

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) auf 3er Stufe forcing - stark
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)Fitsprung in n. Farbe
f) Sprung Cuebit: 4er Unterstützung +ab 10F (13FV)
g) 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
Transfer auf Gegners OF ist Stayman
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 – 2 Karo: ♦ + eine OF
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 auf 4er Stufe, sonst
lange Unterfarbe
<i>Auf 2 er Stufe: SA = 15 – 18 F.; negativ x, Partner reizt</i>
Lebensohl.
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
<i>gg. 1♠ nur wenn stark: Farbe= Transfer (Einfärber) oder</i>
<i>darüber liegender 2Färber</i>
<i>SA-Gebote: Auseinander liegenden Farben (alle Gebote je</i>
<i>nach Stärke in beliebiger Höhe.</i>
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	2.4. + Attitude	2.4. + Attitude	
NT	2. 4.	von 3 klein	
nachf.	Dito		
Andere: Während des Spiels: Attitude.			
As verlangt Pos. Neg, König Länge			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AKx..., Ax, A....	AKB10; Ax	
König	KDx..., Kx	AKxx...,	
Dame	DBx..., Dx,	DBx..., Dx, ADBx...	
Bube	B10x..., Bx	B10x..., Bx	
10	109x...,	KB10x..., 10x	
9	9x,	K109x; 98..	
Hoch-x	klein vom Double	Hoch vom Double	
Klein-x	2.	2.	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Pos. / Neg.	Länge	Lavinthal
	2 Länge	LAV	
	3		
NT	1		Lavinthal
	2		
	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♥, teilweise Strafkontras			
Support-X und -XX; 1♦ - X - 3♦: ResponsivX			
1♥ - X - 2♥ - X= Responsiv X (bis 4 Karo)			
1♥ - X - 1♠ - X= Straf X 1♥ - X - 3♥ - X= einladend			
1♦ - Gegner 2♥ : 2 SA ist dann Lebensohl			
1 SA schwach - Gegner 2Farbe alle Kontras= StrafX			
1 SA -Gegner 2♣/♦ - X = Negativ X, wenn Farbe echt			
G:1♥ - wir:1SA – G:2Treff/♦ - wir = Lebensohl			

Deutsche Konventionskarte
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣
Kategorie: _____
Club: <u>Groß - Gerau</u> Turnier: <u>3. Bundesliga</u>
Paar: <u>Buhr – Gotsev (12617/46737)</u>
System: <u>Polnische Treff mod.</u>
SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil: 5er Oberfarben
1 Sa in1./2. Hand 10(9) - 12 FL nur in Nichtgefahr
In 3. Hand 9 – 14 nur in NG; 5er OF möglich.
Wenn Situation 1 SA schwach,
dann über 1 Karo die SA = 15/17 FL
Sonst : 1 SA Eröffnung: 15 –17 FL
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
1♣: a) 12-14, ausgeglichen b) ab 16, 5er Treff, c)
ab 18 F, beliebige Verteilung
1♦: 2+ in NG 1,2.+3. Hand, in GF ab 4
2♣: 6er Treff, 11–15 F oder 5 T + 4 OF.
2♦: Multi: WeakTwo OF; 3 F., 17-22 F; 2 F., < =4 Verlierer
2♥: 2 Färber mit Coeur und Pik, 6-10 F
2♠: 2 Färber mit Pik + UF, 6-10 F
2SA: 20/21 F, 5 OF möglich
3♣ - 3♠: schwach, ab 6er Länge
3SA: stehende UF ohne Nebenwerte
4♣/4♦: Südafrikanische Texas
4SA: 2 Färber mit UF, stark (max. 3 Verlierer)
Forcing Pass Sequenzen
Wenn ein Partieforcing festgelegt ist, ist pass forcing
Lebensohl über 2 SA mit Stopper
Wichtige sonstige Bemerkungen
Nach: 1♦; 1♥ und 1♠ Folgereizungen wie Forum D+
Bluffs: Selten

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♣/♦/♥/♠:	
				.	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, 5 – 86 F 2 SA: 12+ F, Partieforcing 3♣/♦: 9-11 F, 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 4/1/3/5; 1/4/3/5 ; 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 10 F, min. 4er Karo, fragt nach Stop: 3♦: sperrend mit Karos // 1SA: 7-10 F// 2SA: 11-12 F 2♥/♠: schwacher Sprung (5 – 8F)		
1 ♥		5	4♦	5er♥, 12-17 F	1SA: 7-11 FL// 2♥: 7-11FV // 2♠: schwach, 6er // Bergen (siehe rechts) // 3♠: beliebiger Splinter, 9-11// 3SA: ♠Splinter, 9/11 F // 4♣/♦/: Splinter, 12-16 FP	Bergen wie folgt: 3 Treff= 9 – 11 FV + 4er Coeur; 3 Karo= 12-13 FV und 4er Coeur, 2 SA = 14/15 FV und 4er Coeur (danach Kürze und dann Cuebids, ab 16 FV erst Unterfarbe und dann Sprung). Beim Punkte zählen: Die 4. Trumpfkarte wird nicht als FV mitgezählt	
1 ♠		5	4♦	5er ♠, 12-17 F	wie vor, außer Splinter: 3SA beliebige Kürze, 9-11 F	Wie vor	Wie vor
1 SA				10(9) – 12, in 1.+2. Pos. und in NG 3. Pos.: 8 – 14 FL in NG. - jede 5er Farbe möglich -	a) 2♣: nForcing Stayman; b) 2♦: Forcing – Stayman. Alle anderen Gebote sind natürlich, schwach oder sperrend.		
1 SA				Sonst: 15 – 17 FL	a) 2♣: Stayman b) 2♦/♥/♠/3♣: Transfer c) 2SA einladend d) 3♦=5/5 mm; 3♥/3♠: 31(13)45 4♣: 55MM (kein Sch)//4♦: 6♣+♥//; 4♥: 6♣+♠//4♠: ?	1SA-2♣-2♦-2♥ 4/4 OF oder 4OF/5♣, schwach 1SA-2♣-2♦-2♠ forcing + Verteilungsfrage 1SA-2♣-2♥-2♠ forcing + Verteilungsfrage	
2 ♣		6	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: schwache Hebung oder starker 2Färber d) 3♣: Einladend e) 3♦/♥/♠: einladend, gute 6er Farbe f) 4♣: Sperre g) 4♦: bed.AsFragefür♣	a) nach 2♦: 2♥ eine 4er OF - 2♠: fragt dann b) 2♠: keine 4er OF mit Single oder Chikane (2 SA fragt dann) c) 2SA: 6(7)/3(3)/2 Verteilung, Tendenz Maximum mit 2 Stoppern oder Halbst. in 2 Nebenfarben (3♣ zum Passen und 3♦ fragt dann nach Stopper) d) 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		Zweifärber	2 SA fragt nach 2. Farbe bzw. Verteilung	Andere Antworten natürlich und nonforcing	
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				Stehende Unterfarbe			
4 OF		7		Zum Spielen, abh. v. Gefahrenlage		RKCB: 14-03-25 – 25 mit D; Excl.KCB; Splinter; mixed Cue-Bids; bedingte As Fragen in Treff oder Karo, gezielte K - Fragen.	