

Intervention nach gegnerischer Eröffnung	
Farb-Intervention	Sprung auf Stufe 2 oder Stufe 3: schwach
	1SA direkt: 15-16/17/18 HP & 1.5/1/0.5 Stopper
	1SA Reveil: 11-14 HP => <u>kein</u> Stopper nötig!
	2SA: 5/5+ in den tiefsten beiden Farben
	3SA: lange stabile Unterfarbe
	Direkter Cue-bid auf 1♣/♦: 5/5+ M's
Direkter Cue-bid auf 1♥/♠: 5♠&5+m/5♥+5m	
nach 1SA:	Cappelletti modifiziert => K13
nach 2k-Multi:	2M = Exclusion; X = Eröffnung; pass = ?
nach Barrage:	Negativ-X bis 4♥; 4SA nach 4♣ = 5/5+

Nach Intervention auf Partners Eröffnung	
Nach Farb-Intervention:	Sputnik-Kontra bis 4♦
Nach Informationskontra:	Einfacher Sprung = weak

Nach Intervention auf Gegners Eröffnung	
Nach Farb-Intervention:	Hebung = nonforcing
Nach Informationskontra:	Responsive-X bis 4♦

Schlemm-Lizit	
4SA-Ass-Frage:	KCBW 30/41; rollend nach Trumpf-D
Ctrl-Bids ab 3♣:	1./2.-Rd.-Kontrolle unterhalb Game
5SA-Josephine:	7x = 2 Tops; 6♣ = 1 Top; 6x = kein Top

Ausspiel gegen Farbe		Ausspiel gegen SA	
2er-Seq.	innere Sequenz	3er-Seq. / gebr.S.	3./5.
xx	AK	AKx...	3./5. von L.
		AKBx	KD10x
		KDxxx	
Top of nothing (selten)		Top of nothing (selten)	

Verzeichnis der Abkürzungen			
M	Major	INV	Game-Invit.
oM	other Major	SI	Slam-Invit.
m	Minor	GF	Game-Force
om	other minor	p/c	pass/correct
TRF	Transfer	MIN	Minimum
MED	Mittelstark	MAX	Maximum

FSB Konventionskarte

Stand:
5.11.16

Namen: 4253 Schauer Nicole - 1243 Hertli Jürg
Basissystem: Swiss Acol

Antworten auf 2er-Stufe: Runden-Forcing & Forcing bis 2SA
Nach Intervention: Farbwechsel auf 2er-Stufe: Forcing bis 2SA

Open	HP	Cards	Bedeutung	Besondere Abmachung	
1♣	11+	3		Inverted (K1)	K2, K3, K4
1♦	11+	4	nicht 4441	(auch nach X)	
1♥	11+	4		2NT=GF (K5)	3♣ = 3+Fit & 11
1♠	11+	5		Truscott (K6)	HP INV
1SA	15-17		5er-M: selten	Stayman (K7)	Transfer (K9)
2♣	GF		SA 24+/1-F.	2♦ = Relais	2M/3m=6+F.
2♦	Multi		SA 22-23/W2	Forts.: K10	K8 nach 2SA*
2♥	6-10	5/4+	M/m-Bicolor	3♣ = p/c; 3♥/♠ = Barrage;	
2♠	6-10	5/4+	M/m-Bicolor	2SA = <u>Stärkeanfrage</u> :	
				3♣/♥=MIN/MAX mit ♣	
				3♦/♠=MIN/MAX mit ♦	
2SA	20-21		5er-M mögl.	3♣ = Puppet (K8); 3♦ff= TRF	
3♣/♦	3-10	7	1./2.Pos. = 2 Topkarten; 4. Pos. = 11-13 HP		
3♥/♠	3-10	7	3. Pos. = evtl. nur 6er; 4. Pos. = 11-13 HP		
3SA	9	7	Gambling: AKDxxxx ohne Seitenstopper		
4♣/♦	12+	7/8	7+♥/♠ mit Seiten-Ass oder 2 Könige		
4♥/♠	3-10	7+	♥/♠-Barrage ohne Seitenwerte		

Integrierte Standard-Konventionen

Check-Back (K4) Roudi (K2) Splinter/Retro-Splinter
Truscott (K6) Michaels Lightner-X Lebensohl
Puppet-Staym (K8) Smolen Fit-Jump nach Pass

Ausspiel, Markierung und Abwurf

Ausspiel gegen Farbkontrakt und SA: 3./5. (fast immer!)
Markierung im Farbkontrakt und SA: klein = pos.
Abwurf im Farbkontrakt und SA: klein = pos.
Längensignal, falls erforderlich: klein = gerade

Verzeichnis der Konventionen

- K1 Inverted: 2♥/♠/SA = Stopper ♥/♠/♥ & ♠
K2 Slam-Invit: 1m -2m (K1) - 3m = SI in m => Ctrl-Bid
K3 Roudi: a) 1m - 1♣- 1SA - 2♣:
2♦ = keine 3er-♣ & keine 4er-♥;
2♥ = NAT, evtl. 3er-♠; 2P = 3er-♣
b) 1m - 1♥- 1SA - 2♣:
2♦ = keine 3er-♥;
2♥ = 3er-♥ MIN; 2♠ = 3er-♥ MAX
K4 check-back: 1m - 1♥* - / 2SA - 3♣: *) ♠ analog
3♦ = 5er-m; 3♥ = 3er-♥, evtl. 4er-♣;
3♠ = keine 3er-♥, 4er-♠; 3SA = 3244
K5 Jacoby: 1♥* - 2SA: *) ♠ analog
3♣/♦/♠ = Single (nicht A/K) /chicane
4m = NAT; 3♥ = MED+; 4♥ = MIN
K6 Truscott: 1M (X): 2SA=Fit&INV; XX=Misfit&INV
K7 Stayman: 1NT - 2♣ - 2SA = beide M's => TRF
K8 Puppet: 2SA* - 3♣ - 3M = 5er-M *) do. n. 2m
2SA* - 3♣ - / 3♦ = eine/beide 4er-M:
3♥/♠ = diese nicht; 3SA= keine;
4♣ = beide & SI; 4♦ = beide & GF
K9 Transfer: 2♦/♥/♠/3♣ = TRF ♥/♠/♣*/♦*
3♦/♥ = SI ♥/♠ > SA=neg *) Forts.=SI
K10 Multi: 2♥ = Relais & p/c; 2♠ = 3+♥ & p/c
2SA = Anfrage der M:
3♣/♦ = ♥/♠ MAX; 3♥/♠ = ♥/♠ MIN;

Spezielles mit/gegen 1SA-Kontrakt

- K11 Verteidigung gegen Farb-Intervention auf 1SA:
1SA (2x): X = Strafe; 2y = NAT; 2SA = Lebensohl
K12 Verteidigung gegen Straf-Kontra auf 1SA:
1SA (X): pass = biete XX; XX = ♣; 2♣/♦/♥ = TRF
K13 Intervention gegen 1SA: Cappelletti modifiziert:
2♣ = 5/4+ M's; 2♦ = 6er-M; 2M = 5M/4+m;
2SA = 5/5+ m's; X = lange gute Farbe