

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</b>
<b>4. Pos: 10-14, Antworten wie auf 1SA-Eröffnung</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: Schröder</b>
<b>(1 Treff – 2 Treff echt, 1 Treff – 3 Treff Schröder)</b>
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
<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>Auf 2 er Stufe: SA = 15 – 18 F.; negativ x, <b>Partner reizt</b></i>
<b>Lebensohl.</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= Transfer (Einfärber) oder
darüber liegender 2Färber
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	2.4.	2.4.	
NT	2.4.	Höchste bzw. 4.	
nachf.			
Andere: Während des Spiels: Attitude.			
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	höchste	Höchste	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1		Lavinthal
	2		
	3		
NT	1		
	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♥			
Support-X und -XX			
1♥ - X - 2♥ - X= Responsiv X (bis 4 Karo)			
1♥ - X - 1♠ - X= Straf X			
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><b>Groß - Gerau</b></u> Turnier: <u>3. Bundesliga</u>
Paar: <u>Buhr – Kröning</u>
System: <u>Polnische Treff mod.</u>
SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil: <b>5er Oberfarben</b>
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: <b>15 –17 FL</b>
<b>2 SA: 5/5 in UF, 6 – 11 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</b>
<b>2♣: 6er Treff, 12–15 F oder 5 T + 4 OF.</b>
<b>2♦: Weak Two in Oberfarbe</b>
<b>2♥: 2 Färber mit Coeur und Pik, 6-10 F</b>
<b>2♠: 2 Färber mit Pik + UF, 6-10 F</b>
<b>2SA: 2 Färber mit UF, 6-10 F</b>
<b>3♣ - 3♠: schwach, ab 6er Länge</b>
<b>3SA: starke Oberfarbsperre (7/ 7,5 Spielstiche)</b>
<b>4♣/4♦: Südafrikanische Texas</b>
<b>4SA: 2 Färber mit UF, Sperrgebot</b>
Forcing Pass Sequenzen
<b>Selten absolutes Forcing</b>
Wichtige sonstige Bemerkungen
<b>Nach: 1♦; 1♥ und 1♠ Folgereizungen wie Forum D+</b>
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♣/♦/♥/♠: Zweifärber	
				.	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 2♥/♠: schwacher Sprung, 4 – 8 FL 2 SA: 13+ 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 // 1 SA: 7-10 F// 2 SA: 11-12 F 2♥/♠: schwacher Sprung		
1 ♥		5	4♦	5er♥, 12-17 F	1 SA: 7-11 FL// 2♥: 7-11 FV // 2♠: schwach, 6er // Bergen (siehe rechts) // 3♠: beliebiger Splinter, 9-11// 3 SA: ♠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 danach Cuebids, ab 16 FV erst Unterfarbe und dann Sprung).	
1 ♠		5	4♦	5er ♠, 12-17 F	wie vor, außer Splinter: 3 SA 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) 2 SA einladend d) 3♦/3♥/3♠: Schlemminteresse		
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) 2 SA: 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) 2 SA: 6(7)/3/3(2)/2 Verteilung, Tendenz Maximum mit 2 Stoppem oder Halbst. in 2 Nebenfärben (3♣ zum Passen und 3♦ fragt dann nach Stopper) d) 3♣: Min, 1 Stopper in Nebenf.	
2 ♦	X			Weak Two in OF	a) 2 SA: Frage nach Min/Max b) 3♣: Einfärber, stark, Spielforcing c) 3♦: Einladend, Partner soll seine Farbe nennen d) 3♥/♠: Sperrend, paß od. kor. e) 3 SA: zum Spielen f) 4♣: Partner soll Transfer reiz. (alles ausgehend von Weak Two)	auf a) 2 SA: 3♣: Maximum darauf 3♦ Relais: 3♥ Piks und 3♠ Coeurs	
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	X	6		Starke Sperransage in Oberfarbe mit max. 7,5 Spielst.		Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
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.	