



Eine Reise durch den Bietraum

Nikolas Bausback

Version 4.01

April 2007

Teile diese Skripts werden durch folgen Skripte ersetzt:

M-Hebungen

1 Sans Atout

2 Sans Atout

2♣ Eröffnung

TIC transfer in competition

TAC transfer after club

*Nikolas Bausback
Bridgeschule Alert Darmstadt
in den Rödern 32
64297 Darmstadt*

*Fon 06151 593 802
Fax 593 856
Mobil 0170 201 32 35
Alert-Bridgeschule@Bausback.org*

Unterfarb – Eröffnungen

1 ♣

Double möglich (bei einer 4432 Verteilung aber: s.u.)

1 ♦

4+ (es ist erlaubt bei vorherzusehenden Rebid-Problemen mit einem guten 4er ♦ und einem schlechten 5er ♣ 1♦ zu eröffnen.)

1 ♣	1 ♦	Walsh - Stil , keine 4 ⁺ OF oder PF, evtl. 5-7 bal. evtl. längere ♦
	1 ♥, ♠	
	1NT	8-10 bal.
	2 ♣	10 ⁺ Einfärber ♣, F1 (nach Kontra oder Reizung normale HEB)
	2 ♦	5-8 5+ ♠/4+ ♥ (nicht nach Kontra ⇒ NAT WJ)
	2 ♥, ♠	5-8 6er+ ⇒ (daraus folgt, dass eine Wiederholung der Farbe, die auf der 1. Stufe genannt wurde, 9-11 und deren Sprung Partieforsing ist. AUSNAHME: der Partner hat 1,2NT zurück geboten; dann gelten die dort aufgeführten Regeln (Doppelcheckback, Wolff - Sign-Off)
	2NT	10 ⁺ -12 bal. keine 4er OF
	3 ♣	6-9, ♣-Einfärber
	3 ♦, ♥, ♠	Splinter
	3NT	13-16 bal.
	4 ♣	Sperransage
	4 ♦	Sperransage
	4 ♥, ♠	to Play
	4NT	4 Asse Assfrage

Konventionen nach 1 ♣ - Eröffnung

Walsh (handtyp first)

1 ♣	1x	2. Farbe verspricht immer eine unausgeglichene Verteilung, zum Beispiel : 5431,4441 etc. Eine Hebung von y nach 1 ♣ 1 ♦ verspricht nur einen 3er Anschluss und ist nonforcing! im Sprung z.B. 1 ♣ 1 ♦ / 1 ♥ 3 ♥ ist es Partieforsing 5/4
1y		
1NT		ausgeglichen, kann beliebig viele OF enthalten, (BE 11-14)
3NT		stehendes 6-7er ♣ gute Eröffnungstärke (ca. 8 Stiche)

Two-way Checkback

1m	1x
1NT	2♣
	2♦

Transfer auf 2♦, schwach mit ♦ oder bel. Einladend
bel. Partieforscing (⇒♥- Längen werden vor ♠- Längen
gezeigt)

1♣	1♦
1NT	2♣
2♦	2♥, ♠
	3♣, ♦

semibal. Wertekonzentration, einl. Stärke
einl.

1♣	1♦
1nt	3♣
	3♦

!!! to play
einl. mit guter Farbqualität

Prinzip: Wenn mehrere Wege zum gleichen Kontrakt, auf gleicher Höhe, führen zeigt der direkte Weg immer eine gute Farbqualität oder eine schwache Variante.

1♣	1♦
1NT	2♥
	2♦

partieforscing 5/4
Partieforscing Einfärber oder bal. oder ♣- Fit

1♣	1♦
1NT	2♦
2♥ +	

keine 4er OF Partieforscing
Die Verteilung wird ökonomisch gezeigt

1♣	1♦
1NT	2NT

INVIT BAL normalerweise kein 5er ♦

1♣	1♦
1NT	2♣
2♦	2NT

INVIT BAL mit 5+ ♦

1♣	1M
1NT	2♣
2♦	2NT

!!! Bal. einl. 5er M (eher schlechtere M eher mehr Punkte)

1 ♣	1M	
1NT	2 ♣	
2 ♦	2M	!!! einl. 5+er M (eher gute M eher weniger Punkte)
1 ♣	1 ♦	
2M		Partieforcing, natürlich, Kein Moderateur oder 4. Farbe schwach, da schon Partieforcing
1m	1 ♥	
2 ♠		!!! Partieforcing, natürlich, Kein Moderateur, da schon Partieforcing
1 ♣	1 ♥	
1NT	2 ♣	
2 ♦	2 ♥	5 ⁺ er ♥ einladend
	2 ♠	4er ♥ und 4er ♠ einladend (passbar)
1 ♣	1 ♥	
1NT	2 ♠	5er ♥ und 4er ♠ einladend (passbar)
1 ♣	1 ♥	
1NT	2 ♥	zum Spielen normalerweise nur 5er
1 ♣	1 ♥	
1NT	2 ♦	
2 ♠	3 ♥	zeigt einen ♥-Einfärber, lässt aber noch andere Endkontrakte zu (3NT, 5/6 ♣, etc.). evtl. schlechte ♥-Qualität im Gegensatz zu :
1 ♣	1 ♥	
1NT	3 ♥	setzt ♥ als Trumpf fest (3 NT serious)

Gegner reizt nach 1NT rebid

E	G	A	G
1m	-	1M	-
1NT	2♣	-	
		X	
		2♦	
		2M	

Nichts zu sagen

Ersetzt 2♣ Gebot

PF Relay

Natürlich NF (2♠ nach 1♥ verspricht 5♥/4♠)

1m	-	1M	-
1NT	2♦	-	
		X	
		2M	
		2NT	
		3x	

Nichts zu sagen

INVIT beliebig

Natürlich NF (2♠ nach 1♥ verspricht 5♥/4♠)

INVIT BAL

PF natürlich (Außer eröffnete m)

Spezielle Situationen

1♣	1♥
2♣	2♦
	2♥
	2♠
	2nt
	3♣
	3♦
	3♥
	3♠
	3nt

3. Farbe forcing :
1. einl. 5♥
 2. 5♥/5♦ Partiefforcing
 3. ♣ - Fit Partiefforcing

9-11, zu gut für 1♣ 2♥, zu schwach zum Partiefforcing

Revers, mißbrauchbar!!

11-12

8-13 FV

INVIT, 5♥/5♦

Partiefforcing mit guter Farbe, (kein serious 3 nt)

Splinter

13-16, to play

1 ♣	1 ♥
2 ♣	2 ♦
2 ♥	
2 ♠	
2NT	
3 ♣	
3 ♦	

MIN 3er ♥

♠ Stopper, verspricht keine Extras

nat., Stopper in ♦ und ♠

nat.

nat. evtl. 3er, Extras

1 ♣	1 ♥
2 ♣	2 ♦
2 ♥	2 ♠
	2nt
	3 ♣
	3 ♦
	3 ♥
	3 ♠
	3nt

Partieforcing ohne gutes Gebot

einl. mit 5er ♥

Partieforcing

Partieforcing, 5/5

!!!

FG. 5+ ♥

Splinter für einen ♥-Kontrakt

Choice of games (♥/NT)

1 ♣	1 ♠
2 ♣	2 ♥

9-11, 4+er ♥

1 ♣	1 ♠
2 ♣	2 ♦
2 ♥	3 ♥

12+, 4er ♥

1 ♦	1 ♠
2 ♦	2 ♥
	2 ♠
	2nt
	3 ♣
	3 ♦
	3 ♥
	3 ♠

3. Farbe forcing: F1 (9+ wenn 5 ♠/4 ♥)

9-11

10⁺-12

PF, natürlich, evtl. 3er

8-13

PF, 5⁺ ♠/5 ♥

!!!

FG SI, setzt ♠ als Trumpf, 3SA serious

1 ♦	1 ♠
2 ♦	2 ♥
2 ♠	
2NT	

3. Farbe forcing (Pf wenn UF-Fit)

3er ♠

bal., kein 4er ♥ oder 3er ♠

3 ♣		LHC	4er ♥ Minimum, kein Vollspiel gegenüber 9-11 5♠/4♥	
3 ♦			Minimum, natürlich	
3 ♥			4er ♥ Maximum	
1 ♦	1 ♥	!!!	9-11	
2 ♦	2 ♥		3. Farbe forcing: 1. einl. 5er ♥ (evtl. 4er ♠)	
	2 ♠		F1 2. PF mit ♦ - Fit	
	2NT		10 ⁺ -12	
	3 ♣		PF, natürlich, evtl. 3er	
	3 ♦		9-12	
	3 ♥		FG natürlich, gute Farbe	
	3 ♠		Splinter	
1 ♦	1 ♥		!!!LHC	3. Farbe forcing
2 ♦	2 ♠			passbar, bal., kein 3er ♥
2NT		3er ♥ minimum !!!		
3 ♣		minimum, natürlich		
3 ♦		3er ♥ maximum		
3 ♥		Werte für NT		
3 ♠		Maximum, ♠ und ♣ Stopper		
3NT				

Wolff – signoff

1 ♣	1 ♥
2NT	3 ♣
	3 ♦
	3 ♥
	3 ♠
	3NT

normalerweise kein Partieinteresse, Partner soll 3 ♦ reizen oder mit gutem 3er Anschluß 3 ♥ (OF)

FG, 5er ♦, evtl. 5 ♦/5 ♥, (Der Partner wird in der Regel ein 3er ♥ anbieten)

FG, 5⁺er ♥, Partner soll mit einem double 3 NT bieten und mit einem 3er Anschluß ein Q - Bid abgeben. (nach einem ♠ - Q - Bid, 3 ♠ ist 3NT serious)

PF mit 5⁺ ♥/4⁺ ♠

zum Spielen

1 ♣	1 ♥
2NT	3 ♣
3 ♦	
	3 ♥
	3 ♠
	3NT
	4 ♣
	4 ♦

Muss man bieten (mit einem guten 3er in Partners OF darf man 3 OF bieten wenn ein 4/3 Fit geeignet erscheint. SELTEN!!)

to play

4 ♥/4 ♠, choice of games

bal. mit 5er ♥ (5332 etc.), choice of games

to play

!!! 4/6 ♥/♦ PF

1 ♣	1 ♠
2NT	3 ♣
3 ♦	3 ♥

PF mit 5⁺ ♠/4 ♥

1 ♣	1 ♠
2NT	3 ♥

PF, mit 5⁺ ♠/5⁺ ♥ (9+)

Weiterreizung nach Sprüngen

1x	2(x+n)		Wenn Einfärber
2(x+n+1)		!!!	Fragt nach Kürzen, (natürlich, NT ersetzt Fragefarbe)
2(x+n+2)		!!!	Ogust (MIN FQ MINF MAX F MAX FQ (MAX Q = 2TF)
neue Farben		!!!	forcing, natürlich, evtl. Semi - natürlich, Partner soll seine Hand beschreiben, Werte zeigen, etc..

1 ♣	2 ♦	(analog 1 ♦ - 2 ♥)
2 ♥		Zum Spielen
2 ♠		Zum Spielen
2SA	3 ♣ ♦	5/4 MIN, 5/5 MIN
	3 ♥ ♠	5/4 MAX, 5/5MAX

1 ♣	2 ♥	
2 ♠	2NT	♠-Kürze
	3 ♣	♣-Kürze
	3 ♦	♦-Kürze
	3 ♥	Keine Kürze Min

1 ♦	2 ♠	
3 ♣	3 ♦	kein Minimum, ♦ - Werte
	3 ♥	kein Minimum, ♥ - Werte
	3 ♠	kein Maximum, evtl. ♣ - Werte
	3NT	Maximum, ♣ - Werte

Invertierte Hebung (nicht nach Gegenreizung)

1 ♣	2 ♣	10 ⁺ F, ♣ - Einfärber
2 ♦		♦ - Stopper oder Zweifärber
2 ♥		♥ - Stopper (AA : 2M FG 2NT BAL MIN)
2 ♠		♠ - Stopper
2NT		Minimum bal., beide Oberfarben gestoppt,
3 ♣		Minimum unbal., ungeeignet für NT
3 ♦, ♥, ♠		Splinter
3NT		to play
4 ♣		KCBW
4 ♦, ♥, ♠		Voidwood

Weitereizung nach Reversreizung

Regeln : Bremse: Das nächste freie Gebot, d.h. 4.Farbe auf der 2er Stufe oder 2NT ist ein schwaches Relay.

Mit einer 5er Oberfarbe bietet der Antwortende diese immer unabhängig von der Stärke, solange er dies noch auf der 2er Stufe kann.

Nach der Bremse darf der Eröffner nicht höher als 3 in seine 1. genannten Farbe reizen (es sei denn er hat ein PF). Darunter beschreibt er seine Hand so gut und günstig wie möglich.

