

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
1er-Stufe: 8-18 HCP, gute 4er-Farbe möglich
2er-Stufe: 10-18 HCP, 5er-Farbe regelmäßig
Reopening: 1er-Stufe ab 6, 2er-Stufe ab 8
Antworten: Teilweise Transfers
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Position: 15-18
4. Position: 11-14
Antworten: Wie auf 1SA-Eröffnung
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Meist schwach und 6er-Länge
1 UF – 2 UF = 55 Oberfarbe
1 UF 3♣ Ghestem Zweifärber in den Oberen
1 OF - 3 T: 5er Karo + 5er Oberfarbe
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cue-Bid: Höchste + Niedrigste, mindestens 5-5
Sprung Cue-Bid auf 1♥♠: Frage nach Stopper in ♥♠
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
X: (gegen starken SA) 6er+ ♠♦; X: (gegen schwachen SA) Punkte
2♣: 4-4+ ♥♠; 2♦: Einfärber in ♥ oder ♠; 2♥♠: 5er+ ♥♠ + 4er+ ♠♦;
2SA: 5-5 ♠♦ oder beliebiger starker Zweifärber
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
(Non-)Leaping Michaels auf 4er-Stufe
Gegen 2♦ Multi: X: 4er ♥ oder stark;
Sonst ist X: take-out-orientiert
2SA: 15-18, nat
Gegen 2SA für beide UF: 3♣: T/O, längere ♥ oder gleich lang;
3♦: T/O, längere ♠
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Gegen starkes/polnisches 1♣: SA: ♠♦ or ♥+♠; 2♣: ♠ oder ♦+♥;
2♦♦ or ♥+♠; 2♥: ♥ oder ♠+♠; 2♠: ♠ oder ♠+♦; Pass: kann stark
sein (insbesondere 15-18 SA)
Nach Negativ-Kontra des Gegners
XX: stark; 1SA2♠(♥): Transfers auch nach 1 OF Eröffnung und
Info Kontra des Gegners

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	4. von dreien Attitude	3./5.	
nachf.	*3./5. durch Dummy		
Andere:			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AKx(xx)	AKB(xx), Ax	
König	AK, KD(xx)	AKB10(xx), , KDx	
Dame	DB(xx)	DBx, DB10(xx), KD109	
Bube	(K)B10(xx)	B109(x), B108(x), HB10(x)	
10	10x, 109x	109(x), H109(x), 10x	
9	9x		
Hoch-x	Xx, FxX		
Klein-x	FxX, FxxxX, FxXx, FxxX		
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 niedrig/hoch	Länge/Lavinthal	niedrig/hoch
	2 Länge	Lavinthal	Länge
	3 Lavinthal		
NT	1 niedrig/hoch	Lavinthal /smith	Lavinthal
	2 Länge	Länge	Länge
	3 Lavinthal	Lavinthal	
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Niedrig-hoch = gerade = positiv			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Tendenz Oberfarbe(n), ab 11; Reopening ab ~8;			
Antworten: Sprung in Farbe ~9-11; Cue-Bid: 12+ oder 9+ mit			
Gegengruppe			
Negativ-Kontra, kompetive Kontra u. weitere (Re-) Kontras			
Informative Double, Lead Double, Lightner's Double, Negative			
Optional Double, Non-Lead-Directing Double, Penalty Double, Re-			
Opening Double, Responsive Double, Snap Dragon Double, SOS-			
Redouble, Support (Re-)Double, Take-out Double			

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie: green	
Club:	Turnier: 3. Liga
Paar: BELLICAD Luc -	
KONDOCH H. Litterst M.	
SYSTEM Zusammenfassung	
Genereller Stil	
1♣, 1♦: 11 + , mind. 3	
5er Oberfarben	
1 SA Eröffnung 15-17 FP	
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern	
Eröffnungen:	
2♣: mindestens beliebiges Semiforcing	
2♦: Multi (Weak Two in OF)	
2♥: 5 ♥ -4 min 5-10	
2♠: 5+ ♠, 4+ ♠♦, 5-10 HCP	
2SA: 20-21 semibalanced	
3 SA 8er Unterfarbe gebrochen	
Forcing Pass Sequenzen	
Nach jedem partieforcierendem Gebot; nach jedem natürlichem	
Rekontra	
Wichtige sonstige Bemerkungen	
Bluffs: selten	

