

# ♥ 5er-Oberfarben ♠

♣ Thomas Schmitt ◇

14. August 2009

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Übersicht der Eröffnungen</b>	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Grundsystem</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>Die 1♣/◇-Eröffnungen</b>	<b>8</b>
3.1	Antworten auf 1♣-Eröffnung . . . . .	8
3.2	Die <i>Walsh</i> -Antwort auf 1♣-Eröffnung . . . . .	8
3.3	<i>Wolff Sign Off</i> nach 2SA-Rückgebot . . . . .	11
3.4	Bietsequenzen nach [1♣ – 1OF] . . . . .	11
3.5	Bietsequenzen nach <i>Inverted</i> . . . . .	12
3.6	Bietsequenzen nach [1◇ – 2♣] . . . . .	13
3.7	Eröffnungsregel für Zweifärber mit 6-5 UF/OF . . . . .	13
<b>4</b>	<b>Die 1♥/♠-Eröffnungen</b>	<b>14</b>
4.1	Antworten auf 1OF-Eröffnung . . . . .	14
4.2	<i>Splinter</i> -Gebote nach 1OF-Eröffnung . . . . .	15
4.3	Bietsequenzen nach 1OF-Eröffnung . . . . .	15
4.4	Weiterreizung nach [1OF – 2SA] . . . . .	17
<b>5</b>	<b>Die 1SA-Eröffnung</b>	<b>20</b>
5.1	Antworten auf 1SA-Eröffnung . . . . .	20
5.2	Reizung von OF-Zweifärbern (Übersicht) . . . . .	20
5.3	Schwache und einladende Stayman-Sequenzen . . . . .	21
5.4	Starke Stayman-Sequenzen . . . . .	21
5.5	Transfer-Sequenzen . . . . .	22
5.6	Schlemm-Sequenzen . . . . .	23
<b>6</b>	<b>Die 2SA-Eröffnung</b>	<b>24</b>
6.1	Transfer . . . . .	24
6.2	Puppet-Stayman . . . . .	24

<b>7 Verhalten nach Zwischenreizung durch die Gegner</b>	<b>26</b>
7.1 Kontra vom Partner . . . . .	26
7.2 Informationskontra vom Gegner . . . . .	26
7.3 Allgemeines nach Farbzwischenreizung . . . . .	26
7.4 Nach UF-Eröffnung . . . . .	27
7.5 Nach OF-Eröffnung . . . . .	28
7.6 Gegner reizt 1SA . . . . .	29
7.7 Gegner reizt Zweifärber ( <i>Unusual over Unusual</i> ) . . . . .	29
7.8 Beide Gegner reizen eine Farbe . . . . .	31
7.9 Nach 1SA-Eröffnung . . . . .	31
<b>8 Eröffnungen auf 2er-Stufe</b>	<b>33</b>
8.1 Ogust . . . . .	33
8.2 2♣: Weak Two in ♠ oder Semiforcing . . . . .	34
8.3 2♦: Weak Two in ♡ oder Partieforcing . . . . .	35
8.4 2♥: Zweifärber mit ♡ . . . . .	36
8.5 2♠: Weak Two in ♠ . . . . .	39
<b>9 Eröffnungen auf höherer Stufe</b>	<b>41</b>
9.1 3 in Farbe . . . . .	41
9.2 3SA: Gambling . . . . .	41
9.3 4UF: Sperre . . . . .	42
<b>10 Die Gegenreizung</b>	<b>43</b>
10.1 Informationskontra . . . . .	43
10.2 Farbgegenreizung . . . . .	43
10.3 Weak Jumps . . . . .	43
10.4 Sprungüberruf . . . . .	44
10.5 Michaels Präzis . . . . .	44
10.6 Die 1SA-Gegenreizung . . . . .	44
10.7 Gegenreizung gegen 1SA (Multi-Landy) . . . . .	44
10.8 Mehrdeutige 2er-Eröffnungen . . . . .	45
10.9 2SA als UF-Zweifärber . . . . .	46
10.10 Crash gegen starke 1♣-Eröffnung . . . . .	46
<b>11 Konventionen zum System</b>	<b>47</b>
11.1 Relaistransfer nach 1SA-Rückgebot . . . . .	47
11.2 Bietsequenzen nach Revers-Reizung . . . . .	49
11.3 Long Suit Trial Bids . . . . .	50
11.4 Dritte Farbe Forcing (DFF) . . . . .	51
11.5 Vierte Farbe Forcing (VFF) . . . . .	51

