

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

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>Lavinthal</i>
	2		
	3		
NT	1		
	2		
	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= Straf X</i>			
<i>1♦ - Gegner 2♥ : 2 SA ist dann Lebensohl</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:

Club: **Groß - Gerau** Turnier: Bundesliga 2022

Paar: Buhr – Fütterer

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
5er Farbe möglich
Wenn 1 SA schwach, dann über 1 Karo SA = 15/17 FL
Sonst : 1 SA Eröffnung: <i>15 –17 FL</i>
<i>2 SA: 5/5 in UF, 6 – 11 FL</i>
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
<i>1♣: a) 12-14, ausgeglichen b) 16-17, ab 5er Treff, c) Ab 18 F, beliebige Verteilung</i>
<i>2♣: 5(6)er Treff, 12–15 F, 4er OF möglich</i>
<i>2♦: Weak Two in Oberfarbe oder starker Dreifärber oder 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, < 8 Spielstiche (7/7,5)</i>
<i>4♣/4♦: Südafrikanische Texas</i>
<i>4SA: 2 Färber UF, max . 3,5 Verlierer, punktschwach</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, 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) 12-16 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// 2♦: Spielforcing 2♥/♠: 5+, Semiforcing // 2 SA: 21-22 FP, ausgeglichen 3♣/♦/♥/♠/3SA/4♣/4♦: Spielforcierender 2 Färber	
				.	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: 9-11 FP, keine 4er OF 2♣/♦: 5er Farbe, Partieforcing 2♥/♠: schwacher Sprung, 3 – 6 F 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 (außer 2/4/2/5 mit 12-14 FP), 12-17 F b) wenn 1 SA schwach: 15/17 FP, ausgeglichen, wenn Wieder gebot 1 SA, sonst natürlich	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		
1 ♥		5	4♦	5er♥, 12-17 F	1SA: 7-11 FL// 2♥: 7-11FV // 2SA: ab 14FV // 2♠: schwach// Bergen// 3♠: Splinter // 3SA: 4♣/♦/: Splinter		
1 ♠		5	4♦	5er ♠, 12-17 F	wie vor	Wie vor	Wie vor
1 SA				10(9) –12, in 1.+2. Pos. - 5er Farbe möglich Mit Kröning auch in 3. Pos.	a) 2♣: Stayman; b) 2♦: Forcing – Stayman. Alle anderen Gebote sind natürlich, schwach oder sperrend, 3♥/♠		
1 SA				Sonst: 15 – 17 FL	a) 2♣: Stayman b) 2♦/♥/♠/3♣: Transfer c) 2SA einladend d) 3♦/3♥/3♠: Schlemminteresse		
2 ♣		5	4♦	min. 6er Treff, oder 5er Treff und 4er OF, 11-14 F	a) 2♦: Relais, forcing bis 3♣ b) 2♥/♠: 7-11F, non forcing; c) 2SA: 11 -12 F; 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 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 C/P oder starker Dreifärber oder starker 2 Färber	a) 2SA stark b) 3♣: zum Spielen; c) 3♦ wie vor d) 3♥/♠: Max	auf a) 2SA: 3♣: Min Coeur; 3♦ Min ♠; 3♥ Max Coeur und 3♠ Max Pik	
2♥	X	5/4		OF Zweifärber, schwach	2 SA: Forcing Relais	3 Treff Minimum, 3 Karo bis 3 SA Maximum	
2 SA				Zweifärber in Unterfarbe, schwach	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 Stich	4Treff: Partner reizt Transfer, 4Karo: dann nicht	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.	