♡ 5er-Oberfarben ♠

♣ Thomas Schmitt ♢

14. August 2009

Inhaltsverzeichnis

1 Übersicht der Eröffnungen 2

2 Grundsystem 3

3 Die 1♣/♢-Eröffnungen 4
3.1 Antworten auf 1♣-Eröffnung 4
3.2 Die *Walsh*-Antwort auf 1♣-Eröffnung . . 4
3.3 *Wolff Sign Off* nach 2SA-Rückgebot . . . 5
3.4 Bietsequenzen nach [1♣ – 1OF] 5
3.5 Bietsequenzen nach *Inverted* 5
3.6 Bietsequenzen nach [1♢ – 2♣] 6
3.7 Eröffnungsregel für Zweifärber mit 6-5 UF/OF 6

4 Die 1♡/♠-Eröffnungen 6
4.1 Antworten auf 1OF-Eröffnung 6
4.2 *Splinter*-Gebote nach 1OF-Eröffnung . . 7
4.3 Bietsequenzen nach 1OF-Eröffnung . . . 7
4.4 Weiterreizung nach [1OF – 2SA] 7

5 Die 1SA-Eröffnung 9
5.1 Antworten auf 1SA-Eröffnung 9
5.2 Reizung von OF-Zweifärbern (Übersicht) 9
5.3 Schwache und einladende Stayman-Sequenzen 9
5.4 Starke Stayman-Sequenzen 9
5.5 Transfer-Sequenzen 9
5.6 Schlemm-Sequenzen 10

6 Die 2SA-Eröffnung 10
6.1 Transfer 10
6.2 Puppet-Stayman 10

7 Verhalten nach Zwischenreizung durch die Gegner 11
7.1 Kontra vom Partner 11
7.2 Informationskontra vom Gegner 11
7.3 Allgemeines nach Farbzwischenreizung . 11
7.4 Nach UF-Eröffnung 12
7.5 Nach OF-Eröffnung 12
7.6 Gegner reizt 1SA 13
7.7 Gegner reizt Zweifärber *(Unusual over Unusual)* 13
7.8 Beide Gegner reizen eine Farbe 13
7.9 Nach 1SA-Eröffnung 14

8 Eröffnungen auf 2er-Stufe 15
8.1 Ogust 15
8.2 2♣: Weak Two in ♢ oder Semiforcing . . 15
8.3 2♢: Weak Two in ♡ oder Partieforcing . 16
8.4 2♡: Zweifärber mit ♡ 16
8.5 2♠: Weak Two in ♠ 17

9 Eröffnungen auf höherer Stufe 18
9.1 3 in Farbe 18
9.2 3SA: Gambling 18
9.3 4UF: Sperre 19

10 Die Gegenreizung 19
10.1 Informationskontra 19
10.2 Farbgegenreizung 19
10.3 Weak Jumps 19
10.4 Sprungüberruf 19
10.5 Michaels Präzis 20
10.6 Die 1SA-Gegenreizung 20
10.7 Gegenreizung gegen 1SA (Multi-Landy) . 20
10.8 Mehrdeutige 2er-Eröffnungen 20
10.9 2SA als UF-Zweifärber 20
10.10 Crash gegen starke 1♣-Eröffnung 20

11 Konventionen zum System 21
11.1 Relaistransfer nach 1SA-Rückgebot . . . 21
11.2 Bietsequenzen nach Revers-Reizung . . . 22
11.3 Long Suit Trial Bids 22
11.4 Dritte Farbe Forcing (DFF) 23
11.5 Vierte Farbe Forcing (VFF) 23
11.6 Lebensohl 24
11.7 Scrambling 2NT (Nebulöse 2SA) 24
11.8 Good Bad Notrump (Kompetitive 2SA) . 24
11.9 Sandwich NT (1SA/2SA als Zweifärber) . 25
11.10 Kontras 25
11.10.1 Informationskontra 25
11.10.2 Negativkontra 25
11.10.3 Responsive Double (Antwortkontra) 25
11.10.4 Competitive Double 25
11.10.5 Lightner-Kontra 26
11.10.6 Trump Support Double 26

12 Schlemmkonventionen 26
12.1 Mixed Cuebids 26
12.2 Blackwood-Assfrage (Gerber) 26
12.3 Roman Keycard-Assfrage (KCB) 26
12.4 Preempt Keycard-Assfrage (PKCA) . . . 27
12.5 Exclusion Keycard-Assfrage (EKCB) . . 27
12.6 DOPI-ROPI 28
12.7 Josephine 28

13 Ausspiele und Markierungen 28
13.1 Ausspiele gegen Farbkontrakte 28
13.2 Ausspiele gegen SA-Kontrakte 28
13.3 Markierungen 28

A Glossar **29**

B Optionale Absprachen **29**
B.1 Raptor SA-Überruf 29
B.2 Romex Trial Bids 30
B.3 Transfer Advances 30

C Änderungen am System **30**
C.1 Alte Konventionen 31

D Autoren **31**

1 Übersicht der Eröffnungen

Die letzte Spalte gibt ungefähre Wahrscheinlichkeiten für die jeweilige Eröffnung in 1. Hand an.

1er-Stufe

1♣/♢	12↑	3↑er-♣/♢	17,9 %
1♡/♠	12↑	5↑er-♡/♠	10,5 %
1SA	15-17	AUSG, 5er-OF möglich	4,9 %

2er-Stufe

2♣	6-10 16↑ 14↑ 22-23 26-27	Weak Two in ♢, 6er-Farbe, 8 Spielstiche[1], stehende 7er-OF mit Nebenwert, AUSG, oder AUSG	2,2 %
2♢	6-10 18↑ 24-25 28↑	Weak Two in ♡, 5er-Farbe, 9 Spielstiche (PF), AUSG, oder AUSG	2,1 %
2♡	6-10	Zweifärber mit ♡	1,3 %
2♠	6-10	Weak Two in ♠	1,6 %
2SA	20-21	AUSG, 5er-OF möglich	0,5 %

3er-Stufe

3UF	6-10	7↑er-UF (in 1./2. Hand 2 Tops; in 3. Hand 6er-♣ möglich)	0,8 %
3OF	6-10	7↑er-OF	1,0 %
3SA	10-12	Gambling	0,1 %

4er-Stufe

4UF	schlechtes 8er-♣/♢
4OF	7^{+}↑er-OF, zum Spielen
4SA	6/5↑ UF, sperrend

[1] in UF jeweils etwas mehr

2 Grundsystem

Eröffnung

Eröffnet auf der 1er-Stufe werden alle Hände ab 12 FP. Mit ausgeglichenen Händen und 15-17 FP wird immer 1SA eröffnet (auch mit 5er-OF).

1. Antwort

Mit 6↑ FP zeigt der Antwortende seine niedrigste 4er-Farbe auf 1er-Stufe oder reizt ohne reizbare 4er-Farbe und 6-10$^-$ FP 1SA (*1/1*). Ab 10$^+$↑ FP reizt der Antwortende *2/1*; nach 1OF kann 2♣ künstlich sein, wenn der Antwortende seinen OF-Fit verzögert zeigen möchte.

Antworten mit Fit in OF: *Bergen-Hebungen*, *Splinter* (4.2), 2SA *Partieforcing* (4.4), 4SA *KCB* (12.3), 5SA *Josephine* (12.7), *EKCB* (12.5).

Antworten mit Fit in UF: *Inverted*, 4UF *KCB* (12.3).

Sonstige Antworten: Schwache Sprünge, nach UF-Eröffnung natürliche 1/3SA.

Rückgebot

Mit einem Einfärber wiederholt der Eröffner seine Farbe. Nach *1/1* und 16-18 FP wird im Sprung eingeladen. Nach *2/1* zeigt der Sprung 15-18 FP (PF).

Mit einem Zweifärber zeigt der Eröffner nun seine 2. Farbe. Eine neue Farbe auf der 1er-Stufe zeigt eine 4er-Länge, ohne die bisher gereizte Farbe zu verlängern, die Hand ist weiterhin unlimitiert.

Eine neue Farbe auf höherer Stufe zeigt immer einen 5↑-4↑-Zweifärber in der ersten und zweiten Farbe. Ein Rückgebot in einer niedrigeren Farbe auf der 2er-Stufe zeigt 12-17 FP; *Revers*-Reizung 16$^+$↑ FP. Ist der Eröffner nicht stark genug für Revers, so wiederholt er seine erste Farbe. Ein Rückgebot auf der 3er-Stufe zeigt nach *1/1* 18↑ FP, nach *2/1* 15↑ FP.

Mit ausgeglichenen Händen zeigt der Eröffner nun seine Stärke, er reizt nach *1/1* mit 12-14 FP 1SA, mit 18-19 FP 2SA. Nach *2/1* wiederholt er seine OF mit 12-14 FP und reizt 2SA mit 18-19 FP.

Antworten mit Fit in OF: *Limit-Hebungen*, *Splinter* (meist 4 in neuer Farbe), *Fit-Jumps* (4 in eröffneter UF), 4SA *KCB*, 5SA *Josephine*, *EKCB*.

Antworten mit Fit in UF: *Limit-Hebungen*, 4UF *KCB*, *Splinter*.

2. Antwort

Die Hebung der *zweiten* Farbe des Eröffners auf die 3er-Stufe ist nach *1/1* einladend, nach *2/1* partieforcierend. Farbwiederholung des Antwortenden zeigt eine 6↑er-Farbe, nach Reverse eine 5↑er-Farbe.

Nach 1SA-Rückgebot siehe *Relaistransfer* (11.1), nach 2SA-Rückgebot siehe *Wolff Sign Off* (3.3).

Nach Farbwiederholung des Eröffners siehe *Dritte Farbe Forcing* (DFF, 11.4), ansonsten *Vierte Farbe Forcing* (VFF, 11.5).

Sonstige Antworten: 4SA *KCB*, 5SA *Josephine*, *EKCB*.

3 Die 1♣/♢-Eröffnungen

Ohne 5↑er-OF wird grundsätzlich die längere UF eröffnet. Mit 3-3 in ♢/♣ wird 1♣ eröffnet, sonst bei gleicher Länge 1♢.

Siehe auch *Eröffnungsregel für Zweifärber mit 6/5 UF/OF* auf Seite 6.

3.1 Antworten auf 1♣-Eröffnung

1♢	6-7	AUSG ohne 4er-OF, 3-3-3-4 möglich, oder
	6↑	5↑er-♢, oder
	12↑	5↑er-♢ und 4↑er-OF *(Walsh-♢)*
1OF	6↑	4↑er-OF
1SA	8-10	AUSG ohne 4er-OF
2♣	10^{+}↑	5↑er-♣ *(Inverted)*
2♢	2-5	5/5 OF
2OF	5-8	gute 6er-OF *(Weak Jump)* → 2SA = *Ogust*[2]
2SA	2-6	5↑er-♣ *(Inverted Spezial)*
3♣	7-9	5↑er-♣ *(Inverted)*
3♢/♡/♠	5-8	gutes 7↑er-♢/♡/♠ *(Weak Jump)*
3SA	13-15	zum Spielen
4♣		*KCB*
4OF		zum Spielen

Nach 1♢-Eröffnung sind die Antworten entsprechend (Ausnahme: [1♢ – 2♣] → 3.6, S. 6).

3.2 Die *Walsh*-Antwort auf 1♣-Eröffnung

Der Antwortende zeigt nach 1♣-Eröffnung immer sofort eine 4er-OF, es sei denn die Karos sind länger als die OF und der Antwortende ist bereit, bei der nächsten Gelegenheit die OF revers zu reizen (also ab 12 Punkten).

Der Eröffner bietet nach 1♢-Antwort mit ausgeglichener Hand auch dann 1SA zurück, wenn er eine oder beide OF hält – denn der Antwortende hat entweder keine 4er-OF oder wird diese nun reizen, was gleichzeitig ein Partieforcing etabliert.

[2] MIN/MAX entsprechend angepasst

Ein OF-Rückgebot des Eröffners nach [1♣-1♢;] zeigt immer eine unausgeglichene Hand mit langen Treffs.

Diese Gebote sollten folgendermaßen alertiert werden:

1♣-1♢; *„keine 4er-OF oder stark genug, um Revers zu reizen“*

1♣-1♢; 1SA *„kann eine oder beide 4er-OF enthalten“*

1♣-1♢; 1OF *„unausgeglichen“*

Bietsequenzen nach [1♣ – 1♢]

1♣ – 1♢; ?

- **1♡** 5↑er-♣ und 4er-♡ oder 4-4-1-4
- **1♠** 5↑er-♣ und 4er-♠
- **1SA** 12-14 FP, eine oder beide OF möglich
  - **2♣** PF/SCHL-INT in ♣ oder ♢; **Frage nach Verteilung** (s. u.)
  - **2♢** schwach; zum Spielen
  - **2♡/♠** PF mit 5/4-Verteilung
  - **2SA** NAT
  - **3♣/♡/♠** *Autosplinter* mit 6er-♢
  - **3♢** EINL mit 6er-♢
- **2♣** 12-14 FP, 6er-♣
  - **2♡** ♡-STOP, kein ♠-STOP
    - **2♠** Frage nach ♠-HSTOP *(VFF)*
  - **2♠** zeigt ♠-STOP
    - **3♣** verneint ♡-STOP
      - **3♡** Frage nach ♡-HSTOP *(VFF)*
  - **3♡/♠** *Splinter* mit ♣-Anschluss
  - **4♡/♠** *EKCB* auf ♣-Basis
- **2SA** 18-19 FP, eine oder beide OF möglich
  - **3♣** PUP → 3♢, worauf man passen kann oder Sign Off gibt (*Wolff Sign Off* → 3.3)
  - **3♢** Forcing
  - **3OF** 12↑ FP, 5/4-Verteilung, Schlemm möglich (s. u.)

Verteilungsfrage nach 1SA-Rückgebot

1♣ – 1♢; 1SA – 2♣; ?

Hat der Antwortende Schlemm-Interesse in UF, so kann er die genaue Verteilung der ausgeglichenen Hand des Eröffners erfragen. Diese Sequenz ist sehr selten (∼0,1%).

