

KOMPETITIVE REIZUNG UND GEGENREIZUNG	
<b>GEGENREIZUNG</b> (Stil, Antworten, Wiederbelebung)	
1er-Stufe 6-18 HCP	
2er-Stufe = 8-18 HCP, gute Farbe oder eher gute Hand	
➔ cue gute Hand meist mit Fit, jump cue = mixed raise	
Sprunghebung preempt, Sprung neue Farbe nat GF	
Neue Farbe 2/1 nf.	
<b>1SA-GEGENREIZUNG</b> (2./4.Hand, Antw., Wiederbelebung)	
2.Position:15-18 HCP	
4.Position: gg. (1OF p p) 12-16, gg. (1UF p p) 15-18	
Antworten: System On	
<b>SPRUNGGEGENREIZUNG</b> (Stil; Antworten; Unusual NT)	
Schwache Sprünge , Ghestem mit bel. Stärke (Eröffnung+)	
(1any) 2NT die niedrigsten, (1x) 2x die extremen	
(1OF) 3♣ / (1♣) 3♣ / (1♦) 3♦ die beiden höchsten	
<b>DIREKTE UND SPRUNG-CUE BIDS</b> (Stil:Antw..Wiederbel.)	
Cue: Ghestem (höchste und niedrigste Restfarbe)	
1x pass 1y 2y NAT	
1x pass 1y 2x NAT (falls x<5 Karten)	
Sprung-Überruf = fragt nach Stopper	
<b>GEGEN SA-ERÖFFNUNG</b>	
X stark constructive vs. wk NT, obstr. vs strong	
2♣ 4♥ / 4♠ oder 4♥ / 5UF	
2♦ 4♠ / 5UF	
2♥/♠ nat 2NT 55 UFs	
3♣/♦ nat, variabel 3♥/♠ nat, variabel (eher schwach)	
<b>GEGEN PREEMPTS</b>	
3cue stopper? 4♣/♦ leaping michaels	
2NT 15-18	
X neg, higher levels points 2+M 4M = m+m or 3-suiter	
<b>GEGEN KÜNSTLICHE ODER STARKE ERÖFFNUNGEN</b>	
gegen a ) starkes ♣ oder (b) Polnisch ♣ (auch nach 1♣-1♦):	
pass kann stark sein X = t/o gg ♣	
1♦/1OF/2♣ Canapé (3+OF / 4+UF) + unbekannte 5+ Farbe	
Antworten: Step1 = POC, 1SA = positiv, fragt nach Farbe	
1SA = ♦ + OF (mind. 55 auf 1♣, 4+♦/5+OF nach 1♣-1♦)	
2♦ 55+OFs 2OF 6+OF, 0-2 aOF 5-12	
2NT 55+UFs 3x = PRE	
<b>NACH GEGNERISCHEM TAKEOUT - KONTRA</b>	
1♣ (X): XX = 5-7 HCP, 1♦ = 8-11 any, Rest = Nat., pf.	
1♦ (X): XX = 4+♥, 1♥ = 4+♠, 1♠ = keine 4+M	
1OF (X) → Transfers ab 1SA bis 2OF-1, 2OF-1 = 3(+)Fit 8+	
(gilt auch wenn wir 1OF gegenreizen und kontriert werden)	

AUSSPIELE UND MARKIERUNGEN			
AUSSPIELVEREINBARUNGEN			
	1. Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3 <sup>rd</sup> /5 <sup>th</sup>	3 <sup>rd</sup> /5 <sup>th</sup>	
SA	2 <sup>nd</sup> /4 <sup>th</sup> (3 <sup>rd</sup> /5 <sup>th</sup> dum-suit)	3 <sup>rd</sup> /5 <sup>th</sup>	
Nachf.			
Sonstiges: König gegen SA erfordert eine Attitude-Marke			
AUSSPIELE: Höchste der Sequenz + inneren Sequenz			
Karte	Gegen Farbe	Gegen SA	
Ass	Ax(+), A, AK(x)+	Ax, AKx(+)	
König	KD, K(x), KD(x)+,	AKB(+),KDx(+),K(x)	
Dame	DB(x)+, Q(x)	DBx(+),Q(x), KDB(x)	
Bube	B10(x)+,B(x),KB10x	J10x(+), J(x), A/KJ10(+)	
10	T9(x)+,Tx, HT9(+)	H10(9)(+),10(x), 109x	
9		H9x	
Hoch-x	Xx, xxXx	xXx, xxxXx	
Niedr.-x	xxX, xxxxX	xX, xxxX	
MARKIERUNGEN NACH PRIORITÄT			
	Partner's Aussp	Alleinspielers A.	Abwürfe
Farbe	1 Attitude**	Länge	Länge
	2 Länge	LAV	
	3 LAV		
SA wie oben, aber(!):	1 Attitude*	Länge	Länge
	2 Länge	LAV	
	3 LAV		
*1. <b>Stich SA</b> : Reese-Markierung: xX, Xxx, xxXx, xxxxX, HXx			
*2. <b>Stich SA</b> : Smith-Peter: Niedrig = positiv für 1.			
