

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
A) Farbgegenreizung: 9-12 FL / 13-18 FL. (2er Stufe >11)
Antworten: Nach Farbüberruf: a) neue Farbe (2 über 1):
5er Farbe 8 -12 F; b) Fitsprung in neuer Farbe;
c) alle Farbhebungen <10 F; d) Cuebid in Gegnerfarbe:
d1) 3er Unterst. + ab 11 FV oder d2) starke Hand ohne
Stopper oder d3) starker Einfärber;
e) Sprung Cuebid: 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 oder OF 4/4 ab 8 F
C) Bsp.: Ost 1♠ Süd 3♠: 8Stiche+ Frage nach ♠ Stopper
D) 1NT Überruf: (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos: 15-18 FL, Antworten wie auf 1SA-Eröffnung (stark)
4. Pos: 10-14, Antworten wie auf 1SA-Eröffnung (stark)
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Der Gefahrenlage angemessen, preemptiv
Mit gepasstem Partner: beliebig
Cue-Bid
Zweifärber: Schroeder mod. 1♣-2♦=♦+OF, 1♣-2♣=echt
1♣/♦-2SA=2 OF, 1♥/♠-2SA=2 UF, 1OF-2OF=and. OF+UF
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Multi Landy, X = stark, gegen schwachen SA ab 13/14 F
2♣ = beide OF, 2♦ = eine OF, 2♥/♠ = ♥ bzw. ♠ + UF
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
A) Auf 3 er Stufe: Thrump – Kontra
B) Cue-Bid: starker 2-Färber
C) Leaping (2er Stufe) bzw. Non-leaping Michaels (3er St.)
D) Auf 2 er Stufe: SA = 15 – 18 F.; negativ x, Partner reizt
Rubensohl.; Leaping Michaels (LM)
E) (Gegen Multi): X zeigt 4er♥; 4er Pik wird durch X in der
Pos. gezeigt. 2SA= 16-18 FL; Farbe= 5er und Eröffn.; LM
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
gegen 1♠ stark: Farbe = Einfärber oder Zweifärber darüber
'Timbuktu'
SA-Gebote: auseinanderliegende Farben (alle Gebote je
nach Stärke in beliebiger Höhe)
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Nach Info X: Farbwechsel auf 2 er St. max. 10 F, 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	Attitude 2.4.	2.4.		
NT	Attitude 2.4.	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	Vierthöchste		
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 Sprung: 8-10F, Gebot auf 3er Stufe: 5er+8-10 F; Überruf ab 11 F(sf)				
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= Straf-X				
1 SA stark: Gegner 2♣/♦: X=Negativ X (wenn Farbe echt)				
G:1♥ - wir:1SA – G:2Treff/♦ - wir = Rubensohl				

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie:

