

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Aggressiv
1er Stufe: 6-16, 2er Stufe: 10-17
Antworten: neue Farbe auf 2er Stufe = non forc., auf 1er Stufe forc
Überruf = limit bid oder bel. Stärke und Vert., Hebungen: preempt
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Hand 15-18 / 4. Hand 11-14
Nach 1SA-Überruf in 2. Hand, wie nach 1SA-EÖ
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
aggressiv, Nebenf. mgl.
2SA: unusual (stark oder schwach)
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Cue bid: Schröder (stark oder schwach)
Cue bid in Sprung: fragt nach Stopper, zeigt i. d. R. steh.
Farbe
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
stark (15+): DONT
schwach: 2 § = OF, sonst nat
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
X = neg.
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Neue Farbe auf 1er Stufe forcing

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3./5.	3./5.	
NT	2./4.	3./5.	
nachf.	attitude		
Andere:			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
As	AK(x), Ax.(attitude)	AKB10	
König	AK(x), KD, Kx (count)	AKx, KDx,	
Dame	DB, Dx	(A)DBx, KD109	
Bube	(A/K)B10, Bx	(A/K)B10, (A/K)Bx, Bx	
10	(A/K/D) 109x, 10x	(A/K/D) 10x, 10x	
9	9x	98x, 9x	
Hoch-x	xx		
Klein-x	xxxxx, xxx	xx	
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 pos./neg.	Länge	pos./neg
	2 Länge	Lavinthal	Länge
	3 Lavinthal	pos./neg.	Lavinthal
NT	1 Länge	Länge /Smith	Lav.
	2 pos./neg	Lavinthal	pos./neg
	3 Lavinthal	pos./neg.	Länge
Markierungen: niedrig/hoch = pos./gerade Länge			
In Trumpf: hoch/niedrig = Interesse an Schnapper			
Smith: niedrig = pos.			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Info-x: Tendenz OF			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Supp. X à 2 <sup>a</sup>			
Neg./resp./comp. X à 3 <sup>a</sup>			
Game try X à 3 ©			

Deutsche Konventionskarte
<sup>a</sup> © © DBV e.V. <sup>..</sup> §
Kategorie: _____
Club: _____ Turnier: _____
Paar: _____
_____ <b>Wolfram Rach</b> _____
_____ <b>Rolf Beckmann</b> _____
SYSTEM Zusammenfassung
<b>Genereller Stil: Acol mod.</b>
4er Farben (auseinander liegend von oben, außer mit 18-19)
(3er UF mit 18-19 möglich)
EÖ in nicht Gefahr nach 18er-Regel
1 SA Eröffnung: 15-17, 5er OF, 6er UF, 1444, 2425, 2452 möglich
2 über 1 Antworten: ab 10, forc. bis 2SA
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern
2 <sup>..</sup> Semifor. in UF, 22-23 bal oder Weak 2 in OF
2 © 5(+)©und 4(+) UF 6-9
2 <sup>a</sup> 5(+) <sup>a</sup> und 4(+) UF 6-9
Forcing Pass Sequenzen
Wichtige sonstige Bemerkungen
Nach Gegenreizung gegen 1 SA Lebensohl
Nach Gegenreizung neue Farbe auf 2er Stufe nonforcing
Bluffs selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz. Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 §		3	3 <sup>a</sup>	11-22 (3er nur 18-19)	1SA : 6-9, weak jump shifts (auch 3 F), 3ff, ohne Gegenreizung: inv. minors, 2 <sup>''</sup> : 7-9 5er §		
1 <sup>''</sup>		3	3 <sup>a</sup>	11-22 (3er nur mit 18-19 4432)	1SA : 6-9, 2/1 ab 10, forc. bis 2SA, weak jump shifts (auch 3 OF), 3ff, ohne Gegenreizung: inv. minors, 3 § : 7-9 5er <sup>''</sup>		
1 ©		4	3 <sup>a</sup>	11-19, 17-19 mit 5er	1SA : 6-9, Limit bids, 2/1 ab 10, forc. bis 2SA, 2SA = game forc. mit 4er ©, weak jump shifts, 3ff, Splinter (15-19 FV)		
1 <sup>a</sup>		4	3 <sup>a</sup>	11-19, 17-19 mit 5er	1SA : 6-9, Limit bids, 2/1 ab 10, forc. bis 2SA, 2SA = game forc. mit 4er <sup>a</sup> , wjs, Splinter (auch 4©, 15-19 FV)		
1 SA				15-17, bal., 5er OF oder 6er UF, 1444, 2425, 2452 möglich	2 § = mod. Stayman, 2 <sup>''</sup> /© = OF-Trans, 2 <sup>a</sup> = §-Trans, 3 § <sup>''</sup> = -Trans stark oder schwach 2 SA, 3 <sup>''</sup> = invit. 3 ©/a slam try ; 4 <sup>''</sup> : 5-5 OF	2 § -2 <sup>''</sup> : kann 4 <sup>a</sup> enthalten	
2 §	x	0		Game for. o. semi for. in OF	2 <sup>''</sup> = relay, 2 © : 5er © + 5, 2 <sup>a</sup> : a +UF, 2 SA : UF, ab 8 Pkt 3 § <sup>''</sup> © <sup>a</sup> : ab 5, mindestens gute 6er Farbe	2 § -2 <sup>''</sup> -4 <sup>''</sup> : 5-5 OF, SF à 4NT=6rkc	
2 <sup>''</sup>	x	0		Semi for. in UF, 22-23 bal (5er OF/6er UF mgl.) Weak 2 in OF	2 © = nf relay, 2 <sup>a</sup> = non forc. bei a w2, invit. bei ©w2 2 SA = forc. relay, 3 © = preempt, pass or correct Neue Farbe = non forc.		
2 ©	x	5		5(+)© und 4(+) UF 6-9 In 4. Hand 11-13 6er ©	2SA : fragt nach UF, neue Farbe = non for. nach x fragt xx nach UF		
2 <sup>a</sup>	x	5		5(+)a und 4(+) UF 6-9 In 4. Hand 11-13 6er <sup>a</sup>	2SA : fragt nach UF, neue Farbe = non for. nach x fragt xx nach UF		
2 SA				20-21 bal., 5er OF oder 6er UF möglich	3 § = Romex, 3 <sup>''</sup> /© = OF-Trans, 3 <sup>a</sup> = 44 in UF slam invit. ; 4 <sup>''</sup> : 5-5 OF		
3 § - 3 <sup>a</sup>		6		nat. Sperrgebot, (4. Hd. 11-13)			
3 SA	x			Steh. UF mit o. ohne Stopper			
4 § - 4 <sup>a</sup>		7		nat. Sperrgebot			
						<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
						RKB: 41-30-2-2+D, GF in UF: 4 in anderer UF = RKB, 4 in Gegners F. excl. RKB	
						DOP1, ROP1	
						Scanning nach RKB	