



BRIDGE CENTER ZÜRICH

FEDERATION SUISSE DE BRIDGE KONVENTIONSKARTE

Legende: M/m/oM/om=Major/minor/other M/m / Normal=Unser Gebot; *Kursiv/blau*=Gegner
y=Eröffnungsfarbe; x/z=tieferer/höhere Farbe / n.f./F1/FG=non forcing/f./f.game
INV=Invitational / punktiert/unterstrichen/doppelt/fett=bedingt forcing/F1/FG/**Alert!**

Namen

3129 **Mihran Cidecian** – 1243 **Jürg Hertli** Stand: 3. Mai 17

Basis-System

5er-M, 3er-m (immer 1♣ mit 3/3 in m's)

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. 16-18 Punkte & 1.5 Stopper			Comic Sonstige
	1 SA im Reveil	Regelm. 11-14 Punkte, evtl. Stopper			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 = 5/4+m's (2K=wähle!); 2K = 6er-M; 2C/2P = 5/4 M/m; Dbl.= 4M/5m & 11/12 HP (passe mit 10+HP)

VERHALTEN NACH PARTNERS ERÖFFNUNG UND GEGNERISCHER INTERVENTION

Auf Farbinterventionen	Strafkontra	Neg. Kontra bis 3P / Farbansagen auf 2er-Stufe=forcing			
Auf Informations-Kontra	Einf. Sprung: Schwach	Mittel	Forcing	Runde	Manche
Nach Partners Informations-Kontra	Responsive Double bis3P.....				

SCHLEMM-LIZIT	Blackwood*	Modif.	Gerber	Cuebid**	Asking Bid
	Josephine	5 SA	Sonstige: Splinter → 1♠ - 3♥ = Splinter !!		

*4130: 5 Asse / im m-Fit: 4m=Assfrage
rollend D-Frage, nein, ja, diesen König

**unterhalb Vollspiel=1./2.-Runden-Kontrolle (selten Single/Void)

AUS- UND GEGENSPIEL-KONVENTIONEN

Ausspiel gegen Farbkontrakte	3./5.	4.	Andere: 10/9 verspricht 0 oder 2 höhere Karten		
	xx xxx xxxxx xxxxx AK AKx K Dx DBx BZx Z9x	KBZx KZ9x DZ9x Dx D72 D972 D9752 D97532			
Ausspiel gegen SA	3.5.	2./4.	Andere: 10/9 verspricht 0 oder 2 höhere Karten		
	xx xxx xxxxx xxxxx AKBxx AKBZx ADBx ABZ9x	AZ98x KDBx KDZx KBZ(9)x KZ9(8) DBZx DB9x			
ALLE Längenmarken umgekehrt!					
DZ9(8)x BZ9x Z98x D972 D9752 D9753					
Markierung gegen Farbkontrakte	Standard	Klein	Anzahl auf König	Roman Discard umgekehrt	
Markierung gegen SA	Standard	Klein	Anzahl auf König	Roman Discard umgekehrt	

ERÖFFNUNG	Honneur-Punkte	Verspr. Karten	Konventionelle Bedeutung	Spezielle Antworten
1 ♣	12 +	3		Inverted (auch nach 1z-Intervention) 1m 2M 2SA=4+m; 3m = n.f.; 4m = Asse ?
1 ♦	12 +	3		2SA=Jacobi: 3m/oM=0-1, 4m=4+(2 Tops) 3M=stark, 4M=schwach
1 ♥	11 +	5		1SA=F1 / 1M X: 2x=3M gut; 2M=3M weak 1M 2x: 2SA=3er-M, INV; 3x=4erM, INV
1 ♠	11 +	5		2♠=Relais, 2♥/♠/3♠/♦=TRF (5+), 2SA=pos.
2 ♣	FG			2♦
2 ♦	multi			Weak-Two-M oder starke 2SA (22-23)
2 ♥ / 2 ♠	6-10	5M/4+m		Muiderberg → 2SA=INV; 2♠/3♠=p/c
3 ♣/♦	5-9/0-9	7+	Pos. 1/2: 2 Tops	3SA kann Gamble sein
3 ♥/♠	0-9	7+		
1 SA	15-17		5M/6m möglich	Stayman klassisch, TRF (2♠=♣; 2SA=♦)
2 SA	20-21		5422 möglich	Puppet Stayman (3♦=5er-M); Transfer
3 SA	0-6	8+m	Barrage!	4♠/♦=p/c

WEITERE KONVENTIONELLE GEBOTE

Nach 1M: 3SA=13-16 HP und 3er-M mit 4333-Shape; 4x=**Splinter** (Void oder Single, aber nicht Single-Ass)

Michaels: 1y 2y=5♠/♥ & 5other / Weak Jump: 1y 2z=6er-z (auch 2K; 2M in der Regel mit 4 Stichen in z)

1SA 2x X=Strafe / 1SA 2x 2SA = Lebensohl.=> 3x Staym. m.Stop // 1x X XX=will strafen (Pass=F1, X=Penalty)