11.6 Lebensohl . . . . .	53
11.7 Scrambling 2NT (Nebulöse 2SA) . . . . .	54
11.8 Good Bad Notrump (Kompetitive 2SA) . . . . .	54
11.9 Sandwich NT (1 SA/2SA als Zweifärber) . . . . .	55
11.10 Kontras . . . . .	56
11.10.1 Informationskontra . . . . .	56
11.10.2 Negativkontra . . . . .	56
11.10.3 Responsive Double (Antwortkontra) . . . . .	57
11.10.4 Competitive Double . . . . .	57
11.10.5 Lightner-Kontra . . . . .	57
11.10.6 Trump Support Double . . . . .	58

## **12 Schlemmkonventionen** **59**

12.1 Mixed Cuebids . . . . .	59
12.2 Blackwood-Assfrage (Gerber) . . . . .	59
12.3 Roman Keycard-Assfrage (KCB) . . . . .	59
12.4 Preempt Keycard-Assfrage (PKCA) . . . . .	61
12.5 Exclusion Keycard-Assfrage (EKCB) . . . . .	62
12.6 DOPI-ROPI . . . . .	62
12.7 Josephine . . . . .	62

## **13 Ausspiele und Markierungen** **63**

13.1 Ausspiele gegen Farbkontrakte . . . . .	63
13.2 Ausspiele gegen SA-Kontrakte . . . . .	63
13.3 Markierungen . . . . .	63

## **A Glossar** **64**

## **B Optionale Absprachen** **64**

B.1 Raptor SA-Überruf . . . . .	65
B.2 Romex Trial Bids . . . . .	67
B.3 Transfer Advances . . . . .	68

## **C Änderungen am System** **68**

C.1 Alte Konventionen . . . . .	68
---------------------------------	----

## **D Autoren** **69**

# 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 <sup>1</sup> , 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 %

<sup>1</sup>in UF jeweils etwas mehr

**4er-Stufe**

4UF	schlechtes 8er-♣/◇
4OF	7 <sup>+</sup> ↑er-OF, zum Spielen
4SA	6/5↑ UF, sperrend

## 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 $\uparrow$  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 $^+$  $\uparrow$  FP reizt der Antwortende 2/1; nach 1OF kann 2 $\clubsuit$  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 $\uparrow$ -4 $\uparrow$ -Zweifärber in der ersten und zweiten Farbe. Ein Rückgebot in einer niedrigeren Farbe auf der 2er-Stufe zeigt 12-17 FP; *Revers*-Reizung 16 $^+$  $\uparrow$  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 $\uparrow$  FP, nach 2/1 15 $\uparrow$  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* partiefördernd. 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 13.

#### 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 ( <i>Walsh-♦</i> )
1OF	6↑	4↑er-OF
1SA	8-10	AUSG ohne 4er-OF
2♣	10 <sup>+</sup> ↑	5↑er-♣ ( <i>Inverted</i> )
2♦	2-5	5/5 OF
2OF	5-8	gute 6er-OF ( <i>Weak Jump</i> ) → 2SA = <i>Ogust</i> <sup>2</sup>
2SA	2-6	5↑er-♣ ( <i>Inverted Spezial</i> )
3♣	7-9	5↑er-♣ ( <i>Inverted</i> )
3♦/♥/♠	5-8	gutes 7↑er-♦/♥/♠ ( <i>Weak Jump</i> )
3SA	13-15	zum Spielen
4♣		KCB
4OF		zum Spielen

Nach 1♦-Eröffnung sind die Antworten entsprechend (Ausnahme: [1♦ – 2♣] → 3.6, S. 13).

#### 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).

<sup>2</sup>MIN/MAX entsprechend angepasst



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 Partieforscing etabliert.

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** „unausgeglich“

## 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 ( $\sim 0,1\%$ ).

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<sup>3</sup>

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

<sup>3</sup>4er-♦ ist nicht möglich, da mit ausgeglichener Hand und 4er-♦ nicht 1♣ eröffnet wird

- 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].

