


Signale		
<b>Ohnekontrakte</b>		<b>Farbkontrakte</b>
Lo/Hi > ENCRG / DISCG	Zumarken	Hi/Lo > ENCRG/DISCG
2 <sup>nd</sup> /4 <sup>th</sup> / Lo	Längenmarken	3 <sup>rd</sup> /5 <sup>th</sup> / Lo
Yes	Lavinthal	Yes
O/E	im Abwurf	O/E
RevSmith Lo = ENCRG	Besonderheiten	-

Ausspiele				
<b>Für Farbkontrakte bitte einringeln</b>				
<b>Für Ohnekontrakte bitte unterstreichen</b> (falls anders als bei Farbkontrakt)				
AK	A <sup>u</sup> DBX	K <sup>o</sup> 109X	D <sup>u</sup> B10X	10 <sup>o</sup> 98X
A <sup>u</sup> KX	K <sup>o</sup> DX	K <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X	D <sup>u</sup> BX	X <sup>o</sup> X
A <sup>u</sup> KXX	K <sup>o</sup> DBX	K <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X	B <sup>u</sup> 109X	X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X
A <sup>u</sup> KXXX	K <sup>o</sup> DB10X	K <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X	B <sup>u</sup> 10X	X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X
A <sup>u</sup> KB10	K <sup>o</sup> B <sup>u</sup> 10X			X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X <sup>o</sup> X
Besonderheiten: mod. Journalist (0 o/ 2); A → ATT; K → Unblock o/ CT				

Slam – Konventionen			
Blackwood:	<input type="checkbox"/>	Gerber (1·4; 0·3):	<input checked="" type="checkbox"/>
Splinter:	<input checked="" type="checkbox"/>	Josephine:	<input checked="" type="checkbox"/>
Cuebids:	<input checked="" type="checkbox"/>	4 Ohne als Cuebid:	<input type="checkbox"/>
Frageansagen:	<input type="checkbox"/>	Swiss:	<input type="checkbox"/>
Sonstige: Minorwood; ExclusionBW; RKCB; 5NT → G-SlamTry			
Antw. auf Assfrage: ♣14, ♦03, ♥25 w/o Q, ♠25 w/ Q			

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



## Konventionen – Karte

des Österreichischen Bridgesport Verbandes

---

### Manuela Turcsanyi & Niko Bausback

(TuM&BaN; 2024-04-15)

---

### Allgemeine Informationen

Grundsystem: NAT; 5 M; 4+♦; 2/1; Walsh  
 Forcierende bzw. Starke Eröffnungen: 2♣, 2NT  
 Schwache Eröffnungen: 2♦/♥/♠; 3♣/♦/♥/♠ PRE  
 Spezielle Eröffnungen: 2♣/♦/♥/♠; 4♣/♦  
 Eröffnung von 1 Ohne: 15 – 17 HCP

---

Eröffnungen von "1 in Farbe":	1♣	1♦	1♥	1♠
Länge/Stärke	2+ / 11-20	4+ / 11-20	5+ / 11-20	5+ / 11-20
Hebung	5+ / 12+	4+ / 12+	3 / 8-10	3 / 8-10
Doppelhebg.	5+ / 4-7	4+ / 4-7	4+ / 0-5	4+ / 0-5
1 Ohne	2+ / 6-10	2+ / 6-10	0-3 / F1	0-3 / F1
2 Ohne	2+ / 10-12	2+ / 10-12	4+ / FG	4+ / FG
3 Ohne	G/T	G/T	G/T	G/T

---

**Canape:** Eröffner  Antworter

---

**Besonderheiten und Abweichungen vom Grundsystem:**  
 4SF; CB-STAY; Drury (2♣); ForcFB; H/S-ASK; InvMin;  
 RevBergen; X-Y-Z \*\*\* Fallschirm-Ohne; DOPI-ROPI

