

## Gegenreizung und kompetitive Reizung

Überrufe (Stil, Antworten, Reopening)

1er-Stufe: 8-18 HCP, gute 4er-Farbe möglich

2er-Stufe: 10-18 HCP, 5er-Farbe regelmäßig

Reopening: 1er-Stufe ab 6, 2er-Stufe ab 8

Antworten: Teilweise Transfers und Fitjumps

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

2. Position: 15-18

4. Position: 11-14

Antworten: Wie auf 1SA-Eröffnung

Sprunggegenreizung (Stil, Antworten, Unusual NT)

Meist schwach und 6er-Länge

**In Gefahr gegen Nichtgefahr Intermediate (~11-15)**

3♣ bzw (1 Karo – 3 Karo) Ghestem Zweifärber in den Oberen

2 SA = Zweifärber in den niedrigen

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

Cue-Bid: Höchste + Niedrigste, mindestens 5-5

Sprung Cue-Bid auf 1♥♠: Frage nach Stopper in ♥♠

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

X: (gegen starken SA) **Strafkontra**; X: (gegen schwachen SA) Punkte

2♣: 4-4+ ♥♠; 2♦: Einfärber in ♥ oder ♠, 2♥♠: 5er+ ♥♠ + 4er+

2SA: 5-5 ♣♦ oder beliebiger starker Zweifärber

Gegen Sperransagen (Kontras, Cue-Bids, Sprünge)

(Non-)Leaping Michaels auf 4er-Stufe

Gegen 2♦ Multi: X: takeout mit ♥ oder stark;

Sonst ist X: take-out-orientiert

2SA: 15-18, nat

Gegen 2SA für beide UF: 3♣: T/O, längere ♥ oder gleich lang;

3♦: T/O, längere ♠

Gegen starke Treff und andere künstliche Eröffnungen

Gegen starkes/polnisches 1♣: 1SA: ♠+♦; 2♣: ♣♣ oder ♦+♥; 2♦: ♦+♠; 2♥: ♥♥ oder ♠+♣; 2♠: ♠♠ oder ♣+♦; 2SA: ♥+♣; Pass: kann

sein (insbesondere 15-18 SA) Kontra= takeout für OF

Nach Negativ-Kontra des Gegners

XX: stark; 1SA2♣♦(♥): Transfers auch nach 1 OF Eröffnung und

Info Kontra des Gegners

## Ausspiele und Markierung

Ausspiele (grundsätzlich)

	Ausspiel	In Partners Farbe
Farbe	3./5.	3./5.
NT	4. von dreien Attitude	3./5.
nachf.	*3./5. durch Dummy	

Andere: \*: 2./4. durch den AS neue Farben (auch von Sequenzen),

später: hoch = gerade Restlänge, wenn nicht Lavinthal

Ausspiele

Lead	Gegen Farbkontrakte	Gegen NT
As	AKx(xx) (attitude?)	AKB(xx), Ax
König	AK, KD(xx), (AKx Länge?)	AKB10(xx), , K Dx
Dame	DB(xx)	DBx, DB10(xx), KD109
Bube	(K)B10(xx)	B109(x), B108(x), HB10(x)
10	10x, 109x	109(x), H109(x), 10x
9	9x	9x, 9xx
Hoch-x	Xx, FxX	Xxx, Xx
Klein-x	FxX, FxxxX, FxXx, FxxX	FxX xXxx

Reihenfolge der Markierung

	Partners Aussp.	Gegners Aussp.	Abwurf
Farbe	1 pos/neg	Länge/Lavinthal	pos/neg
	2 Länge/Lavinthal	Lavinthal	Länge
	3 Lavinthal		
NT	1 niedrig/hoch	Lavinthal/Länge	Lavinthal
	2 Länge	Länge	Länge
	3 Lavinthal	Lavinthal	

Markierungen (inklusive Trumpffarbe):

Niedrig-hoch = gerade = positiv

Lavinthal in Trumpf (wenn sinnvoll)

## Kontras

Informationskontra (Stil; Antworten; Reopening)

Tendenz Oberfarbe(n), ab 11; Reopening ab ~8;

Antworten: Sprung in Farbe ~8-11; Cue-Bid: 12+ oder **9+ mit beiden**

Gegengruppe

Negativ-Kontra, kompetitive Kontras u. weitere (Re-) Kontras

Informative Double, Lead Double, Lightner's Double, Negative

Double, Non-Lead-Directing Double (3er Stufe), Penalty Double,

Re-Opening Double, Responsive Double, Snap Dragon Double,

SOS-Redouble, Support (Re-)Double, Take-out Double

## Deutsche Konventionskarte



Kategorie: green

Club: Hessen Turnier: 2022

Paar: Hartmut KONDOCH

Nikolas BAUSBACK

## SYSTEM Zusammenfassung

Genereller Stil

1♣: 11 + , mind. 2♣ (kann Karos beinhalten)