♠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. 47)

1♣-1♠; ?

1SA 12-14 FP, AUSG (→ 11.1, S. 47)

2♣ 12-16<sup>-</sup> FP, 5<sup>+</sup>er-Farbe (s. u.)

2SA 18-19 FP, AUSG; siehe *Wolff* etc.

3♦/♥ 4er-♠, 16<sup>+</sup> FP, Single ♦/♥ (*Minisplinter*)

3SA 18-19 FP, stehendes 6er-♣, Kürze in ♠, Deckung in den ungereizten Farben, 8-8 $\frac{1}{2}$  Stiche

4♣ 18<sup>+</sup> FP, 4er-♠, 5<sup>+</sup>er-♣ (*Fit-Sprung*)

4♦/♥ 18<sup>+</sup> FP, 4er-♠ (*Exclusion KCB*)

1♣-1♠; 2♣-? 12-16<sup>-</sup> FP, 5<sup>+</sup>er-♣

2♦ *DFP* (→ 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 partiefördernd, weitere Gebote des Antwortenden zeigen ebenfalls Werte.

1♣-2♣; ?

2♦/♥/♠ 14<sup>+</sup> 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:** Partieföring (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 partiefördernd 2SA.
- Die restlichen starken Varianten werden durch verzögertes Reizen der Trumpfunterstützung gezeigt (Farbwechsel).

### 4.1 Antworten auf 1OF-Eröffnung

1SA	6-10 <sup>-</sup>	kein Anschluss, keine weitere OF
2♣	10 <sup>+</sup> ↑	2↑er-♣ <sup>4</sup> , wenn kein 4↑er-♣, dann 3er-OF
2♦	10 <sup>+</sup> ↑	5↑er-♦
2OF	6-10 <sup>-</sup>	3er-Anschluss
2SA	12 <sup>+</sup> ↑ 11-12	4↑er-Anschluss, PF mit gepasster Hand: Double-OF und 3er-aOF (AUSG, NAT)
3♣	9 <sup>+</sup> -11	4↑er-Anschluss ( <i>Bergen-Hebung</i> )
3♦	7-9 <sup>-</sup>	4↑er-Anschluss ( <i>Bergen-Hebung</i> )
3OF	0-6	4↑er-Anschluss ( <i>Bergen-Hebung</i> )
3aOF	11-14	beliebiges Chicane ( <i>Splinter</i> ), s. u.
3SA	11-14	Single in aOF ( <i>Splinter</i> ), s. u.
4♣/♦	11-14	♣/♦-Single ( <i>Splinter</i> )
4OF		zum Spielen
4aOF		<i>Exclusion KCB</i>

Nach 1♥-Eröffnung:

2♠ 5-8 6↑er-♠ (*Weak Jump*) → 2SA: *Ogust*<sup>5</sup>

Nach 1♠-Eröffnung:

2♥ 10<sup>+</sup>↑ 5↑er-♥

<sup>4</sup>meist länger, im schlimmsten Fall 3-4-4-2-Verteilung nach 1♠-Eröffnung, nach 1♥ mindestens 3er (3-3-4-3)

<sup>5</sup>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 26.

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. 47)

**2♦** 4er-♠, 5↑♦, genau EINL

**2SA** PUP → 3♣ (*Relaistransfer* → 11.1, S. 47)

**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<sup>+</sup>↑ 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 partieforsing.

**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*)<sup>6</sup>

**3♥** 5/5 in den OF, NF

**3♥** NAT, PF

**2♠** 12-14 FP, kann 5er-♠ sein!

**3♣** 6er-♣, NF

**3♦/♥** Werte (siehe *DFE*), 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↑ ♠+♥

<sup>6</sup>nach 2♦-Antwort 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♦

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 15).

