

System Niko – Björn

Stand: 19.08.21 11:40:00

Print: 20.08.21 01:08:00

1. ERÖFFNUNGEN ✓	3
2. ABSPRACHEN ✓	3
3. AUF 1♣ / 1♦ ✓	4
Nach 1SA-Rebid folgt 2WCB:	4
Nach Kontra:	5
Nach Gegenreizung von (1♦) oder (1♥):	5
Nach Q-Bid-Gegenreizung 1UF (2UF):	6
4. AUF 1♥ / 1♠ ✓	7
Gazilli Light (nur nach 1OF – 1SA):	7
Von gepasster Hand:	7
Nach Kontra:	8
Nach Gegenreizung ohne Sprung:	8
5. AUF 1SA (15-17) ✓	10
Verdrehte Fits nach Transfer und neuer Unterfarbe	10
Nach Stayman	11
Nach Kontra:	11
Nach Gegenreizung:	12
Gegner kontriert Transfer	13
6. GENERELLE VEREINBARUNGEN ✓	14
Der Gegner reizt 1SA natürlich	14
7. 2♣ ERÖFFNUNG ✓	16
Nach Kontra:	17
Nach Gegenreizung:	17

Nach 3T/K hinter den 2SA-GF-Relay:	18
8. 2♦ ERÖFFNUNG ✓	19
Nach Kontra:	20
Nach Gegenreizung:	20
Nach Gegenreizung auf das 2SA-Relay:	21
9. 2♥/♠ ERÖFFNUNG ✓	22
Nach Kontra:	22
Nach Gegenreizung:	22
Nach Gegenreizung auf das 2SA-Relay:	23
10. AUF 2SA (DIREKT ODER INDIREKT) ✓	24
11. ALLGEMEINES	27
Assfrage und Schlemmreizungen ✓	27
Gegenreizung ✓	27
Sprung-Gegenreizungen	30
Gegenreizungen im Sandwich	30
Gegenreizungen in 4.Hand	30
Informationskontra	30
Michaels Cuebid	30
Multi Landy gegen 1SA	30
Equal Level Conversion	30
12. GEGENSPIEL ✓	31
Ausspiele:	31
Markierung:	31
13. VERSCHIEDENES	32
14. JACOBY-JUNIOREN-VARIANTE ✓	33

1. Eröffnungen ✓

- 1♣ kann Double sein (nur bei 4-4-3-2 mit SA-Rebid)
- 1♦ mind. 4er
- 1♥ mind. 5er
- 1♠ mind. 5er
- 1SA 15-17
5er OF ist regelmäßig enthalten
- 2♣ a) 5-10 beide OF (5+4+)
b) beliebiges Partieföring
- 2♦ a) 5-10 Weak Two ♥ oder Weak Two ♠
b) beliebiges Semiföring
c) SA 22-23
- 2♥ 5-10 ♥+UF (ab 54 auch in Gefahr)
- 2♠ 5-10 ♠+UF (ab 54 auch in Gefahr)
- 2SA SA 20-21

2. Absprachen ✓

Mit PA ist der Partner des Eröffners (auf unserer Seite) gemeint. Ist in Nikos Systemen meist mit R (Responder) abgekürzt.

Wenn Punktranges angegeben sind, sind normalerweise FP gemeint. Selbstverständlich darf man Hände mit zusätzlichen FL aufwerten, aber nur wenn der Partner die Zusatz-FL nicht sowieso schon kennt (z.B. bei w2 soll man 5-10 FP haben und nicht etwa 3-8 FP + 2 FL durch die 6er-Länge). Man sollte immer im Hinterkopf haben, dass der Partner sich FP vorstellt bei uns, wenn er den Endkontrakt sucht.

Nach gefundenem OF-Fit werden Hebungen in FV angegeben.

Nach gefundenem UF-Fit werden nur PREs in FV angegeben, ansonsten immer noch FP.

In SI-Situationen soll NIE der SA-Eröffner fragen und IMMER eine mind. semi-forc. Eröffnung fragen.

