

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
normal
selten 4er Farbe
Resp: 1/2er Stufe = konstruktiv, nonforcing
Cue bid = mind. einladend
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos.: 15 – 18 Pkt. => Farbüberruf = Stayman sonst natürlich
4. Pos.: 12 – 14 Pkt.
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
weak jumps
1 UF - 2 SA = beide OF
1 OF - 2 SA = beide UF
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
1♣/♦ - 2♣/♦ = ♦/♣ + OF
1♥/♠ - 2♥/♠ = ♠/♥ + UF
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
X = Punkte    2♣ = ♥ + UF    2♦ = ♠ + Andere
2♥/♠ = 6+♥/♠
2 SA = beide UF    3♣/♦ = natürlich
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Informations X
2 SA = 16 – 18 Pkt.
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
X = ♣ + ♥
1/2/3 SA = ♣ + ♥ oder ♦ + ♠ (nicht bei 1 SA)
Farbe = Einfärber nächste Farbe oder Zweifärber in den anderen Farben
Nach Negativ-Kontra des Gegners
XX = 10+, 1er Stufe = forcing, 2er Stufe = nonforcing
Truscott
Farbhebung = schwach, Sprunghebung = preemptiv
<b>Ausspiele und Markierung</b>

Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./ 5.	3./ 5.	
NT	3./ 5.	3./ 5.	
nachf.	attitude	attitude	
Andere:			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AKx(x), Axx(x)	AKxx(x)	
König	KD(x)x, AK	King to unblock	
Dame	DB10x,DB(x)x, Dx	DB10xx, KD(x)x	
Bube	B10xx, KB10x, Bx	B10 9x	
10	10 9xx, K10 9x, 10x	10 9x(x)x	
9	98xx(x), 9x	9x(x)x	
Hoch-x	Double	Double	
Klein-x	3./ 5.	3./ 5.	
Reihenfolge der Markierung			
	Partn. Aussp	Gegn. Aussp.	1. Abwurf
Farbe	1 n = positiv	n = gerade	Italienisch
	2 n = gerade	suit pref.	n = gerade
	3		
NT	1 n = positiv	n = gerade	Italienisch
	2 n = gerade	suit pref.	n = gerade
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Tendenz Oberfarbe mit 12 – 17 Pkt. oder ab 18 Pkt. beliebige Verteilung			
Resp: Sprünge konstruktiv, 9 – 11 Pkt. Cue-bid ab 12 Pkt.			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negative X bis 4♥			
Competitive X bis 4♥			

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie	
Club:	Turnier:
Paar:	X – Y (Notfallkarte)
SYSTEM Zusammenfassung	
Genereller Stil	
Better Minor	
1 SA Eröffnung: 15 – 17 Pkt. (5er OF, 5:4:2:2, 6 er möglich)	
2 über 1 Antworten: forcing	
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern	
2♣ = Gameforcing	
2♦ = Multi: Weak two in Oberfarbe Semiforcing in UF	
2♥ = 5:5 in ♥ + einer UF => 5 – 11 Pkt.	
2♠ = 5:5 in ♠ + einer UF => 5 – 11 Pkt.	
Forcing Pass Sequenzen	
nach Zwischenreizung	=> nicht zwingend
nach 1SA - x - ? - pass	=> nicht zwingend
Wichtige sonstige Bemerkungen	
Bluffs selten	

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3	4 ♥	natürlich	weak jumps (4-7 Pkt.)	2 SA = Ogyste	
1 ♦		3	4 ♥	natürlich	weak jumps (4-7 Pkt.)	2 SA = Ogyste	
1 ♥		5	4 ♥	natürlich	Mini Splinter, Splinter, 3 SA = 3er ♥,		
					2 SA Jacoby	3er Stufe = Single echt, 3 ♥ = ab 16 Pkt.	
1 ♠		5	4 ♥	natürlich	Mini Splinter, Splinter, 3 SA = 3er ♠,		
					2 SA Jacoby	3er Stufe = Single echt, 3 ♠ = ab 16 Pkt.	
1 SA				15 – 17 Pkt. (5er OF, 5 :4 :2 :2, 6er UF möglich)	Stayman und Transfere, 2♠ = Min. / Max.		
					2 SA = Einladung mit UF	3 ♣/♦ = schlechtere UF	
					3 ♣/♦ = schwach, 3♥/♠ = KCBW		
2 ♣	X		4 ♥	Gameforcing (95%)	2♦ = 0 – 6 Pkt.		
					2♠ = ab 7 Pkt. mit SA - Verteilung		
					2 SA = ab 7 Pkt. mit 5er ♠		
2 ♦	X			weak two in OF	2♥ = Relay	pass / 2 ♠ = weak two	
				Semiforcing in UF	2♠ = Relay mit Interesse an ♥	3 ♥ = Minimum, 4 ♥ = Maximum	
					2 SA = forcing Relay	3 ♣/♦ = Min. ♥/♠, 3 ♥/♠ = Max. ♠/♥	
2 ♥	X			5 :5 in ♥ + einer UF mit 5 – 11 Pkt.	2 SA = forcing Relay	3 ♣/♦ = Min. ♣/♦+♥, 3 ♥/♠ = Max. ♣/♦+♥	
					3♣ = Relay		
2 ♠	X			5 :5 in ♠ + einer UF mit 5 – 11 Pkt.	2 SA = forcing Relay	3 ♣/♦ = Min. ♣/♦+♠, 3 ♥/♠ = Max. ♣/♦+♠	
					3♣ = Relay		
2 SA				20 – 22 Pkt. (5er OF, 5 :4 :2 :2, 6er UF möglich)	3♣ = mod. Baron	3♦ = keine 5er OF, 3 SA = keine 5er und 4er OF	
					3♦/♥ = Transfers		
					3♠ = 5er ♠ + 4er ♥		
3 ♣		6		preempt			
3 ♦		6		preempt			
3 ♥		6/7		preempt			
3 ♠		6/7		preempt			
3 SA	X			Gambling		Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣		7/8		preempt		KCBW (3/0 - 4/1 – 2/5 ohne Trumpf-Dame)	
4 ♦		7/8		preempt		forcing Fit-Hebung in UF = KCBW	
4♥/♠		6+		zum Spielen		Dopi – Ropi, DEPO	

