

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
solide, gute 4er Farbe möglich
Antworten auf 1er Stufe forcing, auf 2er Stufe non-forcing, konstruktiv
Reopening: häufiger schlechte Farben
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
4er OF & 5er UF, 10-16; nach 1UF: 2UF relay, 2♥♠ to play
2NT einl. mit UF-fit, 3aUF preemptiv, 3UF Stopper?
nach 1OF: 2UF pass or correct, 2OF relay, 2NT einl. mit 3UF pass or correct, preemptiv
Reopening: 11-14 nach 1UF, 12-16 nach 1OF → natürlich
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Schwach, aggressiv Antworten: 2SA relay
ohne fit, Cue relay mit fit, neue Farbe nonforcing
2SA: 5/5 beiden niedrigsten ungereizten, schwach oder
Sehr spielstichstark Reopening: 19-20 balanced
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cuebid Zweifärber mit höchster ungereizter Farbe
im Sprung Frage nach Stopper
Reopening beliebiger starker Zweifaerber
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
2♣ Oberfarben, 2♦♥♠ nat.
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
X takeout (verneint starken Einfärber); 2NT 16-18; leaping Michaels; Cue beide OF (nach UF) oder Frage nach Stopper
gegen Multi / beide OF: X takeout gegen ♠; pass dann X takeout gegen ♥, 3♥♠ starker Einfärber 3NT UF, 4♣
Leaping Michaels
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Destruktive Zwischenreizung, X balanced
1er Eröffnungen: 1SA Zweifärber mit Pik, 2SA
Zweifärber ohne Pik
2er Eröffnungen: SA-Gebote beliebige Zweifärber
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Transfers von 1SA bis 2 unter eröffneter Farbe, zeigt
6er schwach oder 5er, mindestens einladend
Rekontra ab 10 ohne Fit

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	2./4. Attitude	2./4.	
SA	2./4. Attitude	2./4.	
nachf.	Ursprungslänge	Ursprungslänge	
Andere: Hoch von xxx			
Lavinthal in selbst gereizter 5er-Farbe			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AK(..)	AK(..)	
König	KD(..)	fordert Deblockade	
Dame	DB(..)	(A)DB(..) KD(..)	
Bube	(K)B10(..)	(A/K)B10(..)	
10	(F)109(..) F10x	(F)109(..) F10x	
9	F9x 9xx	F9x 9xx(..)	
Hoch-x	Xxx FXx	FXx (x)X(..)	
Klein-x	FxxX(..) xxxX(..)	FFxX(..) FxxX(..)	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 pos./neg.	Lavinthal	pos./neg.
	2 Länge	Länge	
	3 Lavinthal		
NT	1 pos./neg.	Länge	pos./neg.
	2 Länge	Lavinthal	
	3 Lavinthal		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
niedrig-hoch			
Smith-Peter hoch positiv (nur gegen NT)			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
natürlich, 11+, enthält auch starken SA			
Reopening: 8+			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativkontra bis 4♥			
Supportkontra/-rekontra bis 2 in gereizter Farbe			
Gametrykontra			
Responsivekontra			

Deutsche Konventionskarte
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣
Kategorie: _____
Club: <u>BC Oldenburg</u> Turnier: <u>Bundesliga</u>
Paar: <u>Fabian von Löbbcke</u>
<u>Dirk Sanne</u>
SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil
5er OF, solide
Preempts aggressiv
1 SA Eröffnung:12-14, in NG gute 11 möglich
2 über 1 Antworten: Gameforcing
künstlich nach Eröffnung in 3. oder 4. Hand
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2♦ Multi
2♥ schwach mit beiden Oberfarben
2♠ 5er ♠ 5er Unterfarbe schwach
2SA 5er ♥ 5er Unterfarbe schwach
3SA 7er Oberfarbe 4-4,5 Verlierer
1♣♦ - 2♥♠ 6♥♠ 4-7
1♣ - 2♦ Fit 7-9, 1♦ - 3♣ Fit,7-9
1♥ - 1♠ 0-4♠ 5-11
1♥ - 1SA 5♠ 5+
Auf 1♥♠-Eröffnungen sind Sprünge künstliche Hebungen
2er Stufe künstlich nach 1♥♠-Eröffnung in 3./4. Hand
Transfers in vielen kompetitiven Situationen
1SA Gegenreizung: 4er Oberfarbe & 5er Unterfarbe, 10-16
Forcing Pass Sequenzen
Wichtige sonstige Bemerkungen
Bluffs