3. Auf 1♣ / 1♦ ✓

Walsh, auch nach 1♣ -1♥ (1♠=unbal, 1SA=bal und kann 4er Pik sein)

1♣	1♦	nat. im Walsh-Stil oder 6-7 ohne 4er OF
	1OF	nat. im Walsh-Stil
	1SA	8-10
	2♣	Inv. Minors ab (10) 11 FP (forcing bis 2SA/3♣)
	2F	Stopper (verspricht keine Zusatzwerte)
	2SA/3♣	passbar
	2SA/3♣	Min., passbar
	3♦/♥/♠	Splinter
	2♦	5er ♠ 4er ♥ 6-8 (oder 5er ♠ 5er ♥ 5-7 FP)
	2SA	Zusatzwerte, einladend zu 3SA
	3♣	to play
	3OF	nat., einladend
2OF		6er-Farbe 5-8 FP
	3♣	to play
	1 Step	fragt nach Kürze (→ NGF)
	2 Steps (außer 3♣)	Ogust (Min/Min/Max/Max (4.Step entfällt nach 3♦))
	2SA	nat.
	3♣	Inv. Minors ca. 6-8 FP (mit 9 improvisieren)
	3F	Splinter
	3SA	nat., ca. 12-15 FP
1♦		tendenziell wie nach 1♣
	1SA	6-10 FP
	2♣	FG (Revers vom EÖ zeigt trotzdem Extrastärke)
	2♥	5er ♠ 4er ♥ 6-8 FP (oder 5er ♠ 5er ♥ 5-7 FP)
	3♣	6er+ ♣, einladend passbar

Nach 1SA-Rebid folgt 2WCB:

B.a.W. gilt das Folgende auch von gepasster Hand, egal wie sinnlos das sein sollte.

2♣		Puppet zu 2♦ (to play 2♦ oder bel. einl. Hand)
	2♦	2OF (Wdh.) nat. 5+OF, einl., passbar
		2SA NF, Versuch den Kontrakt zu verbessern
		3OF Re-invite
		3 any MAX ohne OF-Fit
		3SA MAX mit 3er-Fit, Choice of Games
	2aOF	5er OF 4er aOF einl., passbar
	2SA	nat., passbar mit Fit in EÖ-Farbe
2♦		GF beliebig
	HIER FOLGT NOCH WAS N: im Zweifel NAT und ökonomisch	
2OF		schwach (2♣ nach 1♥ = einl. mit exakt 44 in OFen)
2SA		einl. ohne 5er-OF und ohne Fit in EÖ-Farbe
3♣		to play

Nach Kontra:

Nahezu alle Gebote ab 2eöF+1 behalten ihre Bedeutung

Ausnahmen: 2SA = mind. einl. Hebung
3eöUF = pre ca. 3-6 FV (identisch nach X und Gegenreizung)

Die Gebote bis 2eöF werden in TRFs verwandelt, beginnend mit XX endend mit 2eöF

1♣ (X) XX wie 1♦-Antwort auf 1♣ ohne (X)
1♦ wie 1♥-Antwort auf 1♣ ohne (X)
1♥ wie 1♠-Antwort auf 1♣ ohne (X)

Bei den TRFs auf 1er-Stufe zeigt das Ausführen des TRFs exakt 3er Länge

1♠ TRF nach 1SA ODER beide UFe 6-9 FP (→ 2♣)

Man kann auch 1♠ bieten, wenn man die Stärke für 2/3SA hat und gerne möchte, dass EÖ zum AS wird. Nach 1OF-Eröffnung (s.u.) kommt hinzu, dass man gar kein natürliches 2SA-Gebot hat, dies also der einzige Weg ist die Hand zu beschreiben.

Die falsche Anmerkung mit dem natürlichen 2SA-Gebot korrigiert.

1SA TRF nach ♣, mind. 5er ♣ ab 8 FP.

2♣ mind. 5er ♣ 4-7 FP.

1♦ (X) im Grunde analog zu 1♣ (X), aber

1♠ ist immer TRF nach 1SA (bzw. 2SA/3SA)

1SA TRF nach ♣ ab (6)7 FP

2♣/♦ Karo-Hebung ab 8 / 4-7 FP

Nach Gegenreizung von (1♦) oder (1♥):

Vergleichbar zu WR nach (X).