- **2♢** 3er-♢, aber nicht 4333
  - **2♡** Frage nach Verteilung
    - **2♠** 5er-♣ (x-x-3-5)
    - **2SA** 4er-♣ (x-x-3-4)
      - **3♣/♢** *KCB* auf ♣/♢-Basis
- **2♡** 3-4-2-4
- **2♠** 4-3-2-4

2SA beliebige 4333-Verteilung[3]
- **3♣** Frage nach 4er-Farbe
  - **3♢** **4er-♣**
  - **3♡** 4er-♡
  - **3♠** 4er-♠
- **3♣** 3-3-2-5 → 3♢: *KCB*
- **3♢** 4-4-2-3

Assfrage nach 2SA-Rückgebot und 3OF-Antwort

1♣ – 1♢; 2SA – 3OF; ?

Reizt der Antwortende nach *Walsh*-♢ nun 3OF (verspricht ab 12 Punkten), so ist meistens ein Schlemm möglich. Der Eröffner beantwortet daher mit ♢-Fit sofort die Assfrage auf ♢-Basis. Hat der Eröffner keine Unterstützung für Karo, so bestätigt er den OF-Fit oder reizt 3SA falls kein OF-Fit vorhanden ist.

3♡ 12↑ FP, 5/4-Verteilung, Schlemm möglich
- **3♠** 1 oder 4 Keycards auf ♢-Basis
- **3SA** NAT, kein Fit
- **4♣** 0 oder 3 Keycards auf ♢-Basis
- **4♢** 2 Keycards ohne ♢-Dame
- **4♡** ♡-Fit
- **4♠** 2 Keycards mit ♢-Dame

3♠ 12↑ FP, 5/4-Verteilung, Schlemm möglich
- **3SA** NAT, kein Fit
- **4♣** 1 oder 4 Keycards auf ♢-Basis
- **4♢** 0 oder 3 Keycards auf ♢-Basis
- **4♡** 2 Keycards auf ♢-Basis (mit/ohne Dame)
- **4♠** ♠-Fit

3.3 *Wolff Sign Off* nach 2SA-Rückgebot

Wolff Sign Off fordert nach UF-Eröffnung und 2SA-Rückgebot mit 3♣ ein 3♢-Relais an. Es ist nützlich in Situationen, in denen der Antwortende sehr schwach ist und seine erste Antwort lediglich den Eröffner vor einem schlechten Treff- oder Karo-Kontrakt hat bewahren sollen. [Cup05]

Der Antwortende kann das forcierte 3♢-Gebot des Eröffners passen, 3♡ zum Spielen oder Ausbessern anbieten, oder ein beliebiges Gebot zum Spielen abgeben.

Beispiele

Die Reizung beginnt jeweils mit [1♣ – 1♠; 2SA].

[3] 4er-♢ ist nicht möglich, da mit ausgeglichener Hand und 4er-♢ nicht 1♣ eröffnet wird

♠K10xx ♡xx ♢J10xxxx ♣x	Wir möchten in jedem Fall 3♢ spielen. Wir reizen [3♣; 3♢ – pass].
♠Qxxxx ♡Qxxx ♢xxx ♣x	Wir möchten entweder 3♡ oder 3♠ spielen. Wir reizen daher [3♣; 3♢ – 3♡;] zum Spielen in 3♡ oder Ausbessern nach 3♠.

3.4 Bietsequenzen nach [1♣ – 1OF]

1♣ – 1♡; ?

1♠ 12↑ FP, NAT

Wiederholt der Antwortende seine Oberfarbe auf niedrigster Stufe nachdem der Eröffner zwei Farben gereizt hat, so zeigt dies eine einladende Hand mit 9-11 FP und 6er-Farbe.

Wiederholt er seine Oberfarbe im Sprung, so zeigt dies eine partieforcierende Hand mit 6er-Farbe:
- **2♡** 9-11 FP, 6er-♡, EINL
- **3♡** 6er-♡, PF

1SA 12-14 FP AUSG, kein 4er-♠ (→ 11.1, S. 21)

1♣ – 1♠; ?
- **1SA** 12-14 FP, AUSG (→ 11.1, S. 21)
- **2♣** 12-16⁻ FP, 5↑er-Farbe (s. u.)
- **2SA** 18-19 FP, AUSG; siehe *Wolff* etc.
- **3♢/♡** 4er-♠, 16↑ FP, Single ♢/♡ *(Minisplinter)*
- **3SA** 18-19 FP, stehendes 6er-♣, Kürze in ♠, Deckung in den ungereizten Farben, 8-8$\frac{1}{2}$ Stiche
- **4♣** 18⁺↑ FP, 4er-♠, 5⁺↑er-♣ *(Fit-Sprung)*
- **4♢/♡** 18⁺↑ FP, 4er-♠ *(Exclusion KCB)*

1♣ – 1♠; 2♣ – ? 12-16⁻ FP, 5↑er-♣
- **2♢** *DFF* (→ 11.4)
  - **2♡** Frage nach ♡-HSTOP (*VFF*), kein 3er-♠
  - **2♠** 3er-♠, MIN für 2♣-Rückgebot
  - **3♣** Forcing mit ♣
  - **2SA** ♡-STOP, kein 3er-♠, MIN
  - **3♠** 3er-♠, MAX für 2♣-Rückgebot
- **3♣** EINL

3.5 Bietsequenzen nach *Inverted*

Nach [1♣ – 2♣;] bzw. [1♢ – 2♢;] gibt es kein Revers. Ziel ist meist einen SA-Kontrakt zu spielen wenn alle Nebenfarben gestoppt sind. Der Eröffner zeigt mit 2SA eine ausgeglichene, passbare Hand. 3♣ bzw. 3♢ ist ebenfalls passbar. Alle anderen Gebote des Eröffners zeigen Werte (Stopper) und sind partieforcierend, weitere Gebote des Antwortenden zeigen ebenfalls Werte.

1♣ – 2♣; ?

2◇/♡/♠ 14^{+}↑ FP, ◇/♡/♠-STOP
2♡ ♡-STOP (höchstens ♠-HSTOP)
2♠ fragt nach ♠-HSTOP (siehe *VFF*)
2♠ ♠-STOP (höchstens ♡-HSTOP)
2SA STOP in ♡ und ♠

3.6 Bietsequenzen nach [1◇ – 2♣]

1◇ – 2♣; ?

2◇ bel. 12-15 FP (AUSG oder NAT, kann 3er-◇ sein)
2♡ REL, PF (oft 5/4 NAT)
2♠ 4er-♠
2SA AUSG, 12-14 (mit 15 wird 1SA eröffnet)
3♣ 4er-♣, 5er-◇
3◇ 6er-◇
3♡ 4er-♡
2♠ 5/4, NAT, PF
2SA/3♣/◇ NAT, EINL
2OF NAT, 16↑ FP, *Reverse*
2SA 18-19 FP, AUSG

3.7 Eröffnungsregel für Zweifärber mit 6-5 UF/OF

4↑ Verlierer: OF eröffnen und UF billig nachreizen

3-4 Verlierer: UF eröffnen und anschließend *Revers* reizen

0-2 Verlierer: Partieforcing (2◇) eröffnen

4 Die 1♡/♠-Eröffnungen

Die Fortsetzung mit Anschluss nach 1OF-Eröffnung folgt folgenden Prinzipien:

- Schwache bis einladende Hände mit 4↑er-Anschluss werden durch *Bergen-Hebungen* gezeigt.
- Mit PF und gutem Trumpfanschluss reizen wir *Splinter* oder partieforcierend 2SA.
- Die restlichen starken Varianten werden durch verzögertes Reizen der Trumpfunterstützung gezeigt (Farbwechsel).

4.1 Antworten auf 1OF-Eröffnung

1SA	6-10^{-}	kein Anschluss, keine weitere OF
2♣	10^{+}↑	**2**↑er-♣[4], wenn kein 4↑er-♣, dann 3er-OF
2◇	10^{+}↑	5↑er-◇
2OF	6-10^{-}	3er-Anschluss
2SA	12^{+}↑	4↑er-Anschluss, PF
	11-12	mit gepasster Hand: Double-OF und 3er-aOF (AUSG, NAT)
3♣	9^{+}-11	4↑er-Anschluss *(Bergen-Hebung)*
3◇	7-9^{-}	4↑er-Anschluss *(Bergen-Hebung)*
3OF	0-6	4↑er-Anschluss *(Bergen-Hebung)*
3aOF	11-14	beliebiges Chicane *(Splinter)*, s. u.
3SA	11-14	Single in aOF *(Splinter)*, s. u.
4♣/◇	11-14	♣/◇-Single *(Splinter)*
4OF		zum Spielen
4aOF		*Exclusion KCB*
Nach 1♡-Eröffnung:		
2♠	5-8	6↑er-♠ (*Weak Jump*) → 2SA: *Ogust*[5]
Nach 1♠-Eröffnung:		
2♡	10^{+}↑	5↑er-♡

[4] meist länger, im schlimmsten Fall 3-4-4-2-Verteilung nach 1♠-Eröffnung, nach 1♡ mindestens 3er (3-3-4-3)
[5] MIN/MAX entsprechend angepasst

4.2 *Splinter*-Gebote nach 1OF-Eröffnung

> ***Splinter*-Gebote** zeigen einen 4er- oder sehr guten 3er-Anschluss in der Trumpffarbe sowie eine (leere) Kürze. Die Werte für ein Vollspiel werden versprochen, aber die Punktspanne ist nach oben limitiert. Mit stärkeren Händen sollte mittels 2SA gehoben werden.

[1OF – 3SA;] zeigt ein Single in der anderen OF. Chicane-*Splinter* werden mit einem Sprung in die andere OF auf 3er-Stufe gezeigt.

Nach Störung durch die Gegner gelten Ausnahmen. Siehe hierzu Abschnitt 7 auf Seite 11.

1♡ – 3♠ beliebiges Chicane

3SA REL, Frage nach dem Chicane

4♣ ♣-Chicane
4◇ ◇-Chicane
4♡ ♠-Chicane

1♠ – 3♡ beliebiges Chicane

3♠ REL, Frage nach dem Chicane

3SA ♡-Chicane
4♣ ♣-Chicane
4◇ ◇-Chicane

4.3 Bietsequenzen nach 1OF-Eröffnung

1♡ – 1♠; ?

1SA 12-14 FP AUSG

2♣ PUP → 2◇ (*Relaistransfer* → 11.1, S. 21)
2◇ 4er-♠, 5↑ ◇, genau EINL
2SA PUP → 3♣ (*Relaistransfer* → 11.1, S. 21)
3♣ NAT, forcing, 5-5
3◇ Frage nach ◇-HSTOP, verneint 3er-♠ (siehe *VFF*)
3♡ 2-5-3-3, verneint ◇-HSTOP
3♠ 3er-♠, MAX
3SA ◇-STOP, verneint 3er-♠
4♠ 3er-♠, MIN

2♣/◇ 12-18, 5/4↑-Verteilung

2♡ bessert aus (♡-Double)
3♣/◇ EINL

Nach *1 über 1* ist die Hebung von Eröffners *zweiter* Farbe auf die 3er-Stufe lediglich einladend.

2SA 18-19 FP AUSG

3♣/◇ 18⁺↑ FP, 5/4↑ ♡/UF

3♡ stärker als 4♡ (*Principle of Fast Arrival*)
3♠ *Cuebid*, aber keine Kürze

Ein *Cuebid* in Partners erster Farbe zeigt *nie* eine Kürze.

1♠ – 2♣; ?

2◇ 12-18 FP, 5/4↑

2♠ EINL mit 3er-♠
2SA NAT, NF
3♣ NAT, NF
3◇ NAT, PF

Nach *2 über 1* ist die Hebung von Eröffners *zweiter* Farbe auf die 3er-Stufe partieforcing.

3♡ Frage nach ♡-HSTOP *(VFF)*
3♠ kein ♡-HSTOP, verspricht kein 6er-♠
3SA ♡-STOP

3♠ Schlemm-Interesse mit 3er-♠

2♡

2SA NAT

3◇ 5/5 in den OF, PF *(VFF)*[6]
3♡ 5/5 in den OF, NF

3♡ NAT, PF

2♠ 12-14 FP, kann 5er-♠ sein!

3♣ 6er-♣, NF
3◇/♡ Werte (siehe *DFF*), PF
3♠ EINL, 3er-♠

2SA 18-19 FP AUSG

3♣ 16↑ FP, 5/4↑ ♠+♣

3◇ ◇-Werte, → 3♡ = Frage nach HSTOP
3♡ ♡-Werte

1♠ – 2♡; ?

3♡ 16↑ FP, 5/3↑ ♠+♡

4♡ 12-14 FP, 4er-Anschluss (3er-Anschluss und MIN über 2♠)

West		Ost	
1♠		2◇	
3♣	5/4 in ♠+♣, PF	3◇	forcing
3SA	♡-STOP	4SA	quantitativ

4.4 Weiterreizung nach [1OF – 2SA]

Die 2SA-Antwort auf eine 1OF-Eröffnung verspricht 4er-Anschluss (oder guten 3er) und Vollspielwerte, oder besser.

Der Eröffner teilt seine Hand in drei Stärkebereiche ein:

Minimum: 11 gute bis 14 schlechte Punkte → 3♣

Medium: 14 gute bis 16 Punkte → 3♡-4◇

Maximum: ab 17 Punkten → 3◇

[6] nach 2◇-Antwort 3♣

Mit einer Minimum-Hand reizt der Eröffner zunächst 3♣, mit einer Hand ab 17 Punkten zunächst 3♢. Mit mittelstarken Händen zeigt der Eröffner sofort eine Kürze, sofern vorhanden.

Nach 3♣ und 3♢ kann der Antwortende den Eröffner nach Kürze fragen, nach 3♣ auch selbst eine Kürze zeigen (starke Splinter). Kürzen werden genauso gezeigt wie als direkte Antwort auf 1OF-Eröffnung; dies gilt auch für die Frage nach der Chicane-Farbe (siehe Abschnitt 4.2 auf Seite 7).

Danach reizt man mit Cuebids weiter; 4SA ist KCB.

1OF – 2SA; ?