1 ♣	1 ♠	
2 ♦	2 ♥	Bremse
	2 ♠	FG, 5er+
	Rest	PF
1 ♦	1 ♠	
2 ♥	2 ♠	!!! 5er, beliebig stark/schwach (Bremse oberhalb eigener Farbe)
	2NT	Bremse
	Rest	PF

Pegasus

1♣	1♦	
1M	2M	(3er Fit)
2M+1		s. u. auch Längefrage (evtl. hat Partner 7K/4M :-)

1m	1x	1♥ - 1NT
1♠	2♠	2♠ - 2NT auch Pegasus
2NT		s.u.

1m	1M	2M = (evtl. 3er Fit)
2M	2M+1	fragt nach Kürze; andere Gebote ohne Sprung Longsuittrial. Achtung: wenn M=♥, dann 2NT=♠ Trial
Step1		niedrige Kürze (= evtl. wertloses Double)
Step2		hohe Kürze (= evtl. wertloses Double)
Step3		5422
Step4		balanced nicht Max (kein wertloses Double)
Step5		balanced MAX (kein wertloses Double)
4LEV		Splinter (4♥ Splinter oM)
4m		6/4 Verteilung

Folgereizung: Nach Step 1 und 2 fragt das nächste Relay nach :
Antworten: 1. 3erM-Fit / Double 2. 3erM-Fit / Single

Hat der Eröffner 4er Anschluss versprochen ist 3SA immer serious.

Ist kein 3SA serious möglich (3erFIT, 3SA belegt) gibt der Eröffner nur mit einer Schlemmgeeigneten Hand ein Q-Bid ab.

Änderungen nach 1♦ - Eröffnung

1♦	1NT	6-10 keine 4er OF
1♦	2♣	partieforcing mit ♣
2♦		!!! nat. 5 ⁺ ♦, keine 4er Oberfarbe
2♥,♠		!!! nat. 5/4 Verteilung (evtl. 4441 (2♥)), verspricht keine Extrawerte
2NT		!!! 18-19 bal, beliebig oder 12-14 bal. mit 4er OF
3♣		unbal. keine 4er Oberfarbe ♣ - Anschluss (3 ⁺) verspricht keine Extrawerte
3♦		gute 6 ⁺ Farbe, (ein Verlierer), danach Werte
3♥,♠		Splinter, ohne 4er Oberfarbe, Fit vorhanden
3NT		12-14 bal. ohne 4er OF
1♦	2♣	
2♦	2♥/♠	5/4 mit ♣
	2NT	Bis jetzt noch kein guter Fit in sicht, Stopper vorhanden
	3♣	♣ - Einfärber, -> Werte oder 3 NT
	3♦	♦ - Anschluß, danach Werte oder 3 NT
	3♥/♠	Splinter, mit ♦ - Fit
1♦	2♣	
2♥,♠	2NT	Bis jetzt noch kein guter Fit in sicht, Stopper vorhanden
	3♣	♣ - Einfärber,-> Werte oder 3 NT
	3♦	♦ - Anschluß, danach Werte oder 3 NT
	3M	Fit, danach Q - bids oder 3 NT serious
	2,3OM	4. Farbe forcing, kein beschreibendes gebot möglich, kein Fit in Partners Farben
1♦	2♣	
2NT	3♣	♣ - Einfärber, danach Werte oder 3 NT
	3♦	♦ - Anschluß, danach Werte oder 3 NT
	3♥/♠	5/4 Verteilung
1♦	2♣	♣
3♣	3♦	♦ - Anschluß, danach Werte oder 3 NT
	3♥/♠	Q - Bids für ♣

1♦	2♣
3♥,♠	3NT
	4♣
	4♦

to Play, (Dicke Werte in Kürze)

CKCBW

Q-Bid

1♦	2♣
2♦	2x,3x
3NT	

12-14 bal.

Weitere Folgereizungen:

4+♦, 10+, ungeeignet für NT

5-8, 5+♠/4+♥ (Weiter wie nach 1♣ - 2♦)

5-8, 6er

bal. Einladend, 10-12

!!! ♣, 9-12

♦ - Fit, 5-9, Preemptiv

Konventionen nach 1♦

1♦	2♦
2♥	
2♠	
2NT	
3♣	
3♦	
3♥,♠	
3NT	
4♣	
4♦	
4♥♠5♣	

10+, 4+♦, keine 4er Oberfarbe ungeeignet für SA oder PF

♥ - Stopper, evtl. starke Hand

♠ - Stopper, evtl. starke Hand

Minimum bal., nf, beide Oberfarben gestoppt, [Anja BAL MIN]

♣ - Stopper oder natürlich,

Minimum unbal. NF

Splinter

to play

Splinter

KCBW

Voidwood

„Canape“ nach 1♦

1♦	1x
2♣	

kann gutes 4er♦ und schlechtes 5er♣ sein, nicht für NT - geeignet

3.+4. Farbe forcing

Die 3. Farbe vom Antwortenden ist künstlich auf der 2er Stufe und, wenn es eine Unterfarbe ist, auch auf der 3er Stufe. Auf der zweier Stufe forciert sie für eine Runde und verspricht mindestens einladende Stärke. Auf der 3er Stufe ist die 3. Farbe (UF) partieforcierend und häufig natürlich.

Die 4. Farbe ist F1 wenn Sie auf der 1er oder 2er Stufe gereizt wird.

Wird die 4. Farbe im Revers oder auf der 3er Stufe gereizt ist sie Partieforcierend.

Die 4. Farbe ist natürlich wenn Sie im Sprung gereizt wird, sie verspricht dann einen Zweifärber 5/5 mit einladender Stärke (Ausnahme Walsh, Sprung in 3♦).

Die Hebung der 4. Farbe ist ein künstliches Gebot, es zeigt eine gute Hand (FG) ohne beschreibendes Gebot

1♣	1♦
1♥	1♠

4. Farbe oder natürlich, dann PF mit 5♦/4♠

1♦	1♠
2♣	2♥

4. Farbe nur nach 2♠ gefolgt von 2NT nicht Partieforcierung

1♦	1♠
2♣	3♥

!! einl. mit 5/5 Verteilung

1♣	1♥
1♠	3♦

!! Ausnahme gutes 6er♦/4er♥ (Walsh)

Ausnahmen und Spezielles:

4. Farbe als gepasste Hand
Eine OBER-Farbe ist natürlich
Eine Unterfarbe verspricht eine gute Hand (F1) mit Semifit und/oder eigener 5er Farbe.
4. Farbe in Situationen mit bereits etabliertem Partieforcierung
Die 4. Farbe ist Seminatürlich (Oberfarbe natürlich wenn noch Fit möglich) und verspricht keine Extrastärke.
- Hebung der 4. Farbe
Eine Hebung der 4. Farbe ist natürlich wenn dies eine Oberfarbe ist und noch eine Fit möglich ist.
In anderen Fällen zeigt das Heben der 4. Farbe eine gute Hand PF ohne besser beschreibendes Gebot (evtl. ½ Stopper, etc.)
Eine Hebung der 4. Farbe auf die 4er Stufe ist ein Q-bid und impliziert einen Fit.
Eine Sprunghebung der 4. Farbe ist eine Splinter.
- Die 4. Farbe auf der 2er Stufe nach einer Reversreizung ersetzt die 2NT Reizung (Moderateur)
 - 1♣ - 1♠ / 2♦ - 2♥ = schwache Hand ohne Vollspielinteresse (5er♠ möglich)
2SA, 3♣ und 2♠ des Eröffners sind passbar.
 - 1♣ - 1♥ / 2♦ - 2♠ = schwache hand ohne Vollspielinteresse (kein 5er♥)
2SA, 3♣ sind passbar

Oberfarb – Eröffnung (Hebungen nur Berthold)

1♥	1♠	<p>!! Forcing für eine Runde, auch nach 3. Hand, 5-12 beliebig, 5⁺ Pkt, 5⁺ ♠.</p> <p>Partieforcing, natürlich, gut 5er Farbe, sonst 2NT</p> <p>8-10, 3er</p> <p>5-8, 6er; darauf fragt 2NT nach Kürze und 3♣ nach Werten PF, mit normalerweise 4er Fit, Jacoby</p> <p>4er ♥ 7-10</p> <p style="padding-left: 40px;">15⁺ mit Kürze, 4⁺ ♥ ⇒ Kürze bieten</p> <p>VORSICHT: man sollte nicht mit schwachen Verteilungshänden, aus präemptiven Gründen in die Partie springen, da der Partner, evtl. seine Kürze erst auf der 5er Stufe zeigen kann.</p>
	1NT	
	2♣, ♦	
	2♥	
	2♠	
	2NT	
	3♣	
	3♦	
	3♥	
	3♠, 4♣, ♦	
	3NT	
	4♠	

1♠	3♥	<p>Splinter, (mind. einladende Werte mit 4er ♠ und ♥-Kürze) maximal bis 14F. ⇒ 4♠ CKCVW</p>
----	----	---

	4♥	<p>Zum Spielen</p> <p>Nach gegnerischem Kontra wird wie als gepasste Hand reagiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> - auf der 3er Stufe Werte mit 4er Fit gezeigt (Fitjump) - 2♠ : beliebiges Minisplinter - 2NT : Fitbid in ♠ <p>Zusätzlich gilt:</p> <p>2♦ zeigt eine 3er Hebung mit ca. 8-10F(V)</p> <p>XX kann eine stärkere Hand mit 3er Fit beinhalten.</p>
--	----	---

Konventionen nach 1♥-Eröffnung

1♠ - Forcing

forcing 1NT/1♠ wird in den folgenden Situationen gespielt:

1♥ - 1♠		1. Pos.	2.Pos.	3.Pos.	4.Pos.	besondere Gebote
Gegner	pass	✓	✓			
				2♦	2♦	Drury, Max. 3er+ Fit, bal.
	X	Nat.	Nat.	Nat.	Nat.	
		2♦	2♦	2♦	2♦	8-10, 3er Fit

1♠ - 1NT		1. Pos.	2.Pos.	3.Pos.	4.Pos.	besondere Gebote
Gegner	pass	✓	✓			
				2♦	2♦	Drury, Max. 3er+ Fit, bal.
	X	Nat.	Nat.	Nat.	Nat.	
		2♦	2♦	2♦	2♦	8-10, 3er Fit

1♥	1♠	5-12 F
1NT		4er ♠ bis 16 FL
2♣,♦		min. 2er ♣, 4er ♦ bis 18 FL, natürliche Weiterreizung
2♥		6er, evtl. 5er mit 4 von 5 TF
2♠		!!! 4er ♠ 17+ FL, natürliche Weiterreizung, 2NT: Moderateur
2NT		bal. 17-18, Wolff - Sign off
3♣,♦		nat. partieforscing
3♥		6+ ♥ 17-19 FL
3NT		to play stehendes 6-7er ♥ gute Eröffnung (oder viele Pkt.)
1♥	1♠	
1NT	2♣,♦	schwach, natürlich
	2♥	5-7, 3er ♥ oder double ♥ mit bis zu 9(10) F
	2♠	6-9(10), 4er ♠ (wenn der 4/3 Fit gut ist darf's auch ein 3er sein)
	2NT	11-12 bal.
	3♣,♦	9-12 (bis PF) Einfärber mit guter Farbe (1 Verlierer)
	3♥	10-12, 3er ♥
	3♠	10-12, 4er ♠
	3NT	wahrscheinlich 3244 verteilt, 13-16

(Baus)BART nur Berthold

Nach 1 ♠ (F1)

1♥	1♠	
2♣	2♦	Puppet auf 2♥
2♥		pass 5-8 FV 2/3♥ zum Spielen
		2♠ 10-12 FL UNBAL 6+♦
		2NT 10-12 FL BAL bessere♦ als♣
		3♣ Vorschlag : ♣+♦
		3♦ 8-10 FL UNBAL 6+♦
		3♥ 10-12 FV INVIT 3♥ (bessere♦)

1♥	1♠	
2♣	2♥	8-10 2♥
	2♠	10-12 FL UNBAL 5+♣
	2NT	10-12 FL BAL bessere♣ als♦
	3♣	(7)8-10 FL UNBAL 5+♣
	3♦	5-8 FL UNBAL 6+♦
	3♥	10-12 FV INVIT 3♥ (bessere♣)

1♠	1NT	
2♣	2♦	Puppet auf 2♥
2♥		pass 6+♥ zum Spielen
		2♠ 5-8 FV 2/3♠ zum spielen
		2NT 10-12 FL BAL mit 5er♥
		3♣ 10-12 FL UNBAL 5+♣
		3♦ 10-12 FL UNBAL 6+♦
		3♥ 10-12 FL INVIT 6♥ (bessere♦)
		3♠ 10-12 FV INVIT 3♠ (bessere♦)

Folgende Prinzipien stehen hinter bausbart:

1. Sind mehrer Wege möglich eine farbe zu zeigen oder zu heben, so ist der „längere Weg der Stärkere..
Ausnahme : die direkte Hebung von Eröffners Oberfarbe ist stärker als die über das Relay 2♦
2. Wenn möglich verspricht eine direkte reizung über 2♣ Treffs.
3. Wenn möglich verspricht eine Reizung über das 2♦ Relay Karos.

