

GEGENREIZUNG UND KOMPETITIVE REIZUNG	
<b>ÜBERRUFE (Stil, Antworten, Reopening)</b>	
Auf 1er Stufe: 8-17 // auf 2er Stufe ohne Sprung: 10-17	
Farbwechsel ohne Sprung: auf 1er Stufe: 4+ Forcing,	
auf 2er Stufe: 5+ nF // auf 3er Stufe: 5+ GF	
Farbwechsel im einfachen Sprung: auf 2er Stufe: 5+ nF,	
auf 3er Stufe: Splinter	
<b>INT ÜBERRUF (2./4. Position, Antworten, Reopening)</b>	
2. Hand 15-17, 4. Hand 10-14 = nat., danach System on	
Gegen 1T precision: die runden oder die eckigen	
Falls gepasst: polnischer NT	
<b>SPRUNGGEGENREIZUNG (Stil, Antworten, Unusual NT)</b>	
Schwache Sprünge	
Reopen: auf 2er Stufe 9-13FP, auf 3er Stufe 8-8,5 Stiche	
<b>CUE-BID + SPRUNG-CUE-BID (Stil, Antworten, Reopening)</b>	
Michaels	
Sprung-Cue fragt Stopper	
<b>GEGEN 1 NT (stark, schwach, 2./4. Hand)</b>	
Gegen starken NT: X: die runden oder die eckigen // 2♣: beide OF //	
2♦: die roten oder die schwarzen // 2OF: 6+ // 2NT beide UF	
Gegen schwachen NT: X: ab 14(13) // 2♣: beide UF o. beide OF //	
2♦: die roten o. die schwarzen // 2OF: 6+ // 2NT die runden o. die eckigen	
<b>GEGEN SPERRANSAGEN (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)</b>	
(3OF)-4NT = beide UF	
Gegen Multi: X = analog Info-X gegen 2♠	
<b>Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen</b>	
Gegen 1T precision	
X: beide OF // 1NT die runden oder die eckigen // 2♣: beide OF //	
2♦: die roten oder die schwarzen // 2OF: 6+ // 2NT beide UF	
<b>NACH NEGATIV-KONTRA DES GEGNERS</b>	
1er Stufe Forcing, 2er Stufe NF	

AUSSPIELE UND MARKIERUNGEN			
Ausspiele (grundsätzlich)			
	Ausspiel	In Partner's Farbe	
Farbe	2./4./6.	2./4./6.	
NT	2./4./6.	2./4./6.	
Subseq	2./4./6.	2./4./6.	
A fragt Attitude, K fragt Count, 2te von schlechten langen Farben			
Ausspiele			
Ausspiel	Vs. Farbe	Vs. NT	
As	A+, AK+, AKD+, AF+	A+, AK+, AKD+, AF+	
König	Kx, AK+, KD+, AKD+	Kx, AK+, KD+, AKD+	
Dame	Dx, DB+, ADB+, AKD+	Dx, DB+, ADB+, AKD+	
Bube	Bx, B10+, FBx	Bx, B10+, FBx	
10	10x, F10x, 109+, FB10+	10x, F10x, 109+, FB10+	
9	F9x, F109+	F9x, F109+	
Hi-X	Fxx+, xxx+	Fxx+, xxx+	
	xx, Fxx, xxx+, Fxxx(x), Fxxxxx+, (xxxx), (xxxxxx)	xx, Fxx, xxx+, Fxxx(x), Fxxxxx+, (xxxx), (xxxxxx)	
Lo-X			
REIHENFOLGE DER MARKIERUNG			
	Partner's Ausspiel	Gegner's Ausspiel	Abwurf
1	Länge/Attitude	Smith-Peters in Trumpf	italienisch
Farbe 2	Lav	Länge	
3		Lav	
1	Länge/Attitude	Smith-Peters	italienisch
NT 2	Lav	Länge	
3		Lav	
KONTRAS			
INFORMATIONSKONTRA (Stil; Antworten; Reopening)			
11+ mit 43 o. 44 in OF, 18+ mit einer 5+ Länge, 18+ beliebig			
Antw: ohne Sprung NF, NT konstruktiv, Sprung einladend, Überruf forcing			
Negativ-Kontra, Kompetitiv-Kontra und weitere (Re-) Kontras			
Support-X/XX bis 2OF, Negativ-X bis 4♦, DOPI-ROPI, DEPO			

W B F KONVENTIONSKARTE	
<b>KATEGORIE: Grün</b> <b>BRIDGE-CLUB: BC Aachen</b> <b>SPIELER: Maximilian Neumann</b> <b>Rainer Vent</b>	
SYSTEM ZUSAMMENFASSUNG	
<b>GENERELLER STIL</b>	
<b>Better minor</b>	
33 in UF: 1♣, 44 UF: 1♦	
Multi, Bergen	
1NT = 15-17	
<b>GEBOTE, DIE BESONDERE GEGENREIZUNGEN ERFORDERN</b>	
2♦ = Multi: Weak2 OF, 22-23 BAL	
2♥ = 5+ ♥ + 5(4)+ ?? 5-10 FP	
2♠ = 5+ ♠ + 5(4)+ UF 5-10 FP	
3NT = Gambling, Seitendame möglich	
4UF = südafrikanischer Texas (weiß 8-9 Stiche, rot 8,5-9,5 Stiche)	
Rev. Bergen, Lebensohl,	
<b>FORCING PASS SEQUENZEN</b>	
Immer nach einem im Angriff angesagten Vollspiel, nach 1F-(X)-XX,	
nach einer Bergenhebung bis 3OF, Nach Inverted Minor bis 3UF,	
nach 2 über 1 bis 2NT, nach einem GF bis zur Partie	
<b>WICHTIGE SONSTIGE BEMERKUNGEN</b>	
<b>BLUFFS</b>	

