



BRIDGE CLUB CORNER

FEDERATION SUISSE DE BRIDGE KONVENTIONSKARTE (15.7.16)

Dieses Blatt, das unbedingt ausgefüllt auf dem Tisch liegen muss, entbindet nicht der Alert- und auf Anfrage der ausführlichen Auskunftspflicht

Namen

Basis-System

ZWISCHENANSAGEN AUF GEGNERISCHE ERÖFFNUNG					
Auf 1 in Farbe	Sprung 2/1	Schwach	Mittel	Stark	2M analog Eröffnung
	Sprung 3/1	Schwach	Mittel	Stark	
	1 SA	Regelm.15-18..... Punkte		Comic	
	1 SA im Reveil	Regelm.10-14..... Punkte		Sonstige	
	2 SA	Zweifärber	Lange UF	Nach 1m: 5/5 M; nach 1M: 5/5 m	
	3 SA	Lange UF	Sonstige		
	Cuebid über 1 ♣	Natürlich	Zweifärber	Forcing	Noch zu definieren
Cuebid über 1 ♦/♥/♠	Natürlich	Zweifärber	Forcing	Noch zu definieren	
Auf 1 SA		Natürlich	Transfer	Landy	Cappeletti *
Auf Barrage		Info-Kontra		Fischbein	Sonstige

*) X = Strafe; 2♣ = beliebiger Einfärber; 2♦ = beide M's; 2M = 5er-M & 4+m; 2SA = 5/5 m's

VERHALTEN NACH PARTNERS ERÖFFNUNG UND GEGNERISCHER INTERVENTION					
Auf Farbinterventionen	Strafkontra	Neg. Kontra bis 4K // Farbansagen auf 2er-Stufe=forcing			
Auf Informations-Kontra	Einf. Sprung: Schwach	Mittel	Forcing	Runde	Manche
Nach Partners Informations-Kontra	Responsive Double bis 3P				

SCHLEMM-LIZIT	Blackwood*	Modif.	Gerber	Ctrl-B. (1./2.)	Asking Bid
	Josephine	5 SA	Sonstige		

*3041; 5 Asse

AUS- UND GEGENSPIEL-KONVENTIONEN					
Ausspiel gegen Farbkontrakte	3./5.	4.	Andere: König verlangt Längenmarke		
	xx xxx xxxxx xxxxx AK AKx KDx DBx BZx Z9x	KBZx KZ9x DZ9x Dx D72 D972 D9752 D97532			
Ausspiel gegen SA	3./5.	4.	Andere: König verlangt Längenmarke		
	xx xxx xxxx xxxxx AKBxx AKBZx ADBx ABZ9x				
	AZ98x KDBx KDZx KBZ(9)x KZ9(8) DBZx DB9x	DZ9(8)x BZ9x Z98x D972 D9752 D9753			
Markierung gegen Farbkontrakte	Standard	Klein	Anzahl	Abwurf: ungerade = positiv gerade = Lavinthal	
Markierung gegen SA	Standard	Klein	Anzahl		

ERÖFFNUNG	Honneur-Punkte	Verspr. Karten	Konventionelle Bedeutung	Spezielle Antworten
1 ♣	12 +	2		Inverted (auch auf Kontra und 1y)
1 ♦	12 +	4		
1 ♥	11 +	5		Jacobi (auch auf Kontra und 1/2y) Bergen (auch auf Kontra und 1/2y)
1 ♠	11 +	5		
2 ♣	Game-F.		Max. 3 Loser / SA 24+	2♦ = Pflicht-Relais
2 ♦	Multi.		6er-M & 6-10 HP resp. SA 22-23	Nach 2SA: 3♣/♦=MIN ♥/♠; 3♥/♠=MAX ♠/♥;
2 ♥	5/6-11	5		5er-M & 4+m 3♣ = pass/correct
2 ♠	5/6-11	5		2SA => 3m=MIN; 3♥/♠=MAX mit ♣/♦
1 SA	15-17			Stayman; Transfer (2♠=♣, 3♠=♦); Smolen 3♥/♥/♠/4♣ = SI (alles auch nach Kontra)
2 SA	20-21			Puppet Stayman (3♦=5er-M); 3♠=5/4+ m's
3 SA	8-10	7er-m	Gambling	

WEITERE KONVENTIONELLE GEBOTE	
Splinter	1SA (2x) X = Strafe / 1SA (2x) 2SA/3x = Stayman
Support Double	(1m) 2SA = 5/5 M's / (1M) 2SA = 5/5 m's
3♣=Check-Back	