Nach 1♣ (1♦) behalten alle Gebote ab 2eöF+1 ihre Bedeutung.

Nach 1UF (1♥) behalten alle Gebote ab 2♠ ihre Bedeutung.

Nach 1♣ (1♦) werden die Gebote bis incl. 1SA in TRFs verwandelt, beginnend mit X.

Alles analog zu 1♣ (X), wobei die TRFs in eine neue Farbe auf 2er-Stufe etwas konstruktiver sind als nach Kontra. Theoretisch ab ca. 8 FP.

Nach 1UF (1♥) werden die Gebote von X bis incl. 2♣ in TRFs verwandelt.

Alles analog zu 1UF (X). Auch hier TRF in nF auf 2er-Stufe ab ca. 8 FP.

1UF (1♥) 2♦ Karos 4-7 FP, je nach Eröffnung Fit oder eigene Farbe.
2♥ Frage nach Stopper, mind. einladend.

Nach Q-Bid-Gegenreizung 1UF (2UF):

- | | | | |
|----|----------|------|--|
| 1♣ | (2♣=♥+♠) | X | Punkte F2N (→ 3.Kontra-Prinzip) |
| | | 2♦ | NAT NF |
| | | 2♥ | ♣+♦, ab ca. (8-9)10 FP. |
| | | 2♠ | TRF nach ♣, ab ca. (8-9)10 FP. |
| | | | „any gestrichen“, weil das ja quasi überall gilt. Man reizt etwas und der Partner erwartet eine bestimmte Stärke dafür. Wer meint von der vorgesehenen Stärke abweichen zu müssen, kann das natürlich immer tun. |
| | | 2SA | NAT NF |
| | | 3♣ | TRF nach ♦, ab ca. (8-9)10 FP (aber siehe 3♦) |
| | | 3♦ | NAT INV 6er+ ♦ mit guter Farbe (>= HHxxxx) |
| | | | |
| 1♣ | (2♣=♠+?) | X | Punkte F2N (→ 3.Kontra-Prinzip) |
| | | 2♦ | NAT NF |
| | | 2♥ | NAT NF |
| | | 2♠ | TRF nach ♣, ab ca. (8-9)10 FP. |
| | | 2SA | NAT NF |
| | | 3♣ | TRF nach ♦, ab ca. (8-9)10 FP. |
| | | 3♦ | TRF nach ♥, ab ca. (8-9)10 FP. |
| | | 3♥ | unklar, bei Marnian steht da „??“. In den meisten Situationen, in denen 2x=NAT NF ist, ist 3x dann NAT GF, insofern würde ich das hier dann auch so interpretieren. Vermutlich sehr ♥-orientiert. |
| | | 3♠ | FnS |
| | | | |
| 1♣ | (2♣=NAT) | X | TO |
| | | 2♦ | TRF nach ♥, ab ca. (7)8 FP |
| | | 2♥ | TRF nach ♠, ab ca. (7)8 FP |
| | | 2♠ | TRF nach ♦, ab ca. (8-9)10 FP |
| | | 2SA | NAT NF |
| | | 3♣ | 5+5+ OFen |
| | | 3♦♥♠ | PRE |
| | | | |
| 1♦ | (2♦=♥+♠) | | wie nach 1♣ (2♣=♥+♠ s.o.) |
| | aber | 3♦ | Hebung in 2♦ (ca. 6-9 FP) |
| | | | |
| 1♦ | (2♦=♠+?) | | wie nach 1♣ (2♣=♠+? s.o.) |
| | aber | 3♦ | Hebung in 2♦ (ca. 6-9 FP) |
| | | 3♥ | NAT GF |