**1. <b>Stich Farbe</b> : Weber: 6 (oder nah dran) = positiv, Rest = negativ, Farbvorzug falls man Auswahl hat, z.B.: 2579 = negativ für ausg. Farbe + Präferenz für hohe Farbe			
(RE-)KONTRAS			
INFORMATIONSKONTRAS			
Klassische Info-X-Verteilung 11+ HCP, bel. Verteilung (17+)			
Kontra+Überruf = fast partieföring			
Wiederbelebung: Info-X mit 7+ HCP			
SPEZIELLE (RE-)KONTRAS			
neg. Ausspiel-Kontras beim Cuebid unserer Farbe auf der 3er-Stufe oder höher (pass = mag das Ausspiel)			
Negativkontra bis (einschl.) 4♥			
Responsive-Kontra bis (einschl.) 4♥			
Gametry-Kontras			

WBF Konventionskarte		17.09.2021
♠ ♥ DBV ♦ ♣		
Category:	BROWN STICKER	
Club:	BUM	EVENT: 2. Bundesliga
PLAYERS:	Jan Sohl - Fried Weber	
SYSTEM		
ALLGEMEINE INFORMATIONEN		
Precision, 4er-Oberfarben		
1SA: 12-16		
SPEZIELLE REIZUNGEN, DIE EVTL. GEGEN-MASSNAHMEN ERFORDERN		
Eröffnungen:		
1♣ = 16+, beliebige Verteilung		
1♦ = 0+♦,10-15 HCP		
2♣ = 4+♥ / 5+m oder 4♥ / 5+♠, 4-10 HCP		
2♦ = 4+♠ / 5+m 4-10 HCP		
2♥ = 5+♥ 4+♠ 4-10 HCP 2♠ = 6+♠ 4-9 HCP		
3SA = 7+♣ oder 7+♦, Preempt		
4♣ = 6+♣ / 5+ OF 7-13, 4♦ = 6+♦ / 5+ OF 7-13		
Gegen starkes ♣ oder forcierendes ♣ : Canapé-Gegenreizung		
Details unter „Gegen künstliche oder starke Eröffnungen“		
Canape Gegenreizung gegen 1♣ Eröffnungen die längere		
♦ als ♣ beinhalten können (zBsp: Transfer-walsh)		
BROWN STICKER		
SPEZIELLE FORCING-PASS-SEQUENZEN		
Keine		
SONSTIGE WICHTIGE BEMERKUNGEN		
BLUFFS: Selten		

OPENING	TICK IF ART.	MIN No. OF C.	NEG X THRU	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	FOLGEREIZUNG / REIZUNG NACH INTERVENTION ODER X	PASSED HAND BIDDING
1♣	X	0	4♥	16+ beliebig 17+ wenn ausgeglichen Nicht 20-21 bal.	1♦ = 0-7 beliebig, 1♥ = 8-11 (meist) ohne 5+♠ 1♠ = 5+♠ 8+, 1SA = 5+♥ 12+, 2♣ = 5+♣ 12+ 2♦ = 5+♦ 12+, 2♥ = 12-13 bal. ohne gute 5er-Farbe 2♠ = bel. Dreifärber 12+, 2SA = 14+ bal. 3♣/3♦/3♥/3♠ = 7+ Farbe 3-5 3SA = 7++m; 6-7 Stiche < 8 P. 4♣ / 4♦ = 7++♥/♠; 6-7 Stiche < 8P.	1♣ - 1♦: 1♥ = a. 5+♥ oder 4♥ 5+♣ 16-22 b. 4♥ 5+♦ 16-19 c. 17-19 / 24+ bal 1♠ = a. 5+♠ oder 4♠ 5+♣ 16-22 b. 4♠ 5+♦ 16-19 1SA = a. 5+♦/4+OF 20+ b. 6+♦ 16-18 od.pf. c. 22-23 bal d. 6+♣ Einf.16-18 2♣ = 5+4+mm 16-22 2♦ = 6+M 16-18 / (41)44 20+ / 5+♦ 4+♣ pf. 2M = 5+M pf. 2SA = 5+♣ pf. 3x = 6+x semif. 1♣ (X) : pass = 0-4 HCP, XX = 5-7 HCP, 1♦ = 8-11 bel., Rest = Nat. 1♣ (Y < 2♦) : X = 0-4, pass = 5+ ; Rest = Nat. 8+, 1♣ (Y > 2♣) : X = t/o, 7+	
