

Signale		
<b>Ohnekontrakte</b> klein Hoch/nieder =gerade ja Ungerade	Zumarken Längenmarken Lavinthal im Abwurf Besonderheiten	<b>Farbkontrakte</b> klein Hoch/nieder =gerade ja Ungerade

**Ausspiele**  
**Für Farbkontrakte bitte unterstreichen**

<u>AK</u>	<u>ADB</u> X	<u>K109</u> X	<u>DB</u> 10X	<u>1098</u> X
<u>AK</u> X	<u>KD</u> X	<u>KXX</u>	<u>DB</u> X	<u>XX</u>
<u>AK</u> XX	<u>KDB</u> X	<u>KXX</u> X	<u>B</u> 109X	<u>XX</u> X
<u>AK</u> XXX	<u>KDB</u> 10X	<u>KXXX</u> X	<u>B</u> 10X	<u>XX</u> XX
<u>AK</u> B10	<u>KB</u> 10X	<u>KXXX</u> X		<u>XX</u> XX

**Für Ohnekontrakte bitte unterstreichen**

<u>AK</u>	<u>ADB</u> X	<u>K109</u> X	<u>DB</u> 10X	<u>1098</u> X
<u>AK</u> X	<u>KD</u> X	<u>KXX</u>	<u>DB</u> X	<u>XX</u>
<u>AK</u> XX	<u>KDB</u> X	<u>KXX</u> X	<u>B</u> 109X	<u>XX</u> X
<u>AK</u> XXX	<u>KDB</u> 10X	<u>KXXX</u> X	<u>B</u> 10X	<u>XX</u> XX
<u>AK</u> B10	<u>KB</u> 10X	<u>KXXX</u> X		<u>XX</u> XX

Besonderheiten: \_\_\_\_\_

**Slam – Konventionen**

**Blackwood:**  Gerber:

**Splinter:**  **Josephine:**

**Cuebids:**  **4 NT als Cuebid:**

Frageansagen:  Swiss:

Sonstige: \_\_\_\_\_  
 Antw. auf Asfrage: 30/41/ 2 oD 2 mD Königsfrage: \_\_\_\_\_

**Konventionelle Ansagen bis 3 NT** (ausgenommen Stayman) **müssen alertiert** werden!  
 Natürliche Ansagen (und konventionelle über 3 NT) **dürfen nicht alertiert** werden, außer konventionelle Eröffnungen im 4-er Stock.

## Konventions – Karte

des Österreichischen Bridgesport Verbandes

Namen des Paares:  
**Susanne GRÜMM – Karin HACKL**

**Allgemeine Informationen**

GRUNDSYSTEM: **BLUE CLUB TREFF +5ER EF**  
 Forcierende bzw. starke Eröffnungen: 1♣  
 Schwache Eröffnungen: 3♣, 3♦, 3♥, 3♠  
 Spezielle Eröffnungen: 2♦, 2♥, 2♠, 2SA,  
 Eröffnung von 1SA: 15–17 Punkte

**Eröffnungen von " 1 in Farbe ":**

	1♣	1♦	1♥	1♠
Länge/Stärke:	ab 17 Pkte	2 +/- 17	5 +/- 17	5 +/- 17
Hebung:	5 Kontr.	forc.	5–11 Pkte.	5–11 Pkte
Doppelhebg.:	7 Karo,	5–10 Pkte	3–9 Pkte	3–9 Pkte
1 NT:	4 Kontr.	5–10 Pkte	5–11 Pkte	5–11 Pkte
2 NT:	7 Kontr.	2 UF n. forc.	Anschluß, fo	Anschluß f
3 NT:	AKDxxx	Tp play	To play	To play

**Canape:** Eröffner  Antworter

**Besonderheiten und Abweichungen vom Grundsystem:**  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Bluffgebote** Nie  **Selten**  Häufig

**Eröffnungen**

**1 NT Stärke: 15-17, Verteilung: normal**  
 Antworten: 2T =Stayman/Invit, 2K,H,P =Transfer  
 3Treff= Beide UF schwach, 3 Karo=Herz forc. 3H=Pik Forc  
 3P=Slaminteresse balanced

**2 NT Stärke: 6-11 Verteilung: Beide UF 5+ / 5+**  
 Antworten: 3H=forc, 3Pik Invit mit Pik

**3 NT Typus: Steherfarbe**  
 Stopper: in 3.4 Hand möglich

**2♣ Typus: Precision, 5+T, 11-16HCP, 2 Karo forc ???**

**2♦ Typus: Herz oder Pik weak two,**  
 2 NT=forc  
 Antworten: 3 T=Min H, 3K=Min P, 3H=Max P, 3Pik= Max H

**2♥ Typus: 3-Färber mit 1/0 Karo 11-16 HCP**  
 2NT: Frage  
 3T=Min, 3K? 3H=4315,3P=3415,3NT=4414, 4T=4405  
 3K=4414 Max,3H=4315Max,3P=3415Max 3NT=4405Max

**2♠ Typus: 6-11, Pik+2.Farbe,**  
**3T=Pass or korrekt, 2NT fragt,**  
 Antworten: 2. Farbe wird lizitiert

**3 in Farbe: Barrage**  
**4 in Farbe: Barrage**

**Besonderheiten nach Gegnerkontra auf Eröffnung**  
 xx 10+ Sprung weak

**Gegenlizit**

**Auf " 1 in Farbe "**

1 NT 15-17 bal.	Kontra	Aufmachkontra
2 NT UF	Cuebid auf UF	2K=beide EF
Farbe echt	Cuebid auf OF	Michaels
Sprung weak	2. und 4. Hand gleich (Ja/Nein) JA	

**Auf " Starke Treff "**

1 NT 15-17	Farbe: echt
2 NT UF	Sprung: Barrage
2♣ Treff	Kontra: echt

**Auf " 1 Ohne "**

Kontra stark	2♥ Herz+UF
2♣ Beide EF	2♠ Pik+UF
2♦ Lange Farbe	2 NT _____
2. und 4. Hand gleich: <b>nein</b>	

**Auf " Weak Two "**

Kontra Aufmachkontra	3♣ Treff
2 NT 15-17	3♦ Karo
Lebensohl <b>ja</b>	

**Auf " Multi 2 ♦**

Kontra: stark                      2 NT: 15-17

**Auf " 3 in Farbe "** (Wenn schwache Barrage)  
 Aufmachkontra, 3NT to play

**Spezielle Kontras**

**Negative:** Ja  bis 3Pik                      Nein

**Responsive:** Ja  bis 3Pik                      Nein

**Neg. Kontra nach eigener starker 1♣:** Ja  bis \_\_\_\_\_                      Nein

Im Gegenlizit: \_\_\_\_\_