Club: **Groß-Gerau**

Turnier: **Liga 2022**

Paar: **Günter Buhr – Dr. Gerold Wieber**

System: **Polnisches Treff (modifiziert)**

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil: 5er Oberfarben 2/1 forcing
1 SA in 1./2. Hand (9)10-12 F, in 3. Hand 9-14 F (nur in
Nichtgefahr, 5er Oberfarbe immer möglich)
Wenn 1 SA schwach, dann 1 ♦ = 15-17 FL
1 ♦ in weiß in 1./2./3. Hand 15-17 FL ohne 5er OF, Vert bel.
sonst: 1 SA Eröffnung: 15-17 FL, 5er Oberfarbe möglich
2 SA: 5/5 in UF, 10-15 FL
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
1♣: a) 12-14 F, ausgegl., b) 16-17 F, 5+ Treff, c) ab 18 F,
beliebige Verteilung, d) (in weiß) 1.2.3. Hd. unausgeglichen
2♣: 5(6)er Treff, 11-15 F, 4er OF möglich
2♦: Weak Two in Oberfarbe oder starker Zweifärber oder
starker Dreifärber
2♥: Zweifärber mit ♥ und ♠, 5-11 FL
2♠: Zweifärber mit ♠ und UF, 5-11 FL
2SA: Zweifärber mit UF, 5/5, 10-15 FL
3♣-3♠: schwach, ab 6er Länge
3SA: starker OF Einfärber (7-7,5 Spielstiche)
4♣/4♦: Südafrikanisches Texas für ♥/♠, (8-8,5 Stiche)
4SA: 6/5 in UF, max. 4-5 Verlierer (je nach Gefahrenlage)
1♦: (in weiß) 1./2./3. Hand: immer 15-17 FL, ohne 5er OF
ausgeglichen oder unausgeglichen, längere Treffs möglich
4♥/♠ Sperransage 7+ Karten
Forcing Pass Sequenzen
Wichtige sonstige Bemerkungen
Bluffs
selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.K.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣	X	0	4♥	1) 12-14 F, verneint 5er OF, ausgeglichen, in 1./2./3. Hand in weiß, längere Karos, unausgeglichen möglich 2) 15-17 F, 5er Treff und unausgeglichene Verteilung 3) 18+ F, beliebige Verteilung	1♦: 1) (negativ) 0-9 F (mit 7-9 F ohne 4er OF) 2) 10-11 F, unausgeglichen: entweder beide UF (5/4) oder eine schlechte UF	1♥: grundsätzlich natürlich, kann aber kurz in ♥ sein. Wiederholung ♥: >18 F 1♠: mind. 4er, falls 5er (Wiederholung), dann ab 18 F 1 SA: 18-20 F, ausgeglichen (5er OF möglich) 2♣: 16+ F, natürlich oder 1354 mit 5 K, 4 T ab 18 F // 2♦: partieföring 2♥/♠: 5+, semiföring // 2 SA: 21-22 F, ausgeglichen 3♣/♦ semiföring, // Pass=12-14, 5+ ♦, unausgeglichen 1./2./3. Hd weiß	
				.	1♥/♠: Ab 7 F, mind. 4er Farbe.	2♣: 15+ F, rundenföring (2♦ (Relais) forciert dann zur Partie) 2♦: Relais, ab 18 FP, min. 3 in Partners OF.	
					1 SA: 10-12(-) F, keine 4er OF 2♣/♦: 5er Farbe, partieföring, ab 13 FL 2♥/♠: schwacher Sprung, 4-8 F, danach Ogust 2 SA: 12+ F, partieföring, balanced, ohne 4er OF, Stopper in mindestens 1er OF 3♣/♦: 9-11 FL, einladend, gute 6er Farbe 3♥/♠: 7er Farbe mit 2 Topfiguren, sonst nichts	2♣: partieföring, ab 15 F, 2♦/♥/♠: partieföring, ab 18 F	
1 ♦	(X)	4 (0)	4♥	a) 4+er, 11-17 F b) wenn 1 SA schwach 15-17 FL, bal. oder unbal., ohne 5er OF, längere ♣ möglich; 1 SA Rebid balanced, ansonsten natürlich	2♦: inverted, ab 11 FL, min. 4er Karo 3♦: sperrend mit Karos, 7-10 FL 1 SA: 7-10 F// 2♥/♠: schwacher Sprung 4 - 8, danach Ogust 2 SA: 11-12 F (einladend)		
1 ♥		5	4♦	5er♥, 11-17 F	1SA: 7-10 FL // 2♥: 7-11FV // 2♠: schwach // 2SA: Jacoby // 3♣/♦ Bergen // 3♠: Splinter, // 3SA: zum Spielen 4♣/♦: Splinter, 12-16 F		
1 ♠		5	4♦	5er ♠, 11-17 F	Analog zu den Antworten auf 1♥		
1 SA				(9)10-12 F, in 1.+2. Pos. in weiß (5er OF möglich) 9-14 F in 3. Pos. in weiß	a) 2♣: Stayman; b) 2♦: forcing Stayman. Alle anderen Gebote sind natürlich, schwach oder sperrend, 3♥/♠ einladend, 6er Länge		
1 SA				ansonsten: 15-17 FL	a) 2♣: Stayman; b) 2♦/♥/♠/2SA: Transfer; c) 3♣ Muppet; d) 3♦ = 2 UF; e) 3♥/3♠: Schlemmint.3145	Smolen	
2 ♣		5	4♦	mindestens 6er ♣ oder 5er ♣ 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 Ass Frage ♣	nach 2♦: a) 2♥/2♠ eine 4er OF; b) 2SA: 6(7)/3(2)/3(2)/2 Verteilung, Tendenz Max. mit 2 Stoppem oder Halbstoppern. in 2 Nebendarben (danach 3♣ zum Passen bzw. 3♦ fragt nach Stopper(n)); c) 3♣: Min, 1 Stopper in Nebendarbe	
2 ♦	X			a) Weak Two ♥ oder ♠ oder b) starker Zweifärber oder c) starker Dreifärber	a) 2SA: Frage nach Min/Max; b) 3♣: bel. Einfärber, stark, partieföring; c) 3♦: einladend, Partner soll seine Farbe nennen; d) 3♥/♠: sperrend, pass/correct; e) 3SA: zum Spielen; f) 4♣: Partner soll eigene Farbe im Transfer reizen (alles ausgehend von Weak Two)	auf a) 2SA: a1) 3♣: Max (danach: 3♦ fragt: Antworten: 3♥ Max Pik, 3♠ Max Cœur, 3NT 6er ♠ und 4er ♥ a2) 3♦/3♥ = Min. mit Transfer, 3♠ Max. mit 4er ♠ und 6er ♥; auf b) 2♥/♠: 2 SA starker Dreifärber, ab 3♣ = starker Zweifärber,	
2♥/♠	X	5/4		Zweifärber, schwach in OF	a) 2 SA: Forcing Relais; b) 2P/3T/3 K = to play	a1) 3♣ Maximum, 3♦ fragt dann, Antworten: 3♥ (4,5) bis 3SA (5,5); a2) (Min) 3♦ 5,5; 3♥ 4,5; 3♠ 5,4; 3SA (max. alle Punkte in OF)	
2 SA				Zweifärber 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 Stiche	4♣: Partner reize Transfer, 4♦: ohne Transfer		
4 ♣/♦	X	7		Südafrikanisches Texas (♥/♠)		Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 OF		7		Zum Spielen (Gefahrenlage!)		RKCB:14-03-25-25 mit D; 02 mit Chicane - 13 mit Chicane; Exclusion KCB; Splinter; mixed Cue-Bids; bedingte As Frage in ♣/♦; gezielte K - Fragen	