1 ♠	1NT	
2 ♣	2♥	5-10 5er ♥: Eröffner soll mit ♥ Toleranz passen (oder einladen) ohne ♥-Fit soll EÖ 2♠ bieten oder seine Hand weiter beschreiben wenn er stark ist (oder extremverteilt).
	2♠	8-10 FV 2♠
	2NT	10-12 FL BAL
	3♣	(7)8-10 FL UNBAL 5+♣
	3♦	5-9 FL UNBAL 6+♦
	3♥	10-12 FL INVIT 6♥ (bessere♣)
	3♠	10-12 FV INVIT 3♥ (bessere♣)

Der Gegner reizt nach 1♥ - 1♠

E	G	A	G
1♥	(-)	1♠	(X)
-			
XX			
1SA			
2x			
2♠			

BAL 2-3 ♠'s
4er♠
BAL gute Hand
Natürlich NF
Gute Hand ohne passendes Gebot (

1♥	(-)	1♠	(2m)
X			
2♠			

T.O. (4er♠
Stark 4er♠ -> Modérateur

Weiterreizung nach 1♥ - 1NT (5er♠)

1♥	1NT	5+♠ 6+ FL
2♣,♦		nat. evtl. 3er wenn bal. (2-5-3-3) bis 16 FL
2♥		6er oder sehr gutes 5er
2♠		3+♠ bis 17 FV, danach Pegasus
2NT		bal. 17-19 FL
3♣,♦		nat. evtl. 3er (große Ausnahme) PF (Partieforcing)
3♥		6+♥ 17-19 FL
3♠		3+♠ 17-19 FV
3NT		Stehendes 6-7er♥ gute Eröffnungsstärke, to play
4♣,♦		Splinter

Romex-Modul aus Miranja (nur Anja nur noch nach Hebungen wen wir mind. 8 Trümpfe haben)

Romex Trials mod.

OF-Hebungen bzw. Hebegebote sind modifizierte Romex-Trials.
 Der Fit-Jump und (Mini)splinter sind vertauscht zum Original Romex Trial.
 Gereizt werden sie auch als direkte Hebung, nicht nur auf Rebid-Hebung.
 Auch wenn wir in der Gegenreizung sind, Bsp: (1F)-1♥-p-2♥-p-RX und
 auch wenn in Gegenreizung verzögert gehoben wurde,
 Bsp: (1♦)-1♥-p-1♠-p-2♠-p-RX.
 Die „Längen“-Hebungen sind als direkte Hebung Fitjumps, im Anschluss
 an Rebid-Hebung Help-Suit-Trials.

Fitjumps

Die FSJ-Farbe sollte entweder
 a) 3 von 5 Tops mit A oder K oder
 b) 2 von 3 Tops beinhalten.
 Fitjumps auf Partners OF-Gegenreizung können schlechter sein.

1♥-2♠

1♥	2♠		Bel. Single, mind. einl.
2NT	3♣		♣ Single, darauf CUE
	3♦		♦ Single, darauf CUE
	3♥		♥ Single, war nur einl.
	3♠		♠ Single, pf

NB.: Nach Festlegung des Singles ist Step 1 NICHT Assfrage, da die Range hier noch zu groß ist.

1♥	2♠		
3♣			Positiv vs jedem Single und eigenes ♣ Single oder Chicane (3♦: CCBW)
3♦			Positiv vs jedem Single und eigenes ♦ Single oder Chicane (3♥: CCBW)
3♥			Negativ vs jedem Single
3♠			Positiv vs jedem Single und eigenes ♠ Single (3NT: Serious, 4♣: CCBW)
4♣♦			Exclusion Keycard (3♣♦ ist schon SPL)

1♥-2NT

1♥	2NT		Fitjump ♠ oder bal., mind. Einl.
3♣			Positiv vs Fitjump oder beiden Varianten
3♦			Positiv gegenüber bal. (nicht unbedingt neg vs FSJ, kein Support in FSJ)
3♥			Negativ
3NT			Gibt es nicht
4♣♦			SPL

1♥	2NT		
3♣	3♦		CUE, war bal. pf
	3♥		War einl. bal.
	3♠		War Fitjump pf (wenn es dies war, dann muss das mit 3♣ gezeigt werden)
	3NT		Bal, Serious
	4♣		CUE, war bal. pf
	4♦		War bal. pf ohne gutes Gebot (wahrscheinlich ohne CUE ♦/♣)
	4♥		War Fitjump einladend

1♥	2NT		
3♦	3♥		War Fitjump ♠ einl.
	3♠		War Fitjump ♠ pf
		4♣	♣ CUE (sagt nichts über ♠ CUE)
	3NT		Serious, war gutes FG
	4♣♦		CUE, war bal. einl. oder Mini FG
	4♥		War bal einl., kein ♣♦ CUE

1♥	2♥		
2NT	3♦		
3♠			War Helpsuit ♠ pf
	4♣		♣ CUE (sagt nichts über ♠ CUE)

1♥ - 3♣

1♥	3♣		Fitjump ♣, mind. Einl
		3♦	CUE, Einladung angenommen, darauf 3♥ waiting, fragt z.B. nach ♠CUE

1♠ - 3♣

1♠	3♣		Fitjump ♣ oder bal., mind. einl.
3♦			Positiv vs Fitjump oder beiden Varianten
3♥			Positiv gegenüber bal. (nicht unbedingt neg vs FSJ, kein Support in FSJ)
3♠			Negativ

1♠	3♣		CUE, war bal. Pf
3♦	3♥		War einl. bal.
	3NT		Bal, Serious, kein ♥ CUE
	4♣		Fitjump ♣, pf
	4♦		CUE, war bal. Pf
	4♥		War bal. pf ohne gutes Gebot (war)
	4♠		War Fitjump ♣ einladend

Immer nach 1OF - 2OF⁺² und Step1 (pos vs FSJ or both) ist 4OF¹ das Notgebot

1♠	3♣		war Fitjump ♣ einladend
3♥	3♠		Bal, Serious, gutes FG
	3NT		Bal, Serious, gutes FG
	4♣		Fitjump ♣, pf
	4♦		CUE, war bal. einl. oder mini FG
	4♥		CUE, war bal. einl. oder mini FG
			(Achtung dies war nach Step2: nicht 4OF ¹ Notgebot)
	4♠		War bal. einl. oder mini FG ohne ♦♥ CUE

1♠	3♣		Bal, Serious
3♠	3NT		Fitjump ♣, pf
	4♣		CUE, war bal. pf
	4♦♥		To play, kann Bal oder FSJ ♣ gewesen sein
	4♠		

Competitives während Romex-Sequenz

1♥	p	2♠	X	
XX				Fragt
	p	3♣♦		♣/♦-Single
		3♥		♠-Single, einl. (N.B.: 3♥♠ bleibt erhalten, 2NT wird nicht für ♠-Single genutzt)
		3♠		♠-Single, pf nicht belegt
p				eigenes ♠-Single
2NT				
3♣♦				eigenes ♣/♦-Single
3♥				lehnt gegenüber jedem Single ab
1♥	p	2NT	X	
XX				Pos vs FSJ
	p	3♣♦		bal, CUE (war einl. oder FG)
		3♥		bal, einl
		3♠		FSJ ♠, pf
p				Pos vs bal
	p	3♣♦		bal, CUE (war einl. oder FG)
		3♥		FSJ, einl
		3♠		FSJ, pf
		XX		nicht belegt
		4♥		war bal einl. ohne ♣♦ CUE
3♣♦				Pos vs beiden, Q
3♥				Negativ
1♥	p	2♠	2NT/3UF	
X				Fragt
1♥	p	2NT	3UF	
X				Pos vs FSJ
	p	3♦		(wenn GF = 3♣) bal, Q
		3♥		bal, einl
		3♠		FSJ ♠, pf
p				Pos vs bal
	p	3♦		bal, Q
		3♥		FSJ, einl
		3♠		FSJ, pf
		X		nicht belegt (m.E. macht Erstrundenkontrolle mit bal Sinn)
3♥				Neg
3nF				Q, pos vs beidem
1♠	p	2NT	X	
XX				Fragt
	p	3m♥		Single
p				nicht belegt
3m♥				eigenes Single

1♠	p	3♣	X	
XX				Pos vs FSJ
	p	3♦♥		bal, Q
		3♠		bal, einl
		3NT		Serious, bal
		4♣		FSJ, pf
p				Pos vs bal
	p	3♦♥		bal, Q
		3♠		FSJ, einl
		3NT		Serious, bal
		4♣		FSJ, pf
		XX		nicht belegt
3♦♥				Pos vs beidem, Q
3♠				Neg

1♠	p	2NT	3♣	
X				Fragt
	p	3♦♥		Single
		3♠		♣-Single, einl
		4♣		♣-Single, pf

1♠	p	2NT	3♦	
X				Fragt
	P	3♥		Single
		3♠		♣- oder ♦-Single, einl
		4♣♦		♣/♦-Single, pf

1♠ (p) 2NT (3♣♦♥)
X fragt

Auf 4♣ ist 4♦ Assfrage (die Antwort Step 1 Chicane fällt weg, weil genau Single schon bekannt)

1♠	P	2NT	3♥	
X				Fragt
	P	3♠		bel. Single, einl
		4m♥		♣/♦/♥-Single, pf

1♠	p	2NT	3x	
p				nicht belegt (man muss fragen oder eigenes Single reizen oder mit 3♠ ablehnen)

1♠	p	3♣	3♦♥	
X				Pos vs FSJ
	p	3♠		bal, einl
		4♣		FSJ, pf
1♠	p	3♣	3♦♥	
p				Pos vs bal
		3♠		FSJ, einl

Wolff Sign – Off

1♥	1♠	
2NT	3♣	schwach, (gefolgt von 3 NT 3er ♥, choice of games) Partieforcing
	3x	
1♥	1NT	
2NT		siehe Oben
1♠	1NT	
2NT		siehe Oben

Eröffnung in 3.+4. Position und nach Info-Kontra des Gegners

1♥		XX	Evtl. gute Hand mit 3er Fit
	1♠		NAT, kein 3er ♥
	1NT		BAL / SemiBAL
	2♣		Nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♦		9-11, 3er ♥
	2♥		5-8, 3er ♥
	2♠		4er Anschluß bel. Kürze ⇒ 2NT fragt nach
	2NT	!!!	einladend, Fit - Bid 4er Anschluß mit ♠ - Werte (4er?)
	3♣, ♦		einladend, Fit - Bid, in der Regel 4er Anschluß, Werte in gereizter Farbe
	3♥		Preemptiv, 4 ⁺ er ♥
1♠	1NT		BAL / SemiBALt
	2♣		Nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♦		9-11, 3er ♠
	2♥		Nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♠		5-8, 3er ♠
	2NT	!!	einl. mit 4er ♠ und Kürze, 3♣ fragt nach Kürzen NAT 3♠ ist dann ♣ - Kürze ...
	3♣, ♦, ♥		Fit – Bid
	3♠		Preemptiv, 4 ⁺ er ♠

2NT Jacoby (nur Berthold)

1♥	2NT
3♣, 3♦, 3♠	
3♥	
3NT	
4♣, 4♦	
4♥	

PF, 4+♥

Kürze, nächstes Gebot: bedingte Chicane Assfrage

Keine Kürze, ca. 13-16

Keine Kürze, ab 17 (serious)

zweite Farbe (4+) mit 2 Topfiguren

Minimum

Bedingte CCBW:

1. Stufe: Chicane ; Nächster Step bedingte Assfrage

2. Stufe: Single, nicht Schlemm geeignet

Weiterer Stufen: Single, Schlemm geeignet, 4/1, 3/0,...

1♥	2NT
3♦	3♥
3♠	
3NT	
4♣	
4♦	
1♠	2NT
3♣	3♦
3♥	3♠
3SA	
4♣	

Bedingte Chicane Assfrage

Chicane

Single, kein SI

Single, SI, 4/1 Asse

Single, SI, 3/0 Ass

Chicane

Chicane, kein SI

Chicane, SI, 4/1 Asse

Nach einer Q bid Sequenz kann der Antworter mit 4 in Partners Kürze bedingte Chicane Assfrage stellen.

