

| Gegenreizung und kompetitive Reizung                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)                                                                                                                                                 |
| 1er-Stufe: 8-18 HCP, gute 4er-Farbe möglich                                                                                                                                           |
| 2er-Stufe: 10-18 HCP, 5er-Farbe regelmäßig                                                                                                                                            |
| Reopening: 1er-Stufe ab 6, 2er-Stufe ab 8                                                                                                                                             |
| Antworten: Teilweise Transfers und Fitjumps                                                                                                                                           |
|                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                       |
| 1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)                                                                                                                                    |
| 2. Position: 15-18                                                                                                                                                                    |
| 4. Position: 11-14                                                                                                                                                                    |
| Antworten: Wie auf 1SA-Eröffnung                                                                                                                                                      |
|                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                       |
| Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)                                                                                                                                      |
| Meist schwach und 6er-Länge                                                                                                                                                           |
| In Gefahr gegen Nichtgefahr intermediate (~11-15)                                                                                                                                     |
| 3♣ bzw (1 Karo – 3 Karo) Ghestem Zweifärber in den Oberen                                                                                                                             |
| 2 SA = Zweifärber in den niedrigen                                                                                                                                                    |
| Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)                                                                                                                                 |
| Cue-Bid: Höchste + Niedrigste, mindestens 5-5                                                                                                                                         |
| Sprung Cue-Bid auf 1♥♠: Frage nach Stopper in ♥♠                                                                                                                                      |
|                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                       |
| Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)                                                                                                                                               |
| X: (gegen starken SA) Strafkontra; X: (gegen schwachen SA) Punkte                                                                                                                     |
| 2♣: 4-4+ ♥♠; 2♦: Einfärber in ♥ oder ♠; 2♥♠: 5er+ ♥♠ + 4er+ ♠♠;                                                                                                                       |
| 2SA: 5-5 ♠♠ oder beliebiger starker Zweifärber                                                                                                                                        |
| Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)                                                                                                                                       |
| (Non-)Leaping Michaels auf 4er-Stufe                                                                                                                                                  |
| Gegen 2♦ Multi: X: takeout mit ♥ oder stark;                                                                                                                                          |
| Sonst ist X: take-out-orientiert                                                                                                                                                      |
| 2SA: 15-18, nat                                                                                                                                                                       |
| Gegen 2SA für beide UF: 3♣: T/O, längere ♥ oder gleich lang;                                                                                                                          |
| 3♦: T/O, längere ♠                                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                                                       |
| Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen                                                                                                                                  |
| Gegen starkes/polnisches 1♠: 1SA: ♠+♦; 2♣: ♠ oder ♦+♥; 2♦: ♦ oder ♥+♠; 2♥: ♥ oder ♠+♠; 2♠: ♠ oder ♠+♦; 2SA: ♥+♠; Pass: kann stark sein (insbesondere 15-18 SA) Kontra= takeout für OF |
|                                                                                                                                                                                       |
| Nach Negativ-Kontra des Gegners                                                                                                                                                       |
| XX: stark; 1SA2♠♠(♥): Transfers auch nach 1 OF Eröffnung und                                                                                                                          |
| Info Kontra des Gegners                                                                                                                                                               |
|                                                                                                                                                                                       |

| Ausspiele und Markierung                                                                                               |                          |                           |           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------------------|-----------|
| Ausspiele (grundsätzlich)                                                                                              |                          |                           |           |
|                                                                                                                        | Ausspiel                 | In Partners Farbe         |           |
| Farbe                                                                                                                  | 3./5.                    | 3./5.                     |           |
| NT                                                                                                                     | 4. von dreien Attitude   | 3./5.                     |           |
| nachf.                                                                                                                 | *3./5. durch Dummy       |                           |           |
| Andere: *: 2./4. durch den Alleinspieler(auch von Sequenzen),<br>später: hoch = gerade Restlänge, wenn nicht Lavinthal |                          |                           |           |
| Ausspiele                                                                                                              |                          |                           |           |
| Lead                                                                                                                   | Gegen Farbkontrakte      | Gegen NT                  |           |
