

## Signale

### Ohnekontrakte

klein  
h/n = gerade  
ja  
unger. = Zumarke  
Smith reversed

Zumarke  
Längenmarken  
Lavinthal  
im Abwurf  
Besonderheiten

### Farbkontrakte

hoch  
h/n = gerade  
ja  
unger. = Zumarke  
attitude

## Ausspiele

### Für Farbkontrakte bitte unterstreichen

AK	ADB <del>X</del>	K109 <del>X</del>	DB10 <del>X</del>	1098 <del>X</del>
A <del>K</del> X	K <del>D</del> X	K <del>X</del> X	D <del>B</del> X	X <del>X</del>
A <del>K</del> X <del>X</del>	K <del>D</del> B <del>X</del>	K <del>X</del> X <del>X</del>	B109 <del>X</del>	X <del>X</del> X
A <del>K</del> X <del>X</del> X	K <del>D</del> B10 <del>X</del>	K <del>X</del> X <del>X</del> X	B10 <del>X</del>	X <del>X</del> X <del>X</del>
A <del>K</del> B10	K <del>B</del> 10 <del>X</del>			X <del>X</del> X <del>X</del> X

### Für Ohnekontrakte bitte unterstreichen

A <del>K</del>	A <del>D</del> B <del>X</del>	K109 <del>X</del>	D <del>B</del> 10 <del>X</del>	1098 <del>X</del>
A <del>K</del> X	K <del>D</del> X	K <del>X</del> X	D <del>B</del> X	X <del>X</del>
A <del>K</del> X <del>X</del>	K <del>D</del> B <del>X</del>	K <del>X</del> X <del>X</del>	B109 <del>X</del>	X <del>X</del> X
A <del>K</del> X <del>X</del> X	K <del>D</del> B10 <del>X</del>	K <del>X</del> X <del>X</del> X	B10 <del>X</del>	X <del>X</del> X <del>X</del>
A <del>K</del> B10	K <del>B</del> 10 <del>X</del>			X <del>X</del> X <del>X</del> X

Besonderheiten: A & D verlangt Zu-/Abmarke;  
K verlangt Entblockage o. Längenmarke

## Slam – Konventionen

Blackwood:  Gerber:   
 Splitter:  Josephine:   
 Cuebids:  4 NT als Cuebid:   
 Frageansagen:  Swiss:

Sonstige: DOPI/ROPI/DEPO

Antw. auf As- RKCWB 03/14/2/2+Atoutdame

## Konventionelle Ansagen bis 3 NT müssen alertiert werden!

Natürliche Ansagen (und konventionelle über 3 NT) **dürfen nicht alertiert** werden, außer konventionelle Eröffnungen im 4-er Stock.

## Eröffnungen

- 1 NT** Stärke: (14) 15/17 hcp Verteilung: tendenziell regelmäßig  
 Antworten: Stayman, xfer, 4♦/♥ = Texas, 4♣ = RMC As-Frage nach Gegnerlizit: neg.X, Rubensohl  
 Hinweis: 1NT – 2♠ = xfer♠; 2NT = natürlich, balanced, 8/9 hcp;  
 1NT-3♣ = xfer♦ (schwach bis GF+) oder 3-Färber mit Karo-Kürze (inkl. 5-4-3-1 Verteilungen); 1NT-3♦/♥/♠ = 3-Färber mit darüber liegender Kürze; 1NT-2♣-2any-2NT = beide UF (schwach bis GF+)
- 2 NT** Stärke: 22/23 hcp Verteilung: tendenziell regelmäßig  
 Antworten: Puppet-Stayman (modifiziert), xfer, 2NT-3NT zeigt Ser-Pik plus 4-er Herz; 2NT-3♠ = xfer auf 3NT
- 3 NT** Typus: 1<sup>st</sup>/2<sup>nd</sup> position Preempt in ♣ oder ♦ Stopper: nein 3<sup>rd</sup>/4<sup>th</sup> position TO PLAY!
- 2 ♣** Typus: 10/16 hcp, (5) 6+ Treff (2. Farbe möglich)  
 Antworten: 2♦ = Rückfrage; 2♥/♠ = natural/Rundenforcing;  
 2♣-3♦ = beide OF(5/5)/invitational; 2♣-3♥/♠ = 5+♥/♠ + 5+ Karo/GF  
 2♣-2NT = xfer auf 3♣
- 2 ♦** Typus: 10/16 hcp, 3-Färber mit Karokürze  
 Antworten: 2♥/♠/3♣ = TO PLAY; 3♥/♠ = invitational  
 2NT = Rückfrage: 3♣ = any min.10/13 (14) hcp;  
 3♦ = 14/16 hcp (4-4-1-4);  
 3♥/♠ = 14/16 hcp (3-4-1-5 bzw. 4-3-1-5)  
 3NT = 14/16 hcp (4-4-1-4 mit Single Karo D/K/A)  
 4♣ = 13/16 hcp (4-4-0-5)
- 2 ♥** Typus: 6-er Herz, 5/10 hcp  
 Antworten: 2♠/3♣/♦ = natural zum. RF; 2NT = Rückfrage:  
 (1) 3♣ = [i] any min. balanced; [ii] Kürze (single); [iii] Werte in ♣  
 (2) 3♦ = [i] Werte in ♦ (nicht min.); [ii] Kürze (chicane)  
 (3) 3♥ = max. balanced (ohne guten Nebenwerte)  
 (4) 3♠ = 4-er Pik, 7/10 hcp; (5) 3NT = bal., AKDxxx in ♥
- 2 ♠** Typus: 6-er Pik, 5/10 hcp  
 Antworten: 3♣/♦/♥ = natural zum. RF; 2NT = Rückfrage (siehe 2♥)
- 3 in Farbe:** Preempt, natural
- 4 in Farbe:** 4♣/♦ = SAT