---

**Bluffgebote:** Nie  Selten  Häufig

2024-04-15

- GAZZILLI „light“ in der Sequenz → 1M – (p) – 1NT – (p)
- 3(•) zeigt 5+/5+, 14-16 HCP
  - 3M = 6+, 15-16 HCP
  - 2♦/♥/♠ ... limitiert mit 16 HCP
  - 2NT ... INVIT
  - 3NT ... zeigt Steher-♥/♠ (7er-Länge, ♥/♠ „zieht“)
  - 2♣ zeigt entweder
    - ein 5-3-3-2 Blatt mit 11-14 HCP
    - 5+M plus 4+♣, 11-16 HCP
    - 17+; Antwort auf 2♣: 2♦ zeigt 8+, sonst NAT mit 5-7 nach 2♣-(p)-2♦ → NUR „2“ in lizitierter M ist „schwach“

~~↔ Anstelle von InhibX Snapdragon X / beides?~~  
 SnapDragon: Zeigt 5er-Länge in 4. Farbe plus Support

- 1m – (p) – 2♥/♠ → 5/4 in ♠/♥ mit 6-9 bzw. 9-12 HCP  
 2NT → F1  
 3♣/♦ = min w/ 3+ ♣/♦  
 3♥ = min w/ 5-4-2-2  
 3♠ = max w/ Singleton o/ void in m  
 3NT = max w/ 5-4-2-2

• 1m – (1NT) – 2♣ = 4+/4+ M (Landy)

• (1m) – 2♦ → M; Ausnahme: (1♣) – p – (p) – 2♣ = M!

• 1m – (p) – 1M – (p)  
 4m → zeigt 4er-Anschluss in M und (sehr) gute 6er-m

• 1M – (p) – 2NT – (p)  
 3(-) → Singleton; 4(-) → void  
 3M → good hand  
 3NT → serious 3NT

• 1♣ – (p) – 2♦ → WK2 in a M or ♦-STR

- 1NT – (p) – (4x)(6x) → zuerst STAY!  
 Sonst: TRF in m, dann Kürzen lizitieren
- (1NT) – p – (p) – **Dbl** mit 10+ HCP  
 pass, falls 11+ HCP  
 2♥/♠, falls 5+-Länge in ♥/♠  
 2♦, falls 4+-Länge in ♦; 2♣ sonst
- 1NT – (p) – 2♣ = STAY  
 2♥/♠ – (p) – 3♦ = Slam-INVIT ohne Kürze  
 2♥/♠ – (p) – 3♠/♥ = Slam-INVIT mit Singleton  
 3NT → wo?  
 2♥/♠ – (p) – 4♣/♦/♠ = Slam-INVIT w/ void
- 2NT – (p) – 3♠ – (p) → 3♠ = TRF auf 3NT  
 3NT – (p) – 4♣/♦ Slam-Interesse in ♣/♠  
 Rebid „4NT“ ist to play, sonst CUE  
 3NT – (p) – 4♥/♠ → beide m mit Kürze in ♥/♠  
 3NT – (p) – 4NT → beide m ohne Kürze [2-2-(5-4)]  
 2NT – (p) – 3♣ – (p)  
 3♦ – (p) – 4♣/♦ = beide M; ♣=Slam-Interesse, ♦=play M  
 2NT – (p) – TRF auf ♥/♠  
 3♥/♠ → verspricht 3er-♥/♠!  
 3NT = Doubleton in TRF-Farbe
- X – Y – Z \*\* **NICHT** nach 1♣ – 1♦ – 1(•) !
  - 2♣ → 2♦ (oblig.!); weitere Gebote sind INVIT
  - 2♦ → FG; entspricht 4SF
  - 2NT → 3♣ (oblig.!); to play
  - Alle Sprünge: STR, Slam-Try
- DOPI – ROPI  
 DBL [ReDBL] = 0 o/ 3 KeyCards  
 Pass = 1 o/ 4 KeyCards