3♣ MIN (11-14⁻ FP), beliebige Verteilung

- **3♢** Frage nach Kürze
  - **3OF** keine Kürze
  - **3aOF** beliebiges Chicane; → REL fragt
  - **3SA** Single in aOF
  - **4UF** Single in UF
- **3aOF** beliebiges Chicane; → REL fragt
- **3SA** Single in aOF
- **4UF** Single in UF

3♢ MAX (17↑ FP), beliebige Verteilung

- **3♡** Frage nach Kürze
  - **3♠** beliebiges Chicane
    - **3SA** Frage nach der Chicane-Farbe
    - **4UF** Chicane in UF
    - **4♡** Chicane in aOF
  - **3SA** Single in aOF
  - **4UF** Single in UF
  - **4♡** keine Kürze, 17-18 FP
  - **4♠** keine Kürze, 19↑ FP

3OF 14⁺-16 FP, keine Kürze

3aOF 14⁺-16 FP, beliebiges Chicane; → REL fragt

3SA 14⁺-16 FP, Single in aOF

4UF 14⁺-16 FP, Single in UF

Beispielreizungen

♠432
♡AB10852
♢A3
♣K2

N / W O / S

♠KB6
♡K976
♢K94
♣A87

West		Ost
1♡		2SA
3♣	MIN	4♡

♠4
♡AB10852
♢A1042
♣K2

N / W O / S

♠876
♡KD76
♢KD3
♣A87

West		Ost	
1♡		2SA	
3♣	Minimum	3♢	Relais
3SA	♠-Single	4♣	Cuebid
4♢	Cuebid	4SA	RKCB
5♡	2 Keycards ohne ♡-Dame	6♡	

♠KB1042
♡DB753
♢2
♣K3

N / W O / S

♠AD53
♡AK
♢653
♣A542

West		Ost	
1♠		2SA	
3♣	Minimum	3♢	Relais
4♢	♢-Single	4SA	RKCB
5♣	1 oder 4 Keycards	6♠	

♠K752
♡AD542
♢–
♣K742

N / W O / S

♠A8
♡KB76
♢D62
♣ADB3

West		Ost	
1♡		2SA	
3♣	Minimum	3♢	
3♠	unbestimmtes Chicane	3SA	Frage nach der Chicane-Farbe
4♢	♢-Chicane	4SA	RKCB
5♣	1 oder 4 Keycards	5♢	Frage nach der ♡-Dame
5♠	♡-Dame und ♠-König vorhanden	5SA	Frage nach weiteren Königen
6♣	♣-König vorhanden	7♡	

5 Die 1SA-Eröffnung

Die Eröffnung 1SA verspricht 15-17 FP und eine ausgeglichene Verteilung. 5332-Verteilungen mit einer 5er-OF sind möglich.

5.1 Antworten auf 1SA-Eröffnung

2♣	ab 0	Stayman, verspricht 4er-OF
2♢/♡	ab 0	TRF → ♡/♠, 5↑er-Farbe
2♠	ab 0	TRF → ♣, 6↑er-♣ oder 5/5↑ UF stark
2SA	8-9	NAT, EINL
3♣	ab 0	TRF → ♢, 6↑er-♢
3♢	5-7	6↑er-♢, EINL zu 3SA
3OF		6↑er-OF, SCHL-INT
3SA		zum Spielen
4♣		*Gerber*-Assfrage (0/4, 1, 2, 3; → 12.2, S. 26)
4♢		5/5↑ in den OF, kein SCHL-INT
4SA		quantitative Einladung zu 6SA
5SA		quantitative Einladung zu 7SA

5.2 Reizung von OF-Zweifärbern (Übersicht)

Folgende Tabelle gibt eine Übersicht, wie beim Reizen von OF-Zweifärbern (5/4↑-Verteilung) zu verfahren ist – jeweils mit schwachen, einladenden und starken Händen. Details siehe unten.

Stärke	**5/4**	**5/5**
schwach	Stayman	*Transfer*
EINL	*Transfer*	
PF	Stayman, dann *Smolen*	4♢
PF (stark)	Stayman, dann *Smolen*	*Transfer*
Schlemm	Stayman, dann *Smolen*	

5.3 Schwache und einladende Stayman-Sequenzen

Mit schwachen (0-7 FP) Händen ist Stayman nur erlaubt, wenn man jede Antwort des Eröffners (2♢, 2♡, 2♠) passen kann – also mit 4-4-4-1, 4-4-5-0, 3-4-5-1 und 3-4-3-5-1 oder mit 5/4 in den OF.

1SA – 2♣; 2♢ – ?

2♡ 4/4 oder 5/4 in ♡/♠, mit 3/3 OF muss EÖ passen.
2♠ 5/4 ♠/♡, NF

Mit einladenden Händen reizen wir eine 5/4-Verteilung in den OF über *Transfer*.

5.4 Starke Stayman-Sequenzen

Smolen-Transfer: Mit starken Händen und 5/4 in den Oberfarben reizt der Antwortende zunächst *Stayman*. Nach dem ablehnenden 2♢-Rückgebot reizt er nun die *kurze* Farbe, um das Spiel zum Eröffner zu transferieren.

- mit 5-5 in OF zeigt *Smolen* starkes SCHL-INT
- mildes SCHL-INT mit 5-5 OF wird über TRF → ♠ gereizt
- ohne SCHL-INT mit 5-5 OF wird [1SA-4♢;] gereizt

Analog zeigt nach einem positiven Rückgebot das Reizen der anderen Oberfarbe Schlemminteresse in der Oberfarbe des Eröffners.

1SA – 2♣ *Stayman*, zeigt 4er-OF, fragt nach 4er-OF

2♢ keine 4er-OF
3UF EINL, 4-5 OF/UF
3♡ PF↑, TRF → ♠ *(Smolen Transfer)*, 5-4 ♠/♡
3♠ PF↑, TRF → ♡ *(Smolen Transfer)*, 4-5 ♠/♡

2♡ 4er-♡ (4er-♠ möglich)
2♠ SCHL-INT in ♡; keine Kürze
2SA negativ
3♣/♢/♡ *Cuebid* in ♣/♢/♠!
3♠/4♣/♢ *Splinter*
4SA quantitativ mit 4er-♠

2♠ 4er-♠
3♡ SCHL-INT in ♠; keine Kürze
3SA negativ
3♠/4♣/♢ *Cuebid* in ♡!/♣/♢
4♣/♢/♡ *Splinter*

5.5 Transfer-Sequenzen

Transfer auf OF

Ohne 4↑er-♡ führt der Eröffner den Transfer aus:

1SA – 2♢; 2♡ TRF → ♡

2♠ 5/4 ♡/♠, EINL
2SA MIN, kein 3er-♡, kein 4er-♠
3♠ 5/5 ♡/♠, zum Spielen

3♣/♢ NAT, PF; ohne SCHL-INT ist eine Kürze im Blatt
3♢ (nach 3♣) ♢-Werte und keine ♠-Werte
4SA quantitativ
pass MIN, Double-♡
5♡ MIN mit ♡-Fit

6♡ MAX mit ♡-Fit
6SA MAX, Double-♡

4SA quantitativ

1SA – 2♡; 2♠ TRF → ♠

3♡ 5/4 ♠/♡, EINL

4♡ 5/5 ♠/♡, mildes SCHL-INT

Mit 4↑er-♡ bricht der Eröffner aus dem Transfer aus (*Super Accept*). 3♢ ist dann *Rücktransfer* auf ♡, den der Eröffner immer ausführt; andere Gebote sind *Cuebids*.

1SA – 2♢ TRF → ♡

2♠ 4er-♡, MAX, leeres ♠-Double

2SA 4er-♡, MAX, leeres ♢-Double oder 4333

3♣ 4er-♡, MAX, leeres ♣-Double

3♣ ♣-*Cuebid*
3♢ *Rücktransfer* → ♡

3♡ 4er-♡, MIN

Transfer auf UF

1SA – 2♠ TRF → ♣

2SA guter ♣-Anschluss (*Super Accept*)

3♣ schwach, zum Spielen
3SA 6er-♣, zum Spielen

3♣ TRF angenommen

3♢ 5/5↑ in UF, stark
3OF Single in OF
3SA Single in ♢; nur reizen wenn 3SA ein Alternativkontrakt ist, Partner also mit Karowerten passen soll
4♣ Assfrage, starkes SCHL-INT

1SA – 3♣ TRF → ♢

3♢ TRF angenommen

3OF Single in OF
3SA Single in ♣ (s.o.)
4♢ Assfrage, starkes SCHL-INT

5.6 Schlemm-Sequenzen

1SA – 3OF SCHL-INT in OF

3/4x Kontrolle, MAX, OF-Fit

3SA negativ (MIN, OF-Double, evtl. 3 kleine OF)

6 Die 2SA-Eröffnung

Die 2SA-Eröffnung zeigt eine ausgeglichene Hand mit 20-21 FP, eine 5er-OF kann enthalten sein.

2SA 20-21 FP, AUSG, 5er-OF möglich

3♣ Puppet-Stayman

3♢ TRF → ♡

3♡ TRF → ♠

3♠ TRF → UF

3SA NAT

4♣ Blackwood-Assfrage 4/0, 1, 2, 3 (*Gerber* → 12.2, S. 26)

4♢ 5/5 in ♠/♡, evtl. SCHL-INT

6.1 Transfer

- Die Annahme eines Transfers zeigt ein *Double*.
- 3SA zeigt einen *3er-Anschluss*.
- Andere Gebote zeigen einen 3^+/4er-Anschluss und sind *Cuebids*.
- Nach 2SA-Eröffnung, Transfer und Super Accept gibt es *keinen* Rücktransfer.

6.2 Puppet-Stayman

Puppet-Stayman fragt nach 5er- und 4er-OF beim Eröffner. In den Puppet-Sequenzen ist 4SA die *Blackwood*-Assfrage solange kein Fit bestätigt wurde.

2SA – 3♣ Frage nach 5er- und 4er-OF (Alert: *„verspricht keine 4er-OF“*)

3♢ 4er-OF, keine 5er-OF
Nach 3♢ reizt der Antwortende die *andere* OF (ähnlich *Smolen Transfer*). 3SA vom Eröffner ist negativ (falsche OF), andere Gebote bestätigen den Fit.

3♡ 4er-♠, 4er-♡ möglich
3♠ ♠-Fit, danach Cuebids
3SA negativ, 4er-♡
4♣ Optional KCB
4♢ Optional KCB
4♡ ♡-Fit, zum Spielen
4♠ ♡-Fit (!), KCB auf ♡-Basis
4SA *Blackwood*-Assfrage (→ 12.2, S. 26)

3♠ 4er-♡
3SA negativ, 4er-♠
4♣ Optional KCB
4♢ Optional KCB
4SA *Blackwood*-Assfrage

4♣ ♡-Fit, Cuebid

4♢ ♡-Fit, Cuebid
4♡ ♡-Fit, kein ♢- und ♣-Cuebid
3SA keine 4er-OF
4♣ Optional KCB
4♢ Optional KCB
4SA *Blackwood*-Assfrage

3♡ 5er-♡
3♠ ♡-Fit (!), KCB auf ♡-Basis
3SA zum Spielen
4♣ Optional KCB
4♢ Optional KCB
4♡ zum Spielen
4SA *Blackwood*-Assfrage

3♠ 5er-♠, weiter wie nach 3♡

3SA keine 4er-, keine 5er-OF

7 Verhalten nach Zwischenreizung durch die Gegner

7.1 Kontra vom Partner

Nach allen *präzisen* Eröffnungen (1SA, 2SA, Weak Two, Sperransagen) und einer Farbzwischenreizung des Gegners ist Kontra vom Partner *immer* Strafe.

7.2 Informationskontra vom Gegner

Nach *Informationskontra* vom Gegner gilt:

- Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe ist immer nonforcing.
- Weiterhin *Inverted* und *Bergen*.
- 1OF – (X) – 2SA zeigt jetzt
  - eine einladende Hebung mit genau 3er-Anschluss oder
  - eine partieforcierende Hebung.
- *Rekontra* verspricht Punktmajorität und verneint einen Fit in der eröffneten Farbe.

7.3 Allgemeines nach Farbzwischenreizung

- Das Reizen einer neuen Farbe auf der 1er-Stufe ist weiterhin forcierend für eine Runde.
- Das Reizen einer neuen Farbe auf der 2er-Stufe ist nicht forcierend falls die Zwischenreizung gestört hat, sonst forcierend:

  1♡ **– (1**♠**) – 2**♢ ist forcierend da man auch ohne die Zwischenreizung 2♢ gereizt hätte.

  1♣ **– (1**♠**) – 2**♡ ist nicht forcierend da man ohne die Zwischenreizung 1♡ gereizt hätte.
- Eine neue Farbe auf der 3er-Stufe ist immer forcierend (z. B. 1♠ – (2♢) – 3♣).
- Nach gegnerischen *Weak Jumps* ist das Reizen einer neuen Farbe immer forcierend.
- *Kontra* ist negativ bis 3♡ oder zeigt eine beliebige starke Hand, für die es in der augenblicklichen Situation kein Gebot gab.

  Nach $1x$ – ($1y$) – X – (pass) zeigt 1SA *nicht* notwendigerweise einen Stopper in y.
- Der *Überruf* nach
  - UF-Eröffnung fragt nach Stopper,
  - OF-Eröffnung zeigt eine partieforcierende Hand mit Anschluss in der OF.

- *Sprung-Überruf* oder Überruf auf 4er-Stufe ist *Splinter*.
- 1SA und 3SA sind natürlich (oder weiterhin konventionell).

7.4 Nach UF-Eröffnung

- Es gilt weiterhin *Inverted Minors*, solange alle dazu benötigten Gebote noch frei sind (z.B. [1UF – (1x) – 2SA]).
- Der *Überruf* der gegnerischen Farbe fragt nach Stopper und ist Partieforcing (z.B. [1UF – (1x) – 2x] oder [1UF – (2x) – 3x]).

Alle übrigen Gebote unterscheiden sich nicht von einer ungestörten Reizung (*Inverted Minors*, *Weak Jumps*).

Details

1♣ – (1♢) – ?