4. Auf 1♥ / 1♠ ✓

1OF	1♠		nat. (danach b.a.W. KEIN Gazilli)
	1SA		semi-forcing, ca. 6-11 FP
		→ Gazilli (s.u.)	
	2/1		GF, mit. BAL Händen wird immer 2♣ geboten
	2♣	2♦	waiting bid
		2OF	6er-Farbe
		2aOF	5+OF 4+aOF (Revers zeigt Zusatzstärke)
		2SA	12-14 ODER 18-19
		3SA	exakt 14 FP mit 533 2er in 2/1 Farbe
	2♦/2♥		GF 5er+ ♦/♥
		2OF	kann 5er sein („Catch-all-Gebot“)
		Rest wie nach 2♣	
	2♠(nach 1♥)		6er-Farbe 5-8 FP
		1/2 Steps = Frage nach Kürze/Ogust (s.o. 1UF – 2OF)	
	2SA		Jacoby (Variante steht am Ende des Skripts. B.a.W. die Junioren-Variante angepasst, weil wir auf 1♥ - 2SA statt 2♠ bieten).
	3♣		10-11 FV mit 3er/4er-Fit
		3♦	fragt nach 3er/4er-Trumpf
		3OF	3er-Trumpf
		3♥/SA	4er-Trumpf
	3♦		7-9 FV 4er-Fit
	3OF		4-6 FV 4er-Fit
	3♥ (nach 1♠)		NAT 6er(+) INV
	4UF/♥		Splinter (10-13 FV)

Gazilli Light (nur nach 1OF – 1SA):

2♣		6er-OF 11-15 FP oder bel. Hand ab 17
	2♦	bel. Hand ab 8 FP (GF außer EÖ bietet jetzt 2OF)
	Any	nat., aber <8 FP.
2OF		5er-OF mit 4+♣ 11-16 FP
2any		nat. <17 FP (außer Revers)

Von gepasster Hand:

Alle Gebote ab 2eöF+1 behalten ihre Bedeutung (d.h. u.A. keine Fitjumps)

2♣	Drury mit Fit
	2eöOF und 2♥ nach 1♠ sind NF

Nach Kontra:

Alle Gebote ab 2eöF+1 behalten ihre Bedeutung (d.h. u.A. keine Fitjumps)

Die Gebote bis 2eöF werden in TRFs verwandelt, beginnend mit XX endend mit 2eöF

1♥	(X)	XX	wie 1♠-Antwort auf 1♥ ohne (X)
		1♠	TRF nach 1SA ODER beide UFeN 6-9 FP (→ 2♣)
			WR wie nach 1♣ (X) 1♠ (s.o.)
		1SA	mind. 5er ♣ ab ca. (6)7 FP.
		2♣	mind. 5er ♦ ab ca. (6)7 FP.
		2♦	♥-Hebung ab 8 (meist 8-10 FV mit 3er ♥)
		2♥	♥-Hebung 4-7 FV (3er-♥ oder ungeeignet für pre)
1♠	(X)	XX	TRF nach 1SA ODER beide UFeN 6-9 FP (→ 2♣) s.o.
			Rest analog zu 1♥ (X)

Auch hier zeigt das Ausführen des TRFs auf 1er-Stufe exakt 3er ♠ (Diskussion s.o.)

Nach Gegenreizung ohne Sprung:

1♥	(1♠)	X	TRF nach 1SA ODER beide UFeN 6-9 FP (→ 2♣)
		1SA/2♣/♦/♥	wie nach 1♥ (X), der TRF nach ♣/♦ ist etwas stärker (ab 8 FP)
		2♠	♥-Hebung INV (sollte mit 4er ♥ sein)
		2SA	GF Jacoby
		3♣/♦	NAT INV
		3♥	MX Raise (4er ♥ ca. 7-9(10) FV)
1♥	(2♣)	X	TO
		2♦	♥-Hebung ab 8 (meist 8-10 FV mit 3er ♥)
		2♥	♥-Hebung 4-7 FV (3er-♥ oder ungeeignet für pre)
		2♠	NAT NF
		2SA	GF Jacoby
		3♣	TRF nach ♦, ab ca. (8-9)10 FP
		3♦	♥-Hebung INV (sollte mit 4er ♥ sein)
		3♥	MX Raise (4er ♥ ca. 7-9(10) FV)
		3♠	NAT GF
1♠	(2♣)		im Prinzip identisch zu 1♥ (2♣)
	aber	2♦	TRF nach ♥, ab ca. (7)8 FP
		3♦	TRF nach ♥, 6+ ab ca.(9)10 FP
1♥	(2♦)	X	TO (beinhaltet definitiv 4er+ ♠)
			Späteres 3♣ vom PA ist GF 4er ♠ 5er+ ♣
		2♥	♥-Hebung ca. 5-9 FV (bei 7-9 FV meist nur 3er ♥)
		2♠	NAT NF
		2SA	GF Jacoby
		3♣	NAT GF
		3♦	♥-Hebung INV (3er/4er ♥)
		3♥	MX Raise (4er ♥ ca. 7-9(10))
		3♠	NAT GF 6er(+)
1♠	(2♦)		identisch zu 1♥ (2♦)