## Eröffnungen

- 1** Stärke: 15-17 BAL; Smolen; SuperAccept; RUB
- Ohne** Antworten: NF STAY; 2♦/♥/♠/NT → TRF ♥/♠/♣/♦;  
3♣: WK (0-7) w/ 5/5 m; 3♦: STR (7+) w/ 5/5 m;  
3♥: 13(45); 3♠: 31(45); 2♣ → 2♦/♥/♠ → F 3♣ ART
- 
- 2** Stärke: 20-22 BAL; SuperAccept
- Ohne** Antworten: 3♣ Puppet; 3♦/♥ → TRF ♥/♠  
3♠ → TRF auf 3NT; 3NT → 54(xx)
- 
- 3** Typus: G/T Stopper: w/ or w/o
- 
- 2♣** Typus: F w/ MAX 4 Looser o/ (23-24 o/ 27+) BAL
- Antworten: 2♦ → FG; 2♥: WK w/ < 2 Q's  
2♠ → TRF ♥; 2NT → TRF ♠
- 
- 2♦** Typus: Multi: WJS (5-10) w/ ♥/♠ o/ 25-26 BAL
- Antworten: 2♥: P/C; 2♠: P/C w/ SUPP♥ (G/T)  
2NT F → 3♣/♦ WK (5-7) w/ ♥/♠  
3♥/♠ STR (8-10) w/ ♠/♥  
4♣: 4♦/♥ → TRF ♥/♠; 4♦ → 4♥/♠
- 
- 2♥** Typus: WJS (5-10) w/ 5+♥ & 5+♠/♦/♠
- Antworten: 2♠ = P/C; 2NT F → 3♣/♦/♥ WK (5-8) w/ ♣/♦/♠;  
3♠/NT = STR (8-10) w/ ♣/♦; 4♣/♦ STR w/ ♠ & S/S ♣/♦
- 
- 2♠** Typus: WJS (5-10) w/ 5+♠ & 5+♣/♦
- Antworten: 3♣ = P/C; 2NT F → 3♣/♦ WK (5-8) w/ ♣/♦;  
3♥/♠ = STR (8-10) w/ ♣/♦
- 
- 3 in Farbe:** OMEGA
- 4 in Farbe:** SATT; 4♣/♦ → TRF ♥/♠ w/o Outside; 4♥/♠ w/ Outside

### Besonderheiten nach Gegnerkontra auf Eröffnung:

- 1NT - (X) - P - (P) → XX; ~~1NT - (X) - XX/2♦/♥/♠ → TRF~~
- Moscow-Escape light** auch nach (1 any) - 1 NT - (X)
- 1♥ - (X) - 2♦ → CONST w/ ♥; 2♥ WK w/ ♥  
1♠ - (X) - 2♥ → CONST w/ ♠; 2♠ WK w/ ♠

- ) 1NT - (X) → SystemOff, da **Moscow-Escape "light"**  
1NT - (X) - **ReDbl** = m (♣ o/ ♦)  
1NT - (X) - **2♣** = STAY  
**nur** 1NT - (X) - 2♦/♥ → TRF ♥/♠ (= **Moscow-Escape**)  
**ABER:** Wenn das **Gegner-X = Ext. Multi-Landy**, **dann RUB**
- ) RUB (immer) INVIT+ [außer bei 1NT - (2♠) - RUB-TRF]  
Competitive bidding über Kontra
- ) OMEGA (PRE o/ STR 2-Suiter o/ STR w/ 10 tricks)
  - a) 3♣ → PRE ♦ o/ STR ♦&(♥/♠/♣) o/ STR ♦
  - b) 3♦ → PRE ♥ o/ STR ♥&(♠/♣/♦) o/ STR ♥
  - c) 3♥ → PRE ♠ o/ STR ♠&(♣/♦/♥) o/ STR ♠
  - d) 3♠ → PRE ♣
- ) 1♦ - (pass) - 3♣ lang und **sehr** schwach mit ♦  
3♦ → lang (und schwach) mit ♦
- ) (1x) - 1y - (p) -  
2x = BAL-Hebung, 4er-Anschluss  
3x = Singleton x, 4er-Anschluss
- ) RKCB 1430 & void  
5NT = 0, 2 o/ 4 KC's & void  
6(•) below trump suit = 1 o/ 3 KC's & void in (•)  
6 in trump = 1 o/ 3 KC's & void in higher ranking suit