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣	X	2		10+ 3er	1 ♦ kann auch SA 6-7 sein, 2 Treff : pf, 2 Karo invit mit Treff, 3 Treff schwach		
					2♥ 5er Plk + 4+Coeur 5-9 ,2 ♠ = 6er 5-8		
1 ♦		4		10-22, 3+ ♦	2♦ : FG, 2♥ 5er Plk + 4+Coeur 5-9 ,2 ♠ = 6er 5-8		
					3 ♣= 9-11 Karo, 3 Karo schwach		
1 ♥		5		10-20	2♣ invit SA oder gf any,	Nach 1SA: 2♣/♦ 3er möglich	2♣: Drury; 2♥: 5-8(9)
1 ♠		5			2♥: 8-10, 3er+ ♥; 2♠: einl+, 4+ ♥, 3♥ 4-7 4♥		
				10-20	1SA: forcing; 2♠: 8-10, 3er+ ♠; 2SA: 4+ ♠	Nach 1SA: 2♣: i.d.R. nat, 3er möglich	2♣: Drury; 2♠: 5-8(9)
1 SA				15-17 FP,	2♣: nonforcing-Stayman (verspricht kein 4er ♥♠)	Nach 2♣: 2SA: Minimum; 3♣: Maximum	
				Semibalanced möglich	2♥♥: Transfers; 2♠: Treff, 2 SA :nat, 3 ♠: ♦		
2 ♣	X			Mindestens bel. Semiforcing	2♦: positiv ab 4, Relay; 2♥♠: zum Spielen geg. SF		
2 ♦	X	0		5+ ♥ oder 5+ ♠, 5-10 HCP	2♥: pass/correct; 2♠: einladend gegenüber 5er+ ♥; 2SA: starkes Relay; 3♥: pass/corr;	Nach 2SA: 3♣: Minimum, 5er+ ♥; 3♦: Minimum, 5er+ ♠	
					4♣: fordert zu Transfer auf 4♦: Fordert Farbe	3♥: Max♠; 3♠: Max ♥	
2 ♥	X	3		5+ ♠ und 4+ ♣♦, 5-10 HCP	3♣4♣5♠: pass/correct; 3 C: Verlängerung der Sperre, 2 SA : Relay	3♣ Minimum, 3♦ Minimum mit Karo, Maximum, 3 ♥ 5-5 Max mit Trefff, Max mit Karo	
2 ♠	X	5		5+ ♠ und 4+ ♣♦, 5-10 HCP	3♣4♣5♠: pass/correct; 3 C: Verlängerung der Sperre, 2 SA : Relay	3♣ Minimum, 3♦ Minimum mit Karo, Maximum, 3 ♥ 5-5 Max mit Trefff, Max mit Karo	
2 SA	X	0		20-21 mind. Semibalanced	3♣=puppet , 3 ♦ xfer♥, 3♥ xfer ♠ 3 ♠ xfer 3 SA		
					3 SA 5♠+4♥, 4 ♦ xfer♥, 4♥ xfer ♠		
3 ♣		6		Preemptiv	3♦: Frage nach 3er ♥♠; 4♦: RKCB	3♥: 3er ♥; 3♠: 3er ♠; 3SA, 4 Treff: kein 3er ♥♠	
3 ♦		6		Preemptiv	4♣: RKCB		
3 ♥		6		Preemptiv	4♠: RKCB		
3 ♠		6		Preemptiv	4♣: RKCB		
3 SA	X	0		Sperre mit einer 7er+ Unterfarbe	4♣♦: pass/correct	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 ♣	X	0		Gute 4 ♥ Eröffnung	4♥: zum Spielen	RKCB, Exclusion RKCB, DOPI-ROPI, SCAN nach Splinter, Cue-Bids (1.+2.-Rundenkontrolle)	
4 ♦	X	0		Gute 4 ♠ Eröffnung	4♠: zum Spielen		
4 ♥	X	7		nicht stehendes 7er+ ♥			
4 ♠	X	7		nicht stehendes 7er+ ♠			