Trialbids Siehe auch Romex

Trialbids sind grundsätzlich Forum D Stil d.h. Verliererfarben mit genau einer Topfigur. Allerdings ist Mißbrauch gestattet: im Extremfall kann es auch mal ein kleines double sein oder aus taktischen Gründen eine gute Farbe (Ausnahme, Abweichung)

Als Prinzip gilt: ————— Der, der eine Einladung ausspricht darf aggressiv vorgehen.
 ————— Der, der eingeladen wird soll konservativ handeln.

Ein Trialbid wird normalerweise dazu abgeben um eine Partie zu erreichen. Allerdings kann der Trialbidder auch Schlemminteresse haben und durch das Trialbid etwas über die Schlemmeignung der Partnerhand erfahren, daher gibt es relativ Präzise Antworten (zumindest m Team) auf ein Trialbid.

Folgende Prinzipien gelten dabei:

1. Die Hebung des Trialbids und neue Farben auf der 4er Stufe versprechen Maximum und eine Kürze in der gereizten Farbe. Ist die Kürze nicht in der Trialfarbe hat man zusätzlich noch eine Kontrolle in der Trialfarbe. Ausnahme: die Hebung der anderen Oberfarbe ist natürlich und ein Spielvorschlag mit mindestens 4er Unterstützung.
2. Eine neue Farbe auf der 3er Stufe zeigt einen Wert in der genannten Farbe und Zweifel über die Eignung zur Partie (Minimum oder keine Trialunterstützung)
3. 3NT zeigt Maximum und ist ein Vorschlag zum Spielen (keine Schnappwerte, schlechte Trümpfe, etc.)
4. Der Sprung in die vereinbarte Trumpffarbe zeigt im Prinzip Werte in der Trialfarbe und ist für NT nicht geeignet. Im Paarturnier und wenn man nichts über die eigene Hand verraten möchte kann man mit allen geeigneten Händen Vollspiel ansagen, allerdings riskiert man in sehr seltenen Fällen einen Schlemm zu verpassen.
5. Die Hebung eines Trialbids in einer Oberfarbe verspricht eine Länge und ist ein Vorschlag zum Spielen.

1M	2M	
2♠		Trialbid, (eine Hebung auf 3♠ verspricht eine 4er Länge)
2NT		allgemeines Trialbid, Partner soll Werte zeigen oder Partie ansagen, auch 3 NT, mit verteilten Werten
3♣,♦		Trialbid
1M	2M	
2NT	3♣,♦, 0M	Werte
	3M	„Sub“ – Minimum
	3/4 0M, 4♣,♦	Maximum, Kürze
	3NT	Maximum, verteilte Werte
	4M	Maximum unbal.

1NT – Eröffnung

1NT verspricht gute 14 bis 17 F.

Weiterreizung siehe Extraskript

Gegereizung auf 1SA

Künstlich	X	Punkte forc. Bis 2 ♥
	2er Stufe	NAT NF
	2NT+	Rumpelssohl
Natürlich	2 ♣	T.O.
	2er X	System an, Kontra ersetzt Stayman
	3er X	T.O. (normalerweise xx ca. 5-8(9) F oder BAL FG)
	Farbe	T.O.
	3Q	NAT INV (invites Support)
	3Q	T.O. eher sehr UNBAL 2 Färber ect.
immer	4 ♣	Beide Oberfarben wenn sinnvoll
	4 ♥ ♠	Texas ♠/♣

Gegner kontriert Stayman

pass		Kein Stopper in ♣
	XX	Stayman fragt weiter nach Oberfarben
	2 ♦	NAT NF (i.e. 5 ♦ 4M, ~INF)
	2 ♥ ♠	NAT INF NF
	2NT	INF normalerweise Stopper
	Rest	Wie ohne Kontra
Gebote		Wie Ohne Kontra aber mit Stopper
XX		Sehr guter ♣-Halt (5er oder 3 Stiche in ♣)

1.1.1.1 Gegner kontriert Transfer

pass		Kein 3er Fit
	XX	Transfer
	2M	Zum spielen (sensible Haltung in Gegnerfarbe)
	Rest	Wie ohne Kontra
Gebote		Wie Ohne Kontra aber mit Stopper
XX		3er Fit aber ohne Stopper
		Partner kann passen mit 4M 5m (Gegnerfarbe)
	2M	Zum Spielen
	Rest	Wie ohne Kontra
		Aber Gegnerfarbe ist Transfer

2♣ Stark / Weak Two in ♦ nur noch Berthold siehe Extra skript

			<p>2♣ verspricht mind. 24-25 / 28-29 bal., ein Semiforcing in Oberfarbe (Einfärber) oder ein beliebiges Partieforcing oder ein W2 in ♦</p>
2♣	2♦		Relay
	2M		Natürlich mind. 5er Länge nicht forcierend aber konstruktiv
		3♣ 2/3oM	FG NAT
		3♦	W2♦
		3M	W2♦ mit Anschluss
	2NT		Mind. einl. Gegenüber W2 in ♦ ⇒ 3♣ MIN; 3♦ MAX mit 3erM; 3♥,♠ MAX 4oM; 3SA MAX
	3♣,♥,♠		Natürlich und forcierend
	3♦		
2♣	2♦		
3♥♠			legt Trumpffarbe fest und fordert zu Q-Bids auf. ein 2. Q bid des Antworters kann auch eine Dame sein
3NT			28-29 bal. danach Romex

Wir sind stark Regeln nach 2♣ - 2♦ / 2♥♠:

1. ~~Mit Fit wird gehoben~~
 - a. ~~Einfach Stark (positiv min 1K 8+F)~~
 - b. ~~Sprung schwach ohne Kürze (max 1K)~~
 - c. ~~Sprung neue Farbe SPL schwach (max 1K)~~
 - d. ~~Danach greift serious voidwood ect.~~
 - e. ~~Ablehnung und Sprung FIT (keine Kürze keinen K)~~
 - f. ~~Ablehnung und Ausbessern kein Fit (Double) schwach~~
2. ~~Ohne Fit~~
 - a. ~~Billigste neue Farbe ist Ablehnung (0-4(5))~~
 - b. ~~Neue m ist 4+ 5+F (ohne Fit oder sehr stark)~~
 - c. ~~Neue M ist 5+ 5+F (ohne Fit oder sehr stark)~~
3. ~~Folgend~~
 - a. ~~Farbwiederholung des ANT ist NAT und 6+ (5++)~~
 - b. ~~Neue Farbe des ANT ist Q mit Fit in letzter Farbe~~
 - c. ~~Ausbessern des ANT ist double ohne FIT in 2. Farbe~~
4. ~~Der Eröffner EÖ kann~~
 - a. ~~Natürlich eine 2. Farbe nennen 5+/4+~~
 - b. ~~Seine Farbe wiederholen 6+~~
 - c. ~~Heben 4+m 5+M normale Regeln 4m GKBW~~
 - d. ~~Splintern Neue Farbe im Sprung~~
5. ~~FiT gefunden~~
 - a. ~~Normale Regeln SPL GKBW Q POFA~~

Gegner reizt nach 2♣ gegen

2♣	X		Grundsätzlich gilt, dass ♦ Gebote kompetitiv gegenüber dem W2 in ♦ sind.
		pass	Vorschlag ♣ zu spielen mind. gutes 5er
		XX	Stark, hofft auf Strafkontra
		2/3x	Natürlich gute Farbe (♦ = kompetitiv mit ♦ Fit)
	2x	pass	
		X	Strafkontra
		2/3x	Nat. Konstruktiv
E	A	G	
2♣	2♥	X	
3♦			W2 ♦ und ♥ Kürze eher selten.

2♦ - Multi

2♦	2♥		Weak Two in ♥ oder ♠, oder 22-23 / 26-27 bal. paco (evtl. eigene ♥)
	2♠		längere ♥ (mind. 3er) als ♠ (evtl. eigene ♠)
	2NT		forc. fragt nach
	3♣	!!	nonforc. Natürlich
	3♦		forcing, mit schlechten Händen und langen ♦ wird gepaßt
	3♥		Paco
	3♠		einladend, natürlich
	3NT		to play
	4♣	!!	Partner soll in seine Farbe transferieren
	4♦	!!	Partner soll seine Farbe bieten
	4♥, ♠		to play
	4NT		BW (4 Asse)
2♦	2♠		
2NT			22-23 bal.
3♣		!!	Minimum ♥
3♦		!!	Midimum ♥
3♥		!!	Maximum ♥
			(Midimum heißt in der Regel : nicht MIN mit guter Farbe)
2♦	2NT		
3♣			Minimum, => 3♦ FG->M verdreht; => 3♥/♠ paco
3♦			Midimum mit ♥
3♥			Midimum mit ♠
3♠			Maximum mit ♥
3NT			Maximum mit ♠
4♣♦♥♠			5er, 22-23 bal. natürliche Weiterreizung, neue Farben sind echt oder Q-Bids, 4NT ist zum Spielen, (2NT war dann nicht ernst gemeint)
4NT			22-23 bal. ohne 5er Farbe, danach Baron und Transfers

Regeln:

Wenn man mit 2NT nachgefragt hat ist 4♣ immer natürlich und forcing, 4♦ ist immer CKCBW in der bekannten Oberfarbe des Partners

Möchte man selber ♣ spielen hat man 2 Möglichkeiten:

3♣ nonforcing oder über 2NT partieforcierend

Möchte man selber ♦ spielen hat man 2 Möglichkeiten:

Pass nonforcing oder über 3♦ direkt partieforcierend

Möchte man selber ♥ spielen hat man 3 Möglichkeiten:

man bietet 2♥ und über Partners 2♠ 3♥: schwach, oder

über Partners 2♠ 3♣: INVIT ♥ mit ♣-Werten; 3♦: INVIT ♥ mit ♦-Werten. Um 4♥ zu spielen muß man direkt 4♥ bieten. Schlemmeinladungen mit eigener ♥-Farbe starten auch mit 2♥ danach kann man ein Autosplinter (4erStufe nicht 4♠:-) abgeben oder einfach 4♥ bieten.

Möchte man selber ♠ spielen hat man 3 Möglichkeiten:

man bietet 2♠ und über Partners Antwort 3♠: schwach, oder direkt 3♠: einladend. Um 4♠ zu spielen muß man direkt 4♠ bieten. Schlemmeinladungen mit eigener ♠-Farbe starten auch mit 2♠ danach kann man ein Autosplinter (4erStufe nicht 4♥:-) abgeben oder einfach 4♠ bieten.

Hat der Partner über 2♥, 2♠, 2♣ geboten kann man ihn mit 2SA nach seiner Stärke fragen: 3♣ Mini, 3♦ Midi und 3♥ Maxi, 3♠ Super Maxi.

Gegner reizt nach 2♦

Reizt der Gegner 3M und unsere Farbe ist nicht bekannt, ist eine Kontra paco

Reizt der Gegner nach 2SA versuchen wir unsere Antwortstruktur zu erhalten (Kontra ersetzt Gegner Gebot)

Reizen wir nach Gegners Reizung ist 3♥ immer paco und 3♠ NAT.