X beide OF *(Negativkontra)*
1♡/♠ mindestens 4er-Länge
2♣/2SA/3♣ Inverted
2♢ PF und Frage nach ♢-Stopper
2OF/3OF Weak Jump
3♢ Karo-*Splinter*

1♣ – (1♡) – ?

X genau 4er-♠ oder starke Hand mit ♢-Länge
1♠ 5↑er-♠
2♢ NF
2♡ PF und Frage nach ♡-Stopper
3♡ ♡-*Splinter*

1♣ – (1♠) – ?

X genau 4er-♡ oder starke Hand mit ♢- oder ♡-Länge
2♢ NF
2♡ 5↑er-♡, NF
2♠ PF und Frage nach ♠-Stopper
3♠ ♠-*Splinter*

Beispiele

1♢ – (2♣) – 2♢ zeigt 10↑ FP und 5↑er ♢-Anschluss.

1♣ – (1♠) – 2SA zeigt 2-6 FP und 5↑er ♣-Anschluss.

1♢ – (2♣) – 3♣ ist partieforcierend und fragt nach ♣-Stopper.

Die Reizung nach 1♢-Eröffnung ist analog.

7.5 Nach OF-Eröffnung

- Alle OF-Hebungen sind schwach. Falls *Bergen-Hebungen* noch möglich sind (d.h. im Sprung), werden diese angewendet[7].
- 1OF – (x) – 2SA zeigt
  - wenn *Bergen-Hebungen* noch möglich sind: eine einladende Hebung mit genau 3er-Anschluss,
  - sonst eine einladende Hebung mit 3er- oder 4er-Anschluss.

  Die anderen Fälle können mittels *Bergen* gezeigt werden.
- Der *Überruf* der gegnerischen Farbe zeigt eine partieforcierende Hand mit Anschluss in der OF ([1OF – (1x) – 2x] oder [1OF – (2x) – 3x]).

Details

1♡ – (1♠) – ?

X beide UF *(Negativkontra)*
2♣/♢ 10↑ FP, 4↑er-Länge, forcierend
2♠ PF mit 3↑er-Anschluss
2SA EINL mit *genau* 3er-Anschluss
3♣/♢ weiterhin *Bergen-Hebungen*
3♠/4♣/♢ *Splinter*, Single/Chicane
3SA NAT

1♡ – (2♢) – ?

X *Negativ* oder stark mit ♠-Länge
2♠ NF (denn das 1♠-Gebot war nicht mehr frei)
2SA EINL mit 3er- oder 4er-Anschluss
3♣ NAT, forcing
3♢ PF mit 3↑er-Anschluss

1♠ – (2♡) – ?

2SA EINL mit 3↑er-Anschluss
3♡ PF mit 3↑er-Anschluss
3♠ schwache Hebung
3SA NAT
4♣/♢/♡ *Splinter*

1♡ – (2♠) – ?

3♠ PF mit 3↑er-Anschluss
3SA NAT
4♣/♢ *Splinter*

Beispiele

1♠ – (2♢) – 2♠ zeigt weiterhin 6-9 FP mit 3er-Anschluss.

[7] nach (2♣) ist nur noch 3♢ möglich

1♡ – (1♠) – 3♢ ist weiterhin *Bergen* und zeigt 7-9 FP mit 4er-Anschluss.

1♡ – (2♣) – 3♢ ist ebenfalls *Bergen* und zeigt 7-9 FP mit 4er-Anschluss. 9-11 FP wird über 2SA gezeigt.

1♠ – (X) – 2SA zeigt einen einladenden 3er-♠-Anschluss oder eine Hand ab 12 FP mit 4er- oder besserem Anschluss (die wäre zu stark für *Bergen*).

1♠ – (2♢) – 2SA zeigt 3er- oder 4er-♠-Anschluss und ist einladend (3♢ wäre partieforcierend; *Bergen* kann nicht mehr gereizt werden um die einladende Hand mit 4er-♠ zu zeigen).

1♡ – (1♠) – 2♠ zeigt eine partieforcierende Hand mit Coeur-Anschluss.

7.6 Gegner reizt 1SA

Kontra ist Strafe, neue Farbe nicht forcierend. Nach 1UF – (1SA) zeigt 2♣ beide Oberfarben, schwach. 2SA zeigt eine partieforcierende, unausgeglichene Hand, meist mit Fit, die nicht für ein Strafkontra geeignet ist.

7.7 Gegner reizt Zweifärber *(Unusual over Unusual)*

Reizt der Gegner über unsere $1x$-Eröffnung einen Zweifärber bei dem beide Farben bekannt sind, so verwenden wir die Konvention *Unusual over Unusual*. Das Reizen der niedrigeren bzw. höheren der gegnerischen Farben steht indirekt für die niedrigere bzw. höhere unserer Farben.

	Partnerfarbe	**neue Farbe**
direkt	kompetitiv	stark
indirekt	einladend	

- Indirekte Farbgebote und Hebungen sind *einladend*.
- Direktes Heben der Partner-Farbe ist schwach (man hätte sonst $2x$ gesagt).
- Direktes Reizen der „vierten“ Farbe ist stark (5↑er-Länge mit Partiewerten).
- *Kontra* zeigt Straf-Bereitschaft für mindestens eine der beiden gegnerischen Farben.

Beispiele

1♡ – (2SA*) – ? (2SA = beide UF)

3♣ EINL↑ mit ♡-Anschluss
3♢ EINL mit 5↑er-♠
3♡ kompetitiv (ersetzt 2♡-Gebot)
3♠ PF mit 5↑er-♠

1♠ – (2SA*) – ? (2SA = beide UF)

3♣ EINL mit 5↑er-♡
3♢ EINL↑ mit ♠-Anschluss
3♡ PF mit 5↑er-♡
3♠ kompetitiv (ersetzt 2♠-Gebot)

1♡ – (2♡*) – ? (2♡ = ♠+♣)

2♠ EINL↑ mit ♡-Anschluss
2SA NAT
3♣ EINL mit 5↑er-♢
3♢ PF mit 5↑er-♢
3♡ kompetitiv (ersetzt 2♡-Gebot)

1♠ – (2♠*) – ? (2♠ = ♡+♣)

2SA NAT
3♣ EINL mit 5↑er-♢
3♢ PF mit 5↑er-♢
3♡ EINL ↑ mit ♠-Anschluss
3♠ kompetitiv (ersetzt 2♠-Gebot)

7.8 Beide Gegner reizen eine Farbe

Reizen beide Gegner eine Farbe, so ist der *Überruf* einer der Gegnerfarben *nicht* die Frage nach Stopper sondern *zeigt* einen Stopper in der überrufenen Farbe:

West	Nord	Ost	Süd
1♡	1♠	2♣	2♢
–	–	2♠[a]	–
2SA[b]			

[a] zeigt ♠-STOP
[b] NAT, zeigt ♢-STOP (3♢ wäre Frage nach ♢-HSTOP)

West	Nord	Ost	Süd
1♢	1♠	X	2♣
2♠[a]	–	2SA[b]	

[a] zeigt ♠-STOP
[b] NAT, zeigt ♣-STOP

7.9 Nach 1SA-Eröffnung

Direkte Störung

1SA – (X) (Gegner kontriert 1SA)

XX PUP → 2♣ (schwach)

pass 5↑er-♣
2♢ 4/4 OF (→ 2♡/♠ zum Spielen)

2♣/♢/♡ TRF → ♢/♡/♠

pass PUP → XX (AUSG, schwach oder stark)

pass stark, zum Spielen
Rest schwach, zum Spielen

1SA – (2UF) (Gegner reizt 2♣/♢ natürlich)

X Stayman

1SA – (2♣*) (Gegner reizt 2♣ Landy/OF)

X Strafinteresse in einer OF
2OF OF-Stopper
2SA beide OF gestoppt, EINL
3OF 5er-OF, NAT, PF

1SA – (2x) (Gegner reizt eine Farbe)
→ *Lebensohl* (11.6, S. 24)

Stayman

Mit 4er in der gereizten Farbe kontriert der Eröffner als Strafe, der Antwortende war entweder schwach mit Länge in beiden Oberfarben, oder stark.

1SA – (p) – 2♣ – (X); (Gegner kontriert Stayman)

pass verneint 4er-OF und 5er-UF
XX 5er-♣
2♢ 5er-♢
2OF 4er-OF

1SA – (p) – 2♣ – (2♢); (Gegner reizt nach Stayman)

X 5er-♢, keine 4er-OF

1SA – (p) – 2♣ – (2♡); (Gegner reizt nach Stayman)

X 4er-♡
2♠ 4er-♠
pass verneint 4er-♡

pass Stayman war schwach
X 4er-♡
2♠ 4er-♠, EINL↑
2SA kein 4er-♠, kein Interesse an ♡-Strafkontra, EINL

1SA – (p) – 2♣ – (2♠); (Gegner reizt nach Stayman)

X 4er-♠
3♡ 5er-♡
pass verneint 4er-♠

pass Stayman war schwach
X 4er-♠
2SA kein Interesse an ♠-Strafkontra, EINL mit 4er-♡

Transfer

1SA – (p) – 2♢/♡ – (X); (Gegner kontriert TRF → OF)

pass 2er-OF
2♡/♠ 3↑er-OF
XX gutes 4er mit Werten in der gereizten Farbe

8 Eröffnungen auf 2er-Stufe

8.1 Ogust

Mit Interesse am Vollspiel gegenüber einer Weak-Two-Eröffnung oder gegenüber einem *Weak Jump* kann der Antwortende mit 2SA den Eröffner dazu auffordern, sein Blatt weiter zu beschreiben (*Ogust*-Konvention). Dieses Gebot ist forcierend und impliziert Anschluss in der Weak-Two-Farbe.

1. Der Eröffner zeigt Punktstärke und Farbqualität nach dem Muster MIN-MIN-MAX-MAX:

   1. Stufe MIN, schlechte Farbe
   2. Stufe MIN, gute Farbe (2 von 3 Topfiguren)
   3. Stufe MAX, schlechte Farbe
   4. Stufe MAX, gute Farbe
   5. Stufe MAX, sehr gute Farbe (3 Topfiguren)[8]

2. Die nächste freie Farbe (außer Trumpf) fragt nun nach Kürze:

   Trumpffarbe verneint eine Kürze
   3SA zeigt Kürze in der Fragefarbe

3. Nach Beantwortung der Kürzenfrage ist die nächste freie Farbe die *Preempt-Assfrage* (siehe 12.4, S. 27). Die Trumpffarbe auf Partiestufe und 3SA sind Gebote zum Spielen.

In den einzelnen Abschnitten für die Zweier-Eröffnungen sind jeweils Beispiele zu dieser Konvention angegeben.

Zwischenreizung nach 2SA-Frage

Bei Störung durch die Gegner nach der 2SA-Frage gilt *DOPI-ROPI*:

2♣ – 2SA;

(X) Gegner kontriert → *ROPI*
  pass erste Stufe
  XX zweite Stufe
  3♣ dritte Stufe
  ...
(3x) Gegner reizt auf 3er-Stufe → *DOPI*
  pass erste Stufe
  X zweite Stufe
  3y dritte Stufe
  ...
(4x) Gegner reizt auf 4er-Stufe
  pass schlechtes Weak Two
  X gutes Weak Two[9]

[8] nach dieser Antwort ist die Assfrage natürlich Unsinn
[9] vielleicht gibt es etwas Besseres, keine Ahnung

8.2 2♣: Weak Two in ♢ oder Semiforcing

Die 2♣-Eröffnung zeigt entweder

- ein **Weak Two** in Karo,
- ein **Semiforcing** in Farbe (16↑ FP, 6↑er-Farbe, 8 Spielstiche[10]),
- ein **Partieforcing** mit einer stehenden Oberfarbe mit Nebenwert oder
- eine **ausgeglichene Hand** mit 22-23 oder 26-27 FP.

Der Antwortende reizt in der Regel 2♢ als Relais, es sei denn, dass er gegenüber einem Weak Two in Karo ein volles Spiel sieht, dann reizt er 2SA, was auch Karo-Fit impliziert. Neue Farben sind natürlich und forcing.

2♣ – 2♢; REL

2♡/♠ Semiforcing in OF
2SA 22-23 FP, AUSG, 5er-OF möglich
  → weiter wie nach 2SA-Eröffnung
3♣/♢ Semiforcing in UF
3♡/♠ PF in OF, stehende 7er-Farbe, Nebenwert
3SA 26-27 FP, AUSG, 5er-OF möglich
  → weiter wie nach 2SA-Eröffnung

2♣ – 2SA; *(Ogust)*

3♣ Weak Two in ♢, 6-8 FP, schlechte Farbe
  3♢ zum Spielen
  3♡ Kürzenfrage
    3♠ ♠-Kürze → 4♣: PKCA
    3SA ♡-Kürze → 4♣: PKCA
    4♣ ♣-Kürze → 4♢: PKCA
    4♢ keine Kürze → 4♡: PKCA
  3SA zum Spielen
3♢ 6-8 FP, gute Farbe (2 Topfiguren)
  weiter wie nach 3♣
3♡ 9-10 FP, schlechte Farbe
  3♠ Kürzenfrage
    3SA ♠-Kürze → 4♣: PKCA
    4♣ ♣-Kürze → 4♢: PKCA
    4♢ keine Kürze → 4♡: PKCA
    4♡ ♡-Kürze → 4♠: PKCA
  3SA zum Spielen
3♠ 9-10 FP, gute Farbe (2 Topfiguren)
  3SA zum Spielen
  4♣ Kürzenfrage (*nicht* PKCA)
    4SA ♣-Kürze → 5♣: PKCA[11]
3SA 3 Topfiguren: AKD, weiter wie oben

Alle anderen Gebote zeigen die starke Variante der Eröffnung.

[10] in UF 9 Stiche
[11] nicht besonders glücklich

8.3 2♢: Weak Two in ♡ oder Partieforcing

Die 2♢-Eröffnung zeigt entweder

- ein **Weak Two** in ♡,
- ein **Partieforcing** in Farbe (18↑ FP, 5^{+}↑er-Farbe, 9 Spielstiche[12]) oder
- eine **ausgeglichene Hand** mit 24-25 oder 28↑ FP.

