

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
1 er Stufe ab 8 FP
2 er Stufe ab 10 FP
Michels (Stark oder schwach)
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
15 – 18
In 4. Pos. 12 - 14
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Destruktiv, in Rot Konstruktiv
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Multi Landy
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
X - negativ
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Nat.
Nach Negativ-Kontra des Gegners
XX ab 10

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	4.	4.	
SA	4.	4.	
Nachfolg.			
Andere:			
MUD, Double hoch			
Ausspiele			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	AK,A,Ax(x.....)	AK,A,Ax(x.....)	
König	KDB/ Kx	KDB	
Dame	DBx, Dx	DBx, Dx	
Bube	B10x, Bx	B10x,Bx	
10	10 9 x, 10x	10 9 x, 10x	
9	9 x		
Hoch-x	double		
Klein-x			
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Attitude	Pos., neg.	Lavinthal
	2 Lavinthal		direkt
	3		
SA	1		Lavinthal
	2		
	3		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Niedrig Hoch			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Support			
Neg. X ab 10			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras			

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie:	
Club:	BC Troisdorf Turnier:
Paar:	Rita Rapoport 35235
	Anke Harfst 7237
SYSTEM Zusammenfassung	
Genereller Stil 5 er OF, Multi, NT 15 – 17	
1 NT = 15 – 17	
6 er UF möglich, schwach 5 er OF möglich,	
2 über 1 Antworten: ab 10, Runden Forcing	
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern	
2 Treff = Partieforcing	
2 Karo = eine 6+ er OF bis 10 FP oder NT 22-23	
2 Couer = 5+er C und andere 5+er Farbe bis 10 FP	
2 Pik = 5+er P und andere 5 + UF bis 10 FP	
3 NT = Gambling ohne Nebenwerte	
Forcing Pass Sequenzen	
Wichtige sonstige Bemerkungen	
4. Farbe Forcing = Gameforcing	
Bluffs selten	

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣	3				Inverted minor , Kontra wird ignoriert		
					Forcing bis 2 NT		
1 ♦	3				Siehe 1 Treff		
1 ♥	5				Steinberg 2 NT Partieforce, 3 Couer 4+ schwach		
					3 Treff 4+, 6 – 9 FVP ; 3 Karo 4+ 10 – 11 FVP		
1 ♠	5				Siehe 1 Couer		
1 SA				15 – 17	2 Karo/Couer Transfer		
					2 Pik Transfer UF oder einladent	Nach 2 Pik 2 NT Minimum 3 Treff Maximun	
					2 Treff Stayman oder einladent		
2 ♣				Partieforcing	2 Karo = immer Relay	Nat 2 NT 24 - 25	
						3 NT 26 +	
2 ♦				Multi	2 C schwaches Relay		
				Weak two	2 NT starkes Relay	3 Couer schwache Hand, sonst Werte, 4 er Stufe max mit Single	
				NT 22 - 23			
2 ♥	5+			5+er und aine andere mind.5			
				unter Eröffnung			
2 ♠	5+			Zweifäber 5+ und 5+ UF			
2 SA				20 - 21			
3 ♣	6+			Sperre			
3 ♦	6+			Sperre			
3 ♥	7+			Sperre			
3 ♠	7+			Sperre			
3 SA				Gambling		Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣	7+			Sperre			
4 ♦	7+			Sperre		4 NT Assfrage BRCK 30/41/52	
4 ♥	7+			Zum Spielen			
4 ♠	7			Zum Spielen			