9) - 12 Pkt., nur in Nichtgefahr, sonst
15 – 17 FL, 5 – er Oberfarbe möglich
Wenn 1 SA schwach, dann über 1 Karo SA = 15/17 FL
1 K in weiß in 1. Und 2. Hand immer 15 – 17, bal. od. unb.
Sonst : 1 SA Eröffnung: <i>15 –17 FL, 5 – er Oberfarbe mögl.</i>
<i>2 SA: 5/5 in UF, 11 – 15 FL</i>
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
<i>1♣: a) 12-14, ausgeglichen b) 16-17, ab 5er Treff, c)</i>
<i>Ab 18 F, bel. Verteilung, in weiß in 1. Und 2. Hd. Lä. Karos</i>
<i>2♣: 5(6)er Treff, 12–15 F, 4er OF möglich</i>
<i>2♦: Weak Two in Oberfarbe oder starker Dreifärber oder</i>
<i>Starker 2 Färber</i>
<i>2♥: 2 Färber mit Coeur und Pik, 6-11 F</i>
<i>2♠: 2 Färber mit Pik + UF, 6-11 F</i>
<i>2SA: 2 Färber mit UF, 6-11 F</i>
<i>3♣ - 3♠: schwach, ab 6er Länge</i>
<i>3SA: starker Oberfarbeinfärber, &lt; 8 Spielstiche (7/7,5)</i>
<i>4♣/4♦: Südafrikanische Texas für C/P, 8 – 8,5 Stiche</i>
<i>4SA: 6/5 in UF</i>
Forcing Pass Sequenzen
<i>Selten absolutes Forcing</i>
Wichtige sonstige Bemerkungen
Bluffs: <i>Selten</i>

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, entweder ausgeglichen mit weniger als 4♦ oder kurz in ♦. 2) 15-17 FP, 5+er 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  2 T/K/SA = PF, 2 C/P = 4 – 8, 6 – er Länge,	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), Muppet Stayman 2♣: 15+ FP, natürlich// 2♦: Spielforcing 2♥/♠: 5+, Semiforcing // 2 SA: 21-23 FP, ausgeglichen 3♠/♦: Semiforcing tendenziell ohne 4-er OF,	
				In 1. Und 2. Hand unbalanced	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.	
				längeren Karos als Treff möglich	1 SA: 9-11 FP, keine 4er OF 2♠/♦: 5er Farbe, Partieforcing 2♥/♠: schwacher Sprung, 4 – 8 F, danach Ogust, 2 SA: 12+ FP, Partieforcing 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 (2)	4♥	a) 4er, 12 – 17 FL b) wenn 1 SA schwach: 15/17 FP, bal., wenn Wiedergebot 1 SA, sonst natürlich, unbal. mit längeren Treffs möglich	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 FL, danach Ogust,		
1 ♥		5	4♦	5er♥, 11-17 F	1SA: 7-10 FL// 2♥: 7-11FV // 2SA Jacoby // 2♠: schwach// Bergen// 3♠: Splinter,/ 3SA: zum Spielen, 4♠/♦: Splinter,		
1 ♠		5	4♦	5er♠, 11-17 F	wie vor, 4 T/4 K/ 4 C = Splinter	Wie vor	Wie vor
1 SA				10(9) – 12, in 1.+2. Pos. - 5er OF möglich 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, 5 – er OF m.	a) 2♣: Stayman b) 2♦/♥/♠ = Transfer ; 3♠: Muppet Stayman, c) 2SA einladend d) 3♦ = einladend, 3♥/3♠: Schlemminteresse, 4K = ZF OF	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(3)♥/2(3)♠ eine 4er OF, Min., Max. b) 2SA: 6(7)/3(3)/2/2 Verteilung, Tendenz Maximum mit 2 Stoppem oder Halbst. in 2 Nebenfarben (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	2 C/P = paco, 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♠: Min Coeur; 3♦ Min♠; 3♥ Max Pik und 3♠ Max Coeur auf b) 3 K = weak Two Pik, 3 C = weak two C, auf 2 C/P : 2 SA starker Dreifärber, ab 3 T = starker Zweifärber,	
2♥/♠	X	5/4		Zweifärber, schwach, 2 C = OF 2 P = Zweif. P und UF,	2 SA: Forcing Relais	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 FL,	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- 2 mit Chicane – 3 mit Chicane; Excl.KCB; Splinter; mixed Cue-Bids; bedingte As Fragen in Treff oder Karo, Spiral Scan	