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

### 1OF – 2SA; ?

**3♣** MIN (11-14<sup>-</sup> 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<sup>+</sup> 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<sup>+</sup>-16 FP, keine Kürze

**3aOF** 14<sup>+</sup>-16 FP, beliebiges Chicane; → REL fragt

**3SA** 14<sup>+</sup>-16 FP, Single in aOF

**4UF** 14<sup>+</sup>-16 FP, Single in UF

## Beispielreizungen

♠432

♥AB10852

♦A3

♣K2



♠KB6

♥K976

♦K94

♣A87

West

Ost

1♥

2SA

3♣ MIN

4♥

♠4

♥AB10852

♦A1042

♣K2



♠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



♠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



♠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. 59)
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 <i>Smolen</i>	4♦
PF (stark)	Stayman, dann <i>Smolen</i>	Transfer
Schlemm	Stayman, dann <i>Smolen</i>	

## 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 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. 59)

**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<sup>+</sup>/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. 59)

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 Partieforscing (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 partieforscierend 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<sup>7</sup>.
- 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 partiefördernde 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

<sup>7</sup>nach (2♣) ist nur noch 3♦ möglich

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.

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 partiefördernd; *Bergen* kann nicht mehr gereizt werden um die einladende Hand mit 4er-♠ zu zeigen).

1♥ – (1♠) – 2♠ zeigt eine partiefördernde 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 partiefördernde, 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 1*x*-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
<b>direkt</b>	kompetitiv	stark
<b>indirekt</b>	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♠ <sup>a</sup>	–
2SA <sup>b</sup>			

<sup>a</sup> zeigt ♠-STOP  
<sup>b</sup> NAT, zeigt ♦-STOP (3♦ wäre Frage nach ♦-HSTOP)

West	Nord	Ost	Süd
1♦	1♠	X	2♣
2♠ <sup>a</sup>	–	2SA <sup>b</sup>	

<sup>a</sup> zeigt ♠-STOP  
<sup>b</sup> 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. 53)

## 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)<sup>8</sup>

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. 61). 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

<sup>8</sup>nach dieser Antwort ist die Assfrage natürlich Unsinn

**X** zweite Stufe

**3y** dritte Stufe

...

(4x) Gegner reizt auf 4er-Stufe

**pass** schlechtes Weak Two

**X** gutes Weak Two<sup>9</sup>

## 8.2 2♣: Weak Two in $\diamond$ oder Semiforcing

Die 2♣-Eröffnung zeigt entweder

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

Der Antwortende reizt in der Regel 2 $\diamond$  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 $\diamond$** ; REL

2 $\heartsuit$ / $\spadesuit$  Semiforcing in OF

**2SA** 22-23 FP, AUSG, 5er-OF möglich

→ weiter wie nach 2SA-Eröffnung

3♣/ $\diamond$  Semiforcing in UF

3 $\heartsuit$ / $\spadesuit$  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  $\diamond$ , 6-8 FP, schlechte Farbe

3 $\diamond$  zum Spielen

3 $\heartsuit$  Kürzenfrage

**3 $\spadesuit$**   $\spadesuit$ -Kürze → 4♣: PKCA

**3SA**  $\heartsuit$ -Kürze → 4♣: PKCA

<sup>9</sup>vielleicht gibt es etwas Besseres, keine Ahnung

<sup>10</sup>in UF 9 Stiche

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<sup>11</sup>

3SA 3 Topfiguren: AKD, weiter wie oben

Alle anderen Gebote zeigen die starke Variante der Eröffnung.

## 8.3 2♦: Weak Two in ♥ oder Partieföring

Die 2♦-Eröffnung zeigt entweder

- ein **Weak Two** in ♥,
- ein **Partieföring** in Farbe (18↑ FP, 5+↑er-Farbe, 9 Spielstiche<sup>12</sup>) 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

<sup>11</sup>nicht besonders glücklich

<sup>12</sup>in UF 10 Stiche

**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**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♥ 6-8<sup>-</sup> FP, ♦-Kürze → 3♠: ♣, 4♣: ♥
    - 3♠ 6-8<sup>-</sup> FP, ♠-Kürze → 4♣: ♣, 4♦: ♥
    - 3SA 8<sup>+</sup>-10 FP, ♦-Kürze → 4♣: ♣, 4♦: ♥
    - 4♣ 8<sup>+</sup>-10 FP, ♠-Kürze → 4♦: ♣, 4♠: ♥
  - 3♦ zweite Farbe ♦, 6-8<sup>-</sup> FP
    - 3♥ zum Spielen
    - 3♠ Frage nach Kürze
      - 3SA ♣-Kürze → 4♣: ♦, 4♦: ♥
      - 4♣ ♠-Kürze → 4♦: ♦, 4♠: ♥
  - 3♥ zweite Farbe ♠, 6-8<sup>-</sup> 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<sup>+</sup>-10 FP; weiter wie nach 3♥
- 3SA zweite Farbe ♦, 8<sup>+</sup>-10 FP