2♦	X	XX	Sucht
		pass	Karo-Vorschlag
		2SA	INVIT+ mit Fit
	2♥♠	X	Paco, rest wie ohne Gegenreizung
	3♣	X	Strafe
		3♦	INVIT+ für Partners M
		3♥	PACO
		3♠	INVIT NAT
		4m	Wie ohne Gegenreizung
		4♥	NAT
		4♠	NAT
	3♦	X	INVIT+ für Partners M
		3♥+	Wie nach 3♣
	2SA	X	INVIT+ mit M-Fit Antworten wie nach 2SA
		3x	Natürlich (3♥Paco)
2♦	p	2SA	3♣ Pass ♥, X ♠ Min
			3♦ Pass Min, X Mid ♥
			3♥ Pass MIN ♠ oder ♥'s, X MID ♠'s, Reizen MAX ♠'s
			3♠ Pass MIN ♥ oder ♠'s, X MID ♥'s, Reizen MAX ♥'s

2♥/♠ Zweifärber mit Unterfarbe

2♥		Zweifärber 5+♥/4+Unterfarbe
	2♠	NF constr.
	2NT	forc. mind. einl.
	3♣	PACO
	3♦	NF
	3♥	preemptiv
	3♠	Einl. Eigene Farbe
	4♣♦	Splinter
	4♠	zum Spielen
	4NT	KCBW für ♥
2♠		Zweifärber mit 5+♠/4+ Unterfarbe
	3♥	NF Einladend
	4♥	Zum Spielen
2♥	2NT	
3♣		MIN mit ♣, 3♥ INVIT, 3♠ NAT F1 4♣ KCBW
3♦		MIN mit ♦, 3♥ INVIT, 3♠ NAT F1, 4♦ KCBW
3♠		MAX mit 5+♥/5+♣
3NT		MAX mit 5+♥/5+♦
3♥		MAX mit 5/4m -> 3♠ zeigt 5er♠ forcierend
	4♣	(bedingt) KCBW ♣ -> 4♦ sorry leider die ♦'s 4♠ fragt weiter
	4♦	(bedingt) KCBW ♦ -> 4♥ sorry leider die ♣'s
Nach bedingtem BW ist 4NT oder 4 (bekannte) M zum spielen		
2♠	2NT	
3♠		MAX mit 5+♠/5+♣
3NT		MAX mit 5+♠/5+♦
3♥		MAX mit 5/4m -> 3♠ zeigt 5er♥ !!!!!!!!
	4♣	(bedingt) KCBW ♣ -> 4♦ sorry leider die ♦'s 4♠ fragt weiter
	4♦	(bedingt) KCBW ♦ -> 4♥ sorry leider die ♣'s

Gegenreizung gegen 2♥/2♠

2♥/♠	X	pass	partieller Fit, evtl. stark dann Strafkontra
		XX	Fragt nach der besseren Unterfarbe
		2NT	Wie ohne Gegenreizung
		3m	To play
		4m	Paco
	3m	X	Paco

2NT - Eröffnung

Romex

Nach jeder Starken 2,3NT Ansage, die eine ausgeglichene Hand verspricht wird folgendes Schema gespielt:

2NT	3♣	Romexstayman, (⇒4♣,♦ = „Sharples“ CBW 4m Modul)
3♦		evtl. 4er♠ ⇒ 3♥ fragt nach ⇒ 3♠ = 3er♠ 3NT = 2er♠ Rest = 4er♠ mit Q-bid (Transfer) ⇒ 3♣ gefolgt von 4♣,♦ = „Sharples“ CBW 4m-Modul)
3♥		4er oder 5er ⇒ 3♠ fragt nach
3♠		5er
3NT		4/4 ♥/♠ ⇒ Transfer

Weitereizung nach Transfer

2NT	3♦,♥	Transfer, brechen mit 4er+ Anschluß in ein Q - Bid Mit Max und 3er Anschluß in 3NT Ausführen zeigt 2er Fit oder 3erFit mit MIN	
	3♠	Transfer auf ♣(Zweifärber mit Treff) oder auf 3 NT Der Eröffner bietet immer 3 NT	
	3NT	Transfer auf ♦(meist Zweifärber mit Treff), Eröffner muß 4♣ bieten	
2NT	3♠		
3NT	4♣	5/5 ♣+♦	
	4nf	zeigt einen 5/4 Zweifärber mit SI	
	4NT	Quantitativ mit 5+♣	
2NT	3NT	Transfer auf ♦ Der Eröffner bietet immer 4♣	
4♣	4nf	zeigt einen 5/4 Zweifärber SI (Forcing)	
	4♦	5/4 ♦+♣	
	4NT	Quantitativ mit 5+♦	
2NT	4♣	CBW ♥, 4♥ Ablehnung,	Nach der Ablehnung beantwortet man die Assfrage wenn man eine Schlemm forcierende Hand hat.
	4♦	CBW ♠, 4♠ Ablehnung,	
	4♥	CBW ♣, 4NT Ablehnung,	
	4♠	CBW ♦, 4NT Ablehnung,	
2NT	3♣	!! -> 4in oM SI M (4♠ CKBW) 4♥ CCKBW	

Schlemmkonventionen

RomanKeyCardBlackWood

Antworten auf KCBW

Stufe

- | | |
|----|--------------------------------------|
| 1. | 1/4 KeyCards |
| 2. | 0/3 |
| 3. | 2 ohne Trumpfdame |
| 4. | 2 mit Trumpfdame |
| 5. | 1/3 mit sinnvoller Chicane |
| 6. | 2 mit sinnvoller Chicane ohne TD |
| 7. | 2 mit sinnvoller Chicane mit TD ect. |

Weiterreizung nach KCBW - Antwort: SCANNING

- freie Gebot fragt nach TD (wenn nicht schon bekannt) und „rangierten Königen“
 - ⇒ 1. Stufe keine TD
 - ⇒ 2. Stufe TD, nicht niedrigster König
 - ⇒ 3. Stufe TD, niedrigster König, nicht 2. niedrigster König

Wenn Trumpf fest gelegt ist kann der Scanner auch durch Auslassen von Stufen nach speziellen Karten solange fragen, wie er nicht die Trumpffarbe bietet. (bei UFFit auch SA-Gebote).

Ein Gebot auf der 6erStufe ist nur dann Scan wenn nicht 2 Gebote ausgelassen wurden oder der Partner schon mind. einen König erfragt hat.

Chicane-Assfrage

Prinzipien: es wird prinzipiell keine Chicane Assfrage gespielt !

Hat der Partner Fit und eine Kürze direkt in einer nicht kompetitiven Situation gezeigt, ist das nächste Gebot Chicane Assfrage. Diese ist häufig bedingt.

Situationen:

- Nach einem direkten Splinter (1♣-3♥; 1♠-4♣; 1♥-3♠)
- Nach der Frage nach einer Kürze (1♠-2SA/3♣; 1♣-2♠/2SA-3♦)
- Wenn der Partner des Kürzereizenden die Kürze später „hebt“ (1♠-2SA/3♣-3♥/3SA-4♣)

3NT serious! geht dabei vor der Chicane Assfrage

Voidwood / Exclusion KeyCardBlackwood

Prinzipien (Nach Priorität geordnet):

Kein Voidwood ist:

- Eine Ansage von 4♥ oder 4♠ in der 1. Bietrunde.
- Eine Wiederholung eines Splintergebotes (auch wenn es dann in der Regel ein Chicane zeigt).

Voidwood ist :

- Jeder Doppelsprung wenn ein einfacher Sprung schon ein Splinter wäre
- Jeder unnötige Sprung auf die 5er Stufe

Bedingte Assfrage

Regel : Eine Assfrage ist immer dann bedingt, wenn sie unterhalb von 4♠ gestellt wird.

Jede nicht kompetitive Hebung in 4m oder ein 4m Wiedergebot der eigenen Unterfarbe im Sprung in einer Situation in der Schlemm noch "im Gespräch" sein kann ist eine bedingte Assfrage. Der Antworter überprüft seine Hand nach Schlemmeignung. Die erste Stufe der Antworten heißt dann meine Hand ist im bisherigen Kontext nicht Schlemm geeignet, alle weiteren Stufen beantworten die Assfrage nach dem normalen Schema. Bedingte Assfragen in anderen (ausgewiesenen) Situationen funktionieren nach dem gleichen Prinzip. Eine bedingte Assfrage kann nach negativer Antwort im Fit, in SA und in bekannten 5+er Farben abgebrochen werden. Farben, in denen allerdings kein Fit bekannt, ist gelten höchstens als Vorschlag. (5/2 Fit ect.)

KCBW nach Zweifärberreizungen (nur nach 2NT stark)

Prinzip:

Nach Zweifärberreizungen ist das 1. freie Gebot KCBW (6KC; evtl. bedingt).

Beim Scannen wird später die niedrige Dame zu erst gezeigt

Beispiel	?	=4♠	KCBW in ♦+♥ mit 6 KC aber 4. Stufe zeigt 2+♦ Dame
2NT 3♦	?	=4♥	to play nur Double oder MIN 3er
3♥ 4♦	?	=4NT	kein Fit
?	?	=5♣	Q-Bid
2NT 3♦			
3♥ 4♣			
4♦			KCBW (bedingt) 6 Asse aber 4. Stufe zeigt 2+♣ Dame
4♥			3er oder gutes Double ♥, (to Play, Vorschlag)
4♠			Q-bid
4NT			kein Fit, kein Interesse

Spezielle Assfragen

Nach Romexstayman

Wenn der 2SA-Eröffner mit Romexstayman nach einer OF gefragt wurde und ein OF-Länge gezeigt hat (3,4 oder5) ist das Reizen der anderen OF Assfrage (bedingt wenn 4♥ für ♠).

Bsp.:

2SA - 3♣ / 3♥ - 4♠

2SA - 3♣ / 3♥ - 3♠ / 3SA - 4♠

2SA - 3♣ / 3♠ - 4♥ Bedingt !

2SA - 3♣ / 3♦ - 3♥ - 3♠ / 4♥ Bedingt !

Nur in einer Transfer Situation gilt dies auch:

2SA - 3♦ / 3♥ - 4♠

Nach einem Transfer kann in ♠ keine Assfrage stellen, hier muss man den Schlemm mit 4♦ einleiten.

Nach Splinter

Nach einem Splinter Gebot werden Q-bids gereizt. Ein Wiederholen der Kürze verspricht ein Chicane (selten Single Ass). Wird das Single von Partner gehoben (direkt oder verspätet) ist das Assfrage mit normalen Stufenantworten (Chicane wird angehängt 5.+ Stufe)

Blackwood interventionen

Prinzipien

FR
(Fragende)

AW
(Antwortende)

- Pass des FR ⇒ SI aber Angst um Gegnerfarbe
 - AW kontriert ohne SI und antwortet mit SI (normales SCAN)
- Kontra des FR (Abschlussgebot kein SI)
- Gebot des FR (incl. XX) normales Fragegebot (XX 1. Stufe)
- Pass des AW ⇒ Im Kontext ungeeignete Hand
 - FR kontriert als Spielvorschlag
 - FR fragt mit nächstem freien Gebot weiter
- AUSNAHME: Direkte Blackwood-Intervention
 - Normales DOPI/ROPI
 - DEPO wenn die 3. Stufe auf die 6erstufe führt (2KC ohne TD)

Josephine/5NT Assfrage

Wenn der Partner nicht die Möglichkeit hatte oder genutzt hat, Assfrage zu stellen, ist 5 NT Assfrage. (normale BW Antwort)

Im Sprung ist 5SA Josephine.

Antworten: Vereinbarte Trumpffarbe = 0 Topfiguren
sonst in Stufen (1,2 .3)

Serious 3NT

Nach gefundenem OF – Fit ist 3NT immer ein seriöser Schlemmversuch, im Gegensatz dazu ist ein normales Q - bid nicht unbedingt ernst gemeint, sondern eine Art Pflicht - Q – Bid, wenn noch Schlemm möglich ist.

Ausnahme:

3 NT ist nicht serious = wenn von der Masse kein Schlemm möglich ist
(beide Partner sind limitiert)

Wenn 3NT nicht serious wäre, zeigt eine neue Farbe unterhalb von 3NT nur Werte für einen evtl. NT - Kontrakt. Wenn man dann allerdings noch ein Q - bid auf der 4er Stufe abgibt wird aus dem gezeigten Wert unterhalb von 3NT eine Kontrolle.

3 NT serious verneint immer ein ausgelassenes Q - bid (evtl. ♠). Wenn der Partner die ausgelassene Farbe auch nicht kontrolliert soll er den Endkontrakt ansagen.

Q –bids

Es werden italienische Q - bids gereizt d.h. 1. und 2. Kontrollen, ForumD-Stil (in der 1. Runde keine Kürze in Partners Farbe).

Frage nach Kontrolle in einer Farbe

Wird nach Kontrolle in einer Farbe gefragt, gilt Folgendes:

1. Stufe keine Kontrolle (xxx; Bxx+)
2. Stufe 3. Runden Kontrolle (xx; Dx+)
3. Stufe 2. Runden Kontrolle (x; K+)
4. Stufe 1. Runden Kontrolle (-; A+)

Das nächste freie Gebot fragt nach der Art der Kontrolle:

1. Stufe Verteilung (xx; x; -)
2. Stufe Figur (D; K; A;)
3. Stufe 2 Figuren (DB; KD; AK(D));

Die 4 NT - Eröffnung

4NT Die 4NT Eröffnung fragt nach platzierten Assen,:

4NT	5 ♣	kein Ass
	5 ♦ ♥ ♠ NT	♦ ♥ ♠ ♣ Ass
	6 ♣	2 schwarze Asse
	6 ♦	2 rote Asse
	6 ♥	2 bunte Asse

Sperransagen

3er – Stufe

Situationsangepasst, solide Farbe (Klassisch) bis totaler Schrott

3x	3,4y

forc. fragt nach Anschluß muss nicht nat. sein

⇒ heben = keine Kürze nicht NT -geeignet

⇒ nF = Splinter mit 3er oder Double Figur Anschluß

⇒ 4x = Single in y

⇒ 3NT = double y ohne Kürze NT -geeignet

3♦	3♥
3♠	
3NT	
4♣	
4♥	
4♦	

♥ - Fit mit ♠ - Kürze

Fit kann double sein !!

