

Gegenreizung und kompetitive Reizung	
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)	
Farbgegenreizung auf 1er Stufe: 9 - 15 FL	
Farbgegenreizung auf 2er Stufe 11 - 17 FL	
Info-Kontra ab 10 FL für OF / bel. Verteilung, wenn stärker	
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)	
2. Position: 15 - 18 FL (Antworten wie n. 1 NT Eröffnung)	
4. Position: 10 - 14 FL (Antworten wie n. 1 NT Eröffnung)	
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)	
2er Stufe: Weak Two (inkl. 2 ♦ gegen 1 ♠), solide in Gef.	
2 NT: untere Restfarben (je 5 Karten)	
3er Stufe: natürlich (6+ Karten); 3 ♣, 3 ♦ Ghestem	
4 NT: untere Restfarben (mind. 11 Karten)	
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)	
Ghestem schwach oder sehr stark (Ausnahme!)	
1 X - 2 X = die auseinanderliegenden Restfarben	
1 ♣ - 3 ♣ = Oberfarben; 1 ♦ - 3 ♣ = Sperransage in Treff	
1 ♦ - 3 ♦ = Oberfarben; 1 ♠ - 3 ♦ = Sperransage in Karo	
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)	
(Multi-)Landy: 2♣ 2 Färber OF, 2♦ Einf. OF, 2♥/♠ OF/UF	
Kontra in 4. Hand gegen st. NT (≥ 14 - 16): 4er OF + 5er UF	
Kontra sonst: mindestens so stark wie Eröffner, Tend. bal.	
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)	
X = Informationskontra, auf 4 ♠ optional double	
Antworten (Weak 2): a) natürl./Cue (ab 8 FL), b) Lebensohl	
Antworten (3er Stufe oder höher): natürlich/Cue-Bid	
'Leaping' bzw. 'Non-leaping Michaels'	
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen	
X = Transfer auf ♦; 1 ♦/♥/♠ = Transfer auf ♥/♠/♣	
1 NT: 2UF (4(+)+4); 2 ♣ = beide OF (4+4+)	
2 ♦ = Weak Two in einer OF; 2 ♥/♠ = ♥/♠ +1 UF	
2 NT = 2 UF (5(+)+5(+)); 3/4/5er Stufe: natürlich	
Nach Negativ-Kontra des Gegners	
XX = ab 10 FL, tendenziell kein Fit, in OF evtl. 3er (10+ FL)	
neue Farbe: non-forcing (nur 2er Stufe)	

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	4. (2. wenn F. schlecht) <sup>1</sup>	4. (2.) <sup>1</sup>	
NT	4. (2. wenn F. schlecht) <sup>1</sup>	4. (2.) <sup>1</sup>	
nachf.			
<sup>1</sup> Ausnahmen: a) hoch vom Double; b) Attitude (z.B. 3. Figur)			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
Ass	AKx(x)	AKx(x)	
König	AK sec oder KDx(x)	Deblock. des Partners	
Dame	von DB(10)x(x)	(innere) Seq., B debl.	
Bube	von B10x(x); inn. Seq.	(innere) Sequenz	
10	top of nothing; (in. Seq)	(innere) Sequenz	
9	top of nothing	(innere) Sequenz	
Hoch-x	Double <u>oder</u> 2. (von 3+)	wahrsch. keine Topfigur	
Klein-x	4. (von 4+) <u>oder</u> 3. (Att.)	wahrsch. Topfigur	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Pos./Neg. (Att)	Länge	ital. / Lav.
	2 Länge		
	3		
NT	1 Pos./Neg. (Att)	Länge	ital. / Lav.
	2 Länge	Smith-Peter	
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Niedrig = positiv/gerade; Abwurf: Italienisch/Lavinthal			
Smith-Peter (niedrig = positiv)			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
<u>Stil</u> : solide (2. Pos. auf 1er Stufe ab 10 FL) - Ausnahme selten			
<u>Antworten</u> : Farbwiederholung/neue Farbe/NT - nach Stärke			
<u>Reopening</u> : In 4. Pos (8-9 FL oder ab 15 FL) - kompetitiv			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra, weitere (Re-)Kontras			
Als Antwortender: ab 6 FL (Partner hat eröffnet)			
Support-Double/Redouble			
R0P1/D0P1			
Nach X und Partnerreizung ggf. 'same level conversion'			
(verspricht keine Zusatzstärke)			

