

Intervention nach gegnerischer Eröffnung	
Farb-Intervention	nach 1m: 1y=5332/6331; 1SA=6+om; 2♣=5/4+M's; (5-13 HP) 2♦=5om&4M; 2M=5M&4om;
	nach 1M: 1♣=5(332); 1SA=6+♣; 2♣=6♦/6oM; (5-13 HP) 2♦=4oM&5+m; 2oM=5om&4+m;
	nach 1x: X = 14+HP bel. / 11+HP 5332 (verneint 1y)
	Cue-bid auf 1M: 2M = 17+HP, 5440/4441, Kürze M
nach 1SA:	X=5+m/4M; 2♦=6M; 2 übrige wie n.1♣
nach Barrage:	Negativ-X bis 4♥; 4SA nach 4♣ = 5/5+

Nach Intervention auf Partners Eröffnung	
n. Farbe:	1♣ (1y) X=Strafe; pass=F1 / 1y (1z) X=Negativ
n. 1SA:	1y (1SA) X=Strafe; 2x/2z=NAT, n.f.
n. Info-X:	1y (X) => System ON !

Game-Trials	
1♦/♥/2♣: 3♣/♦=4+♥/♠Fit, Loser? > +1/2 Stufen=7/6 Ls.	
(1y-)1M-2M: 2SA=HP?; 2y/3x=Help?; 3M=Top-Trumpf?	

Schlemm-Lizit	
4♣-Ass-Frage:	KCBW 30/41; rollend nach Trumpf-D
Ctrl-Bids ab 3♠:	1./2.-Rd.-Kontrolle unterhalb Game
1y-1SA-2x-3oM:	4+y-Fit, SI => verlangt Ctrl-Bids

Ausspiel gegen Farbe		Ausspiel gegen SA	
2er-Seq.	innere S. > TON !	3er-Seq. / gebr.S.	3./5.
xx	AKxx	AKx..	2. v. nichts
TON (10/9 = 0 od. 2 höhere		AKBx	KD10x
		TON (vgl. F.)	
		2.-höchste ohne A,K,D	

Legende zu den Abkürzungen			
M	Major	F1	Rundenforce
oM	other Major	INV	Game-Invit.
m	Minor	SI	Slam-Invit.
om	other minor	GF	Game-Force
t.p.	to play	n.f.	non forcing
p/c	pass/correct	FRAG	AKx/ADx/KDx

FSB Konventionskarte

Stand:
1.11.16

Namen: 7831 Meli Jürg - 1243 Hertli Jürg
Basissystem: Shape Control (2002-2016; # 9.2.0)

Antworten auf 2er-Stufe: 2♥/2♣ = n.f.; 2♣/2♦/2SA siehe K11
Nach Intervention: Farbwechsel auf 2er-Stufe: Forcing bis 2SA

Open	HP	Cards	Bedeutung	Besondere Abmachung
1♣	14+	künstl.	SA/3-Färb/GF	1♦=7+HP (K1) 1♥ff=0-6 HP (K2)
1♦	11+	5(4)	5♣/4♦ mögl.	Fortsetzung: K3, K4, K5, K6, K7 Spez. 2y-Antworten 5-11 HP
1♥	11+	5-6(7)	7M: nur mit 11-13HP	2♣/♥/♠/SA: wie Eröffnung;
1♠	11+	5-6(7)	1M>2M=3oM	2♦: 5m/4M wie Intervention
1SA	11-13		5er-M mögl.	Puppet (K8) Transfer (K9)
2♣	5-13/ 17+	5+/4+	M/M-Bicolor	2♦ = Relais; 2M = Präferenz Rebid: 2SA = 6/6; 3m = 17+
2♦	Multi		SA 20-22* / Weak-2M / 6m4M 13-16	Forts.: K10 *) K8 / K9 nach 2SA-Rebid
2♥	6-10	5/4+	M/m-Bicolor	3♣ = p/c; 3♥/♠ = Barrage;
2♠				2SA=F1: 3♣/♦=4+♣/♦ & MIN 3♥/♠=4+♣/♦ & MAX
2SA	5-11/ 17+	5/5+	m/m-Bicolor	3♣ = Präf; 4♣/♦ = Assfrage; 3M/3SA nach Präf. = 17+
3♣/♦	3+	7+/6+	Barrage ♥/♠ oder 14+Eröffg. mit 6+♥/♠	
3♥/♠	4-6 Ls	5/6+	5+♣&6+m/5+♥&6+m => 4m=p/c; 3SA=6er	
3SA	4-6 Ls	7+m	8m od. 7m/4: 4♣=p/c; 4♦=4+♣, p/c; 4M=p/c	
4x	4-6 Ls	7M/4	4m/7M; 4M=7M/4oM => 4SA=Asse?; übr=p/c	