♥ - Double, keine Kürze SA geeignet

♥ - Fit mit ♣ - Kürze

♥ - Fit ohne Kürze

♥ - Kürze mit (guter) ♦ - Farbe

3x	4♣
3♣	4♦

Bedingt KCBW

Bedingt KCBW

3SA Gambling

3NT	
	4♣
	4♦
	4♥, ♠

In 4. Pos. ist 3 NT zum Spielen

Stehende 7er UF kein Seiten As/König

Pass or correct

fragt nach Kürze ⇒ 4NT = keine, 5UF = in andere UF

Sprünge: Chicane

to play

4er Stufe

4♥♠	

4NT KCBW

5nF fragt nach Kontrolle

Texas

4 ♣		8-9 Stiche ♥ Farbe muss nicht stehend sein
nach 4 ♦	4 ♦	bedingte KCBW
Analog	4NT	KCBW
	4 ♠, 5 ♦, ♣	Fragt nach Kontrolle
	Sprünge	Voidwood
	5 ♥	Allgemeiner Versuch

Competitive Reizungen

Prinzipien

Hebungen immer kompetitiv (LAW)

Neue Farben von gepasster Hand oder im Sprung sind Fit - bids d.h. normaler Weise 4er Anschluss und gute 4+ (Fitbids in Oberfarben versprechen in der Regel eine 5er Farbe, auf der 2er Stufe muss die Farbqualität dabei nicht so gut sein)

neg. X immer für OF bis in jede Höhe zeigt entweder 4er OF oder starke Hand

Tools

Reversed Lebensohl (Bad/Good)

?	?	
2NT	3♣	
pass		
3x		forc.
3Q		Stayman mit Stopper
?	?	
3♣		forc.
3x		schwach
3Q		Stayman ohne Stopper

Bad/Good / Scrambling / Rumpelsohl Situationen

Immer wenn der Partner geboten hat und der Gegner vor einem auf der 2er Stufe bietet. Nach einem negativen Kontra des Partners auf der 2er Stufe.

BG In diesen Situationen zeigt ein Kontra vom Eröffner in der Regel eine starke Sa Variante (Vorschlag zum Strafkontra).

Nicht in einer Scrambling-Situation.

RS 1SA - 2(♦♥♠) - ? / 2W2 - X - pass - ?

Eine Scrambling-Situation entsteht immer nach einem Info-Kontra des Partners wenn aus der Situation heraus klar ist das kein Vollspiel mehr erreicht werden kann.

SCR

- Beide Partner durch voriges passen limitiert
- „Scrambler“ hat schon 2 mal gepasst
- Gegner hat „viele“ Punkte versprochen

es gilt Genau dann, wenn entweder beide schon einmal gepasst haben, oder einer in einer BG RS Situation schon mal gepasst hat, führt ein T.O. oder R.O. Kontra zu einer SCR Situation.

Wurde der Eröffner durch ein T.O. Kontra zur Reizung gezwungen ist 2NT natürlich. **Neue Farben des Kontrieres sind dann nonforcing**

Ein 2NT SCR kann dazu benützt werden, eine Maximale Hand mit der entsprechenden OF zu zeigen

Rumpelsohl

Rumpelsohl wird nach Weak Two X oder nach eigener NT - Eröffnung, wenn der Gegner 2 \heartsuit , \spadesuit oder \clubsuit gereizt hat gereizt

Ist beim Gegner keine Farbe bekannt gilt die zuletzt gereizte Farbe als Gegnerfarbe, (Transfer - Q - bid=Stayman). Nach einem T.O. -X zeigt das Transfer - Q-Bid ?

2NT		
	3 \clubsuit	
		3x
		3Q
		3NT
3x		
3 \spadesuit		
3NT		

Puppet nach 3 \clubsuit

Pflichtgebot

schwach mit langer Farbe

\clubsuit ohne Stopper

\clubsuit mit Stopper

Transfer, mind. einl. Transfer in die Gegnerfarbe
: Staymanersatz

3NT ohne Stopper

3NT mit Stopper

Der Gegner stört

Neue Farben sind natürlich und nur auf der 1er Stufe forciierend

Neue Farben auf der 2erStufe sind nicht forciierend, versprechen aber ca. 8-11 FL

Einfache Sprünge sind „Fit-Bids“, sie versprechen einen ausreichenden Fit (entsprechend der Höhe in die man springt) in Partners Farbe und Werte/Länge und Werte in der genannten Farbe.

Hat man schon einmal gepasst sind alle neuen Farben ab der 3er Stufe Fitbids

Der Überruf in der Gegnerfarbe verspricht einen mind. 3er Fit und mind. einladende

Stärke. Ein Sprung-Q-bid ist ein Splinter wenn dies zum Vollspiel forciert. In den

anderen Fällen ist das Sprung-Q-Bid ein sogenannter Mixed-Raise

(gute Hebung mit vielen Verteilungspunkten und weniger Figurenpunkten)

Kontzra ist Negativ und verspricht die Anderen Farbe, (speziell die nicht gereizte

Oberfarbe oder eine starke (FG) Hand die anders nicht beschrieben werden kann

(kein Fit, keine auf der 1er Stufe bietbare Farbe)

nach Unterfarberöffnungen

1 ♣	(1 ♦)	2 ♣	♥+♠, 5+/(5)4+, 5-10
		2 ♦	♣ - Fit
		X	4/4 Oberfarben
1 ♣	(1 ♥)	2 ♣	♦, nonforcing
		2 ♦	forcing
1 ♣	(1 ♠)	2 ♣	♥, nonforcing
		2 ♥	Forcing
	(1NT)	2 ♣	♥+♠
		2 ♦	♦ +M
1 ♦	(1 ♥)	2 ♦	♣, forcing
		2 ♣	♣, nonforcing
1 ♦	(1 ♠)	2 ♦	♥, nonforcing
	(1NT)	2 ♦	♥+♠
		2 ♣	♣ +M
	(2 ♣)	2 ♦	♥ oder ♠ 5-9
Daraus folgt, dass ein Kontra immer beide Restfarben verspricht!			
1m	(X)	2NT	Nicht einladendes T.O. für die Unterfarben, die Längen hängt von Partners versprochener m-Länge ab.

Gegner reizt 1NT

1m	(1NT)	2m	♥ + ♠
		2om	om+OF
		2M	nat.
1M	(1NT)	2M	nat.
		2m	m + oM

Nach Oberfarberöffnungen

1♥	(X)	1♠	nat.
		1NT	nat. (double ♥) 6-10
		2♦	7-10, ♥ - Fit konstruktiv, 3er
		2♥	4-7, 3er ♥
		2♠	Beliebiger Mini SPL, 4er ♥
		2NT	Fitjump in ♠
		3m	Fitjump

1♥	(2♣)	2♥	norm. schwache Hebung 3er Länge oder Low ODR
		2NT	Bad/Good (evtl. Limitraise)
		3♣	Mixedraise 4 Trümpfe oder besser (kein Limitraise)
		x	T.O. evtl. gute 3 Trümpfe Hebung
		3♥	Preemptiv 4 Trümpfe

1♠	(X)	1NT	nat. (double ♠) 6-10
		2♦	♠ - Fit konstruktiv, 3er (7-10)
		2NT	Beliebiger Mini SPL, 4er ♠
		2♠	3er ♠ (4-7)

1♥	(2♣)	2♥	norm. schwache Hebung 3er Länge oder Low ODR
		2NT	Bad/Good (evtl. Limitraise)
		3♣	Mixed raise, 4 Trümpfe oder besser
		x	T.O. evtl. gute 3 Trümpfe Hebung
		3♥	Preemptiv 4 Trümpfe

1♥	(1♠)	1NT	nat- 7-11 mit Stopper
		2♣♦	NF 8-11
		2♥	3er Hebung 3-9
		2♠	Mixed raise oder besser
		2SA	NAT
		3♣♦	FitJump
		3♥	4er Hebung, Preemptiv
		3♠	Splinter
		4♣♦	Fitjump

1♦	(1♥)	1♠	Nat 5er F1
		2♥	Karo Fit mind. einl. keine 4er+ M (Frage nach Stopper)
		2♠	weak Jump
		2SA	NAT
		3♣	FJ
		3♦	Pree
		3♥	Sprinter
		3♠	FJ
		4♣♦	Pree FJ

Wir kontrieren negativ

1x	(1y)	x	negativ
1z			Kein 4er z, kein Stopper in y
2z			4er z, keine Extrastärke

Weiterreizung nach Sprüngen

G	W	G	W	Dies gilt nach allen Sprüngen auf die 2er Stufe, die eine lange Farbe zeigen!
1x	2(x+n)			Wenn Einfärber
			2(x+n+1)	!!! Fragt nach Kürzen, (natürlich, NT ersetzt Fragefarbe)
			2(x+n+2)	!!! Ogust (MIN FQ MINF MAX F MAX FQ (MAX Q = 2TF)
			3x	Wenn frei : "mixed raise" (zu gut für schwache Hebung)
			neue Farben	!!! forcing, natürlich, evtl. Semi - natürlich, Partner soll seine Hand beschreiben, Werte zeigen, etc..

Info-X Forum D Stil

Auf alle Erstsagen (1er, 2er, 3er und 4er Stufe) außer NT - Gebote werden Info - Kontras mit Tendenz für die Oberfarben gespielt.

(1♣)	X	(-)	2♣	1. ab 11 F 2. 4/4 OF 8-10 AUTOFORCING ⇒ Kontrierer muß mit starker Hand nicht springen
			2♥	8-10 4er
			3♥	8-10 5er
(1♥)	-	(-)	X	8-12 oder 17+, oder bal. 15-18/22+
			2♣	T.O. 13-16 passbar
			1NT	10-14
			2♥	Zweifärber beliebig 5/5 13-16
			2NT	19-21 ⇒ Romex
(1♣)	-	(-)	1♦	T.O. 13-16

Equal Level Conversion

(1♥)	X	(-)	2♣	Nach einem Info - X zeigt ein Ausbessern auf die niedrigere Restfarbe keine Extrastärke sondern nur einen Zweifärber 5+/4 mit 5er in der gereizten Farbe. Dies gilt auch bei Informationskontras auf höherer Stufe
(-)	2♦			

NT – Gebote

(1x)	1NT			Polnisch s.u.
(1x)	-	(-)	1NT	10-14 bal. mit Stopper ⇒ System an
			2NT	19-21 bal. danach Romex wie nach 2 NT Eröffnung

Der polnische Ohne

Die direkte Gegenreizung von 1SA verspricht eine 4er Oberfarbe und eine 5er Unterfarbe in Abhängigkeit von der gereizten Farbe des Eröffners.

(1m)	1NT	(-)	2m	Fragt nach M verspricht keine Stärke => 2om = MIN, 2M nicht MIN
			2om	Zum Spielen
			2M	Eigene Farbe NF
			2NT	F1 evtl. eigen Farbe FG
				3♣ = MIN ♥ 3♦ = MIN ♠ 3M = MAX Nat
			3m	Frage nach Stopper
			3om	PREE
			3M	Eigene Farbe (8Stiche)
		(X)	pass	Interesse an ♠
			XX	Interesse an ♥
			2m M	Eigene Farbe
			2om	Zum Spielen
		(2/3x)	X	T.O. , Neue Farbe Natürlich, om competitiv
(1M)	1NT	(-)	2♣	Paco
			2♦	Eigene Farbe NF
			2oM	Zum Spielen
			2M	F1 => 2SA MAX mit Stopper (M=♥) 2♠ MIN, 3m MAX (M=♠) 3m MIN, 3♥ MAX mit ♣, 3♣ MAX mit ♦
			2NT	NAT INVIT
			3oM	PREE
			3m	Eigene Farbe INVIT NF
		(X)	XX	sucht m
			2m	NAT
				sonst wie ohne Kontra
		(2/3x)	X	T.O. Neue Farbe NAT,

Q - bids und Zweifärber

(1x)	2x	Zweifärber stark oder schwach mit maximal vielen Oberfarben
	2NT	Zweifärber stark oder schwach mit den niedrigsten Restfarben
	3x	stehende Farbe ca. 8 Stiche, fragt nach Stopper
(1x)	- (-) 2x	beliebiger Zweifärber ca. 13-16
(3M)	4m	forcing: nonleaping Michaels (Zweifärber mit m+oM)
(4x)	4NT	Zweifärber
(4♠)	x	Punkte, bal.
	4NT	T.O. evtl. Zweifärber
Modifikation :		
(3m)	4♦	Beide Oberfarben
	4♣	om + M -> 4♦ fragt nach M ; 4M ist Nat zum spielen

gegen WeakTwo

(2x)	X	T.O. => Rumpelsohl
	2NT	15-18 bal. => Romex
	3x	Stopperfrage
	4m	Leaping Michaels (Zweifärber mit ~5m + ~5oM)
(2x)	- (-) X	T.O.
		2NT 12-15 bal. => Romex

gegen Sperransagen

Die unten Aufgeführten Vereinbarungen gelten auch wenn der Gegner „langsam“ gesperrt hat (1,2 ♥-3 ♥)

(3 ♥♠)	X
	4 ♣
	4 ♦

T.O.