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♠		3	4♥	natürlich	Walsh, 1SA 8-10, 2♣ Fit ab 10, 2♦ Fit 7-9, 2♥♠ 6er 4-7, 3♣ Fit 0-6, 3♦♥♠ Splinter	1OF unbalanced, 1SA 15-18 balanced oder 6er♣ 3erOF (→ 2♣ GF-Relay, 2♦ einl. Relay), 2♦ ab 16, 4.Farbe GF, niedrigste neue Farbe vom Responder Relay, mind einl.	Alle partieforzierenden Reizungen sind nur noch einladend
1 ♦		3	4♥	natürlich oder 4♦5♣ 11-15	2♦ Fit ab 10, 2♥♠ 6er 4-7 3♣ Fit 7-9, 3♥♠4♣ Splinter	Wie nach 1♣	wie 1♣
1 ♥		5	4♥	natürlich	1♠ 0-4♠ 5-12, 1SA 5♠ 5+, 2♣♦ GF, 2♥ 8-10, 2♠ Minisplinter in UF, 2SA Fit einl., 3♣ Pikminisplinter, 3♦ Fit balanced 7-9, 3♥ Fit 0-6, 3♠4♣♦ Splinter	1SA 4♠, 2♣♦ kann 3er sein (→ 2♦ relay) nach 2/1: 2SA 5332, Hebung Fit Minimum, 3♥ solide Farbe (→ Cuebids)	1♠ 5-11, kein 3er ♥, 2♣ UFEin- oder Zweifärber, einl., Transferhebung mit Fit ab 8, 2OF 4-7 3er Anschluss
1 ♠		5	4♥	natürlich	1SA 5-12 forcing, sonst wie nach 1♥	Wie nach 1♥	1SA 5-11 nonforcing kein 3er ♠, 2♦ ab 5, 5+ ♥, sonst wie nach 1♥
1 SA		-	3♠	12-14 balanced, in NG auch gute 11 möglich	2♣ Nonf. Stayman, 2♥ Transfer, 2♠ einl. mit 6er UF oder beide UF Schlemminteresse oder bedingte Asfrage für UF, 2SA einl., 3♣♦ to play, 3♥♠ 3er ♥♠ mit Single ♠♥ GF, 4♣♦ RKCB	Nach Transfer: Re-Transfers auf Nebenfarben	-
2 ♠	X	0	-	Bel. Semiforcing, Gameforcing OF, 21-22/25-26 balanced	2♦ Relay, 2♥♠ to play ggü Semiforcing, 2SA 6+♠, 3♣ 6+♦, 3♦ 5♠5♥	2♥♠ natürlich, 2SA 21-22, 3♣ natürlich (→ 3♦ Stayman), 3♦ natürlich ohne 4er ♥♠, 3♥♠ 4er mit längeren ♦, 3SA 25-26	-
2 ♦	X	0	-	Multi: Weak Two in ♥ oder ♠, 23-24/27-28 balanced, Gameforcing in ♣ oder ♦	2♥♠ 3♥♠ pass or correct, 2SA Relay, 3♣♦ natürlich forcing, 3SA to play, 4♣ Transferiere deine Oberfarbe, 4♦ reize deine Oberfarbe	nach 2SA: 3♣ Min (→ 3♦ Relay GF), 3♦ Max schlechte ♥, 3♥ Max schlechte ♠, 3♠ Max gute ♥, 3SA Max gute ♠	-
2 ♥	X	4	-	44 in ♥♠ 5-10, wenn 44 dann Maximum	2♠3♥♠4♥♠ to play, 2SA Relay, 3♣♦ natürlich nonforcing, 3SA to play, 4♣ ♥-RKCB, 4♦ ♠-RKCB	nach 2SA: 3♣ Min (→ 3♦ fragt, system on), 3♦ 44, 3♥ 5♥4♠ Max, 3♠ 5♠4♥ Max, 4♣ Kürze 55, 4♦ Kürze 55	-
2 ♠	X	5	-	5♠ 5♣♦ 5-10 in 3. Hand auch 4er ♠♦ möglich	2SA Relay, 3♣♦ pass or correct, 3♥ forcing, 3♠ preemptive, 3SA ♠-Fit GF	nach 2SA: 3♣ ♣, 3♦ ♦ → 3♥♠ natürlich einl., 4UF UF-RKCB nach 3♥: 3SA kein Fit, 4♣♦ Fit, Kürze nach 3SA: 4♣ 5er♣, 4♦♥ 5er ♦ mit ♠♥-Kürze	-
2 SA	X	-	-	5♥ 5♣♦, 5-10	3♣ pass or correct, 3♦ Relay, 3♥ to play, 3♠ natürlich forcing, 3SA ♥-Fit GF	nach 3♦: 3♥ ♣, 3♠ ♦ Min, 3NT ♦ Max → 3♠ einl. 4UF RKCB nach 3♠: 3SA kein Fit, 4♣♦ Fit, Kürze nach 3SA: 4♣ 5er♣, 4♦♥ 5er ♦ mit ♠♠-Kürze	-
3 ♣		5	-	Preempt 5-10	3♦♥♠ nat. forcing, 4♣ preemptive, 4♦ RKCB		-
3 ♦		5	-	Preempt 5-10	3♥♠ nat. forcing, 4♣ RKCB, 4♦ preemptive		-
3 ♥		6	-	Preempt 5-10	3SA/4♥ to play, Rest nat. forcing		-
3 ♠		6	-	Preempt 5-10	3SA/4♠ to play, Rest nat. forcing		-
3 SA	X	-	-	7er ♥♠, 4-4,5 Verlierer	4♣ Transferiere deine Farbe, 4♦ Reize deine Farbe	<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4 ♣		6		Preempt	4SA RKCB	RKCB (30-41-2ohne-2mit), Forcing Pass verneint klares Gebot oder Schlemminteresse	
4 ♦		6		Preempt	4SA RKCB		
4 ♥		6	-	Preempt	4SA RKCB		
4 ♠		6	-	Preempt	4SA RKCB		
4 SA	X	-	-	platzierte Asfrage	5♣ keins 5♦♥♠SA ♦♥♠♣-As, 6er Stufe CRASH		