1♦: 11 + mindestens 4er Länge ausgeglichen, sonst 4+ ♦

5er Oberfarben

1 SA Eröffnung 15-17 FP

2 über 1 Antworten: gameforcing 1 OF – 2 Treff kann Double sein

1 Pik – 2 ♥ nach Forum D)

Gebote, die besondere Gegenreizungen erfordern

Eröffnungen:

2♣: OF Semiforcing; BAL 22+; any GF

2♦: Multi (WT in OF, 1.pos nv vs v 2-6(7); evtl. 5er)

2♥♠: 6er 10-12 (1. Pos. nv vs v 8-11)

2SA: 20-21 semibalanced

3 SA = gebrochene 8er UF

4 Treff/Karo gute 4er OF-Eröffnung

Antworten auf Eröffnung: 5-8 Sprünge in die 2er Stufe+

schwache Sprunghebungen

Sprung in die 3er Stufe mit neuer Farbe invit mit 6er Länge

1 Treff – 2 Karo = beide OF 5-5 4-7

Forcing Pass Sequenzen

Nach jedem partieforzierendem Gebot; nach jedem natürlichem

Rekontra

Wichtige sonstige Bemerkungen

Bluffs: selten

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz.Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♠	X	2		11+, mindestens Doube	1♦: ♥s, 1♥: ♠s, 1♠: SA 6-9 oder ♦s beliebige, 1SA :10-11, 2OF, 2♦ = 6er 5-8, inverted minors	Ausführen des Transfers: 3erLänge, Sprung 4er, 2♦ = diverse Hände (reverse oder OF Hebung oder PF ♠)	
1 ♦		4		10-22, 4+ ♦	Natürliche Antworten, inverted minors, 2♥♠: 4-8, 6er ♥♠; 3♣= 6er ♣ 9-11		
1 ♥		5		10-20	1SA: forcing, 2 über 1 pf, 1♥-2♣ kann Double sein 2♥: 8-10, 3er+ ♥; 2SA einl+, 4+ ♥, 3♥ 4-7 4♥	Nach 1SA: 2♣: Double möglich	2♣: Drury; 2♥: 5-8(9)
1 ♠		5		10-20	1SA: forcing; 2♠: 8-10, 3er+ ♠; 2SA: 4+ ♠	Nach 1SA: 2♣ kann Double sein	2♣: Drury; 2♠: 5-8(9)
1 SA				15-17 FP, Semibalanced möglich	2♣: inv+-Stayman (verspricht kein 4er ♥♠) 2♦♥: TRF; 2♠: ♣ oder BAL INV; 2N: ♦; 3♣♦: mm wk/FG; 3♥♠: Single mit 5/4 UF	Nach 2♣: 2N ♥♠ min nf; 3♣♥ max → TRF Nach 2♠: 2SA: MIN; 3♣ MAX → Kürzen Nach 2N: 3♣: guter Anschluss; → Kürzen	
2 ♣	X			BAL 22+; ♥♠ SF; any GF	2♦: Relay	Kokish relay	
2 ♦	X	0		5+ ♥ oder 5+ ♠, 5-9 HCP 1. Pos nv vs. v 2-6	2♥: pass/correct; 2♠: Fit in ♥, kurz in ♠; 2SA: starkes Relay; 3♥: pass/corr; 4♣: fordert zu Transfer auf 4♦: fordert Farbe	2SA: 3♣♦: MIN ♥♠; 3♥♠: MAX 3♥♠	
2 ♥♠		6		6er 10-12 1. Pos nv vs. v 8-11	+1 fragt Kürze; +2 fragt Ogust	Kürzen von unten (1. Stufe keine) Ogust min min max max	
2 SA	X	0		20-21 mind. Semibalanced	3♣=Muppet, 3♦ xfer ♥, 3♥ xfer ♠ 3♠ xfer 3 SA 3 SA 5♣+4♥, 4♣♥, 4♦ xfer ♠, 4♥, ♠ to play		
3 ♣♦		6		Preemptiv 1. Pos nv vs. 1. Pos nv vs. V sehr schwach	3♦: Frage nach 3er ♥♠; 4♦: RKCB Nach 3♦ 4♣: RKCB	3♥: 3er ♥; 3♠: 3er ♠; 3SA, 4 Treff: kein 3er ♥♠	
3 ♥		6		Preemptiv	4♣: RKCB		
3 ♠		6		Preemptiv	4♣: RKCB		
3 SA	X	0		UF Sperre 7+	4♣♦: pass/correct	<b>Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)</b>	
4 ♣	X	0		stehendes 7er+ ♥, 8 Stiche	4♥: zum Spielen	RKCB 14/30, Exclusion RKCB 30/41 nur wenn 5 Fit-1)	
4 ♦	X	0		stehendes 7er+ ♠, 8 Stiche	4♠: zum Spielen	DOPI-ROPI, Cue-Bids (1.+2.-Rundenkontrolle)	
4 ♥	X	7		nicht stehendes 7er+ ♥			
4 ♠	X	7		nicht stehendes 7er+ ♠			