♣ + oM

♦ + oM

(3 ♣♦)	X
	4 ♣
	4 ♦
	3NT

T.O.

om+ M 4 ♦ fragt; 4M ist zum Spielen

♥ + ♠

nat.

(3x)	3NT
------	-----

!!!

Bal. ⇒ 4 ♣ fragt NT - typ
4x = Power Ohne 20+

4,5y = Stiche Ohne y stehend..
4NT = Stretch - Ohne -19

⇒ 4 ♦, ♥ Transfer : ♥, ♠

⇒ 4 ♠, NT Transfer: ♣, ♦

Transfer auf Gegnerfarbe = SI in om / oM

(3M)	4M
	4NT

♣ + ♦

BW

(3x)	4NT
------	-----

BW (4 Asse)

(4 ♣)	X
	4 ♥, ♠
	4NT

T.O.-X

nat.

Zweifärber

(4 ♦)	4 ♥, ♠
	4NT
	x

nat.

Zweifärber

T.O.-X

(4 ♥)	4 ♠
	4NT
	x

nat.

Zweifärber

T.O.-X

(4 ♠)	4NT
	x

!!

T.O., evtl. Zweifärber

bal. (Punkte außerhalb von ♠)

gegen Multi

in unklaren Situationen ist 3 ♦ forciert und künstlich, Oberfarben sind in der Regel natürlich

Haben wir eine Oberfarbe natürlich geboten gilt das bieten der anderen Oberfarbe zunächst als künstlich. Wird diese Farbe ein zweites mal geboten (Wiederholung oder Hebung) ist dies dann natürlich gemeint.

- x 12-15 balanced. Falls der Antwortende 2OF reizt, ist Kontra Strafe (mind. einladend) ab 2SA Rumpelsohl mit der Oberfarbe (oder nach pass ♦) als Gegnerfarbe.
- 2 OF natürlich
- 2SA 15-18, natürlich (Stayman, Transfer, 3 ♠ Transfer auf ♣, 4er-Stufe natürlich mit ♦. Nach Stayman ist neue UF nat. und balanced, nach Zweifärbern ist freies Gebot R6KCB ohne Damen.)
- 3 UF natürlich
- 3 OF natürlich, stark
- 4 ♣ (relativ) schwacher Unterfarbzweifärber
- 4 ♦ starker Unterfarbzweifärber

nach (2 ♦) - pass - (2 ♥) - ?

- pass mit ♥ (Partner kontriert in der Regel wieder auf)
- X Take-Out für ♠ (mit Rumpelsohl)
- 2 ♠ natürlich, unbalanced
- 2SA 15-18, natürlich (Weiterreizung siehe oben)
- 3 ♥ Frage nach Stopper mit stehender UF
- 4 ♣, 4 ♦ starker Zweifärber mit ♠ und jeweiliger UF

nach (2 ♦) - pass - (2 ♥) - pass - (pass) - ?
oder (2 ♦) - pass - (2 ♥) - pass - (2 ♠) - ?

- x Take-Out mit Rumpelsohl
- 2SA beide UF, schwach
- Cuebid Frage nach Stopper mit stehender UF
- 4 ♣, 4 ♦ starker Zweifärber mit anderer OF und jeweiliger UF

nach (2 ♦) - pass - (2 ♥) - pass - (2 ♠) - pass - (pass) - ?

- x Take-Out mit Rumpelsohl
- 2SA beide UF, schwach
- 3 ♠ Frage nach Stopper mit stehender UF
- 4 ♣, 4 ♦ starker Zweifärber mit ♥ und jeweiliger UF

Gegen 2 ♦, 2 ♥ Flannery oder Precision-Dreifärber

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand, danach Rumpelsohl
- 2 ♥ auf Flannery: Take-Out (♥-Kürze), 12-16
auf Precision: natürlich, gute Farbe
- 2 ♠ natürlich, gute Farbe
- 2SA beide UF, konstruktiv
- 3 ♣, 3 ♦ natürlich

gegen spezielle Ansagen**Dreifärber**

(2x)	X	bal. 15+ ⇒ Rumpelsohl sehr konstruktiver Zweifärber ⇒ Partner reizt 3+er Farben to play
	2NT	
	3NT	

gegen 2x beliebige Sperransage

(2x)	X	bal. 15+ ⇒ Rumpelsohl oder (x= die Q - bid - Farbe) konstruktiver Zweifärber nat. 6+er konstruktiv aber nonforc. T.O.
	2NT	
(2x)	3x	

gegen 2♣ Precision

(2♣)	X	T.O. evtl. bal. 19+ ⇒ equal level Conversion Bespr. Multi : weak in OF; konstruktiv(14-18) mit ♦ (Rebid 2NT) Zweifärber ♦+4+M (Rebid 3♣)=♦+♥; 3♦=♦+♠ konstruktiv 15-18 bal., danach Romex Zweifärber ♥+♠
	2♦	
	2♥, ♠	
	2NT	
	3♣	

⇒ 2NT - 3♣/♦ = ♥/♠, 3♥/♠ = ♦+♥/♠, 3NT ♦ (mit Stopper)

gegen 2NT Zweifärber

(2NT)	X	Unterfarben Abschußinteresse mindestens in einer Farbe F1
	3♣	T.O. mit längeren ♥
	3♦	T.O. mit längeren ♠
	3♥, ♠	Einfärber konstruktiv
	pass	⇒ später X = Strafkontra Unterfarben oder Oberfarben oder nur Oberfarben analog

gegen 2NT Einfärber Unterfarbe

(2NT)	X	bal. 15+ ⇒ Romex, danach Kontra Vorschlag mit Extras nat. konstruktiv T.O. Kontra ⇒ später X = T.O. später 3♦ = nat. konstruktiv
	3♣	
	3♦	
	pass	

Gegen 2♣ stark oder Weak-Two in ♦

x	ab 15 balanced, darauf 2♦ Stayman
2♦	Konstruktives Take-Out gegen ♦
2♥, 2♠	natürlich, konstruktiv
2SA	beliebiger Zweifärber, schwach
3F	natürlich, schwach

Gegen 2♣, 2♦ stark

Natürliche Gegenreizungen (Bluffs möglich), 2SA zeigt beliebigen Zweifärber.

Gegen 2♦ beide Oberfarben oder starker SA

x	12-15 balanced oder stark
2♥, 2♠	natürlich, gute Farbe
2SA	15-18 balanced (ROMEX-Stayman und Transfers, aber ♠ für ♦ und ♥ für ♣)
3UF	natürlich, konstruktiv

Pass dann Kontra ist Take-Out für die Unterfarben. ↗ Nach genauer Absprache

Gegen 2♥ Weak-Two in ♠ oder ♥ + UF

pass	ggf. gute Hand mit ♥
x	12-15 balanced oder sehr starke Hand, danach Rumpelsohl mit ♥ als Gegnerfarbe, falls 3. Hand passt
2♠	natürlich, gute Farbe
2SA	15-18 balanced (Weiterreizung siehe Multi)
3♣, 3♦	natürlich

Gegen 2♥, 2♠ Semiforcing

Hier zeigt 2SA beide Unterfarben und Kontra zeigt einen Zweifärber mit der anderen Oberfarbe und einer Unterfarbe. Sonstige Gebote sind natürlich, wobei höhere SA-Gebote und höhere Cuebids ebenfalls (offensivere) Zweifärber zeigen.

Gegen 2♥, 2♠ Weak-Two oder Tartan

in 2. und 4. Position:	
x	Take-Out mit Rumpelsohl
2SA	15-18 balanced (weiter wie nach 2SA-Gegenreizung)
Farben	natürlich, gute Eröffnung
Cuebid	Stopperfrage mit stehender UF
4 UF	guter Zweifärber mit der anderen OF

Gegen 2♠, 2SA Einfärber in UF oder beliebiger Einfärber

pass	ggf. gute Hand mit ♦
x	ab 15 balanced oder sehr starke Hand (ab 17) Hierauf Rumpelsohl mit ♠ als „Gegnerfarbe“ (nach 2♠ x pass pass 3X T/O-Kontras von beiden Seiten)
2SA	starker Zweifärber: ♥ + UF
3♣	natürlich, gute Eröffnung
3♦	Take-Out (beide OF), 12-16
3♥, 3♠	natürlich, gute Eröffnung
4♣, 4♦	starker Zweifärber: ♠ + UF

Spätere Kontras sind Take-Out, wenn man zuvor gepasst hat.

Gegen 2♠ Zweifärber in UF

- x 12-15 balanced oder stark (Rumpelsohl mit ♦ als Gegnerfarbe)
- 2SA 15-18 balanced (ROMEX-Stayman, Transfers)
- 3♣ Take-Out (beide OF) 12-16
- 3♦ Take-Out (beide OF) ab 17
- 3♥, 3♠ natürlich, gute Eröffnung
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber in OF mit längeren ♥/♠.

Gegen 2SA stark balanced

DONT wie gegen starken SA

Gegen 2SA oder 3♣ Zweifärber in UF

(Gilt auch, wenn beide Oberfarben dabei sein können.)

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
- 3♣ Take-Out (beide OF bessere ♥)
- 3♦ auf 2SA: Take-Out (beide OF bessere ♠)
auf 3♣: Take-Out (ca. 12-18)
- 3♥, 3♠ natürlich, gute Eröffnung
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber in OF mit längeren ♥/♠.

Gegen 2SA Zweifärber in OF

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
- 3♣, 3♦ natürlich, gute Eröffnung
- 3♥, 3♠ Stopperfrage
- 4♣, 4♦ Zweifärber in UF bis 16 / ab 17

Gegen 3♦ Preempt in einer OF

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
- 3♥, 3♠ natürlich, gute Eröffnung
- 4♣, 4♦ natürlich, gute Eröffnung
- pass und dann 4♣, 4♦ Non-leaping Michaels

Gegen Verdi-Sperransagen

- pass späteres Kontra: Vorschlagskontra (bis 14)
- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
- Gegnerfarbe Take-Out
- 3SA Stich-SA

Gegen 3SA gambling oder durchbrochene UF

- x balanced, stark (Weiterreizung wie nach 2SA über Multi)
- 4♣, 4♦ T/O für die Oberfarben mit besseren ♣/♦
- 4♥, 4♠ natürlich

Gegen Sperransagen auf 4er-Stufe

Kontras auf 4♣, 4♦ und 4♥ sind Take-Out. Kontra auf 4♠ zeigt eher Werte, d.h. dahinter kann sich sowohl eine gute balanced Hand verbergen als auch ein echtes Take-Out. 4SA zeigt auf jeden Fall einen Zweifärber.

Gegen 4♣, 4♦ Texas

Pass und dann Kontra zeigt eine gute Balanced-Hand. Kontra ist Take-Out gegen die gezeigte Farbe und verspricht etwa Eröffnungsstärke. Gezeigte Gegnerfarbe ist ein guter Zweifärber mit der anderen Oberfarbe und 4SA zeigt einen guten Zweifärber mit beiden UF.

gegen 1♣ Precision

(1♣)	X	♥+♠, konstruktive
	1x	natürlich
	1NT	♥+♣ oder ♠+♦
	2x	nat. oder höherer Zweifärber
	2NT	♥+♣ oder ♦+♠

Gegenreizung auf NT -Eröffnungen

nach 1NT schwach

(Untergrenze <14) Multi Landy

Berthold immer Multilandy mit :Kontra bei starkem SA = 5m/4M

(1NT)		Schwach maximal 15 F ⇒ konstruktive Gegenreizungen
	X	Penalty, siehe unten
	2♣	♥+♠, danach fragt 2♦ nach der längeren OF
	2♦	eine lange Oberfarbe, wie nach 2♦ Multi,
	2♥	♥+ Unterfarbe, 2NT forcing und mind. einl. 3♣ sucht die UF
	2♠	♠+ Unterfarbe, 2NT forcing und mind. einl. 3♣ sucht die UF
	2NT	Unterfarben
	3m	nat. konstruktiv (11-15)

nach 1NT stark

(Untergrenze >13 F) D.O.N.T.(aber auch nach Blue Club 12-17)

(1NT)		Stark mind 14F, destruktive Gegenreizung
	X	Einfärber
	2♣	♣ + 2. Farbe (bei ♠ meist nur 4er)
	2♦	♦ + M (bei ♠ meist nur 4er)
	2♥	♥+♠
	2♠	5er♠ + Unterfarbe
	2NT	Unterfarben

Wir kontrieren 1NT

(1NT)

X

Ein Kontra auf 1 NT ist ein Strafkontra solange der NT schwach ist, dabei sind 14-16 oder 15-16 schon starke NT-Eröffnungen.

ein Strafkontra auf 1NT forciert bis 2♦, drüber hinaus ist nur 2NT forcierend alle anderen Reizungen sind entweder schwach oder maximal einladend.