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie: ---- / ----

Club: **BC Groß-Gerau** Turnier: **3. Liga 2022**

Paar: Matthias Voigt **36853**  
Dr. Gerold Wieber **12679**

SYSTEM Zusammenfassung
<b>Genereller Stil</b>
Better Minor (5er OF)
1 NT Eröffnung: 15 - 17 FL (5er OF, Single (Top-)Figur möglich)
<b>2 über 1 Antworten</b>
Farbhebung: non-forcing
Neue Farbe: Runden forcing
Sprungreizung: Bergen bzw. schwach (Farbhebung)
<b>Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern</b>
2 ♣ beliebiges Partieforscing; NT 22-23, NT 24+; weak two ♦
2 ♦ Multi (Weak 2 eine OF; NT 20-21; Semi-forcing UF)
2 ♥ Zweifärber: beide OF, 5 – 10 FL
2 ♠ Zweifärber: ♠ und UF, 5 – 10 FL
2 NT UF Zweifärber, 5 – 10 FL oder ab 16 FL
(Abweichungen in 4. Hand)
Forcing Pass Sequenzen
Bei Fit auf beiden Seiten auf 4 er und 5 er Stufe
Wichtige sonstige Bemerkungen
Stil in der Gegenreizung mit gepasstem Partner eher leicht bei günstiger Gefahrenlage
2 NT Lebensohl oder UF Toleranz in jeder Lebenslage
<b>Bluffs</b>
Selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	4 ♥	11 - 19 FL	nat., positiv ab 6(5) FL; inv. minor nach P+X; 2 ♥/♠/♣ 6er Länge (3-7 FL); Walsh	1NT = 11(+)-14; einfache Farbhebung: Min.; Walsh; Checkback Stayman; nach 1♣ - 1OF - 2♣ - 2♦ nmf	
1 ♦		3	4 ♥	11 - 19 FL	nat., positiv ab 6(5) FL; inv. minor nach P+X; 2 ♥/♠/♣ 6er Länge (3-7 FL)	1NT = 11(+)-14; einfache Farbhebung: Minimum; Checkback Stayman; Wolff Signoff nach 1 UF	
1 ♥		5	4 ♦	11 – 21 FL	2 ♥ = 5 - 10 FL; natürlich; <u>oder</u> a) 2 NT Jacoby (GF, 4♥); b) 3 ♣/♦ Bergen, c) 3 ♥ non-f.; d) 3 ♠ Splinter	Trial bids: Verliererfarbe <u>oder</u> 2 NT (= allg. trial bid) a) 3 F Single/Chicane, 4 F (5/4+ mit Werten); b) 3/4 ♥ Min/Max; c) Cue-Bids	
1 ♠		5	4 ♥	11 - 21 FL	2 ♠ = 5 - 10 FL; natürlich; <u>oder</u> a) 2 NT Jacoby (GF, 4♠); b) 3 ♣/♦ Bergen; c) 3 ♥ = ♥ non-f.; d) 3 ♠ non-f.	Trial bids: Verliererfarbe <u>oder</u> 2 NT (allg. trial bid) a) 3 F Single/Chicane, 4 F (5/4+ mit Werten); b) 3/4 ♠ Min/Max; c) P/Hebung/Wdh. eig F.; d) P / 4 ♠	
1 NT		2	2 ♦	15 - 17 FL	Stayman / Transfer / Lebensohl 2 ♠ = Frage nach Min/Max 2 NT (54+) <b>2 UF schwach/stark; 1 UF slam invite</b> 3♠ Romex St.; <b>3♥ 5-5 OF; 3♥/♠ 31/13(45); 4♥/♥ Trf.</b>	2 ♣ - 2 ♦ - 2 ♥ Pa/Co; 2 ♣ - 2 ♦ - 2 ♠ Pa/Co; Smolen 2 NT = Min; 3♠ = Max bessere UF (dann <b>p/Cue(3er St.)=Zweifärber; 4UF=RKCB</b> ) Romex Antw.; <b>bessere OF; 3NT/4OF/RKCB; Trf. ausführen</b>	