## 4♣ Frage nach Kürze

4♦ ♣-Kürze → 4♠: ♦, 4SA: ♥

4♥ ♠-Kürze → 4♠: ♦, 4SA: ♥ (*Vorsicht!*)

## Beispiele

♠3  
♥DB865  
♦54  
♣K10975



♠9876  
♥AK  
♦AK  
♣AD86

West

2♥

3♣ 5/5 ♣/♥

3♠ MIN, ♠-Kürze

4♦ 1 Ass ohne ♣-Dame

Ost

2SA

3♦ Frage nach Stärke und Kürze

4♣ PKCA auf ♣-Basis

6♣

♠32  
♥KB874  
♦KD872  
♣5



♠AD54  
♥106  
♦A54  
♣ADB2

West

2♥

3SA 5/5 ♥/♦, MAX

Ost

2SA

pass

♠KB986  
♥DB764  
♦54  
♣2



♠AD76  
♥2  
♦AKD106  
♣A54

West

2♥

3♥ 5/5 ♥/♠, MIN

4♥ ♣-Kürze

5♣ 1 Ass ohne ♠-Dame

Ost

2SA

4♦ ♠-Fit, Kürzenfrage

4SA PKCA

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



♠A3  
♥A973  
♦A92  
♣A986

West

2♠

3♦ MIN, gute Farbe

Ost

2SA

3SA

♠K109876  
♥862  
♦A74  
♣2



♠AD5  
♥AKD97  
♦2  
♣A873

West

2♠

3♣ MIN, schlechte Farbe

4♣ ♣-Kürze

5♣ 2 Asse ohne ♠-Dame

Ost

2SA

3♦ Frage nach Kürze

4♦ PKCA

7♠

♠KD10874  
♥A62  
♦B74  
♣2



♠AB3  
♥KDB4  
♦AK2  
♣986

West

2♠

3♠ MAX, gute Farbe

4SA ♣-Kürze

6♣ 2 Asse mit ♠-Dame

Ost

2SA

4♣ Frage nach Kürze

5♣ PKCA

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 partiefördernd. 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.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup>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. 33). Sprünge in die 3er-Stufe zeigen eine 7↑er-Farbe und eine punktschwache Hand.

## 10.4 Sprungüberruf

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

Nach UF-Eröffnung ist der Sprungüberruf natürlich und sperrend.

## 10.5 Michaels Präzis

*Michaels Präzis* zeigt einen Zweifärber in zwei der drei nichtgereizten Farben. Es *must* 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; Übrerufer 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** Colour – gleichfarbige (♣/♠ oder ♦/♥)

**1♦** Rank – gleichrangige (♣/♦ oder ♥/♠)

**1OF** NAT

**1SA** Shape – 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 Puppets-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	partieforzierend
4OF	AUSG	pass	2♣ ~ 2SA	3SA
4OF	5♣	2SA ~ p	nicht zeigb.	nach 1♣-Eö.: 2SA ~ 3◇
4OF	5◇	2♣ ~ p	2◇ <sup>a</sup>	nach 1◇-Eö.: 2SA ~ 3◇
5OF	–	2OF	2♣ ~ 2OF <sup>b</sup>	2♣ ~ 3SA
5OF	5x	2OF	2♣ ~ 3x	3x
5♠	4♥	2♥	2♣ ~ 2♥	2SA ~ 3♥
6OF	–	2OF	2♣ ~ 3OF	3OF <sup>c</sup>
	Single Chicane			4x 2♣ ~ 4x

OF = Oberfarbe des Antwortenden, NF = Nebenfarbe

<sup>a</sup> genau einladend, mit PF Walsh reizen

<sup>b</sup> mindestens einladend

<sup>c</sup> 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)

**3x** 5/5 ♠+x<sup>14</sup>, PF (3)

**3♠** 6er-♠, leichtes SCHL-INT (4)

**3SA** 4er-♠, NAT

**4x** 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)

**3x** 5/5, EINL (3c)

<sup>14</sup>beliebige Farbe außer ♠



**3♠** 6er-♠, EINL (3d)

**3SA** NAT, 5er-♠ (2)

**4x** 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

## 11.2 Bietsequenzen nach Revers-Reizung

*Revers*-Reizungen zeigen 16<sup>+</sup>↑ 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<sup>+</sup>↑) 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 Schlemmvorbereitung 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-Zweifärbler.