ERÖFFNUNG	X wenn	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis			
				BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG
1♣		3	4♦	BAL 3-5♣ 11-14 /18-19 FP // unBAL 4+♣ 11- ca. 21FP	2♦ beide OF 5-7 FP // 2♥/♠: 6+ 5-7 FP // Inverted minor	2-Way-Checkback nach 1x-1y-1z
1♦		3	4♦	BAL 3-5♦ 11-14 /18-19 FP // unBAL 4+♦ 11- ca. 21 FP	2♥/♠: 6+ 5-7 FP // Inverted minor	2-Way-Checkback nach 1x-1y-1z
1♥		5	4♦	BAL 5+♥ 11-19 FP // unBAL 5+♥ 11- ca. 21 FP	2♠: schwach 6+♠ // 3♥/4♥: PRE // rev. Bergen-Raises // Splinter	2-Way-Checkback nach 1x-1y-1z // 1♥-2NT: PF 12+ mit 4+♥ → ♣/♦/♠: Kürze // 1♥-3♣-3♦: Einladung // 1♥-2♥-2♠: beliebiges Single // 1♥-2♥-2NT: BAL o. Loser-Farbe ♠
1♠		5	4♦	BAL 5+♠ 11-19 FP // unBAL 5+♠ 11- ca. 21 FP	// 3♠/4♠: PRE // rev. Bergen-Raises // 3♥: mind einladend mit 3+♠ und 5+♥ // Splinter	1♠-2NT: PF 12+ mit 4+♠ → ♣/♦/♥: Kürze in ♣/♦♥ // 1♠-2♠-2NT: beliebiges Single // 1♠-2♠-3♠: BAL o. Loser-Farbe ♣
1NT			4♦	15-17 ( 5er OF möglich)	2♣: Non-forcing Stayman // 2♦/2♥: Transfers // 2♠: Trf ♣ // 2NT Trf ♦ // 3♣ puppet Stay // 3F: nat. Schlemmint // 4♣: Trf ♥ SI // 4♦ TRF ♠ SI // 4♥♠ to play // 4NT: quantitativ	1NT-2♦-3♥: min. mit 4er♥, 2♠/3♣/3♦: max, nat+4er♥, Analog ♠
2♣	X	0	4♦	SF+: UnBAL 9+ Stiche o. 22+ // BAL 24+	2♦: 4+FP o. K // 2♥ 0-3FP kein K	2♣-2♦/♥-2OF = 5+ Unbal, 2♣-2♦/♥-3OF/♠ 6+ GF
2♦	X	0	2♠	Multi: Weak-two OF // BAL 22-23 FP	2♥/♠: POC // 2NT: F1 Relay // 3UF: to play // 3♥♠: PRE POC // 4♣ verlangt TRF; 4♦ verlangt Farbnennung; 4♥♠: NAT	2♦-2NT-3♣ maxW2 // 2♦-2NT-3♦: min♥/3♥: min♠
2♥	X	5	3♦	5+♥ 5(4)+ ?? 5-10, in weiß kann 54 sein	2♠: POC // 2NT: F1 Relay // 3UF: to play // 3♠: konstr. nF // 3♥: PRE	2♥-2NT-3♣/♦/♥/♠/NT: ♣ / min.♦ / min.♠ / max.♠ / max.♦
2♠	X	5	3♦	5+♠ + 5(4)+ UF 5-10, in weiß kann 54 sein	2NT: F1 Relay // 3♣: POC // 3♦/♥: konstr. nF // 3♠: PRE	2♠-2NT-3♣: min.♣ // 2♠-2NT-3♦: min.♦ // 2♠-2NT-3♥: max.♣ // 2♠-2NT-3♠: max.♦
2NT			4♦	20-21 NT, 5er OF möglich	3♣ Puppet-Stayman // 3♦/♥ TRF // 3♠ UF-Stayman // 3NT to play // 4♣/♦/♥/♠ TRF	2NT-3♠-3NT keine 4+UF
3♣		6		Pre	3F F1	
3♦		6		Pre	3♥/♠: F1	
3♥		6		Pre	3♠: F1	
3♠		6		Pre		
3NT	X			Gambling, Seitenkönig möglich	x♣: POC // 4OF: to play	
4♣	X	0	4♦	Südafrikanischer Texas ♥		
4♦	X	0		Südafrikanischer Texas ♠		
4♥		7		Pre		
4♠		7		Pre		
4NT	X			6+5+ in UF	xUF to play	