| As                                                                                                                     | AKx(xx) (attitude?)      | AKB(xx), Ax               |           |
| König                                                                                                                  | AK, KD(xx), (AKx Länge?) | AKB10(xx), , KDx          |           |
| Dame                                                                                                                   | DB(xx)                   | DBx, DB10(xx), KD109      |           |
| Bube                                                                                                                   | (K)B10(xx)               | B109(x), B108(x), HB10(x) |           |
| 10                                                                                                                     | 10x, 109x                | 109(x), H109(x), 10x      |           |
| 9                                                                                                                      | 9x                       | 9x, 9xx                   |           |
| Hoch-x                                                                                                                 | Xx, FxX                  | Xxx, Xx                   |           |
| Klein-x                                                                                                                | FxX, FxxxX, FxXx, FxxX   | FxX                       |           |
| Reihenfolge der Markierung                                                                                             |                          |                           |           |
|                                                                                                                        | Partners Aussp.          | Gegners Aussp.            | Abwurf    |
| Farbe                                                                                                                  | 1 pos/neg                | Länge/Lavinthal           | pos/neg   |
|                                                                                                                        | 2 Länge/Lavinthal        | Lavinthal                 | Länge     |
|                                                                                                                        | 3 Lavinthal              |                           |           |
| NT                                                                                                                     | 1 niedrig/hoch           | Lavinthal/Länge           | Lavinthal |
|                                                                                                                        | 2 Länge                  | Länge                     | Länge     |
|                                                                                                                        | 3 Lavinthal              | Lavinthal                 |           |
| Markierungen (inklusive Trumpffarbe):                                                                                  |                          |                           |           |
| Niedrig-hoch = gerade = positiv                                                                                        |                          |                           |           |
| Obvious shift erster stich                                                                                             |                          |                           |           |
| Kontras                                                                                                                |                          |                           |           |
| Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)                                                                        |                          |                           |           |
| Tendenz Oberfarbe(n), ab 11; Reopening ab ~8;                                                                          |                          |                           |           |
| Antworten: Sprung in Farbe ~8-11; Cue-Bid: 12+ oder 9+ mit beiden                                                      |                          |                           |           |
| Gegengruppe                                                                                                            |                          |                           |           |
|                                                                                                                        |                          |                           |           |
| Negativ-Kontra, kompetitive Kontras u. weitere (Re-) Kontras                                                           |                          |                           |           |
| Informative Double, Lead Double, Lightner's Double, Negative                                                           |                          |                           |           |
| Double, Non-Lead-Directing Double, Penalty Double, Re-                                                                 |                          |                           |           |
| Opening Double, Responsive Double, Snap Dragon Double, SOS-                                                            |                          |                           |           |
| Redouble, Support (Re-)Double, Take-out Double                                                                         |                          |                           |           |
|                                                                                                                        |                          |                           |           |
|                                                                                                                        |                          |                           |           |
|                                                                                                                        |                          |                           |           |
|                                                                                                                        |                          |                           |           |

| Deutsche Konventionskarte                                       |
|-----------------------------------------------------------------|
| ♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣                                              |
| Kategorie: <u>green</u>                                         |
| Club: <u>BC Schw.Hall</u> Turnier: <u>Bundesliga 2022</u>       |
| Paar: <u>Hagen LOMMEL</u>                                       |
| <u>Hartmut KONDOCH</u>                                          |
| SYSTEM Zusammenfassung                                          |
| Genereller Stil                                                 |
| 1♣: 11 + , mind. 2♣ (kann Karos beinhalten)                     |
| 1♦: 11 + mindestens 4er Länge ausgeglichen, sonst 4+ ♦          |
| 5er Oberfarben                                                  |
|                                                                 |
| 1 SA Eröffnung 15-17 FP                                         |
|                                                                 |
| 2 über 1 Antworten: gameforcing 1 OF – 2 Treff kann Double sein |
| 1 Pik – 2 Coeur nach Forum D)                                   |
| Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern                  |
| Eröffnungen:                                                    |
| 2♣: mindestens beliebiges Semiforcing                           |
| 2♦: Multi (Weak Two in OF oder 20 + 4441)                       |
| 2♥: beide OF mind. 54 5-10                                      |
| 2♠: 5+ ♠, 5+ ♠♦, 5-10 HCP                                       |
| 2SA: 20-21 semibalanced                                         |
| 3 SA = gebrochene 8er UF                                        |
| 4 Treff/Karo gute 4er OF-Eröffnung                              |
| Antworten auf Eröffnung:schwache Sprünge in die 2er Stufe+      |
| schwache Sprunghebungen                                         |
| Sprung in ie 3er Stufe mit neuer Farbe invit mit 6er Länge      |
| 1 Treff – 2 Karo = beide OF 5-5 4-7                             |
|                                                                 |
|                                                                 |
|                                                                 |
|                                                                 |
