

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
1-er Stufe: 8 – 17, (4) 5+ neue Farbe = forcing auf 1-er und 3-er Stufe, nonforcing auf 2-er Stufe
2-er Stufe: 10 – 17, 5 + neue Farbe = forcing auf 3-er, nonforcing auf 2-er Stufe
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Pos. 15 – 17, Antworten: nach UF-EÖ: System on, Nach OF-EÖ: Transfers
4. Pos. 15 – 17 auf UF, 11 – 14 auf OF, Antw.: wie oben
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Weak-jumps, neue Farbe = Forcing
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
1 ♠-2 ♦ =OF, 1 ♠/♦ 2 SA = ♦/♣ + ♥, 1 ♠-2 ♣: ♦ / ♠
1 ♦-2 ♦ = ♣ / ♠, 1 ♦-3 ♦ = OF, 1 ♠-3 ♣ natürlich
Michaels auf OF
1 M – 3 M : Frage nach Stopper
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Crowhurst: 2 ♣=beide OF, 2 ♦=Einfärber OF,
2 ♥/♠=♥/♠+ UF, 2 SA=UF X=Straf-x gg schwachen SA
X = 5+UF +4-er OF gg. Starken SA
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Pos. Harvey, 4. Pos.: optional X
3 X – 4 X : 2-Färber
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
X = 3-Färber rote Kürze, 1 ♦ = 3-Färber schwarze Kürze
1 SA = Einfärber ohne ♣, 2 ♣ = ♣,
2 ♦ = beide OF, 2 ♥/♠= ♥/♠ + UF, 2 SA = UF
Gegen Multi: = kurze Oberfarbe
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Neue Farbe forcing auf 1-er und 3-er Stufe
Support XX bis 3 ♥

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	3./5.	3./5.	
nachf.	3./5.	3./5.	
Andere: 4. wenn 3. zu teuer. 2./4. durch Alleinspieler			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	A K x, A x	A K x x x, A K D	
König	K D (x, x), K X	K D B (x), K D 10 (x)	
Dame	D B (x, x), D x	D B 10 (x), D B 9 (x)	
Bube	(A)(K) B 10 (x, x), B x	(A)(K) B 10 9 (x), B 10	
10	(H) 10 9 (x, x) 10 x	(H) 10 9 8 (x)	
9	1./3./5.	1./3./5.	
Hoch-x	hoch	hoch	
Klein-x	hoch	hoch	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners	Gegners	Abwurf
Farbe	1 Länge	Länge	Lavinthal
	2 Zumarken	Lavinthal	
	3 Lavinthal		
NT	1 Länge	Länge	Lavinthal
	2 Zumarken	Lavinthal	
	3 Lavinthal		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Hoch-niedrig, Trumpf-Echo			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
X = Tendenz OF oder stark, Antworten = natürlich			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Negativ X auf UF bis 3 ♠, auf OF bis 4 ♦			
Responsive X bis 3 ♥			
Support X bis 3 ♥			
Competitive X bis 3 ♦			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie

Club: Bonn Turnier: BL 2020

Paar: Frau Vogt
Herr Fresen

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

4-er Farben

1 SA Eröffnung: 11 – 14 F

2 über 1 Antworten: forcing bis 2 SA

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2 ♦ = Multi

2 ♥ = 2-Färber ♥ und weitere Farbe, 5 – 10

2 ♠ = 2-Färber ♠ und Unterfarbe, 5 – 10

2 SA = 2-Färber Unterfarben 5 - 10

Forcing Pass Sequenzen

Wichtige sonstige Bemerkungen

Lebensohl auch nach (2OF) – x oder (1OF) – x – (2OF)

Bluffs selten

Eröffnung	X we nn kü nst lich	Min. Kar ten län ge	Ne g. X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		4	3 P	11 - 22	Inverted minors, natürlich, Sprünge stark	Farbreizung zeigt Stopper nach inverted	Fit jumps
						3./4. Farbe forcing, natürlich	
1 ♦		4	3 P	11-22	Inverted minors, natürlich, Sprünge stark	Wie nach 1 ♣	Fit jumps
1 ♥		4	4 K	11 - 22	2 SA = mind. einladend oder ab 15	3 in neuer Farbe = Kürze, kein minimum	Fit jumps
					3 SA = Anschluss 12 – 14 ausgeglichen		
					Sprunghebung=unbalanced	long- suit trial-bids	
1 ♠		4	4 K	11 - 22	wie auf 1 ♥	wie auf 1 ♥	Fit jumps
1 SA				11 - 14	Stayman, Transfers, ,	nach UF-Transfer neue Farbe Kürze	
					Lebensohl, Gerber	2♣-2♦-2♠ fragt -> 2nt min	
					4 ♦ = 5/5 in OF, 3-er Stufe = stark		
2 ♣	✓			mind. Semiforcing OF oder SA 23- 24 / 27- 28	2 ♦ =neg. 2 ♥ = 8+, unbalanced, 2 ♠= 8+balanced, 2 SA=6+♠'s, mind. 2 Topfig. , 3 ♣/♦/♥= 6+ mind. 2 Topfiguren	nach SA - Rebid : Puppet Stayman mod., Transfers, 3♠ UF	
2 ♦	✓			weak two Oberfarbe oder	2 ♥ = relais, 2 ♠ = einladend in ♥	nach SA - Rebid : Puppet Stayman mod., Transfers, 3♠ UF	
				Semiforcing Unterfarbe	2 SA = forcing, 3UF nf.	3 ♣=min. ♥, 3 ♦=min. ♠, 3 ♥=max ♠	
				oder SA 20 – 22 / 25 - 26		3 ♠=max.♥, 3 SA=20-22, 4 in UF = semiforcing	
2 ♥		5		5 – 10, 5+ ♥, 5 + ?	2 ♠ = p/c, 2 SA=forcing, 3 ♣=p/c	nach 2 SA : 3 ♣ = ♥/♣, 3 ♦ =♥/♦,	
					3 ♦=einladend ♥, 3 ♥= barrage	3 ♥=♥/♠ min, 3 ♠=♥/♠ max.	
					3 ♠=Abschluss, 4 UF= splinter		
2 ♠		5		5 – 10, 5 + ♠ + 5 + UF	2 SA=forcing, 3 ♣=p/c, 3 ♦ = einl. ♠	nach 2 SA: 3 ♣ = ♠/♣ min, 3 ♦ = ♠/♦ min,	
					3 SA, 3/4 ♥ = Abschluss, 4 ♣= p/c	3 ♥ = 6-er ♠ max, 3 ♠ = ♠/♣ max., 3 SA=♠/♦ max	
					4 ♦ = Splinter, 3 ♠ = barrage		

2 SA			5 – 10, 5 +/5 + Unterfarben	Unterfarben = Abschluss, 3 ♥ = forcing	3 ♠ = 5/5 min, 3 SA = 5/5 max., 4 ♣/♦ = 6/5, 4 ♥ = 0/3/5/5, 4 ♠ = 3/0/5/5	
3 ♣		6	barrage	neue Farbe = forcing		
3 ♦		6	barrage	neue Farbe = forcing		
3 ♥		6	barrage	neue Farbe = forcing		
3 ♠		6	barrage	neue Farbe = forcing		
3 SA		6	steh. UF ohne Nebenwert	4 ♣ = p/c, 4 ♦ = forcing	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣		7	barrage		RKCB (03/14/25/2+), Splinter, Gerber, Josephine, DOPI-Ropi	
4 ♦		7	barrage			