Der Antwortende reizt in der Regel 2♡ als Relais, es sei denn dass er gegenüber einem Weak Two in Coeur ein volles Spiel sieht, dann reizt er entweder 2♠, was natürlich ist, oder 2SA, was auch Coeur-Fit impliziert.

2♢ – 2♡; REL

2♠ PF in ♠

2SA 24-25 FP, AUSG, 5er-OF möglich
→ weiter wie nach 2SA-Eröffnung

3♣ PF in ♣

3♢ PF in ♢

3♡ PF in ♡

3SA 28↑ FP, AUSG, 5er-OF möglich
→ weiter wie nach 2SA-Eröffnung

2♡ – 2SA; *(Ogust)*

3♣ Weak Two in ♡, 6-8 FP, schlechte Farbe

3♢ Kürzenfrage
3♡ keine Kürze → 3♠: PKCA
3♠ ♠-Kürze → 4♣: PKCA
3SA ♢-Kürze → 4♣: PKCA
4♣ ♣-Kürze → 4♢: PKCA
3♡ zum Spielen
3SA zum Spielen

3♢ 6-8 FP, gute Farbe (2 Topfiguren)

3♡ zum Spielen
3♠ Kürzenfrage
3SA ♠-Kürze → 4♣: PKCA
4♣ ♣-Kürze → 4♢: PKCA
4♢ ♢-Kürze → 4♠: PKCA
4♡ keine Kürze → 4♠: PKCA

3♡ 9-10 FP, schlechte Farbe, weiter wie oben

3♠ 9-10 FP, gute Farbe (2 Topfiguren)

3SA zum Spielen
4♣ Kürzenfrage (*nicht* PKCA)
4SA ♣-Kürze → 5♣: PKCA

3SA 3 Topfiguren: AKD, weiter wie oben

[12] in UF 10 Stiche

8.4 2♡: Zweifärber mit ♡

Die 2♡-Eröffnung zeigt einen Zweifärber mit einem 5er-♡ und einer weiteren 5er-Farbe im Bereich von 6-10 FP. In dritter Hand kann die Verteilung auch 5/4 sein.

2♡ 6-10 FP, 5/5 ♡/?

2♠ schwach, zum Spielen oder ausbessern

2SA Frage nach 2. Farbe und Stärke

3♡ weitere Sperre

4♣ PKCA auf ♡-Basis (nur direkt)

Weiterreizung nach [2♡ – 2SA]

Der Eröffner zeigt mit seinem Rückgebot seine zweite Farbe und seine Punktstärke, nur bei einem ♡/♣-Zweifärber kann er die Punktstärke nicht sofort mitteilen. Die nächste freie Farbe fragt dann nach Kürze, bei ♡/♣ nach Kürze und Punktstärke (Antworten ähnlich der Ogust-Konvention: MIN-MIN-MAX-MAX).

Für die Beantwortung der Kürzenfrage gilt: niedrigste Stufe zeigt niedrigste Kürze. Die nächste Stufe des Antwortenden ist dann PKCA für die niedrigere Farbe, die übernächste Stufe PKCA für die höhere Farbe, natürlich unter Auslassung von 3SA und 4♡. Beim ♡/♠-Zweifärber wird mit den beiden Kürzenfragen 4♣ und 4♢ gleich die Trumpffarbe festgelegt, um danach bei PKCA eine Stufe zu sparen.

Im Folgenden zeigt „→“ die PKCA-Gebote und die Trumpfbasis.

2♡ – 2SA; Frage nach Stärke und zweiter Farbe

3♣ zweite Farbe ♣, 6-10 FP

3♢ Frage nach Stärke und Kürze
3♡ $6\text{-}8^{-}$ FP, ♢-Kürze → 3♠: ♣, 4♣: ♡
3♠ $6\text{-}8^{-}$ FP, ♠-Kürze → 4♣: ♣, 4♢: ♡
3SA 8^{+}-10 FP, ♢-Kürze → 4♣: ♣, 4♢: ♡
4♣ 8^{+}-10 FP, ♠-Kürze → 4♢: ♣, 4♠: ♡

3♢ zweite Farbe ♢, $6\text{-}8^{-}$ FP

3♡ zum Spielen
3♠ Frage nach Kürze
3SA ♣-Kürze → 4♣: ♢, 4♢: ♡
4♣ ♠-Kürze → 4♢: ♢, 4♠: ♡

3♡ zweite Farbe ♠, $6\text{-}8^{-}$ FP

3♠ zum Spielen (!)
4♣ ♡-Fit und Frage nach Kürze
4♢ ♣-Kürze → 4♠: ♡
4♡ ♢-Kürze → 4♠: ♡
4♢ ♠-Fit und Frage nach Kürze
4♡ ♣-Kürze → 4SA: ♠
4♠ ♢-Kürze → 4SA: ♠

3♠ zweite Farbe ♠, 8^{+}-10 FP; weiter wie nach 3♡

3SA zweite Farbe ♢, 8^{+}-10 FP
- **4♣** Frage nach Kürze
  - **4♢** ♣-Kürze → 4♠: ♢, 4SA: ♡
  - **4♡** ♠-Kürze → 4♠: ♢, 4SA: ♡ *(Vorsicht!)*

Beispiele

♠3 ♡DB865 ♢54 ♣K10975	N W O S	♠9876 ♡AK ♢AK ♣AD86

West		Ost	
2♡		2SA	
3♣	5/5 ♣/♡	3♢	Frage nach Stärke und Kürze
3♠	MIN, ♠-Kürze	4♣	PKCA auf ♣-Basis
4♢	1 Ass ohne ♣-Dame	6♣	

♠32 ♡KB874 ♢KD872 ♣5	N W O S	♠AD54 ♡106 ♢A54 ♣ADB2

West		Ost	
2♡		2SA	
3SA	5/5 ♡/♢, MAX	pass	

♠KB986 ♡DB764 ♢54 ♣2	N W O S	♠AD76 ♡2 ♢AKD106 ♣A54

West		Ost	
2♡		2SA	
3♡	5/5 ♡/♠, MIN	4♢	♠-Fit, Kürzenfrage
4♡	♣-Kürze	4SA	PKCA
5♣	1 Ass ohne ♠-Dame	6♠	

8.5 2♠: Weak Two in ♠

Die 2♠-Eröffnung zeigt ein Weak Two in Pik, d.h. eine 6er-Farbe mit 6-10 FP ohne 4er-♡ (4er-UF möglich).

2♠ 6-10 FP, 6er-♠
- **2SA** 15^{+}↑ FP, ♠-Fit, Frage nach Stärke und Farbqualität *(Ogust)*
- **3♠** weitere Sperre
- **4♣** PKCA auf ♠-Basis
- **4♠** weitere Sperre oder konstruktiv

Das Reizen einer neuen Farbe zeigt 6↑ (5 gute) Karten und ist selbstverständlich forcing. Der Eröffner hebt mit 3er-Anschluss oder mit Double-Anschluss und einer Kürze.

2♠ – 2SA; *(Ogust)*
- **3♣** 6-8 FP, schlechte Farbe
  - **3♢** Kürzenfrage
    - **3♡** ♡-Kürze → 4♣: PKCA
    - **3♠** keine Kürze → 4♣: PKCA
    - **3SA** ♢-Kürze → 4♣: PKCA
    - **4♣** ♣-Kürze → 4♢: PKCA
  - **3♠** zum Spielen
  - **3SA** zum Spielen
- **3♢** 6-8 FP, gute Farbe (2 Topfiguren)
  - **3♡** Kürzenfrage
    - **3♠** keine -Kürze → 4♣: PKCA
    - **3SA** ♡-Kürze → 4♣: PKCA
    - **4♣** ♣-Kürze → 4♢: PKCA
    - **4♢** ♢-Kürze → 4♡: PKCA
  - **3♠** zum Spielen
- **3♡** 9-10 FP, schlechte Farbe
  - **3♠** zum Spielen
  - **3SA** zum Spielen
  - **4♣** Kürzenfrage (*nicht* PKCA)
    - **4SA** ♣-Kürze → 5♣: PKCA
- **3♠** 9-10 FP, gute Farbe (2 Topfiguren), weiter wie oben
- **3SA** 3 Topfiguren: AKD, weiter wie oben

Beispiele

♠KD9874 ♡862 ♢B74 ♣2	N W O S	♠A3 ♡A973 ♢A92 ♣A986

West		Ost	
2♠		2SA	
3♢	MIN, gute Farbe	3SA	

♠K109876 ♡862 ♢A74 ♣2	N W O S	♠AD5 ♡AKD97 ♢2 ♣A873

West		Ost	
2♠		2SA	
3♣	MIN, schlechte Farbe	3♢	Frage nach Kürze
4♣	♣-Kürze	4♢	PKCA
5♣	2 Asse ohne ♠-Dame	7♠	

♠KD10874
♡A62
♢B74
♣2

N
W O
S

♠AB3
♡KDB4
♢AK2
♣986

West		Ost	
2♠		2SA	
3♠	MAX, gute Farbe	4♣	Frage nach Kürze
4SA	♣-Kürze	5♣	PKCA
6♣	2 Asse mit ♠-Dame	6♠	

9 Eröffnungen auf höherer Stufe

9.1 3 in Farbe

Die Farberöffnung auf 3er-Stufe zeigt eine 7↑er-Länge und 6-10 FP. In 1./2. Hand soll die Farbe 2 Topfiguren haben, damit der Partner leichter 3SA ansagen kann. Hebungen sind entweder konstruktiv oder weitere Sperre. Eine neue Farbe auf der 3er-Stufe ist natürlich und partieforcierend. Eine neue Farbe auf der 4er-Stufe (außer 4♣) bestätigt den Fit und ist Cuebid. 4♣ ist PKCA (4♢ nach 3♣). 4OF auf eine 3UF-Eröffnung ist zum Spielen.

Bietsequenzen nach 3♣-Eröffnung

West		Ost	
3♣		3♡	
3♠	Werte auf dem Weg zu 3SA oder vorverlegtes Cuebid	3SA	AW will 3SA spielen
4♡	3♠ war vorverlegtes Cuebid		

West		Ost
3♣		3♡
3SA	kein ♡-Fit, kein Single in Nebenfarbe	
4♣	Cuebid, 3↑er-♡	
4♡	2↑er-♡	

Nach anderen Sperransagen sind die Sequenzen entsprechend.

9.2 3SA: Gambling

Die 3SA-Eröffnung zeigt eine stehende 7er-UF ohne Werte in den Nebenfarben (*Gambling*).

3SA *Gambling*

- **pass** Stopper in restlichen Farben und 2↑er-Anschluss in Partners UF
- **4♣** will 4♣ oder 4♢ spielen
- **4♢** Frage nach Kürze
  - **4♡** ♡-Kürze
  - **4♠** ♠-Kürze
  - **4SA** keine Kürze (2-2-2-7 oder 2-2-7-2)
  - **5♣** ♢-Kürze (!)
  - **5♢** ♣-Kürze (!)
- **4OF** zum Spielen
- **5♣** will 5♣ oder 5♢ spielen
- **5♢** will 5♢ oder 6♣ spielen
- **6♣** will 6♣ oder 6♢ spielen

9.3 4UF: Sperre

Die 4UF-Eröffnung zeigt eine schlechte 8er-UF, mit der man kein SA spielen möchte.[13]

[13] Stehende 7er-OF mit weiterer Kontrolle (Namyats) werden über 2♣ eröffnet.

10 Die Gegenreizung

10.1 Informationskontra

(1x) – X – (p) – ?

1y (ohne Sprung) 0-7 FP

1SA 8-10 FP, x-STOP

2x (Überruf der Gegnerfarbe)

- 11↑ FP, beliebige Verteilung oder
- beide OF, 8-10 FP

2OF (einfacher Sprung) 4er-Farbe, 8-10 FP

3OF (doppelter Sprung) 5er-Farbe, 8-10 FP

Nach [(1OF) – X – (2OF)] ist 2SA *Lebensohl* (→ 11.6), ebenfalls nach Weak Two-Eröffnung: [(2OF) – X – (p)]. Nach [(1OF) – pass – (2OF) – X] ist 2SA *Scrambling* (→ 11.7).

10.2 Farbgegenreizung

Antworten:

- Alle Hebungen sind schwach.
- Neue Farbe ist nicht forcierend (8-12 FP).
- Neue Farbe im Sprung ist *Fit-Sprung*.
- Der Überruf zeigt starke Hände:
  - eine mindestens einladende Hand mit Fit oder
  - einen Einfärber mit mehr als 12 FP oder
  - eine starke SA-Hand ohne Stopper.

10.3 Weak Jumps

Sprünge in die 2er-Stufe zeigen 6-10 FP und eine 6er-Farbe oder eine sehr gute 5er-Farbe. 2SA vom Partner ist dann *Ogust* (→ 8.1, S. 15). Sprünge in die 3er-Stufe zeigen eine 7↑er-Farbe und eine punktschwache Hand.

10.4 Sprungüberruf

Nach OF-Eröffung zeigt der Sprungüberruf eine stehende Unterfarbe und fragt nach Stopper, um 3SA spielen zu können (ähnlich *Gambling*, → 9.2).

Nach UF-Eröffung ist der Sprungüberruf natürlich und sperrend.

10.5 Michaels Präzis

Michaels Präzis zeigt einen Zweifärber in zwei der drei nichtgereizten Farben. Es *muss* mindestens eine 5/5-Verteilung vorhanden sein; die Werte sollen sich in den langen Farben befinden.

(1UF) – 2♢ ♡ und ♠

(1UF) – 2SA ♡ und aUF *(Unusual Notrump)*

(1OF) – 2OF aOF und ♣

(1OF) – 2SA ♣ und ♢ *(Unusual Notrump)*

(1OF) – 3♣ aOF und ♢

Nach OF-Eröffnung gibt es keinen schwachen Sprung in ♣! Nach UF-Eröffnung wird der Zweifärber mit ♠ und aUF natürlich gereizt.