1♦	X	0	4♥	10-15, unbal. 6+♣, Einf. oder 4+♦ 6+♦ / 5M mögl.	1♥/1♠ = nat., forcing (kann schwach sein) 2♣ = pf. relay, 2♦ = 5-11; 5+♠ 4+♥; 2M=6+Meinl. 3♣/3♦ = 6+ ♣/♦ einladend	1♦ (X) : XX = 4+♥, 1♥ = 4+♠ 1♦ (1♥) : 1♠ = 0-3 ♠; 2m = nf.; 2♥ = 6+♠ pf. oder schwach; 2♠ = 6+♠ INV Kontra = 4-5 ♠	
1♥		4	4♦	10-15; 5+♥ Oder 10-15; 4♥ 5+♣	1♠ = 4+♠ forc., 1SA = semi-forcing 2♣ = 2+♣ pf., 2♦ = 5+♦ pf., 2♥ = 9-12 FV 2♠/3♣/3♦ = 6+ ♠/♣/♦ einladend 2SA = 4+♥ INV+, 3♥ = Mixed (ca. 7-9, 4+♥)	1♥/1♠ - 2SA - 3♥/3♠ = passbar 1♥ (X): 1♠ = 4+♠ forc., 1SA = 5+++♣, 2♣ = 5+++♦, 2♦ = 3+♥ 8+, 2♥ = 3+♥ 4-7 1♥/1♠ (2 beliebig) 2SA = 4+♥/♠ INV+ (wie ungestört) 1♥/1♠ (2 beliebig) Cuebid = 3♥/♠ INV+	
1♠		4	4♥	Wie 1♥	Antw. wie auf 1♥, 2♥ = 5+♥ pf., 3♥ = 6+♥ einl.	s.o., 1♠ (X): 1SA = 5+++♣, 2♣ = 5+++♦, 2♦ = 5+♥, 2♥ = 3+♠ 8+, 2♠ = 3+♠ 4-7	
1NT			4♥	12-16 bal. ohne 5+M Oder 12-16 44(14)	3♦ = 55MM INV+; 3M (14)44 mit 4er M 4♣ = 55MM; 4♦ / 4♥ = Transfer  2♣ = Stayman, 2♦/2♥ = TF, 2P = MinMax? 2SA = m+m oder 6+♦, 3♣ = SI Stayman	Nach einem OF-Transfer: Nochmal Transfer, z.B. 1SA - 2♥ - 2♠ - 2SA = 4+♠ / 4+♣ ev. Nur INV	
2♣	X		2♠	4-10; 4+♥ 5+m oder 4♥ 5+♠	2♦ relay(passbar) , 2OF/3m = nat., nonforcing 2SA = relay pf. 4m = bed. RKCB-m 3♠ = 6+♠ pf.	2♣ - 2♦: 2♥ = 5+♥ 5+m; 2♠ = 4♥ 5+♠; 2SA = 4♥ 5+♦; 3♣ = 4♥ 5+♣ 2♣ - 2SA: 3♣ = 4♥ 5+x; 3♦ = 5+♥ 5+♣; 3♥ = 5+♥ 5+♦	
2♦	X		2♥	4-10; 4+♠ 5+m	2♥ relay; 2SA pf. Relay; 2+♠ 3♣ nf. 3♦ pf. 6+♥ !! 4m = bed. RKCB-m	2♦ - 2SA: 3♣ = 4♠ 5+m; 3♦ = 5+♠ 5+♣; 3♥ = 5+♠ 5+♦ 2♦ - 2♥ : 2♠ = 5+♠ 5+m, 2SA = 4♠ 5+♦; 3♣ = 4♠ 5+♣	
2♥		5	-	4-10; 5+♥ 4+♠	2SA = INV+ relay ; 3m = nf.	2♥ - 2SA: 3♣ = 5♥ 4♠; 3♦ = 55MM ; 3♥ = 6♥ 4♠ min; 3♠ = 6♥ 4♠ max	
2♠		6	-	4-9; 6+♠	2SA = Ogust; 3m / 3♥ = FI		
2NT			4♥	20-21 (semi)bal. 5er OF möglich	3♣ Puppet Stay, 3♥/♠ Transf. 3♠ UF-Staym. 4♣ = M+M, 4♦ = 6+♥, 4♥ = 6+♠	2SA - 3♣: 3♦ = eine oder beide 4er OF, 3OF = 5er 3SA= keine 4+OF 2SA - 3♠: 3SA = keine 4er UF, 4♣ = 4+♣, 4♦ = 4+♦	
3♣		6	-	pre-empt	4♦ = Assfrage	<b>SONSTIGE KONVENTIONEN</b>	
3♦/♥/♠		6	-	pre-empt	4♣ = Assfrage	unserious 3SA, twoway-checkback, RKC 1403, Exclusion Keycard, Spiral Scan,	
3NT	X		-	7+++♣ oder 7+++♦, PRE	4♣/5♣/5♦ = p/c, 4♦ = fragt Kürze, 4SA = fragt	DOPE ( Kontra = ungerade Anzahl keycards, passe = gerade Anzahl)	
4♣	X	6	-	6+♣ / 5+ OF 7-13	4♦ = fragt , 4♥/4♠ = to play, 4SA = RKC ♣	Support X und XX nach 1♦-Eröffnung (p) 1♥/1♠ (Gegenreizung < 2 unserer OF)	
4♦	X	6		6+♦ / 5+ OF 7-13	4♥/4♠ = p/c, 4SA = fragt, 5♣ = RKC ♦		
4♥/4♠		7	-	pre-empt	4SA = RKC, neue Farbe = cue, 4♥-4♠=to play		