| Forcing Pass Sequenzen                                          |
| Nach jedem partieforcierendem Gebot; nach jedem natürlichem     |
| Rekontra                                                        |
|                                                                 |
| Wichtige sonstige Bemerkungen                                   |
|                                                                 |
|                                                                 |
|                                                                 |
|                                                                 |
| Bluffs: selten                                                  |
|                                                                 |

| Eröffnung | X wenn künstl. | Min.Anz.Kart. | Neg.-X bis | BESCHREIBUNG                                | ANTWORTEN                                                                                                                                          | WEITERREIZUNG                                                                                           | ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND |
|-----------|----------------|---------------|------------|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| 1 ♣       | X              | 2             |            | 11+, mindestens Doube                       | 1♦: ♥s , 1 ♥: ♠s, 1 ♠: SA 6-9 oder ♦s beliebige ,<br>1SA :10-11, 2OF, 2♦ = 6er 5-8, inverted minors                                                | Ausführen des Transfers :3erLänge, Sprung 4er,<br>2♦ = diverse Hände (reverse oder OF Hebung oder PF ♣) |                              |
| 1 ♦       |                | 4             |            | 10-22, 4+ ♦                                 | Natürliche Antworten, inverted minors,<br>2♥♠: 4-8, 6er ♥♠ ; 3 ♣= 6er ♣ 9-11                                                                       |                                                                                                         |                              |
| 1 ♥       |                | 5             |            | 10-20                                       | 1SA: forcing , 2 über 1 pf , 1♥-2♣ kann Double sein<br>2♥: 8-10, 3er+ ♥; 2SA einl+, 4+ ♥, 3♥ 4-7 4♥                                                | Nach 1SA: 2♣: Double möglich                                                                            | 2♣: Drury; 2♥: 5-8(9)        |
| 1 ♠       |                | 5             |            | 10-20                                       | 1SA: forcing; 2♠: 8-10, 3er+ ♠; 2SA: 4+ ♠                                                                                                          | Nach 1SA: 2♣ kann Double sein                                                                           | 2♣: Drury; 2♠: 5-8(9)        |
| 1 SA      |                |               |            | 15-17 FP,<br>Semibalanced möglich           | 2♣: nonforcing-Stayman (verspricht kein 4er ♥♠)<br>2♦♥: Transfers; 2♠: a) einl+, ausgeglichen<br>b) zum Spielen in 3♣♦ c) (31)(54), Partieforscing | Nach 2♣: 2SA: Minimum; 3♣: Maximum                                                                      |                              |
| 2 ♣       | X              |               |            | Mindestens bel. Semiforscing                | 2♦: Relay                                                                                                                                          |                                                                                                         |                              |
| 2 ♦       | X              | 0             |            | 5+ ♥ oder 5+ ♠, 5-10 HCP<br>Oder 4441 ab 20 | 2♥: pass/correct; 2♠: einladend gegenüber 5er+ ♥;<br>2SA: starkes Relay; 3♥: pass/corr;<br>4♣: fordert zu Transfer auf 4♦: Fordert Farbe           | Nach 2SA: 3♣: Minimum, 5er+ ♥; 3♦: Minimum, 5er+ ♠<br>3♥: Max♠; 3♠: Max ♥                               |                              |
| 2 ♥       | X              | 3             |            | Beide OF mind. 54 5-10 HCP                  | OF Gebote taktisch 2SA: einl+ Relay;                                                                                                               | Nach 2SA: 3♣: ♥ länger, 3♦ ♠ länger, 3♥ 55 Min                                                          |                              |
| 2 ♠       | X              | 5             |            | 5+ ♠ und 5+ ♣♦, 5-10 HCP                    | 3♣4♣♦5♠: pass/correct; 3♠: Verlängerung der<br>Sperre, 2SA: starkes Relay, 3♦ invit ♥, 3♥: Inv♠;                                                   |                                                                                                         |                              |
| 2 SA      | X              | 0             |            | 20-21 mind. Semibalanced                    | 3♣=puppet , 3♦ xfer♥, 3♥ xfer ♠ 3 ♠ xfer 3 SA<br>3 SA 5♠+4♥, 4♣♥, 4♦ xfer ♠, 4 ♥♠ to play                                                          |                                                                                                         |                              |
| 3 ♣       |                | 6             |            | Preemptiv                                   | 3♦: Frage nach 3er ♥♠; 4♦: RKCB                                                                                                                    | 3♥: 3er ♥; 3♠: 3er ♠; 3SA, 4 Treff: kein 3er ♥♠                                                         |                              |
| 3 ♦       |                | 6             |            | Preemptiv                                   | 4♣: RKCB                                                                                                                                           |                                                                                                         |                              |
| 3 ♥       |                | 6             |            | Preemptiv                                   | 4♣: RKCB                                                                                                                                           |                                                                                                         |                              |
| 3 ♠       |                | 6             |            | Preemptiv                                   | 4♣: RKCB                                                                                                                                           |                                                                                                         |                              |
| 3 SA      | X              | 0             |            | Sperre mit einer 7er+ Unterfarbe            | 4♣♦: pass/correct                                                                                                                                  | Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)                                                           |                              |
| 4 ♣       | X              | 0             |            | stehendes 7er+ ♥, 8 Stiche                  | 4♥: zum Spielen                                                                                                                                    | RKCB, Exclusion RKCB, DOPI-ROPI, Cue-Bids (1.+2.-Rundenkontrolle)                                       |                              |
| 4 ♦       | X              | 0             |            | stehendes 7er+ ♠, 8 Stiche                  | 4♠: zum Spielen                                                                                                                                    |                                                                                                         |                              |
| 4 ♥       | X              | 7             |            | nicht stehendes 7er+ ♥                      |                                                                                                                                                    |                                                                                                         |                              |
| 4 ♠       | X              | 7             |            | nicht stehendes 7er+ ♠                      |                                                                                                                                                    |                                                                                                         |                              |