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 partiefördernd. 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♠	DFE, Werte in ♠
3♣	kein ♥-STOP (sonst 2SA)	3♥	fragt nach ♥-HSTOP

West		Ost	
1♦		1♥	
2♦		3♣	DFE, ♣-Werte, PF, fragt ♥-Anschluss
3♠	VFF, kein 3er-♥, fragt nach ♠-HSTOP		

West	Ost
1 $\diamond$	2 $\clubsuit$
3 $\diamond$	3 $\heartsuit$
3 $\spadesuit$	VFF, $\heartsuit$ -Werte, PF, kein $\spadesuit$ -STOP (sonst 3SA)
VFF, fragt nach $\spadesuit$ -HSTOP	

West	Ost
1 $\clubsuit$	2 $\clubsuit$
2 $\diamond$	2 $\heartsuit$
2 $\spadesuit$	Inverted
14 <sup>+</sup> $\uparrow$ FP, $\diamond$ -Werte	$\heartsuit$ -Werte, kein $\spadesuit$ -STOP (sonst 2/3SA)
VFF, fragt nach $\spadesuit$ -HSTOP	

West	Ost
1 $\spadesuit$	2 $\clubsuit$
2 $\heartsuit$	3 $\diamond$
3 $\heartsuit$	VFF, fragt nach $\diamond$ -STOP
kein $\diamond$ -STOP, muss kein 5er- $\heartsuit$ sein	3SA
pass	zeigt $\diamond$ -HSTOP
ebenfalls $\diamond$ -HSTOP	

Besonderheit:

West	Ost
1 $\spadesuit$	2 $\diamond$
2 $\heartsuit$	2SA
3 $\heartsuit$	NF!, OF-Zweifärber
3 $\clubsuit$	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 54).

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	West	Nord	Ost	Süd
♥K52	1♠	pass	2♠	pass
♦A64	pass	X	pass	2SA <sup>a</sup>
♣D54				

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	West	Nord	Ost	Süd
♥D3	1♠	pass	2♠	pass
♦K1053	pass	X	pass	2SA <sup>a</sup>
♣K763				

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	West	Nord	Ost	Süd
♥AK865				1♥
♦5	pass	1SA	2♠	2SA <sup>a</sup>
♣KB1063	pass	3♣	pass	pass

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

Süd

♠K65	West	Nord	Ost	Süd
♥A74	1♥	2♦	2♥	3♦ <sup>a</sup>
♦D1093				
♣873				

Hier direkt 3♦, konstruktiv.

Süd				
♠865	West	Nord	Ost	Süd
♥A74	1♥	2♦	2♥	2SA <sup>a</sup>
♦D1093	pass	3♣	pass	3♦
♣873				

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

Süd				
♠5	West	Nord	Ost	Süd
♥AKD63				1♥
♦AKB74	1♠	pass	2♠	3♦ <sup>a</sup>
♣52				

Stark genug, um 3♦ zu reizen. Mit ♥A9764 und der gleichen ♦-Haltung würde man zuerst 2SA reizen.

Süd				
♠63	West	Nord	Ost	Süd
♥AKB8643				1♥
♦K73	1♠	1SA	2♠	2SA <sup>a</sup>
♣9	pass	3♣	pass	3♥

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

Süd				
♠A963	West	Nord	Ost	Süd
♥A5		1♦	1♥	X
♦762	2♥	2SA	pass	3♥ <sup>a</sup>
♣AB85				

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	West	Nord	Ost	Süd
♥42	1♠	pass	1♥	1SA
♦53				
♣KD1094				

Süd				
♠2	West	Nord	Ost	Süd
♥AD105	1♣	pass	1♠	1SA
♦KB952				
♣643				

Süd				
♠AB1087	West	Nord	Ost	Süd
♥4	1♠	pass	1♥	2SA
♦73				
♣KD1093				

## 11.10 Kontras

### 11.10.1 Informationskontra

Siehe *Gegenreizung*, Seite 43.