In einer forcierenden Situation sind Kontras negativ.

(Nach 2♣/♦)

Andere Kontras nach 1NT wenn unsere Seite die Punktmajorität hat sind Strafvorschläge.

Dies gilt in der obengenannten Situation und in allen ähnlichen Situationen.

nach 2NT stark

Dont, wie nach 1NT stark

nach 3NT schwach (Gambling oder Preempt)

(3NT)

X

Stark, „semi“ bal.

4♣

♥+♠ mit besseren ♣, forcing

4♦

♥+♠ mit besseren ♦, forcing

4♥

zum Spielen

4♠

zum Spielen

4NT

BW

mit 4er Oberfarbe(n) muß man erst kontrieren und dann evtl. 4 Oberfarbe bieten, man hat dann keinen guten Einfärber, sondern lässt dem Partner die Wahl zu anderen Vollspielen.

1 NT Gegenreizung

1NT Kontra

1NT	(X)	Pass	1. schwache Hand ohne 5er Farbe 2. schwache Hand mit 5er ♥/♠ und mind 3er UF 3. Partieforc. mit ausgeglichener Verteilung Partner muss XX bieten wenn er keine 5er Farbe zu reizen hat. Ein späteres Kontra oder 2NT zeigt die Partieforcierende bal. Hand.
		XX	1. einl. bal. (Anja – Michael XX zu Spielen!!) 2. Partieforcung unbal. ⇒ Q - bid oder aus Strafkontra rauslaufen
		2x	nat. oder Kock - WernerXX Aktion (2/3 - Färber)
		2NT	guter Zweifärber (5/5, Preemptiv)
		Sprünge	preemptiv

dies gilt auf alle 1NT - Reizungen die eine ausgeglichene Hand versprechen und der Gegener möglicherweise die Punktmajorität besitzt

Der 1NT -Eröffner kann wenn möglich mit XX eine 5er Farbe zeigen.

Kontras

Support X,XX

Wenn der Gegner in der Sandwich - Position zwischenreizt zeigt ein Kontra oder Rekontra einen 3er Anschluß in Partners OF solange diese noch auf der zweier Stufe zu bieten ist und der gegner uns kein Gebot in der anderen OF „geklaubt hat“. Ansonsten T.O. für die OF oder Strafkontra.

Bsp.: 1♣ (-) 1♥ (1♠) /X = Support
 1♣ (-) 1♥ (2♦) /X = T.O. für ♠
 (Anja – Michael support)
 1♣ (1♦) 1♠ (2♦) /X = Support
 1♣ (-) 1♦ (1♠/♥)/X = Support (kein Pflichtgebot)

(Partner kann kein 4er ♠ haben, daß er nicht selber noch bieten will, sonst hätte er auch für beide Oberfarben kontrieren können)

Nicht Angriffs-X

Wenn der Gegner eine unserer 5er - oder Fit - Farbe Q - biddet zeigt passe Ausspielinteresse während Kontra dieses verneint.

Nur auf 3er oder höherer Stufe

Lightner-X

Neben den üblichen Lightner - Schlemm - Kontras ist ein Kontra auch dann lead directing wenn man vorher eine Sperransage gemacht hat, oder den Gegner in einer 9+Karten Fit Partie kontriert ohne daß unsere Seite vorher geboten hat.

Blackwood-X

Kontra auf 4NT Blackwood ist:

- * Blackwood, wenn unsere Seite in der konstruktiven Reizung ist
- * ein Verteidigungsvorschlag in einer unserer Farben
- * ein Verteidigungsvorschlag in zwei nicht gereizten Farben wenn wir nicht gereizt haben
- * eine Ausspielmarke in der niedrigsten ungereizten Farbe falls der Partner am Ausspiel ist und eine Verteidigung nicht sinnvoll erscheint.

Splinter-X

Wenn ein Kontra auf ein Splinter nicht sinnvollerweise ein Verteidigungsvorschlag sein kann (Gefahrenlage, schon gepasst), verlangt das Kontra das Ausspiel in der ungereizten oder niedrigsten ungereizten Farbe.

3 NT-X

nach 1NT - 3NT verlangt das Kontra unsere kürzeste Farbe; wurde Stayman gereizt und nicht kontriert verlangt das Kontra \spadesuit - Angriff, sofern der Eröffner eine OF geboten hat.

Hat unsere Seite eine Farbe geboten verlangt das Kontra, entgegen üblicher Praxis, einen ungewöhnlichen Angriff, also nicht die gereizte Farbe.

Hat unsere Seite zwei Farben geboten soll der Ausspielende seine eigene Farbe angreifen oder die niedrigere des Partners

andere Kontras

Andere Kontras sind Strafkontras wenn man hinter der vermeintlichen Trumpflänge sitzt und der Gegner sich nicht gehoben hat. Hat der Gegner sich gehoben oder sitzt man vor der Länge, sind solche Kontras maximal ein Vorschlag zum Strafkontra und versprechen keine Trumpflänge oder Werte.

In allen nicht eindeutigen Situationen ist ein Kontra ein T.O. Kontra. Speziell auf der 2er oder 3er Stufe ist ein Kontra meist ein T.O. - Kontra. (Auch 1NT 3♥)x

Wenn der Gegner sich gehoben hat und der Partner schon eine Farbe gereizt hat, zeigt ein Kontra Werte in den Restfarben und eine Hand die ungeeignet zum Heben ist.

Beispiel:

(2♠)	3♥	(4♠)	X
------	----	------	---

Markierung und Gegenspiel

Grundsätzlich wird niedrig/hoch markiert

Aber: in den 1. 4 Stichen wird in der Regel Lavinthal markiert, wenn für den Partner nicht eine Positiv/Negativ - oder Längen- Marke wichtiger ist (im Ausspiel Obvious Shift !! **(Anja)**)

Wenn für den Ausspieler bekannt , daß der Partner eine Länge 5+ Karten besitzt ist das zugeben einer mittleren Karte eine Positive (come on) Marke während eine kleine bzw. hohe Karte eine Lavinthalmarke ist.

Im nachfolgenden Spiel wird in der Regel Attitude und wenn die Länge wichtig ist 3./5. gespielt.

Abweichung in SA:

Im SA Kontrakt wird im nächstmöglichen Stich in Gegnersfarbe „Smith-Peter“ markiert. Dabei zeigt von beiden Seiten eine kleine Karte (im Rahmen des Möglichen) Interesse am weiterspielen der ausgespielten Farbe. Eine hohe Karte zeigt, dass einem ein Wechsel nicht unlieb wäre, bzw. dass in der ausgespielten Farbe keine zusätzlichen Werte vorhanden sind **(Berthold)**

Ausspiele (siehe Konventionskarte)

Im Farbkontrakt wird strikt 3./5. (klein vom Double, hoch von Xxx angegriffen **Anja**).

Von einer 6er - Länge mit Figur wird die 4. angegriffen und die 6. nachgespielt.

Figurenausspiele:

Das Ausspielen einer Figur verspricht die darunterliegende.

Der Partner soll auf den ausgespielten König deblockieren oder die Länge zeigen (im NT)

Inhaltsverzeichnis

UNTERFARB – ERÖFFNUNGEN	4
Konventionen nach 1♣ - Eröffnung	4
Walsh (handtyp first)	4
Two-way Checkback	5
Gegner reizt nach 1NT rebid	7
Spezielle Situationen	7
Wolff – signoff	10
Weiterreizung nach Sprüngen	11
Invertierte Hebung (nicht nach Gegenreizung)	11
Weiterreizung nach Reversreizung	11
Pegasus	13
Änderungen nach 1♦ - Eröffnung	14
Konventionen nach 1♦	15
„Canape“ nach 1♦	15
3.+4. FARBE FORCING	16
OBERFARB – ERÖFFNUNG (HEBUNGEN NUR BERTHOLD)	17
Konventionen nach 1♥ - Eröffnung	18
1♠ - Forcing	18
(Baus)BART nur Berthold	19
Der Gegner reizt nach 1♥ - 1♠	20
Weiterreizung nach 1♥ - 1NT (5er ♠)	20
Romex-Modul aus Miranja (nur Anja)	21
Competitives während Romex-Sequenz	23
Wolff Sign – Off	25
Eröffnung in 3.+4. Position und nach Info-Kontra des Gegners	25
2NT Jacoby (nur Berthold)	26
Trialbids Siehe auch Romex	27
1NT – ERÖFFNUNG	28
Gegereizung auf 1SA	28
2♣ STARK / WEAK TWO IN ♦	29
Wir sind stark Regeln nach 2♣ – 2♦ / 2♥ ♠ :	30
Gegner reizt nach 2♣ gegen	30
2♦ - MULTI	31
Regeln:	32
Gegner reizt nach 2♦	32
2♥/♠ ZWEIFÄRBER MIT UNTERFARBE	33
Gegenreizung gegen 2♥/2♠	34
2NT - ERÖFFNUNG	35
Romex	35
Weiterreizung nach Transfer	35
SCHLEMMKONVENTIONEN	36

RomanKeyCardBlackWood	36
Antworten auf KCBW	36
Weiterreizung nach KCBW - Antwort: SCANNING	36
Chicane-Assfrage	36
Voidwood / Exclusion KeyCardBlackwood	37
Bedingte Assfrage	37
KCBW nach Zweifärberreizungen (nur nach 2NT stark)	37
Spezielle Assfragen	37
Blackwood interventionen	38
Josephine/5NT Assfrage	38
Serious 3NT	39
Q –bids	39
Frage nach Kontrolle in einer Farbe	39
Die 4 NT - Eröffnung	39
SPERRANSAGEN	40
3er – Stufe	40
3SA Gambling	40
4er Stufe	40
Texas	41
COMPETITIVE REIZUNGEN	42
Tools	42
Reversed Lebensohl (Bad/Good)	42
Bad/Good / Scrambling / Rumpelsohl Situationen	42
Rumpelsohl	43
Der Gegner stört	43
nach Unterfarberöffnungen	44
Gegner reizt 1NT	45
Nach Oberfarberöffnungen	45
Wir kontrieren negativ	46
Info-X Forum D Stil	47
Equal Level Conversion	47
NT – Gebote	47
Der polnische Ohne	48
Q - bids und Zweifärber	49
gegen WeakTwo	49
gegen Sperransagen	50
gegen Multi	51
Gegen 2♦, 2♥ Flannery oder Precision-Dreifärber	51
gegen spezielle Ansagen	52
Dreifärber	52
gegen 2x beliebige Sperransage	52
gegen 2♣ Precision	52
gegen 2NT Zweifärber	52
gegen 2NT Einfärber Unterfarbe	52
Gegen 2♣ stark oder Weak-Two in ♦	53
Gegen 2♣, 2♦ stark	53
Gegen 2♦ beide Oberfarben oder starker SA	53
Gegen 2♥ Weak-Two in ♠ oder ♥ + UF	53
Gegen 2♥, 2♠ Semiforcing	53
Gegen 2♥, 2♠ Weak-Two oder Tartan	53
Gegen 2♠, 2SA Einfärber in UF oder beliebiger Einfärber	53
Gegen 2♠ Zweifärber in UF	54
Gegen 2SA stark balanced	54
Gegen 2SA oder 3♣ Zweifärber in UF	54
Gegen 2SA Zweifärber in OF	54
Gegen 3♦ Preempt in einer OF	54
Gegen Verdi-Sperransagen	54
Gegen 3SA gambling oder durchbrochene UF	54

Gegen Sperransagen auf 4er-Stufe	54
Gegen 4♣, 4♦ Texas	55
gegen 1♣ Precision	55
Gegenreizung auf NT -Eröffnungen	55
nach 1NT schwach	55
nach 1NT stark	55
Wir kontrieren 1NT	56
nach 2NT stark	56
nach 3NT schwach (Gambling oder Preeempt)	56
1 NT Gegenreizung	57
1NT Kontra	57
Kontras	57
Support X,XX	57
Nicht Angriffs-X	57
Lightner-X	57
Blackwood-X	58
Splinter-X	58
3 NT -X	58
andere Kontras	58
MARKIERUNG UND GEGENSPIEL	59
NOTIZEN UND ÄNDERUNGEN	60
INHALTSVERZEICHNIS	64