

## Gegenreizung und kompetitive Reizung

Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)

1 über 1; 8-16; 5er+

2 über 1; 9-16; 5er+

1NT Überruf (2./4. Position, Antworten, Reopening)

Wie starker SA 15-18 mit Stopper

4. Hand: 9-13 bal mit Stopper

Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)

schwache Sprünge

Michaels präzis

Cue-Bid + Sprung Cue-Bid (Stil, Antworten, Reopening)

1♠ 2♠ = echte Treffs

1♦ 2♦ = 55 in OF; schwach oder stark; 1♦ 3♦ Stopperfrage

1♥ 2♥ = 55 ♠ + ♠ schwach oder stark; 1♥ 3♥ Stopperfrage

1♠ 2♠ = 55 ♥ + ♠ schwach oder stark; 1♠ 3♠ Stopperfrage

Gegen 1 SA (stark, schwach, 2./4. Hand)

Multi-Landy: 2♠ beide OF, 2♦ Einfärber, 2♥, 2♠ 5er OF + 4er UF, 2SA beide UF

Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)

je kürzer in der Gegnerfarbe desto eher Reizen

Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen

Natürlich

Nach Negativ-Kontra des Gegners

Ausspiele und Markierung	
--------------------------	--

<b>Ausspiele (grundsätzlich)</b>
----------------------------------

	Ausspiel	In Partners Farbe
Farbe	4.	klein von Figur
NT	4.	klein von Figur
nachf.		

Andere: MDU; von Double-Figur hoch, sonst niedrig vom Double; 2. von xxx

<b>Ausspiele</b>
------------------

Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT
As	AK...; Ax; Axxxx(x)	AKB9x oder besser
König	KDx oder besser	KD9x oder besser
Dame	DB9x oder besser;	DB9x(x); ADBxx
Bube	B10x(xx); Bx	AB10x(x), KB10x(x)
10	109xx; 10x	A109x; K109x; D109x
9	9x; 987x	9x; 98x; D98xx; K98xx
Hoch-x	Double	Double
Klein-x	4.(3.) (zeigt Interesse)	4. (zeigt Interesse)

#### Reihenfolge der Markierung

		Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1	Niedrig positiv	Länge	Lav.
	2			
	3			
NT	1	Niedrig positiv	Länge	Lav.
	2			
	3			

[illegible]

ungerade positiv (ersatzweise hoch); **niedrig positiv**

niedrig gerade Länge
----------------------

Kontras	
---------	--

Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)

kurz in Gegnerfarbe, Spielbereitschaft in Restfarben

oder 17+ (bzw. 16-18 wenn bal mit Stopper)

Negativ-Kontra, competitive-Kontra und weitere (Re-) Kontras
--

Neg-Kontra bis 4 NT; je höher desto optionaler

[illegible]

Rekontra = 8+
---------------

--

--

--

## Deutsche Konventionskarte

♠ ♥ © DBV e.V. ♦ ♣

Kategorie:

Club: **Böblingen-Sindelfingen** Turnier:

Paar:	Alexia Kallia – Ralph Hungerbühler
-------	------------------------------------

## SYSTEM Zusammenfassung

## Genereller Stil

Precision (1♣ = 15+, oder ab 24er Regel)

1♦ vorbereitend ab 18er Regel bis maximal 15 Punkte, ♦ kann Chicane sein, keine 5er Oberfarbe

1 SA Eröffnung: 10-13 (1./2. Hand) ; 12-15 (3./4. Hand);

keine 5er OF; kein Single

### Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

2 ♣ 6er+♣ oder 5er♣+ 4er OF; 9-14

2 ♦ Weak-2 in ♥ oder 4441 mit beliebigem Single und 14-16

2 ♥ Weak-2 in ♠ oder 4441 mit beliebigem Single und 17-19

2 ♠ 55 ♠ und anderer Farbe, bis maximal 13 Punkte

2 SA 55 in UF bis maximal 13 Punkte

## Forcing Pass Sequenzen

#### Wichtige sonstige Bemerkungen

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1♣	x	0		Ab 24er Regel, oder ab 15, beliebige Verteilung	1♦ 0-7; 1♥ 8-9, 1♠ 10-11, 1SA 12-13, usw. 2♥ 0-7 6er, 2♠ 0-7 6er, 2SA ab 18	natürlich	
1♦		0		Ab 18er Regel bis 15 Punkte, Karo kann kurz sein, keine 5er Oberfarbe	1♥ ab 6 mit 4er ♥, oder Gameforcing 1♠ ab 6 mit 4er ♠, forcing 1,2,3 NT 6-11, 12-14, ab 15 ohne 4er OF Alle anderen Antworten limitiert	natürlich	
1♥		5		Ab 18er Regel bis 14 Punkte	1♠ ab 6 mit 4er ♠, forcing, 1NT gameforcing 2♣ beliebige Verteilung, einladend alle anderen Antworten nicht forciierend	natürlich	
1♠		5		Ab 18er Regel bis 14 Punkte	1NT gameforcing 2♣ beliebige Verteilung, einladend alle anderen Antworten nicht forciierend	natürlich	
1SA				1./2. Hand 10-13 3./4. Hand 12-15	2♣ Stayman (fragt nur, muss selbst keine haben); 2♦ Frage nach Kürze in OF, Rest natürlich		
2♣		5		6er+ oder 5er + 4er OF; ab 18er Regel bis 14 Punkte	2♦ ab 8 bis 14 forcing, fragt nach Verteilung; 2♥, 2♠, 3♣ zum Spielen 2NT ab 15, forcing, fragt nach Verteilung 3♦, 3♥, 3♠ natürlich, forcing	2SA 6er+ max (13-14); 3♣ 6er+ min (bis 12), sonst natürlich  3♣ 6er; 3♥, 3♠ 5er ♣ + 4er OF	
2♦	x	0		Weak 2 ♥ oder 4441 14-16	2♥ pass, wenn Weak 2, sonst Single durchgeben, 2NT ab 15 forcing		
2♥	x	0		Weak 2 ♠ oder 4441 17-19	2♠ pass, wenn Weak 2, sonst Single durchgeben, 2SA ab 15 forcing		
2♠		5		55 in ♠ + 2. Farbe, bis 13	2SA beliebiges Relais, fragt nach 2. Farbe 3♠, 3SA, 4♠ zum Spielen neue Farbe forcing	3♠, 3♦, 3♥ zweite 5er Farbe	
2SA	x			55 in UF bis 13	3♠, 3♦, 3SA zum Spielen, neue Farbe forcing		
3♠		6					
3♦		6					
3♥		6					
3♠		6					
3SA	x			Sperre in Unterfarbe	4♣ Relais, pass or correct	<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4♣	x			7er oder 8er ♥ mit Seitenass	4♥ zum Spielen, sonst Ass durchgeben	4SA RKCB bei OF-Fit (5 keycards, 1430); 4UF= RKCB bei UF-Fit(wenn unlimit.)	
4♦	x			7er oder 8er ♠ mit Seitenass	4♠ zum Spielen, sonst Ass durchgeben	Exclusion RKCB auf 5er Stufe	
4♥		7		7er oder 8er ♥ ohne Seitenass			
4♠		7		7er oder 8er ♠ ohne Seitenass			