## Gegenlizit

### Auf 1 in Farbe

- |        |                     |                     |               |
|--------|---------------------|---------------------|---------------|
| 1 Ohne | 15 - 18             | Kontra              | T/O           |
| 2 Ohne | U2N (2 low unbid)   | Cuebid auf UF       | 2♦ → M; 5+/5+ |
| Farbe  | 5+; 8 - 17          | Cuebid auf OF       | OM + m; 5+/5+ |
| Sprung | WJO (nicht 4. Hand) | 2. & 4. Hand gleich | NO            |

### Auf Starke Treff → Multi-Landy (nur in 2. Hand)

- |    |                |        |                |
|----|----------------|--------|----------------|
| 2♣ | (5+/4+) in ♥&♠ | 2♠     | 5+/4+ in ♠ & m |
| 2♦ | 6+ in ♥ o/ ♠   | 2NT    | 5+/5+ in ♣ & ♦ |
| 2♥ | 5+/4+ in ♥ & m | 3+ ♣/♦ | PRE in ♣ / ♦   |

### Auf 1 NT → Ext-M-Landy

- |        |                  |                    |
|--------|------------------|--------------------|
| Kontra | Ext. Multi-Landy | 4. Hand Landy      |
| 2♣     | 4+/4+ in ♥ & ♠   | 2♥ 5+/4+ in ♥ & m  |
| 2♦     | 6+ in ♥ o/ ♠     | 2♠ 5+/4+ in ♠ & m  |
|        |                  | 2NT 5+/5+ in ♣ & ♦ |

### Auf Weak Two

- |        |                 |                       |     |
|--------|-----------------|-----------------------|-----|
| Kontra | T/O             | 3♣/♦                  | NAT |
| 2NT    | 15 - 18; Puppet | LEB; Leaping Michaels |     |

### Auf Multi 2♦ (equal to WK2 in ♠); Leaping Michaels

- |        |              |             |                    |
|--------|--------------|-------------|--------------------|
| Kontra | T/O w/♥ S/S♠ | p - (-) - X | → T/O w/♠          |
| 2♥/♠   | NAT          | 2NT         | 15-18 BAL (Puppet) |

### Auf 3 in Farbe, wenn schwache Barrage: OptX

#### Spezielle Kontras

- |                                     |                                     |                          |       |                               |
|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|-------|-------------------------------|
| Negative: Ja                        | <input checked="" type="checkbox"/> | bis 4♦                   | Nein  | <input type="checkbox"/>      |
| Responsive: Ja                      | <input checked="" type="checkbox"/> | bis 3♠                   | Nein  | <input type="checkbox"/>      |
| Neg. Kontra nach eigener starker ♣: | Ja                                  | <input type="checkbox"/> | bis - | Nein <input type="checkbox"/> |

Im Gegenlizit: GameTryX; InhibX; SuppX bis 2♠

- ) 1M - (2NT) - 3♣ = INVIT w/ ♥  
3♦ = INVIT w/ ♠  
3♥/♠ = to play  
Dbl = alles andere
- ) Extended Multi-Landy (nur in 2. Hand)  
(1NT) - X - (p) - 2♣/♦ → X = 4/5+ M&m  
2♣ → nur Interesse an m  
2♦ → nur Interesse an M  
3♥ → P/C
- ) Forcing Pass-Situation (PASS stärker als KONTRA):  
1.: pass = Erstrundenkontrolle  
2.: Dbl = Strafe; keine Erst- oder Zweitrundenkontrolle  
3.: Lizit = Zweitrundenkontrolle  
4.: ReDbl = Erstrundenkontrolle
- ) Minorwood → 4♣/♦ = Frage nach Key Cards  
A bid of one higher than game in the trump suit  
(5♦ for clubs, 5♥ for diamonds) guarantees  
all the key cards and asks about kings
- ) 1NT - (p) - 4NT = quantitativ ; 4♣ = Gerber