10.6 Die 1SA-Gegenreizung

Die 1SA-Gegenreizung in zweiter Position zeigt 15-18 FP (in vierter Position 11-14 FP) und einen Stopper in der eröffneten Farbe. Weiterreizung wie nach 1SA-Eröffnung, d.h. Stayman und *Transfers* wenn der rechte Gegner passt, ansonsten *Lebensohl*.

Hat der Gegner eine OF eröffnet, so ist der Transfer *in* diese OF Stayman. 2♣ ist dann ebenfalls ein Transfer.

10.7 Gegenreizung gegen 1SA (Multi-Landy)

(1SA) – ?

X abhängig von der Stärke der Eröffnung:

starker SA 5↑er-UF und 4er OF

schwacher SA mindestens gleiche Stärke (oberes Ende der Punktspanne)

2♣ 5↑/4↑ in OF

2♢ zeigt gleiche Länge in den beiden OF; Überrufer soll seine längere OF reizen.

2♢ Einfärber in einer OF

2OF 5↑er OF und 4er UF

2SA 5/5↑ in UF

3UF Einfärber in einer UF

10.8 Mehrdeutige 2er-Eröffnungen

Bei der Verteidigung gegen Eröffnungen, die schwache und starke Varianten enthalten, wird zunächst von der/den schwachen Variante(n) ausgegangen.

Eröffnungen mit einer schwachen Variante

Ist genau eine schwache Variante (z. B. *Weak Two*) enthalten und soll der Antwortende diese Farbe als Relais reizen (wie bei unseren 2♣- und 2♢-Eröffnungen), dann zeigt Kontra Länge und Werte in dieser Farbe. Das Reizen der Farbe zeigt die Verteilung für ein Informationskontra.

2♣/♢ (*Weak Two* in ♢/♡ oder starke Variante)

X gute 5↑er-Länge in der „eröffneten" Farbe (Treff bzw. Karo)

2♢/2♡ Informationskontra gegen *Weak-Two* in dieser Farbe

Alle anderen Gebote sind natürlich.

Eröffnungen mit mehreren schwachen Varianten

Sind mehrere schwache Varianten enthalten (z. B. 2♢ *Multi*), so zeigt Kontra ein Informationskontra gegen die niedrigere Farbe. Andere Gebote sind natürlich. Ein Informationskontra gegen die andere(n) Farbe(n) zeigt man später durch Kontra, wenn das Relais zu uns durchgepasst wurde. [Ret04]

(2♢) *Multi*

X Info-X gegen ♡-Weak Two

pass – (2♡) – pass; (2♠) – X Info-X gegen ♠-Weak Two

2♡ NAT

10.9 2SA als UF-Zweifärber

X allgemeine Stärke ab 16↑ FP. Jedes weitere X ist Strafe.

3♣ Info-X mit längeren ♡ (♠ADxx ♡KDxxx ♢Kx ♣xx)

3♢ Info-X mit längeren ♠ (♠DBxxx ♡AKx ♢KDxx ♣x)

3OF 6er-OF, Eröffnungsstärke

10.10 Crash gegen starke 1♣-Eröffnung

Crash zeigt einen Zweifärber. Ziel ist neben der Störung der gegnerischen Reizung auch, Informationen für das spätere Gegenspiel zu übermitteln. Die Zwischenreizung kann sehr schwach sein. Mit konstruktiven Händen sollte *Crash* nicht gereizt werden.

(1♣) 16↑ FP, künstlich, beliebige Verteilung

X **C**olour – gleichfarbige (♣/♠ oder ♢/♡)

1♢ **Ra**nk – gleichrangige (♣/♢ oder ♡/♠)

1OF NAT

1SA **Sh**ape – gleichförmige (♣/♡ oder ♢/♠)

2UF NAT

11 Konventionen zum System

11.1 Relaistransfer nach 1SA-Rückgebot

Nach [1x – 1OF; 1SA] verwenden wir neben den natürlichen Antworten die beiden Puppet-Gebote 2♣ und 2SA, um möglichst viele Verteilungen zeigen zu können.

Regeln

- schwache Hände direkt (Ausnahme: UF-Canapé)
- einladende Hände über [2♣; 2♢] (Ausnahme: Karo-Canapé)
- starke Hände über [2SA; 3♣] oder direkt (mehrere Ausnahmen)

Nicht exakt reizen lassen sich nur

- mindestens einladende Zweifärber mit 5er-OF und 4er-UF sowie
- genau einladende Zweifärber mit 4er-OF und 5er-♣.

Übersicht

Die Reizung beginnt jeweils [1x – 1OF; 1SA – ?].

Haltung		Stärke		
OF	*NF*	*schwach*	*einladend*	*partieforcierend*
4OF	AUSG	pass	2♣⇝2SA	3SA
4OF	5♣	2SA⇝p	*nicht zeigb.*	nach 1♣-Eö.: 2SA⇝3♢
4OF	5♢	2♣⇝p	2♢[a]	nach 1♢-Eö.: 2SA⇝3♢
5OF	–	2OF	2♣⇝2OF[b]	2♣⇝3SA
5OF	5x	2OF	2♣⇝3x	3x
5♠	4♡	2♡	2♣⇝2♡	2SA⇝3♡
6OF	– Single Chicane	2OF	2♣⇝3OF	3OF[c] 4x 2♣⇝4x

OF = Oberfarbe des Antwortenden, NF = Nebenfarbe

[a] genau einladend, mit PF *Walsh* reizen
[b] mindestens einladend
[c] leichtes Schlemm-Interesse

Bietsequenzen

1♣ – 1♠; 1SA – ?

Direkt zeigt man:

1 einladend, 5↑er-♢ und 4er-OF
2 schwach, 5er-♠, evtl. 4↑er-♡
3 PF, 5/5
4 SCHL-INT, 6er-OF
5 starker OF-Einfärber mit Single

2♣ PUP → 2♢ (siehe unten)

2♢ 4er-♠, 5↑er-♢, genau EINL (sonst *Walsh*) (1)
2♡ 5/4 ♠+♡, zum Spielen oder Ausbessern (2)
2♠ 5er-♠, schwach (2)
2SA PUP → 3♣ (siehe unten)
3*x* 5/5 ♠+*x*[14], PF (3)
3♠ 6er-♠, leichtes SCHL-INT (4)
3SA 4er-♠, NAT
4*x* 6↑er-♠, Single *x (Autosplinter)* (5)

1♣ – 1♠; 1SA – 2♣; 2♢ – ?

Über [2♣; 2♢] zeigt man:

1 schwach, 4/5↑ OF/♢
2 mindestens EINL, 5er-OF, evtl. 4er-UF
3 genau EINL
  a AUSG, 4er-OF
  b 5/4-Zweifärber mit beiden OF
  c 5/5-Zweifärber
  d Einfärber in einer OF
4 starker OF-Einfärber mit Chicane

pass schwach (1)
2♡ 5/4 ♠+♡, EINL (3b)
2♠ 5er-♠, mind. EINL (2)
  2SA MIN, 4er-♣, kein 3er-♠
    3♣ 5-4 ♠/♣, zum Spielen
    3♢/♡ 5-4 ♠/♣, ♢/♡-Single, stark
2SA AUSG, EINL, 4er-♠ (3a)
3*x* 5/5, EINL (3c)
3♠ 6er-♠, EINL (3d)
3SA NAT, 5er-♠ (2)
4*x* 6↑er-♠, Chicane *x (Autosplinter)* (4)

1♣ – 1♠; 1SA – 2SA; 3♣ – ?

Über [2SA; 3♣] zeigt man:

1 schwach, 4/5↑ OF/♣
2 stark:
  a 4/5 OF/♣ nach 1♣-Eröffnung
  b 4/5 OF/♢ nach 1♢-Eröffnung
  c 5/4 ♠/♡ nach 1♠-Antwort

pass schwach, 4/5↑ ♠+♣ (1)
3♢ stark, 4/5 ♠+♣ (nach 1♣-Eröffnung, 2a)
  stark, 4/5 ♠+♢ (nach 1♢-Eröffnung, 2b)
3♡ stark, 5/4 ♠+♡ (2c)

Abweichungen nach [1♡ – 1♠]

1♡ – 1♠; 1SA – ?

2♣; 2♢ – ?
  2♡ EINL, 3er-♡, 4er-♠, AUSG
  3♡ SCHL-INT, 3er-♡, 5er-♠
3♡ PF, 3er-♡, 4er-♠, AUSG

[14] beliebige Farbe außer ♠

11.2 Bietsequenzen nach Revers-Reizung

Revers-Reizungen zeigen 16+↑ FP und sind selbstforcierend für den Eröffner.

1♣ – 1♠; 2♢ – ?

2♡ *VFF*, sagt hier aber nichts über die Stärke aus, da 2♢ selbstforcierend war. *Verneint* in diesem Fall 5er-♠, da man ♠ hätte wiederholen können ohne dass der Eröffner passen darf.
  2SA MIN, ♡-STOP, NF
  3♣ MIN, NF
  3♢ MAX, PF
  3SA MAX, ♡-STOP
2♠ 5er-Farbe, schwach oder stark
  2SA MIN, ♡-STOP, kein 3er-♠
  3♣ MIN, kein 3er-♠
  3♢ MAX, kein 3er-♠
  3♡ *VFF*, Frage nach ♡-STOP
  3♠ MIN mit 3er-♠
  3SA MAX, ♡-STOP, kein 3er-♠
2SA PUP → 3♣ *(Ingberman)*
  pass/3♢ zum Spielen
  3SA 8-9 FP, NAT
  4SA 12↑ FP, quantitative Schlemmeinladung
3UF NAT, PF
3SA 10-11 FP, ♡-STOP

Ingberman (frz. *Moderateur*): Nach einer Revers-Reizung fordert 2SA ein passbares 3♣-Gebot an, um auf der 3er-Stufe ein Abschlussgebot abgeben zu können (ähnlich *Lebensohl*). Der Antwortende sollte mit Minimum (6-7) diese Konvention anwenden. Mit Zusatzstärke (18+↑) muss der Partner das 3♣-REL überspringen.

11.3 Long Suit Trial Bids

Nach [1OF – 2OF;] ist 2SA ein allgemeines Trial Bid was zu 3 oder 4 in OF einlädt. Der Eröffner muss nicht ausgeglichen sein, er hat lediglich keine unterstützungbedürftige Farbe. Der Antwortende soll mit Minimum Sign Off geben und mit Maximum das Vollspiel ansagen. Mit massierten Werten in einer Farbe reizt der Antwortende diese Farbe auf 3er-Stufe.

Bei Störung durch die Gegner ersetzt die niedrigste freie Farbe, sofern es noch eine gibt, das 2SA-Trial Bid. Andernfalls ist X das Trial Bid.

Beispiele

1♣ – 1♡; 1♠ – 2♠; 2SA

allgemeines Trial Bid

1♣ – 1♠; 2♠ – 2SA

allgemeines Trial Bid, auch als Schlemmvorbereiung nutzbar

1♠ – (2♣) – 2♠ – (3♣); ?

pass 5er-♠, Minimum

X Strafe

3♢ allgemeines Trial Bid (die nächste freie Stufe ersetzt 2SA)

3♡ normales Trial Bid

3♠ kompetitiv

1♠ – (2♡) – 2♠ – (3♡); X

Full Value Double/*Competitive Double*, ersetzt hier das allgemeine Versuchsgebot da keine Farbe ausser der Trumpffarbe mehr frei ist; 3♠ wäre rein kompetitiv

11.4 Dritte Farbe Forcing (DFF)

Nach Farbwiederholung des Eröffners ist die dritte, vom Antwortenden gereizte, Farbe DFF. Nach OF-Eröffnung soll der Eröffner vorrangig 3er-Anschluss in der anderen OF des Antwortenden zeigen, je nach Stärke billig oder im Sprung. Ist die dritte Farbe eine OF, so zeigt der Eröffner ebenfalls Anschluss. Die dritte Farbe zeigt auch Werte, in der Absicht einen SA-Kontrakt anzusteuern. Der Eröffner bietet SA, wenn er die vierte Farbe stoppt.

Die dritte Farbe auf der 2er-Stufe gereizt zeigt eine mindestens einladende Hand, auf der 3er-Stufe eine partieforcierende.

Beispiel

West		Ost	
2♣	Semiforcing	2♢	REL
2♡	NAT	3♣	NAT
3♡	NAT	3♠	DFF, zeigt ♠-Werte

11.5 Vierte Farbe Forcing (VFF)

Die vierte Farbe ist fast immer künstlich (im Gegensatz zur dritten Farbe bei *DFF*) und zeigt Länge und Stärke, die in der bisherigen Reizung noch nicht bekannt ist. Der Partner soll Anschluss in der OF zeigen, SA mit Stopper in der vierten Farbe reizen oder seine Hand weiter beschreiben.

Man zeigt eine starke Hand mit Trumpunterstützung, wenn man die vierte Farbe reizt und anschließend die Farbe des Partners hebt. Wird die vierte Farbe im Sprung gereizt, ist dies natürlich und zeigt einen partieforcierenden 5/5-Zweifärber.

Manchmal fragt die vierte Farbe auch nur nach Halbstopper, nämlich dann, wenn der Partner einen Vollstopper in der vierten Farbe bereits verneint hat. Halbstopper sind: Kx, Dxx, Bxx, 10xxx.

Die vierte Farbe auf der 2er-Stufe gereizt ist mindestens einladend, auf der 3er-Stufe partieforcierend. Prioritäten des Antwortenden:

1. 3er-Anschluss in der OF des Partners zeigen

1♡ – 1♠; 2♣ – 2♢; ?

2♠ 3er-♠, Minimum

3♠ 3er-♠ mit Zusatzwerten

2. SA mit Stopper in der vierten Farbe reizen

1♡ – 1♠; 2♣ – 2♢; ?

2SA 12-14 FP, kein 3er-♠, ♢-STOP

3SA 15-16 FP, kein 3er-♠, ♢-STOP

4SA NAT (!), 17-18 FP, kein 3er-♠, ♢-STOP

3. Verteilung zeigen

♠KD94
♡AB42
♢2
♣AKB2

Nach [1♣ – 1♢; 1♡ – 1♠;] darf der Eröffner mit nicht in 4♠ springen, da 1♠ VFF war und nicht natürlich gewesen sein muss (wenn 1♠ natürlich war, zeigt dies eine Eröffnung wegen *Walsh*). In dieser Situation ist das richtige Gebot 3♡!