Integrierte Standard-Konventionen

Inverted (K3, K5) Jacoby (K6) Puppet (K8) Smolen

Ausspiel, Markierung und Abwurf

Ausspiel gegen Farbkontrakt und SA: klein = pos.
Markierung im Farbkontrakt und SA: klein = pos.
Längensignal (immer auf K-Ausspiel): klein = ungerade
Abwurf im Farbkontrakt und SA: italienisch

Verzeichnis der Konventionen

- K1 1♣ - 1♦:** 1♥/1♠ = 3-Färber 14-16/17+HP;
(7+HP, bel.) => 1♣/1SA = Kürze? (1SA=♣); 2x=K11;
1SA/2SA = SA 14-16/17-19 od. 23+HP;
3m/3M = GF 6+m (Ctrl.?) / 5M & 4+m
- K2 1♣ - 1♥ff:** 1♥=4M => 1♣=3+P; 1SA=4H; 2m=t.p.;
(0-6 HP, bel.) 1♠=max. 3M => 1SA/2m/3SA=t.p.;
1SA=6+Farbe; 2♣ff=Shape wie K11
Hinweis: Rebid 3x ist immer GF !
- K3 Inverted:** 1♦/♥/♠ => 3♦/♥/♠ = weak (vgl. K5)
- K4 1SA-forcing:** 1SA nach 1x verneint 4+y und ist F1:
2♦=NAT; 3m=INV; 3M=FRAG & INV
1M-1SA-2♣: 2♦=(24)(43); 2♥=5H2P33
- K5 1SA-3x-INV:** Antw. 1SA, dann 3x = INV (11/12 HP)
- K6 1SA-2SA-GF:** Antw. 1SA, dann 2SA = 3/4+x & GF
M-Fit: Forsetzung wie bei Jacoby
♦-Fit: wie nach Inverted: Stopper?
- K7 Rebid 2x/y:** 1♠>2♦: 14-16; 1♣/1♦>2M: 14-19;
1M/2m: 14-19; 1M>2oM: 14-16;
1x>2x: 14-19; aber 1♦>2♣: 11-13 !
- K8 Puppet:** 1SA* - 2♣: 2♦=keine 5er-M; 2M=5er
analog n.2SA nach 2♦: 2♥/♠=nicht 4er; 2SA=beide
- K9 Transfer:** 2♦/♥/SA/3♣ = TRF ♥/♠/♣/♦
analog n.2SA 2♠=MIN/MAX-Anfrage modifiziert:
2SA/3♣/♦=MIN ohne m/mit 4er-♣/♦
3♥/♠/SA=MAX mit 5H/5P/ohne 5M
- K10 Multi:** 2♥ = Relais & p/c; 2♠ = 3+♥ & p/c
2SA = Anfrage der 6er-Farbe

2y auf 1x (0-6 HP n. 1♣, 7-9 HP übrige)

- K11** nach 1m: 2♣=5/4+M; 2♦=4M/5+om; 2M=5M/4+m
n. 1M: 2♣=6♦/oM; 2♦=4oM/5+m; 2oM=5oM/4+m
1SA auf 1x (auf 1♦/M: 5-11 HP od. FG)
- K12** nach 1♣: 6+y, 0-6 HP; nach 1♦/1M: 6+♠ oder 3+Fit