## Besonderheiten nach Gegnerkontra auf Eröffnung

xfer Responses (rdbl. zeigt nächsthöhere Farbe), 1NT = natural



## Konventions – Karte

des Österreichischen Bridgesport Verbandes

### Namen des Paares:

**J. EICHHOLZER & R. FRANZEL**

### Allgemeine Informationen

Grundsystem: starke Treff, 5-er OF

Forcierende bzw. Starke Eröffnungen: 1♣

Schwache Eröffnungen: 2♥/♠ sowie 3♣/♦/♥/♠

Spezielle Eröffnungen: 2♦; 3NT; 4♣/♦

Eröffnung von 1 NT: (14) 15/17 hcp

### Eröffnungen von 1 in Farbe:

	1♣	1♦	1♥	1♠
Länge/Stärke:	0+/17+	2+/10-16	5+/10-16	5+/10-16
Hebung:	5 Kontrollen	inverted	3-er Anschluss/7-9 hcp	
Doppelhebg.:	xfer auf ♦	off./def.	4-er Anschluss/5-9 hcp	
1 NT:	4 Kontrollen	6-11 hcp	Rundenforcing	
2 NT:	7 Kontrollen	UF	4-er Anschluss/ab 11 hcp	
3 NT:	any solid suit	TO PLAY		

Canape: nein

Eröffner  Antwoarter

### Besonderheiten und Abweichungen vom Grundsystem:

xyz-Check-Back,

Transfer-Response nach GegnerX (ausgenommen nach 1♣-Eröffnung!)

Reversed Flannery Response nach eigener 1♦ Eröffnung

### Bluffgebote

Nie  Selten x Häufig

## Gegenlizit

### Auf '1 in Farbe'

1 NT	(14) 15/17 hcp	Kontra	t/o
2 NT	UF resp. Treff/Herz	Cuebid auf UF	2♦ = OF
Farbe	natural	Cuebid auf OF	Michaels
Sprung	Weak Jump	2. und 4. Hand gleich (Ja/Nein) ____	

### Auf 'Starke Treff'

1 NT	mind. 5/4 in OF & UF	Farbe	natural
2 NT	UF	Sprung	2♦ = OF
2 ♣	natural	Kontra	t/o

### Auf '1 Ohne'

		2♥	natural, konstruktiv
Kontra	5-er UF + 4-er OF	2♠	Natural, konstruktiv
2♣	beide OF	2NT	UF oder bel. GF 2-Färber
2♦	Einfärber Herz o. Pik	2. und 4. Hand gleich (Ja/Nein) ____	

### Auf 'Weak Two'

		3♣	natural
Kontra	t/o	3♦	natural
2 NT	(14) 15/17 hcp	Lebensohl (Ja/Nein) nur 2 <sup>nd</sup>	

### Auf 'Multi 2♦'

Kontra	t/o	2 NT	(14) 15/17 hcp
--------	-----	------	----------------

### Auf '3 in Farbe' (wenn schwache Barrage)

t/o dbl.; vs. UF: Cue-Bid = OF

## Spezielle Kontras

Negative: Ja  bis 4♥ Nein   
 Responsive: Ja  bis 4♥ Nein   
 Neg. Kontra nach eigener starker 1♣: Ja  bis ∞ Nein

Im Gegenlizit: Support X, Coopertive X, Competitive X, Lightner X