Beispiele

West		Ost	
1♣		1♢	
2♣	zeigt nach 1♢ 6er-Farbe	2♠	DFF, Werte in ♠
3♣	kein ♡-STOP (sonst 2SA)	3♡	fragt nach ♡-HSTOP

West		Ost	
1♢		1♡	
2♢		3♣	DFF, ♣-Werte, PF, fragt ♡-Anschluss
3♠	VFF, kein 3er-♡, fragt nach ♠-HSTOP		

West		Ost	
1♢		2♣	
3♢		3♡	DFF, ♡-Werte, PF, kein ♠-STOP (sonst 3SA)
3♠	VFF, fragt nach ♠-HSTOP		

West		Ost	
1♣		2♣	Inverted
2◇	$14^+\uparrow$ FP, ◇-Werte	2♡	♡-Werte, kein ♠-STOP (sonst 2/3SA)
2♠	VFF, fragt nach ♠-HSTOP		

West		Ost	
1♠		2♣	
2♡		3◇	VFF, fragt nach ◇-STOP
3♡	kein ◇-STOP, muss kein 5er-♡ sein	3SA	zeigt ◇-HSTOP
pass	ebenfalls ◇-HSTOP		

Besonderheit:

West		Ost
1♠		2◇
2♡		2SA
3♡	NF!, OF-Zweifärber	
3♣	VFF, OF-Zweifärber	

11.6 Lebensohl

Wir spielen *Lebensohl* in folgenden Situationen:

1SA – (2x) nach SA-Eröffnung des Partners und Farbgegenreizung der Gegner (*Lebensohl mit* Stopper)

(2x) – X – (pass) nach Weak Two-Eröffnung des Gegners und Informationskontra des Partners

(1OF) – X – (2OF) nach OF-Eröffnung des Gegners, Informationskontra des Partners und OF-Hebung durch den anderen Gegner (siehe auch *Good Bad Notrump*, Seite 24).

Ähnliche Situationen:

(1OF) – pass – (2OF) – X → Scrambling 2NT

... – (2x) kompetitive Reizung → Good Bad Notrump

11.7 Scrambling 2NT (Nebulöse 2SA)

Haben die Gegner eine Farbe eröffnet *und gehoben* und der Partner gibt ein Informationskontra, sowohl in der direkten als auch in der Pass Out-Position, so ist 2SA nicht echt, sondern bedeutet, dass man kein klares Gebot hat.

Süd
♠9754
♡K52
◇A64
♣D54

West	Nord	Ost	Süd
1♠	pass	2♠	pass
pass	X	pass	2SA[a]

Partner kann 1-5-4-3, 1-4-5-3 oder 1-4-3-5 verteilt sein, wir wollen nicht im 3-3-Fit landen.

Süd
♠B65
♡D3
◇K1053
♣K763

West	Nord	Ost	Süd
1♠	pass	2♠	pass
pass	X	pass	2SA[a]

Partner wird entweder seine 5er-Farbe reizen oder seine 4er-Farben von unten nach oben.

11.8 Good Bad Notrump (Kompetitive 2SA)

Hat der rechte Gegner ein Gebot auf der 2er-Stufe abgegeben, sind in kompetitiven Situationen die 2SA-Ansagen nicht natürlich, sondern zeigen den Wunsch, in der 3er-Stufe zu spielen. Der Partner muss 3♣ bieten (siehe auch *Lebensohl*), wonach der 2SA-Reizer seine Farbe zeigt.

Süd
♠32
♡AK865
◇5
♣KB1063

West	Nord	Ost	Süd
			1♡
pass	1SA	2♠	2SA[a]
pass	3♣	pass	pass

Ein direktes 3♣-Gebot von Süd hätte eine stärkere Eröffnung gezeigt.

Süd
♠K65
♡A74
◇D1093
♣873

West	Nord	Ost	Süd
1♡	2◇	2♡	3◇[a]

Hier direkt 3◇, konstruktiv.

Süd
♠865
♡A74
◇D1093
♣873

West	Nord	Ost	Süd
1♡	2◇	2♡	2SA[a]
pass	3♣	pass	3◇

Mit dieser schwachen Hand zuerst 2SA und später 3◇.

Süd
♠5
♡AKD63
◇AKB74
♣52

West	Nord	Ost	Süd
			1♡
1♠	pass	2♠	3◇[a]

[a] Stark genug, um 3◇ zu reizen. Mit ♡A9764 und der gleichen ◇-Haltung würde man zuerst 2SA reizen.

Süd
♠63
♡AKB8643
♢K73
♣9

West	Nord	Ost	Süd
			1♡
1♠	1SA	2♠	2SA[a]
pass	3♣	pass	3♡

Wir wollen 3♡ spielen, ohne den Partner zu 4♡ einzuladen.

Süd
♠A963
♡A5
♢762
♣AB85

West	Nord	Ost	Süd
	1♢	1♡	X
2♡	2SA	pass	3♡[a]

Nicht immer muss der Partner des 2SA-Reizers 3♣ sagen, dann nämlich, wenn er eine stärkere Hand hat und die Gefahr besteht, dass der 2SA-Reizer 3♣ passt.

11.9 Sandwich NT (1SA/2SA als Zweifärber)

Sandwich 1NT benutzen wir in vierter Position nach Eröffnung, pass vom Partner und einem Farbgebot auf der 1er-Stufe des rechten Gegners, um die beiden nicht gereizten Farben zu zeigen. Sandwich NT zeigt eine Hand die zu schwach ist für ein Informationskontra, aber dafür etwas günstiger verteilt.

2SA ist ebenfalls Sandwich NT, nur mit noch besserer Verteilung (ähnlich wie *Unusual NT* in zweiter Position).

Haben die Gegner eine Oberfarbe eröffnet und gehoben, dann zeigt 2SA einen *unbestimmten* Zweifärber.

Die Reizung (1♢) – pass – (1♠) – 2♠ zeigt eine echte Farbe.

Süd
♠DB108
♡42
♢53
♣KD1094

West	Nord	Ost	Süd
1♢	pass	1♡	1SA

Süd
♠2
♡AD105
♢KB952
♣643

West	Nord	Ost	Süd
1♣	pass	1♠	1SA

Süd
♠AB1087
♡4
♢73
♣KD1093

West	Nord	Ost	Süd
1♢	pass	1♡	2SA

11.10 Kontras

11.10.1 Informationskontra

Siehe *Gegenreizung*, Seite 19.

11.10.2 Negativkontra

Siehe *Verhalten nach Zwischenreizung durch die Gegner*, Seite 11.

11.10.3 Responsive Double (Antwortkontra)

Nach Informationskontra oder Farbgegenreizung vom Partner und *Hebung der Eröffnerfarbe* zeigt das Antwortkontra die nicht gereizten Farben (siehe auch *Scrambling 2NT*, Seite 24).

(1♢) – X – (2♢) – X beide OF zu viert

(1♡) – X – (2♡) – X beide UF zu viert, kein 4er-♠

(1♡) – 1♠ – (2♡) – X beide UF zu viert, kein 3er-♠

(1♣) – 1♡ – (1♠) – X *Snapdragon Double*, zeigt 9/10↑ FP, 5er-♢ und Double-Figur in ♡

11.10.4 Competitive Double

Das Competitive X benutzen wir, um noch weitere Information bezüglich der Stärke einer Hand mitzuteilen.

West	Nord	Ost	Süd
1♣	1♡	1♠	2♡
pass	pass	X[a]	

Zusatzstärke, ab etwa 10 FP

West	Nord	Ost	Süd
1♠	2♡	2♠	3♡
X[a]			

Full Value (siehe auch Trial Bids)

West	Nord	Ost	Süd
1♠	2♣	2♠	3♣
X[a]			

Strafe (siehe auch Trial Bids)

West	Nord	Ost	Süd
1♠	2♡	2♣	pass
pass	X [a]		

[a] Wiederbelebung, zeigt gute Hand und Toleranz für die nicht gereizten Farben

11.10.5 Lightner-Kontra

Das Kontra auf einen Endkontrakt – sofern es sich um ungestört gereizte Vollspiele oder Schlemms handelt – verlangt normalerweise die vom Dummy zuerst gereizte Farbe. Nach [1SA – 3SA;] verlangt Kontra das Ausspiel der kürzeren Oberfarbe.

11.10.6 Trump Support Double

Das Trumpfunterstützungs-Kontra benutzt der Eröffner, wenn der Partner eine Oberfarbe gereizt und der nächste Gegner gesprochen hat. Er zeigt mit X bzw. XX 3er-Anschluss in der Oberfarbe des Partners:

1◇ – (p) – 1♠ – (2♣); ?

- **2♠** 4er-Anschluss
- **X** 3er-Anschluss

1◇ – (p) – 1♠ – (X); ?

- **2♠** 4er-Anschluss
- **XX** 3er-Anschluss

12 Schlemmkonventionen

12.1 Mixed Cuebids

Kontrollgebote zeigen Erst- oder Zweitrundenkontrolle, also A/K/Single/Chicane. Ein erstes Kontrollgebot auf der 5er-Stufe zeigt allerdings Erstrundenkontrolle. Nicht Kürze in Partners erster Farbe als *erstes Kontrollgebot* reizen!

♠2		♠DB543
♡AKD93	N / W O / S	♡B74
◇AK92		◇DB3
♣DB3		♣AK

West		Ost	
1♡		1♠	
3◇		3♡	stärker als 4♡
4◇	◇-Kontrolle	5♣	keine ♠-Kontrolle, ♣-ERK
5◇	♠-Kürze (sonst Sign Off), ◇-ERK	6♣	♣-ERK und -ZRK
6♡	♠-Single		

12.2 Blackwood-Assfrage (Gerber)

Das direkte 4♣-Gebot auf die 1 oder 2SA-Eröffnung fragt den Eröffner nach Zahl der Asse. Danach wird rollend nach platzierten Königen gefragt. Nach 2SA-Eröffnung ist 4SA solange Blackwood, bis ein Fit bestätigt wurde.

1SA/2SA – 4♣ Gerber-Assfrage

- **1./2./3./4. Stufe** 0/4, 1, 2, 3 Asse
  - **4SA** zum Spielen
  - **REL** Frage nach platzierten Königen

12.3 Roman Keycard-Assfrage (KCB)

4SA auf Oberfarben-, 4♣ auf ♣- und 4◇ auf ◇-Basis. Direktes 1OF – 4SA ist KCB, 1UF – 4UF ist sperrend, 1UF – 4SA ist quantitativ.

Antworten: 1/4, 3/0, 2 ohne Trumpf-Dame, 2 mit Trumpf-Dame. Anschließend[15] rollend nach Trumpf-Dame und gleichzeitig nach platzierten Königen. Hat man selbst die Trumpf-Dame, so ist das übernächste Gebot unter Auslassung der Trumpffarbe die Frage nach platzierten Königen. Sind alle Könige an Bord, kann man noch nach platzierten Damen fragen.

[15] in UF-Sequenzen sind SA-Gebote *des Fragenden* zum Spielen

Antwortschema: Hat der Antwortende die Trumpf-Dame nicht, geht er auf die Trumpffarbe zurück. Hat er die Trumpf-Dame, aber keinen Nebenkönig, so reizt er 6 in der Trumpffarbe (das nächste Gebot des Partners ist jetzt die Frage nach platzierten Damen). Hat der die Trumpf-Dame und einen oder mehrere Nebenfarbkönige, so reizt er die niedrigste Farbe, in der er einen König hat und verneint damit gleichzeitig den König in einer Farbe, die er hätte billiger reizen können. Das niedrigste SA-Gebot zeigt den König in der Fragefarbe.

Man kann nun mit dem nächsten Gebot nach weiteren Königen fragen, mit dem übernächsten nach platzierten Damen. Das Antwortschema bleibt sich gleich.

♠A742
♡76
♢A2
♣AKD52

N / W O / S

♠KDB65
♡AK
♢KD3
♣763

West		Ost	
1♣		1♠	
4♣	♠-Fit, gute ♣-Farbe	4SA	KCB auf ♠-Basis
5♢	3 oder 0	5SA	platzierte Könige?
6♣	♣-König vorhanden	6♡	platzierte Damen? (6♢ weitere Könige?)
7♣	♣-Dame vorhanden	7SA	

♠A2
♡K754
♢AKD43
♣52

N / W O / S

♠K532
♡ADB
♢7632
♣A3

West		Ost	
1♢		1♠	
2♡		4♢	KCB
4♠	3 oder 0	4SA	♢-Dame?
5♡	♢-Dame und ♡-König, ohne ♣-König	7♢	bei 3er-♠ und Single-♣ leider chancenlos

♠AK2
♡2
♢D65
♣AKD742

N / W O / S

♠B6
♡AB874
♢AKB2
♣B8

West		Ost	
1♣		1♡	
3♣		4♣	KCB
4♡	3 oder 0	4♠	♣-Dame?
4SA	♣-Dame und ♠-König	5♡	platzierte Damen?
6♢	♢-Dame	7SA	

♠AD1072
♡K76
♢B102
♣D6

N / W O / S

♠653
♡A5
♢AK98
♣AK52

West		Ost	
1♠		2♣	
2♠		4SA	KCB
5♣	1 oder 4	5♢	♠-Dame?
5♡	♠-Dame und ♡-König	6♠	

♠AK
♡AD32
♢65
♣KD632

N / W O / S

♠B432
♡KB
♢AB4
♣AB109

West		Ost	
1♣		1♠	
2♡		4♣	KCB
4♡	3 oder 0	4♠	♣-Dame?
4SA	♣-Dame und ♠-König	5♡	platzierte Damen?
5SA	♡-Dame	7♣	

12.4 Preempt Keycard-Assfrage (PKCA)

Diese Assfrage spielen wir nach preemptiven Eröffnungen des Partners, also nach 2♡/♠, $3x$ und 4OF. Nach 2er- und 3er-Starts ist das *direkte* 4♣-Gebot PKCA, nach 4OF ist es 4SA. Antworten:

1. Stufe 1 Ass ohne Trumpf-Dame

2. Stufe 0 Asse

3. Stufe 1 Ass mit Trumpf-Dame

4. Stufe 2 Asse ohne Trumpf-Dame

5. Stufe 2 Asse mit Trumpf-Dame

12.5 Exclusion Keycard-Assfrage (EKCB)

Die Exclusion-Assfrage (Voidwood) wird durch einen ungewöhnlichen Sprung (meist in die 5er-Stufe) gestellt, der kein *Splinter* sein kann:

1♡–1♠; 2♡–5♣ Fragt nach Keycards unter Ausschluss der Treffs.