### 11.10.2 Negativkontra

Siehe *Verhalten nach Zwischenreizung durch die Gegner*, Seite 26.



### 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 54).

(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♥	Zusatzstärke, ab etwa 10 FP
pass	pass	X <sup>a</sup>		

West	Nord	Ost	Süd	
1♠	2♥	2♠	3♥	Full Value (siehe auch Trial Bids)
X <sup>a</sup>				

West	Nord	Ost	Süd	
1♠	2♣	2♠	3♣	Strafe (siehe auch Trial Bids)
X <sup>a</sup>				

West	Nord	Ost	Süd	
1♠	2♥	2♣	pass	Wiederbelebung, zeigt gute Hand und Toleranz für die nicht gereizten Farben
pass	X <sup>a</sup>			

### 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

♥ AKD93

♦ AK92

♣ DB3



♠ DB543

♥ B74

♦ DB3

♣ AK

West

1♥

3♦

4♦    ♦-Kontrolle

5♦    ♠-Kürze (sonst Sign Off), ♦-ERK

6♥    ♠-Single

Ost

1♠

3♥    stärker als 4♥

5♣    keine ♠-Kontrolle, ♣-ERK

6♣    ♣-ERK und -ZRK

### 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<sup>15</sup> 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.

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



♠ KDB65  
♥ AK  
♦ KD3  
♣ 763

West

1♣  
4♣ ♠-Fit, gute ♣-Farbe  
5♦ 3 oder 0  
6♣ ♣-König vorhanden  
7♣ ♣-Dame vorhanden

Ost

1♠  
4SA KCB auf ♠-Basis  
5SA platzierte Könige?  
6♥ platzierte Damen? (6♦ weitere Könige?)  
7SA

♠ A2  
♥ K754  
♦ AKD43  
♣ 52



♠ K532  
♥ ADB  
♦ 7632  
♣ A3

West

1♦  
2♥  
4♠ 3 oder 0  
5♥ ♦-Dame und ♥-König, ohne ♣-König

Ost

1♠  
4♦ KCB  
4SA ♦-Dame?  
7♦ bei 3er-♠ und Single-♣ leider chancenlos

<sup>15</sup>in UF-Sequenzen sind SA-Gebote *des Fragenden* zum Spielen

♠AK2  
♥2  
♦D65  
♣AKD742



♠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



♠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



♠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 Ass
- 3. **Stufe** 1 Ass mit Trumpf-Dame
- 4. **Stufe** 2 Ass ohne Trumpf-Dame
- 5. **Stufe** 2 Ass 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
$1x, 2x, \dots$	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 $5\spadesuit, 3\heartsuit, 3\diamondsuit, 2\clubsuit$
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	<i>Puppet</i> -Gebot
REL	Relais
STOP	Stopper (A, Kx, Dxx, Bxxx)
HSTOP	Halbstopper (K, Dx, Bxx, 10xxx)
SCHL-INT	Schlemminteresse
TRF	<i>Transfer</i> -Gebot

## B Optionale Absprachen

Die in diesem Abschnitt vorgestellten Konventionen sollten als optional angesehen werden. Sie können mit dem System frei kombiniert werden, ohne dass 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. 55). Eine angepasste Hand kann *Raptor* reizen, mit entsprechend limitierter Punktstärke 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 unbekannt“ Farben zeigt Interesse an der niedrigeren; 2SA zeigt dann Fit in dieser und Maximum.
- 2SA ist stark und fragt nach der unbekannt 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 partiefördernder OF-Hebung geändert (→ 4.4, S. 17)
- 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 Antworten- de eine starke Hand mit 4er-OF und 5er-UF hatte, die Eröffnungsfarbe 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<sup>-</sup> 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<sup>-</sup> FP, 4er-♥, 3er-♠ möglich

**2♠** 12-13<sup>-</sup> FP, 3er-♠

**2SA** 13<sup>+</sup>-14 FP, kein 3er-♠, kein 4er-♥

**3UF** 13<sup>+</sup>-14 FP, 3er-♠, gute UF

**3♠** 13<sup>+</sup>-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>.