2 ♣	X	-		a) ab 22 FL balanced <u>oder</u> b) GF, beliebige Vert. <u>oder</u> c) weak two ♦	2 ♦ = non-f. Relais; <b>2♥/2♠/3♠</b> (all 6+) forcing; 2 NT = forcing Relais (14+ FL) 3 ♥/♠ = solide 6+ Farbe, non-forcing ggü W2 ♦	<b>Auf 2 ♦: 2 ♥ 'Kokish relay'</b> (nat. oder NT 24+, verlangt 2♠) <u>oder</u> 2 NT = 22-23 FL (dann Romex Stayman / Transfer) <u>oder</u> 3 NT = ♠+♥ GF (dann Transfer) <b>Auf 2 NT: 3♣ maximum bzw. 3♦ minimum weak two ♦</b>	In 4. Hand: Entweder stark <u>oder</u> 11 - 14 FL, solide 5+ ♦
2 ♦	X	-		a) Weak two 1 OF <u>oder</u> b) NT 20 - 21 FL <u>oder</u> c) Semiforcing 1 UF	2 ♥: Non-forcing Relais 2 ♠: 3+ ♥ und kurz in ♠, Vollspielinteresse in ♥ 2 NT: ab 14 FL, forcing, fragt (spez. Weiterreizung) 3 ♣: starker Ein- oder Zweifärber, forc., fragt	a) <b>auf 2NT: 3♥/♥ min W2 ♥/♠; 3♣ max W2 (-&gt; 3♦: ♠/♥ verdreht)</b> <b>auf 3♣: 3♦ = W2 ♠, 3♥ = W2 ♥</b> b) Romex Stayman / Transfer (3♠ für ♣, 4♠ für ♦) c) Cue-Bids, Assfrage	In 4. Hand: Entweder stark <u>oder</u> 10 - 13 FL, solide 6er ♥
2 ♥	X	5		4+4+ ♠/♥, 5 - 10 FL	2 ♠, 3♥/♠ non-forcing zum Spielen 2 NT forcing, fragt nach Stärke und Verteilung	3♣ Max; <b>3♦ Min 5-5; 3♥ Min 4-5; 3♠ Min 5-4</b> Nach 3♠: <b>3♦ Relais; 3♥ Max 4-5 3♠ Max 5-4; 3NT Max 5-5</b>	
2 ♠	X	5		5-5(4) ♠ und Unterfarbe, 5 - 10 FL	3 ♣ fragt nach UF; <b>3♦ / 3♥</b> zum Spielen; nat. 2 NT forcing, fragt nach Stärke und Verteilung	Nach 3 ♠ PaCo; ansonsten Pass oder Hebung <b>3 ♣/♦ Min; 3♥ Max mit ♠; 3♠ Max mit ♦</b>	In 4. Hand: Solide 6er ♠ (10 - 13 FL)
2 NT	X	5		5-5 in Unterfarben, 5 - 10 FL oder ab 16 FL	3 ♣/♦/NT zum Spielen, 3 ♥/♠ forcing	'Feature'	In 4. Hand nur starke Variante
3 ♣		6+		6 - 11 FL, (6+ ♣)	Neue Farbe forcing		
3 ♦		6+		6 - 11 FL, (6+ ♦)	Neue Farbe forcing		
3 ♥		7		5 - 10 FL, (7 ♥)	Neue Farbe forcing		
3 ♠		7		5 - 10 FL, (7 ♠)	Neue Farbe forcing		
3 NT	X	7		Stehende 7er UF	Pass zum Spielen, 4 ♠ = Pa/Co		
<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>							
4 ♣		7+		natürlich (sperrend)	Neue Farbe forcing	RKCB, Antwort 4130, Spiral Scan, gemischte Control Cuebids (AK, Single, Chicane)	
4 ♦		7+		natürlich (sperrend)	Neue Farbe forcing	Exclusion Key Card Assfrage	
4 ♥		7+		zum Spielen	Neue Farbe forcing, 4 NT RKCB	5 NT = 'pick a small slam'	
4 ♠		7+		zum Spielen	Neue Farbe forcing, 4 NT RKCB	4 in UF mit Fit oder implizitem Fit ist unbedingte Assfrage	