

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Standard
Neue Farbe nach Überruf F1R wenn ungepaßt
Auf Überruf von 1M ist 2N Anschluss mit Erstansage
1SA Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
Direkt 15-18; Reopening 10-14
System on
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Unusual NT jeweils beide UF
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Auf OF Michaels
Auf T nat; auf K beide OF
Im Sprung Suche nach Stopper
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Multi Landy
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Gegen 2. Stock: Leaping Michaels; Lebensohl nach X
Gegen 3. Stock: Non-leaping Michaels
jeweils direkt und Reopening
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
X=T+OF; NT jeweils beide UF; 2T=nat; 2K=beide OF
Nach Negativ-Kontra des Gegners
XX=inhibitory

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3.-5., Top von Seq.	ebenso	
SA	ebenso*	ebenso	
Nachfolg.	Att	Att	
Andere:			
*4., wenn 3. zu wertvoll scheint			
Ausspiele			
Ausspiel	Gegen Farbkontrakte	Gegen SA	
As	AKx...	AKD(B), ADBT..	
König	AK, KD(x..)	(A)KBT..., KDB(T)..	
Dame	DB(x...)	(A)DB(x..), KDT9..	
Bube	(K)BT(...)	(H)BT(9 oder 8)..	
10	nat	nat	
9	nat	nat	
Hoch-x			
Klein-x			
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Att: hoch=pos	h/n=gerade	ung=pos
	2 h/n=gerade	Lav	Lav
	3 Lav		
SA	1 Att: kl=pos	Rev Smith	ung=pos
	2 h/n=gerade	h/n=gerade	Lav
	3 Lav		
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Farbe: hoch=pos (Atout h/n: könnte schnappen);NT: kl=pos			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras			

Deutsche Konventionskarte	
♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣	
Kategorie:	
Club:	Turnier:
Paar:	Tommy BURG – Peter ZELNIK
SYSTEM Zusammenfassung	
Genereller Stil	5er OF, starke Treff
1K=11-16, entweder bal 12-13 oder unbal mit 4erOF	
2T=11-16, nat, Einfärber 6+T oder T+K oder T+OF(min, 6+5+)	
2K=11-16, nat, Einfärber 6+K oder K+T, keine 4+er OF	
1 SA Eröffnung:	14-16
2 über 1 Antworten:	GF, außer 1M-2K (forciert bis 3K)
Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern	
1K/M-3T=INV	
1P-3H=INV	
1x-1y-1N (12-13): -2T verlangt 2K (alle INV Hände oder to play)	
1x-1y-1N (12-13): -2K any GF, 3any auch GF	
1x-1y-1N (12-13): -2N verlangt 3T (meist to play)	
Forcing Pass Sequenzen	
Wichtige sonstige Bemerkungen	
Bluffs	gelegentlich

Eröffnung	X wenn künstlich	Min. Anz. Karten	Negativ-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣	x	0	4K	16+, beliebige Verteilung oder spielstichstarke Hand	1K=neg, 1H=positiv 0-2K, 1P/N=3 bzw 4K, 2T=5K	Nach 1K : 1H=H oder starke NT(F1R) ; 1P=nat (F1R) ; 1N=17-19 bal ; 2m=nat ; 2H=5+H und 4P, 17-19 ; 2N=22-23	
					2K/H=6H/P, 3-5 ; 2P=6K ; 2N/3T/K/H=Trf 7K, nichts outside	Nach 1M (GF) : 1P=nat, 1N=17-19 oder 22+, alles andere nat	
						Nach 1N (4K) : 2T= bal, 2K/H/P=nat, 2N=T, 3T=T+OF	
1 ♦	x	0	4K	11-16 ; entweder 12-13 bal oder unbal mit 4er OF	nat	1K-1H-1P=nat, Tendenz bal ; 1K-1M-1N=12-13 bal ; 1K-y-2T/K=unbal mit T/K+(o)M ; 1K-2T-2K bestätigt T	
				Einfärber wenn Steherfarbe max		1K-1M-2NT= Steherfarbe 14-16	
1 ♥		5	4K	11-16; nat	2T=GF (3+ wenn bal) ; 2K=5+ GF oder schwach ; 2H=6-10 unter INV; 2P to play	nat	
					2N=GF (4+) ; 3T=INV mit 3H ; 3K=INV mit 4+H ; 3H=schwach ; 3P/4m=SPL ; 3N=bal 12-15 mit 2H	Nach 2N :3T=min ; 3K/P/4T=Werte ; 3N=Spielvorschlag	2x=nat, Spielvorschlag ; 2N=kein GF, max
1 ♠		5	4K	11-16; nat	Wie nach 1H, außer 2T=GF (2+ wenn bal), 2H= GF	Wie nach 1H	Wie nach 1H
1 SA			4K	14-16 bal Kann 5er OF oder 6er UF beinhalten	2T=Stayman ; 2K/H/P/3T= Trf ; 2N=INV ; 3K/H=Trf mit Schlemminteresse ; 3P=Q ; 4T=H; 4K=P ; 4N=Assenfrage (30-14-2-2+K)	1N-2T-2y-3T=Frage nach weiterer Verteilung 1N-2T-2M-3K=Fitbestätigend, Schlemminteresse	
2 ♣		5	4K	11-16 ; nat Einfärber oder T+K oder	2K=Frage ; 2M/NT=INV ; 3T to play ; 3K/M=nat	Nach 2T-2K : 2H=5+T4K min, 2P=5+T4K max, 2N=6+T mit 2 outside Stopper, 3T=6+T mit 1 outside Stopper	
				6+T und 5M, max 13	4T=ORKC	3K=max mit 10+ Karten in UF; 3M=6+5 min	
2 ♦		5	4K	11-16 ; nat Einfärber oder K+T	2M/3T=nat F1R ; 2N=Frage		
2 ♥		6		6-10; weak 2	Neue Farbe F1R; 2NT=Frage	Nach 2NT (Farbe/Hand): 3T=--; 3K=+-; 3H=-+-;3P=++	In 4. Hand stärker möglich
						3NT=AKDxxx	
2 ♠		6		6-10; weak 2	Wie 2H	Wie 2H	Wie 2H
2 SA	x			8-12, beide UF	3m oder 5m to play; 3H=allg. Forcing; 3P=nat	Nach 3H: 3P=min 55; 3N=max 55; 4m nat; 4H=0355	
					4m=ORKC		
3 ♣		6		barragierend			6 Karten wahrscheinlicher
3 ♦		6		Wie 3T			Wie 3T
3 ♥		7		Wie 3T			
3 ♠		7		<b>Wie 3T</b>			
3 SA	x			Stehende UF; in 1 und 3. Hand nichts daneben		<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4 ♣		7		Barragierend, to play			
4 ♦		7		Wie 4T		RKCB, ORKC, Josephine, cue bids, Spiral Scan	
4 ♥		7		Wie 4T			
4 ♠		7		Wie 4T			