

Gegenreizung und kompetitive Reizung
Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)
Unusual NT, bei OF Eröffnung beide UF, bei UF; beide OF, 5+.5+
Antworten: 3 in niedrigster Farbe = pass or correct
Schröder entweder 16+ HP oder unter Eröffnungsstärke
Auf OF Eröffnung = andere OF 5+, 5+ UF
Auf UF Eröffnung = andere UF 5+ , 5+ OF
Antw. 2SA sucht, eigene Farbe : to play, Überruf Eröffner = forcing
1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)
2. Hand 5+ UF, 4er OF 8-13 HP, Polnischer SA
Antworten: Auf UF Eröffnung vom Gegner: 2 C = pass or correct, Auf OF Eröffnung vom Gegner: 2 T = pass or correct, 4. Hand: 8-12 balanced
Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)
Schwach, 6+ in Farbe, mit gepasstem Partner bis 14 HP
2 SA: bei UF Eröffnung beide OF, bei OF: beide UF
Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)
Splinter, mixed Cue Bids, RKCB, Spiral Scanning
Nach 1OF –2SA – 3x = Chicane As Frage, Step1=Chicane, Step 2 und folgende RCKB
Exclusion Keycard,
Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)
Stark: DONT, destruktiv, 3♣ = ♣ + höhere Farbe etc.
Schwach: Crowhurst, konstruktiv, X= Strafkontra,
2♣T= Einfärber, 2♦= OF, 2♥/♠=5+OF + 4er UF; 2SA= UF
Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)
Schwarze Sperreroöffnung: x = penalty, rote Farbe: take out, Lower Minor Double, Rote Sperreroöffnung: x = take out, Farbe = konstruktiv
Cue Bid = starker 2 Färber
SA= Natürlich
4UF = RCKB, 4 OF, 5 UF= zum spielen
5 OF fragt nach Kontrolle in Preempt Farbe
Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen
X = Strafkontra, 1er Stufe konstruktiv
2er Stufe: Crowhurst: 2♣= beliebiger Einfärber,
2♦ = OF, 2♥/♠ = 5+ OF + 4+ UF, 2SA = 5+ - 5+ UF
Nach Negativ-Kontra des Gegners
Alle Weiterreizung bis 2 in Eröffneter Farbe im Transfer
mit 5+ Länge, 2 in eröffneter Farbe = schwache Hebung, über Transfer ,Normale Hebung

Ausspiele und Markierung			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partners Farbe	
Farbe	3. / 5.	3. / 5.	
NT	2. / 4.	2. / 4.	
nachf.			
Andere:			
Ausspiele			
Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT	
Ass	AK, A, Ax(x...)	AK, A, Ax(x...)	
König	AK(x...), KD(x...), K, Kx	AK(x...), KD(x...), K, Kx	
Dame	DB(x...), D, Dx	DB(x...), D, Dx	
Bube	B10xxx, B, Bx...	B10xxx, B, Bx...	
10	HB10... / 10...	HB10... / 10...	
9	H109... / 9...	H109... / 9...	
Hoch-x	Doubleton	Doubleton	
Klein-x	3/5		
Reihenfolge der Markierung			
	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 Attitude	Länge	Lavinthal
	2 Länge	Attitude	Attitude
	3 Lavinthal		Länge
NT	1 Attitude	Länge	Lavinthal
	2 Länge	Attitude	Attitude
	3 Lavinthal		Länge
Markierungen (inklusive Trumpffarbe):			
Niedrig Hoch			
SA: Reversed Smith Peter			
Kontras			
Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)			
9+ mit Dreifärber oder 16+ beliebig			
Antworten: Farbe auf niedrigster Stufe= 0-7 HCP 3+ Karten,			
Farbe im Sprung = 4+ Karten, 8-11HCP, Farbe Doppel-			
Sprung = 5+ Karten, 8-11 HCP,Überruf Eröffner = 12+ HCP			
Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Support Double / Redouble			
SOS Rekontras			
Negativ bis inkl. 3K			
Nach 1 SA X: XX = 5+♣, 2♣ = 5+♦, 2♦=5+♥, 2♥=5+♠			
Pass forciert zu XX, bei Schwäche werden			
danach 4er Farben gereizt			

Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie:

Club:

Turnier:

Paar:

Torsten Waaga

Ulrich Bongartz

SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil: 5er OF, Benjamin, schwacher SA

1 SA Eröffnung: 11+ - 14

5er OF, 6er UF, Single Top Figur möglich

2 über 1 Antworten: forcing für 1 Runde

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2♣ = Partiefördernder Einfärber, bel. Semiforcing oder SA 21/22, 25/26

