

ZWISCHENANSAGEN AUF GEGNERISCHE ERÖFFNUNG						
Auf 1 in Farbe	Sprung 2/1	Schwach	Mittel	Stark	Sonstige	
	Sprung 3/1	Schwach	Mittel	Stark	Sonstige	
	1 SA	Regelm. ....15-18..... Punkte			Comic   Sonstige	
	1 SA im Reveil	Regelm. ....10-14.....Punkte			Sonstige	
	2 SA	Zweifärber	Lange UF	Sonstige: Michaels		
	3 SA	Lange UF	Sonstige			
	Cuebid über 1 ♣	Natürlich	Zweifärber	Forcing	Sonstige: Michaels	
	Cuebid über 1 ♦♥♠	Natürlich	Zweifärber	Forcing	Sonstige: Michaels	
Auf 1 SA		Natürlich	Transfer	Landy	Sonstige: Multi Landy**	
Auf Barrage		Info-Kontra		Fischbein	Sonstige	

\*\* 1SA - 2T = beide OF; 2K = Länge (6er M); 2C/2P = 5/4 M/m; Dbl.= 4M/5m und 11/12 HP

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

Auf gegnerische Intervention nach 1SA-Eröffnung vom Partner:  
 1SA – 2C – 3C = Stayman mit Stopper; 1SA – 2C – 2SA = Stayman ohne Stopper

SCHLEMM-LIZIT					
	Blackwood*	Modif.	Gerber	Cuebid	Asking Bid
	Josephine	5 SA	Sonstige		

\*3041; 5 Asse

AUS- UND GEGENSPIEL-KONVENTIONEN					
Ausspiel gegen <u>Farbkontrakte</u>	3./5.	4.	Andere		
→ Die Ausspielkarte ist unterstrichen	xx    xx̄    xxx̄    xxx̄x̄    AK̄    AK̄x̄    K̄Dx̄    D̄Bx̄    B̄Zx̄    Z̄9x̄ K̄B̄Zx̄    K̄Z̄9x̄    D̄Z̄9x̄    D̄x̄    D7̄2̄    D9̄7̄2̄    D97̄5̄3̄    D97̄5̄3̄2̄				
Ausspiel gegen <u>SA</u>	3./5.	4.	Andere:		
→ Die Ausspielkarte ist unterstrichen	xx    xx̄    xxx̄    xxx̄x̄    AK̄B̄xx̄    AK̄B̄Z̄x̄    ADB̄x̄    AB̄Z̄9x̄ ĀZ̄98x̄    K̄DB̄x̄    K̄DZ̄x̄    KB̄Z̄(9)x̄    K̄Z̄9(8)    D̄B̄Z̄x̄    D̄B̄9x̄ D̄Z̄9(8)x̄    B̄Z̄9x̄    Z̄98x̄    D97̄2̄    D97̄5̄2̄    D97̄5̄43̄				
Markierung gegen <u>Farbkontrakte</u>	Standard	Klein	Anzahl	Sonstige Lavinthal	
Markierung gegen <u>SA</u>	Standard	Klein	Anzahl	Sonstige Lavinthal	

# BRIDGE CORNER ZÜRICH

## FEDERATION SUISSE DE BRIDGE KONVENTIONSKARTE

Dieses Blatt, das unbedingt ausgefüllt auf dem Tisch liegen muss, entbindet nicht von der Alert-Pflicht und auf Anfrage des Gegners von der ausführlichen und vollständigen (!) Auskunftspflicht

Namen 1243 Jürg Hertli – xxxx Meine Partnerin

Basis-System 5er-Oberfarben → Zusatzangaben siehe Beiblatt zur KK

ERÖFFNUNG	Honneur-Punkte	Verspr. Karten	Konventionelle Bedeutung	Spezielle Antworten
1 ♣	12 +	2		Inverted (auch nach X oder 1y)
1 ♦	12 +	4		dito
1 ♥	11 +	5		Bergen (3T=9-12, 3K=6-8); 2SA = Jacobi (auch nach X und 1y und 2y !)
1 ♠	11 +	5		
2 ♣	Semi-F.			2♦=Pflicht-Relais
2 ♦	Game-F.			2♥=kein Ass; 2♠,3x=Ass; 2SA=2K od. 8+HP
2 ♥	6-10	6		Weak-2 konstruktiv (4 Trumpfstiche)
2 ♠	6-10	6		
1 SA	15-17			Stayman klassisch, Transfer
2 SA	20-21			Puppet Stayman, Transfer
3 SA				