Konventionen Mihran-Jürg

Nach 1m: Inverted Minor
(verneint 4er-M)
2m = 4+m, 10+HP

3m = 5+m, 5/6-9 HP

Nach 1♥: 1SA-forcing
2♣/♦ = 3+ Karten

2♥ = 6♥ oder 5♥4♠
2♠ = Revers

Hebung
2♥ = 3er-♥ & 8-10 HP

2SA-Jacoby
(4+♥, game force,
verneint Single)

Bergen raises
(4+♥, forcing)
3♣ = 9-12 HP
3♦ = 6-8 HP
3♥ = 2-5 HP

Splinter
(4+♥, slam invit)

nach 1♠: analog 1♥

=> 2♥/♠/SA = Stopper in ♥/♠/beide M
=> 3m = Einfärber; 3om = zweite Farbe

HINWEIS: p (p) 1M (p) 1SA ist passbar mit MIN
=> 2♥ = 3er-♥ & 6-8 HP oder 2er-♥ & 8-9 HP
=> 3♥ = 3er-♥ und 10-11/12 HP

=> 3x = Single
=> 4x = zweite Farbe mit 2 Top-Figuren
=> 3♥ = starke Hand, gute Trümpfe
=> 3SA = starke Hand, lausige Trümpfe
=> 4♥ = minimale Eröffnung

=> 3♦ = INV zu 4♥ mit 11-12

ACHTUNG: 3♥ ist Splinter

gegen 1y Michaels
(rot: 5/5; grün: 5/4)
Unusual 2SA
(rot: 5/5; grün: 5/4)
Reveil-Ansagen
1SA = 11-14 HP
1z = 4+y, 6-12 HP, n.f.
2♥/♠ = 6er, 10-14 HP
X = übrige & 13+ HP
ACHTUNG:

gegen 1SA Multi-Landy
X (5+m & exakt 4M
mind. 11/12+ HP !)
=> Ziel: Strafpass

2♣ = 5/4+M, 6-8 Ls.
=> Ziel: Stören

2♦ (6+M)
=> Ziel: Verteidigen
2♥ (5er-♥ & 4+m)
=> Ziel: Stören

2♠ (5er-♠ & 4+m)
Ziel: Stören
2SA (5/5+m)
Ziel: Verteidigen

ACHTUNG:

zeigt immer höchste ungenannte M & 2. Farbe

zeigt immer zwei tiefste ungenannte Farben

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

= MINI-TWO

2y und 2SA (Michaels) auch nach 1y p p möglich!

=> 2♣ = p/c
=> 2♦ = M? (auch mit 4/3 und 3/3 in M möglich)
Falls dann 3m: 6+m & 15+HP ohne Seiten-Ass
=> 2♥/♥ = 6+M, to play!

=> 2♦ = längere M? (kann auch stark sein)
=> 2M = n/f
=> 3M = INV

=> 2♥ = p/c
=> 2SA = wie nach 2K-Multi-Eröffnung
=> 2♠ = 6+♠ und 0-1♥, to play
=> 2SA = m? (gute Hand oder lange m's)
=> 3♣ = p/c

=> 2SA = m? (falls nachher 3♥ = to play)
=> 3♣ = p/c
=> 3♠ = p/c
=> 3♦ = p/c = INV zu 5♣

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

Weitere Nachträge vom 24. April 17

1x 1y
2SA 3x = SI in x
3om = Check-Back für y resp. Stayman

1m 1H oder 1T 1K
2SA 3om 2SA 3K
3om 3SA = 4 Pik 3H 3SA = 4 Pik
3P = keine 4 P 3P = keine 4 P

(gleiche Logik wie nach 1 NT Eröffnung)

1m 1M
4m = 6+m, max. 5 Loser+ 4M

2T 2K
2M 2SA = 2. negative Antwort und dann 3M negativ

2T 2K
3m 3SA = 2. negative Antwort

(1m) -(1M) : 1SA = 4OM & 6om
2SA = 5/5 OM/om weak
2x = 5/5 OM/om konstruktiv
2M = 6er-Farbe konstruktiv
Pass und später 2y = gute 6er-Farbe, ca. 9-10 HP

1SA 4T 5/5 M, Game-Force
4K/H Transfer auf H/P

1SA 2K
2H 4H schwacher Slam-Invit

1SA 2K
2H 2P Game-Invit

1SA 2H
2P 3H Slam-Invit

1SA 2H
2P 4H schwacher Slam-Invit mit 5/5

3. Hand Öffnungen

Kein Drury
Kein 1 SA Forcing
Falls 4 er Farbe nur P
Kein Bergen Raise (auch nach 4. Hand?) nur Fit jump mit 4 Karten Fit

Intervention nach Multi:

D: 13-15 HP
2 SA: 16-18 HP
2H/2P: 5+ mit ca. 12/13 – 16 HP

Nach Reveille:

1m Pass Pass 1SA
Pass wie nach 1 SA Eröffnung 2T Stayman 2X Transfer

1M Pass Pass 1SA
Pass alle Biddings naturel

Nach 1 SA:

1SA 2T Stayman kann schwach sein
2K 3H Inverted 5P/4H bzw. 3P = 5H/4P

Nach m Eröffnung und 1SA Intervention Gegner
Om: Landy les majeurs