

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Meist 5er Farbe , Pu.: 9/10 – 15/16
4.Hd ab 8 Pu. , mind 5er
Farbwechsel F1, non-forcing auf 2er-Stufe
Nach OF des Partners : Cuebid = mind. einl. mit Fit
Nach UF des Partners : Cuebid = ? nach Stopper
Sprunghebungen : TNT , nicht einl.
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2.Hd 15-18 : weiter wie SA-Erö (Stayman , Transfer )
4.Hd 10-14 : weiter <b>nat.</b> / 2SA 19-21 (Stay , Transf )
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Weak jump mind. 6er, Pu.: 5-10
2SA = 55 in den niedrigen Restf.
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Michaels (55 , höchste freie Farbe ist Ankerfarbe)
Sprungcuebid=steh.UF ? nach Stopper
(bei UF abhängig von Erö-Bedeutung)
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Gromöller: 2T= a) eine UF b) beide OF c) 4er P + 5/6er UF
2K = eine 6er OF (→ wie Multi) oder starker 2-Färber
2OF=5er+4erUF / 2SA=UFn / 3F=weak jump
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Harvey ↔ schwarz "Straf"-kontra , nächste UF = INFO
↔ rot Infokontra , Farben nat
Nach schwachen 2er-Starts und kontra : Rubensohl
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Farben und * sind konstruktiv
1SA = mehrdeutige Gromöller-Variante ( wie2T s.o.)
ab 2K Gromöller
Nach Negativ-Kontra des Gegners

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3. / 5.	3. / 5.	
NT	3. / 5.	3. / 5. <b>xx</b>	
nachf.	3. / 5.	3. / 5.	
Andere: 10 oder 9 1./3. , <b>xx</b> , <b>xxx</b>			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	<b>A</b> Kxx	<b>A</b> Kx, <b>A</b> K <b>xx</b> , <b>A</b> x	
König	<b>A</b> K, <b>K</b> Dxx, <b>K</b> x, K	<b>A</b> K, <b>K</b> Dxx	
Dame	<b>D</b> Bxx, <b>D</b> x, D	<b>D</b> B10x, <b>D</b> Bx	
Bube	<b>B</b> 10xx, <b>B</b> x, B	<b>B</b> 109x, <b>B</b> 10x	
10	<b>1</b> 09xx, KB <b>1</b> 0x	<b>1</b> 09 <b>xx</b> , AB <b>1</b> 0xx, KB <b>1</b> 0x	
9	<b>9</b> x, K <b>1</b> 0 <b>9</b> x, D <b>1</b> 0 <b>9</b> x	A <b>1</b> 0 <b>9</b> xx, K <b>1</b> 0 <b>9</b> x, D <b>1</b> 0 <b>9</b> x	
Hoch-x	<b>1</b> 0x, <b>xx</b>	<b>xx</b>	
Klein-x	8 <b>4</b> 2, 9 <b>7</b> 4 <b>2</b>		
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Länge	Länge	klein=pos.
	2 pos./neg.	Lavinthal	hoch=neg.
	3 Lavinthal		K=KDB usw.
NT	1 pos./neg.	Länge	Lavinthal
	2 Lavinthal		
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Meist Länge , in Atout=Lavinthal			
Smith-Peter im SA (niedrig=pos.)			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Andere OF(n) oder stark			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
bis 3P nach Farbe			

Deutsche Konventionskarte
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣
Kategorie: 18.11.13
Club: <b>BTC Dortmund</b> Turnier: 3. BL 2010
Paar: Stefan Behn
Dirk Nedler
SYSTEM Zusammenfassung
Genereller Stil: Swiss-ACOL
1 SA Eröffnung: 12-14
2 über 1 Antworten: ab 10
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2K Multi a) SA 21-22
b) Semiforcing in T oder K oder P
c) weak-2 in Coeur
2P weak 6er , 5-10 (in 3.Hd ev. gute 5er)
Forcing Pass Sequenzen
Wichtige sonstige Bemerkungen
Bluffs

E r öf fn u n	k ü n s t l .	M i n - A n z	N e g - X	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 T		3	3P	11-20 (nur 3er bei 4-3-3-3 mit 4er Pik ab 15)	1OF 4er ab 6 ; 1SA 6-9/10 ; 2OF 6er 0-5 ; 2T inverted ; 3T=schwach 3OF=Splinter ; 2K=8/9 Treffhebung		
1 K		4	3P	11-20	2K=inverted ; 2OF 6er 0-5 ; 3OF=Splinter 3T=8/9 Karohebung		
1 C		4	3P	11-20	3C=schwach ; 2SA=mindestens einladend mit Fit Mini + Maxi – Splinter ; 3SA=Fit ohne Kürze	1C - 2UF - 3UF nf ; Romex nach 2C ; Kürzen nach 2SA	
1 P		5	3P	11-20	3P=schwach ; 2SA=mindestens einladend mit Fit Mini + Maxi – Splinter ; 3SA=Fit ohne Kürze	1P - 2F - 3F nf ; Romex nach 2P ; Kürzen nach 2SA	
1 SA		-		12-14 i.d.R. keine 5er OF	2T=Stay auch 54OF einl. ; 2K=Trf o. einl. o. 45-- PF 2P=Trf zu Treff ; 2SA=Trf zu Karo ; 3UF=to play 3OF=3er in4333 PF (4er=a.OF)	Nach ZWR Rubensohl (nach 2T ist kontra Stayman , Rest ungestört)	
2 T	X	–	3P	PF oder SA ab 23( jede 5er F. möglich )	2K=0-6 ; Farbe = 5er ab 7 2SA = 7-9 ; 3SA = 10/11		
2 K	X	–	3P	a) SA 21/22 (jede 5er möglich) b) SF Treff o. Karo o. Pik c) Weak-2 in Coeur 5-10	2C = nf-Relay ; 2P = nat. , F1 2SA = F1 → min,max,min,max (-,-,+,+ Atout) 3UF = nF ; 3C = preemptiv für Coeur	Nach 2SA : Puppet + Transfer ; 3P=54--	
2 C		6	3P	SF in Coeur , passbar	2SA = waiting oder stark ohne Fit , 3SA = to play 3C = stark mit Fit		
2 P	X	6	-	Weak-2 , 5-10 Pu.	2SA=F1 → min,max,min,max (-,-,+,+ Atout) 3P=sperrend		
2 SA		-	-	19-20 , jede 5er F. möglich	3T=Puppet ; 3K,C=Transfer ; 3P=54--	Puppet 3T : 3K=mind.eine 4erOF ; 3OF=5er ; 3SA sonst 3T-3K : 3C=4er Pik oder keine OF , 3P=4er C , 3SA=44--	
3 T		6/7	-	2 Tops in 1./2. Hand	4T=sperrend ; 4K=RKCB		
3 K		6/7	-	2 Tops in 1./2. Hand	4K=sperrend ; 4T=RKCB		
3 C		7	-		4T=		
3 P		7	-		4T=		
3 SA	X	-	-	Steh. 7/8er UF ohne Seit..A/K	4T=Relay / 4K= ? nach Single	<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4 T		8	-	Preemptiv		RKCB mit scanning ; Splinter	
4 K		8	-	Preemptiv			