WEITERE KONVENTIONELLE GEBOTE
Splinter
Michaels

## Konventionen Sandra-Jürg

**WICHTIG:** Alle Konventionen gelten auch nach gegnerischem Kontra und auch nach Intervention, solange noch alle Gebote möglich sind

### Nach 1m: Inverted Minor

(verneint 4er-M)

2m = 4+m, 10+HP

3m = 5+m, 6-9 HP

=> 2♥/♠/SA = Stopper in ♥/♠/beide M

=> 3m = Einfärber; 3om = zweite Farbe

### Nach 1♥: 1SA-forcing

2♣/♦ = 3+ Karten

2♥ = 6♥ oder 5♥4♠

2♠ = Revers

*HINWEIS: p (p) 1M (p) 1SA ist passbar mit MIN*

=> 2♥ = 3er-♥ & 6-8 HP oder 2er-♥ & 8+HP

=> 3♥ = 3er-♥ und 10-11/12 HP

### Hebung

2♥ = 3er-♥ & 10 HP

### 2SA-Jacoby

(4+♥, game force,  
verneint Single)

=> 3x = Single

=> 4x = zweite Farbe mit 2 Top-Figuren

=> 3♥ = starke Hand, gute Trümpfe

=> 3SA = starke Hand, lausige Trümpfe

=> 4♥ = minimale Eröffnung

### Bergen raises

(4+♥, forcing)

3♣ = 9-12 HP

3♦ = 6-8 HP

3♥ = 2-5 HP

=> 3♦ = INV zu 4♥ mit 11-12

### Splinter

(4+♥, slam invit)

nach 1♠: analog 1♥

*ACHTUNG: 3♥ ist Splinter*

nach 2♦: 2SA fragt Farbe & Stärke:

$3♣/2♦ = ♥/♠$  MIN;  $♥/♠ = ♠/♥$  (!) MAX

gegen 1x Michaels

(rot: 5/5; grün: 5/4)

zeigt immer höchste ungenannte M & 2. Farbe

Unusual 2SA

(rot: 5/5; grün: 5/4)

zeigt immer zwei tiefste ungenannte Farben

Reveil-Ansagen

1SA = 10-14 HP

=> kein Stopper notwendig; nicht 4+ in x!

1y = 4+y, 6-12 HP, n.f.

2♥/♠ = 6er, 10-14 HP

= MINI-TWO

X = übrige & 13+ HP

**ACHTUNG:**

**2x und 2SA auch nach 1x - p - p - möglich!**

gegen 1SA Multi-Landy

X (5+m & exakt 4M

=> 2♣ = p/c

mind. 11/12+ HP !)

=> 2♦ = M? (auch mit 4/3 und 3/3 in M möglich)

=> Ziel: Strafpass

*Falls dann 3m: 6+m & 15+HP ohne Seiten-Ass*

=> 2♥/♥ = 6+M, to play!

2♣ = 5/4+M, 6-8 Ls.

=> 2♦ = längere M? (kann auch stark sein)

=> Ziel: Stören

=> 2M = n/f

=> 3M = INV

2♦ (6+M)

=> 2♥ = p/c

=> Ziel: Verteidigen

=> 2SA = wie nach 2K-Multi-Eröffnung

2♥ (5er-♥ & 4+m)

=> 2♠ = 6+♠ und 0-1♥, to play

=> Ziel: Stören

=> 2SA = m? (gute Hand oder lange m's)

=> 3♣ = p/c

2♠ (5er-♠ & 4+m)

=> 2SA = m? (falls nachher 3♥ = to play)

Ziel: Stören

=> 3♣ = p/c

2SA (5/5+m)

=> 3♣ = p/c

Ziel: Verteidigen

=> 3♦ = p/c = INV zu 5♣

**ACHTUNG:**

**Multi-Landy auch nach 1SA - p - p - möglich!**