1♣–1♢; 2♢–4♡ Fragt nach Keycards unter Ausschluss der Coeurs (*Splinter* wäre 3♡).

12.6 DOPI-ROPI

DOPI = “double with zero, pass with one”, *ROPI* = “redouble with zero, pass with one”.

Nach der Assfrage und Zwischenreizung der Gegner (Farbe oder Kontra) zeigt pass die erste Stufe und Kontra/Rekontra die zweite Stufe. Diese Konvention wenden wir auch immer dann an, wenn Stufenantworten erforderlich sind und der Gegner zwischengereizt hat (→ *Ogust*).

pass 1. Stufe (1 oder 4 Keycards)

X/XX 2. Stufe (3 oder 0 Keycards)

12.7 Josephine

Nach bestätigtem Fit fordert eine 5SA-Reizung *im Sprung* den Partner auf, die Anzahl der Topfiguren anzugeben: 0, 1, 2, 3. (Ohne Fit ist 5SA quantitativ.)

13 Ausspiele und Markierungen

13.1 Ausspiele gegen Farbkontrakte

- 3./5.-höchste
- höchste der Sequenz
- hoch vom Double
- von AK sec wird K ausgespielt

Im weiteren Verlauf des Spiels zeigt eine kleine Karte eine Figur, eine hohe hingegen zeigt keine Werte.

13.2 Ausspiele gegen SA-Kontrakte

- 4.-höchste Karte der längsten und besten Farbe
- Ausspiel der 10 und 9 verspricht 0 oder 2 höhere Karten.
- In Partners gereizter Farbe wird die 3./5.-höchste ausgespielt.
- Das stärkste Ausspiel ist der König; bei Ausspiel von

  KD10xx soll Partner den Buben deblockieren,
  AKB10x soll Partner die Dame deblockieren.

13.3 Markierungen

Markiert wird *niedrig-hoch* (*UDCA*; „upside down count and attitude“).

Eine kleine Karte ist positiv und zeigt somit Interesse an der ausgespielten Farbe, eine hohe Karte ist negativ und zeigt somit Desinteresse.

Spielt der Alleinspieler zu einem Stich, so kann man Längenmarken geben, wobei eine niedrige Karte eine gerade Länge und eine hohe Karte eine ungerade Länge zeigt.

Erster freier Abwurf im SA-Kontrakt ist Lavinthal. In Farbkontrakten wird direkt markiert.

Hat man Partners Farbe unterstützt dann verneint eine hohe Karte eine Figur, eine kleine Karte zeigt eine Figur (*Smith-Peter*-Markierung).

A Glossar

n^+, n^-	n gute/schlechte Punkte/Karten
$n\uparrow$	mindestens n Punkte/Karten
UF, OF	Unterfarbe(n), Oberfarbe(n)
aUF, aOF	andere UF, OF
$1x$, $2x$, …	beliebiges Gebot 1 in Farbe, 2 in Farbe usw.
$1x-2x$ usw.	Gebot in gleicher Farbe (dito bei UF, …)
(x)	gegnerisches Gebot
$\rightarrow x$	Zielfarbe eines Transfers oder nächstes Gebot auf unserer Seite
5332	beliebige 5332-Verteilung
5-3-3-2	genau 5♠, 3♡, 3♢, 2♣
AUSG	ausgeglichen (4333, 4432, 5332)
UNAUSG	nicht ausgeglichen
AW	Antwortender
EÖ	Eröffner
EINL	einladend
FP	Figurenpunkte, bei Fit auch Verteilungspunkte
MAX	Maximum
MIN	Minimum
NAT	natürlich
NF	nicht forcierend
PF	Partieforcing
PUP	*Puppet*-Gebot
REL	Relais
STOP	Stopper (A, Kx, Dxx, Bxxx)
HSTOP	Halbstopper (K, Dx, Bxx, 10xxx)
SCHL-INT	Schlemminteresse
TRF	*Transfer*-Gebot

B Optionale Absprachen

Die in diesem Abschnitt vorgestellten Konventionen sollten als optional angesehen werden. Sie können mit dem System frei kombiniert werden, ohne das andere Teile des Systems abgewandelt werden müssen (soweit nicht im Rahmen der Konvention erwähnt).

B.1 Raptor SA-Überruf

Diese Konvention ist als *Raptor Notrump* und *Polish Notrump* bekannt. Sie ersetzt das natürliche 1SA-Gebot in 2. Hand in der Gegenreizung wie folgt: [Far02]

(1UF) – 1SA 5↑er-aUF und genau 4er-OF

(1OF) – 1SA 5↑er-UF und genau 4er-aOF

Außerdem verneint das Gebot eine Verteilung für ein klassisches Informationskontra. Die Punktspanne liegt bei 10-15 FP.

Alert: *„künstlich, nicht forcierend, 10-15 Punkte, 4er-Oberfarbe und mindestens 5er-Unterfarbe, keine Verteilung für ein Informationskontra“* – die Denomination der jeweils bekannten Farbe sollte explizit genannt werden.

In der Balancing/Passout-Position ist 1SA weiterhin natürlich, 11-14 FP. In 4. Hand, falls beide Gegner eine Farbe gereizt haben, gilt *Sandwich Notrump* (11.9, S. 25). Eine angepasste Hand kann *Raptor* reizen, mit entsprechend limitierter Punkstärke impliziert.

Weiterreizung, allgemeine Prinzipien

- Gebote, die zum Spielen oder Ausbessern gedacht sein können, sind dies auch.
- Die bereits bekannte Farbe ist immer zum Spielen.
- Der Überruf ist eine mindestens einladende Hebung in der bekannten Farbe.
- 2 in der höheren der „zwei unbekannten“ Farben zeigt Interesse an der niedrigeren; 2SA zeigt dann Fit in dieser und Maximum.
- 2SA ist stark und fragt nach der unbekannten Farbe (Weiterreizung ähnlich *Unusual over Unusual*).
- Es ist leider meist unmöglich, in der 4. Farbe zu spielen.

Details

Nach 1♣- bzw. 1♡-Eröffnung wird folgendermassen weitergereizt falls der rechte Gegner nicht spricht (nach 1♢- bzw. 1♠-Eröffnung ist die Weiterreizung analog):

(1♣) – 1SA – (p) – ?

10-15 FP, 5↑er-♢, genau 4er-OF

2♣ EINL↑ mit ♢

- **2♢** schwach; zum Spielen
- **2♡/♠** Stopper in der Farbe
- **2SA** Treff-Stopper

2♢ zum Spielen; entweder „geringstes Übel“ oder konstruktive Hebung wie nach natürlicher Gegenreizung

2♡ zum Spielen oder Ausbessern in 2♠

2♠ zum Spielen oder Ausbessern nach folgendem Schema:

- **Pass** Pik ist die OF
- **2SA** MAX, Coeur ist die OF
- **3♢** 6↑er-Karo, MIN, Coeur ist die OF
- **3♡** 5er-Karo, MIN, Coeur ist die OF

2SA fragt nach der OF mit Interesse am Vollspiel

3♣ MAX mit Coeur
3♢ MAX mit Pik
3OF NAT, MIN

3♢/4♢/5♢ sperrend

3OF/4OF zum Spielen oder Ausbessern; sperrend

3SA zum Spielen

(1♡) – 1SA – (p) – ?

10-15 FP, 5↑er-UF, genau 4er-♠

2♣ zum Spielen oder Ausbessern

2♢ zum Spielen oder Ausbessern nach folgendem Schema:

pass Karo ist die UF
2SA MAX, Treff ist die UF
3♣ MIN, Treff ist die UF

2♡ EINL↑ mit Pik

2SA MAX, zeigt Treff
3UF MIN, NAT
3♡ MAX, zeigt Karo
4♠ MAX, nimmt Einladung an

2♠ zum Spielen; entweder „geringstes Übel“ oder konstruktive Hebung wie nach natürlicher Gegenreizung

2SA starkes Frage-Relais

3UF MIN, NAT
3♡ MAX mit Treff
3♠ MAX mit Karo
3SA stehende 6er-UF (wie nach *Ogust*)

3UF/4UF/5♣ zum Spielen oder Ausbessern; sperrend

3♠ sperrend (normalerweise 5er-♠)

3SA zum Spielen

4♠ zum Spielen; kann sperrend oder konstruktiv sein

Störung durch die Gegner

Der rechte Gegner kontriert oder reizt auf der Zweierstufe:

(1x) – 1SA – (X) – ?

Pass Partner soll seine UF reizen

XX wie nach natürlicher OF-Gegenreizung: Punktmajorität ohne (echten) Fit

Rest wie oben

(1x) – 1SA – (2x) – ?

(Der rechte Gegner hebt die Farbe des Eröffners.)

X Partner soll seine unbekannte Farbe zeigen

Rest natürlich

(1x) – 1SA – (2y) – ?

(Der rechte Gegner reizt eine neue Farbe auf Zweierstufe.)

X Partner soll passen, falls y seine unbekannte Farbe ist (Strafvorschlag).

Rest natürlich

Reizt der rechte Gegner unsere bekannte Farbe (Überruf), so setzen wir die Reizung fort wie nach einer natürlichen Sequenz der Art [(1♡) – 1♠ – (2♠)].

B.2 Romex Trial Bids

Romex Trial Bids sind Versuchsgebot nach Oberfarberöffnung und einfacher Hebung des Partners. Direkte Gebote neuer Farben zeigen Kürze, über Relais wird Länge gezeigt.

1♠ – 2♠; ?

3♣/♢/♡ Kürze

2SA – 3♣ Relais

3♢/♡/♠ ♢/♡/♣!-Länge

1♡ – 2♡; ?

2SA/3♣/♢ ♠!/♣/♢-Kürze

2♠ – 2SA Relais

3♣/♢/♡ ♣/♢/♠!-Länge

B.3 Transfer Advances

Bei *Transfer Advances* wird nach gegnerischer Eröffnung, Gegenreizung des Partners, und pass von rechts die Bedeutung der Gebote von Überruf bis einfacher Hebung geändert. Die einfache Hebung zeigt eine schwache Hand, die anderen Gebote sind nun Transfers. [Smi]

(1♢) – 1♠ – pass – ?

2♢ TRF → ♡
2♡ TRF → ♠
2♠ ♠-Hebung

C Änderungen am System

Gegenüber früheren Versionen des Systems wurde geändert:

- Checkback durch 2♣- und 2SA-Transfer ersetzt (→ 11.1)
- neue Struktur nach 2♡-Eröffnung (→ 8.4)
- PKCA kann in Ogust-Sequenzen auch kleiner als 4♣ sein (→ 8.1)

- nach UF-Eröffnung keine Fit Jumps mehr (sondern Weak Jumps) (→ 3.1)
- Schema nach partieforcierender OF-Hebung geändert (→ 4.4, S. 7)
- 2♣ enthält auch PF mit stehender Oberfarbe
- 4-Farben-TRF nach 1SA-Eröffnung (→ 5.5)
- Januar 2005: 4UF ist Sperre in UF (→ 9.3)
- Januar 2005: Vereinfachung nach OF-Eröffnung und Störung durch Gegner (→ 7.5)
- Januar 2005: [1♢ – 2♣; 2SA] zeigt 18-19, . . . (→ 3.6)

C.1 Alte Konventionen

Die folgenden Konventionen wurden aus dem System entfernt.

Checkback Stayman

Checkback Stayman wurde durch den 2♣/2SA-Transfer (→ 11.1) ersetzt. (Mai 2005)

Das vorher benutzte System mit Checkback-Stayman hatte eine Lücke, wenn der Antwortende eine starke Hand mit 4er-OF und 5er-UF hatte, die Eröffungsfarbe war.

Der AW benutzt diese Konvention mit einer 5er OF und einer mindestens einladenden Hand, wenn der EÖ 1SA zurückgeboten hat; der AW möchte wissen, ob der EÖ einen 3er-Anschluss hat.

1UF – 1♠; 1SA – 2♣ Checkback-Stayman

- **2♢** 12-13⁻ FP, kein 3er-♠, kein 4er-♡
  - **2♡** 10/11 FP, 5/5 in ♡ und ♠, NF
  - **2♠** 9-11 FP, 6er-♠, NF
  - **2SA** 11/12 FP, 5er-♠, NF
  - **3♡** 5/5 in ♡ und ♠, SCHL-INT
- **2♡** 12-13⁻ FP, 4er-♡, 3er-♠ möglich
- **2♠** 12-13⁻ FP, 3er-♠
- **2SA** 13⁺-14 FP, kein 3er-♠, kein 4er-♡
- **3UF** 13⁺-14 FP, 3er-♠, gute UF
- **3♠** 13⁺-14 FP, 3er-♠

D Autoren

© 2005, 2006 Thomas Schmitt
© 2005 Frank Luithle
© 2005, 2006, 2009 Christoph Berg
Alle Rechte vorbehalten.

Skript im Web: http://www.df7cb.de/bridge/

Literatur

[Cup05] George Cuppaidge. Wolff sign-off revisited. The QBA Bulletin, page 5, January 2005. http://www.qldbridge.com/bulletin/QBAJan05.pdf.

[Far02] Michael Farebrother. The raptor, or polish, 1NT overcall. August 2002. http://biomass.to/mycroft/bridge/Raptor1NT.html.

[Ret04] Ralph Retzlaff. Wehren Sie sich! Bridge Magazin, pages 35–36, September 2004.

[Smi] Marc Smith. Transfer advances. Number 29–30 in Bridge Plus Features. http://www.bridgeguys.com/pdf/SmithTransferAdvances.pdf.