2♦ = bel. Partieförderung oder SA 23/24, 27/28

2♥/♠ = Weak Two

3SA = Gambling ohne Nebenwerte

4NT = Asfrage (5♣= 0, 5♦/♥/♠=As, 5SA = ♣, 6♣ = 2 Asse

Forcing Pass Sequenzen

1SA – x – pass

Wichtige sonstige Bemerkungen

Weak Two oder Preempt in 3. Hand können starker oder Schwächer sein

4. Farbe Forcing = Gameforcing

Bluffs: selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		3		Natürlich	Inverted Minors 2♦,♥,♠ = 0-7 HCP, 6+ Länge	2♥,2♠ = Stopper in der Farbe, 2SA = Stopper in beiden OF	
1 ♦		3		Natürlich	Inverted Minors 2♥,♠ = 0-7 HCP, 6+ Länge		
1 ♥		5			2SA = Jacoby 3♣,3♦ = 0-5HCP 6+ Karten	3♣,♦,♠ = Single oder Chicane, 3♥ = 15+ Punkte 3SA = balanced 15-18, 4♣/♦ = 4er Länge, 4♥ = schwach Nach 1♥ – 2♥: 3X= Long Suit Trial Bid	
1 ♠		5			2SA = Jacoby 3♣,3♦, 3♥ = 0-5HCP 6+ Karten	3♣,♦,♥ = Single oder Chicane, 3♠ = 15+ Punkte, 3SA = balanced 15-18, 4♣/♦ = 4er Länge, 4♠ = schwach Nach 1♠ – 2♠: 3x = Long Suit Trial Bid	
1 SA				11-14 HCP, 5er OF, 6er UF, Single Topfigur möglich	2♣ = Stayman auch ohne 4er OF, 2♦, 2♥ = Transfer auf ♥/♠ 2♠, 2SA = Transfer auf ♣/♦ 3♣-3♠ = 0-6 HCP, 6+ Karten	2♦ = keine 4er OF, 2♥/♠ = 4er 3♥/♠ = Minimum + 4er Anschluss, Farbe=double + Max.+ Anschl. 2SA/3♣ = Double Figur / 3er in ♣,♦, 3♣♦/= kein Anschluss	
2 ♣	x	0		Weak two ♦, PF Einfärber Semiforcing / SA 21-22, 25-26, nach Rebid 2SA : 2SA Eröff.	2♦ = Relais, Farbe = 6er, 2 von 3 Topfiguren 2SA = bei weak Two: Reversed August 3er Stufe: nat, 6+, Schlemminteresse	Partieforcierender Einfärber wird als Sprungreizung (3♥/♠ /4♣/♦) gezeigt	
2 ♦	x	0		Partieforcing / SA 23-24, 27-28 nach Rebid 2SA : siehe Antworten auf 2SA Eröffnung	2♥ = Relais, 2♠ = 8+ FP, unbalanced 2SA = 8+ FP, balanced		
2 ♥	x	5		Weak two, 5-11 HCP	Farbe = Forcing, 3♥ = Sperre 2SA = Frage nach Qualität und Punkten,	3♣ = - / -, 3♦ = + / -, 3♥ = - / +, 3♠ = + / +, 3SA = AKDxxx	(Qualität Farbe / Punkte)
2 ♠	x	5		Weak two, 5-11HCP	Siehe 2♥	siehe 2♥	
2 SA				SA 19-20 HCP, 5er OF, 6er UF, Single Topfigur möglich	3♣ = Puppet Stayman auch ohne 4er OF, 3♦/♥ = Transfer 3 Pik= 4+-4+ UF Schlemminteresse, 3SA/4♣♦♥ = 6+ nächst höhere Farbe mit Schlemminteresse Auch nach 2♣,2♦ Eröffnung und 2SA Rebid	3♦ = 4er OF, 3♥/♠ = 5er Farbe, 3SA = keine 4er OF	
3♣/♦		6		Preempt	Farbe = forcing, 4♣/♦ = RKCB	Neue Farbe = Single oder Chicane + Fit	
3♥/♠		6		Preempt	Farbe = forcing, 4SA = RKCB		
3 SA	x			7+ UF ohne Nebenwerte	4♣= pass or correct, 4♦ = Schlemmint, 4♥/♠ to play	Neue Farbe = Single oder Chicane sonst 5 in UF	
4♣/♦		6		Preempt		Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4♥/♠		6		Preempt			
4 SA	x			Asfrage	5♣= 0, 5♦/♥/♠=As in Farbe, 5 SA=♣ As, 6♣ = 2 Asse		