1♥ (2♠) und 1♠ (2♥) sowie die Q-Bids 1♥ (2♥) und 1♠ (2♠) werden nahezu identisch behandelt. Im Großen und Ganzen sehr ähnlich wie 1UF (2F im Sprung). Es gibt bietraumbedingt kleine Unterschiede:

Die Hebung in 2OF kann nur nach 1♠ (2♥) bequem mit 2♠ gezeigt werden. In den 3 anderen Situationen zeigt 3OF die eigentliche Hebung in 2OF.

Das MX-Raise wird immer via OF-Q-Bid gezeigt. Nach 1♥ (2♠) KEIN MX-Raise möglich.

2SA/3♣/3♦ sind schwedisches Rubensohl, 3♦ also immer die INV+ Hebung.

Die 4-7 Hebung hat man nur nach 1♠ (2♥) zur Verfügung (→ 3♠).

Die 3♠-Q-Bids (nach 1♥ (2♠) und 1♥ (2♥) sind GF-Hebungen).

1♥	(2♠)	X	TO (Antwort vom EÖ mit Good/Bad-2SA)
		2SA/3♣	TRF nach ♣/♦, ab ca. 9(10) Pkt.
		3♦	♥-Hebung INV (3er/4er ♥)
		3♥	Hebung in 2♥
		3♠	GF Hebung
1♠	(2♥)	X	TO (Antwort vom EÖ mit Good/Bad-2SA)
		2♠	Hebung in 2♠
		2SA/3♣	TRF nach ♣/♦, ab ca. 9(10) Pkt.
		3♦	♠-Hebung INV (3er/4er ♠)
		3♥	MX-Raise
		3♠	♠-Hebung, ca. 4-7 mit 4er ♠
1♥	(2♥)	X	TO (Antwort vom EÖ mit Good/Bad-2SA)
		2♠	MX-Raise
		2SA/3♣	TRF nach ♣/♦, ab ca. 9(10) Pkt.
		3♦	♥-Hebung INV (3er/4er ♥)
		3♥	Hebung in 2♥
		3♠	GF Hebung
1♠	(2♠)	X	TO (Antwort vom EÖ mit Good/Bad-2SA)
		2SA/3♣	TRF nach ♣/♦, ab ca. 9(10) Pkt.
		3♦	♠-Hebung INV (3er/4er ♠)
		3♥	MX-Raise
		3♠	Hebung in 2♠

5. Auf 1SA (15-17) ✓

2♣		Stayman (auch any bal. INV)
2♦		Transfer ♥ (→ 2SA/3♥=4er-♥ MAX/MIN (mit Re-TRF)) 2♦ - 2♥ - 2♠ = 5/5 schwach einladend
2♥		Transfer ♠ (→ 2SA/3♠=4er-♠ MAX/MIN (mit Re-TRF)) 2♥ - 2♠ - 3♥ = 5/5 stark einladend
2♠		TRF nach ♣ (→ 2SA/3♣ = kein guter / guter Anschluss) schwach to play
	2SA	3♣
		3x
		4♣
	3♣	3♦+
		wie nach 2SA-Antwort
2SA		TRF nach ♦ (→ 3♣/♦ = kein guter / guter Anschluss)
	weiter wie nach 2♠=TRF nach ♣ (s.o.)	
	aber	4♣
		4♦
		Kürze
		CBW
3♣		Muppet Stayman (identisch zu 2SA 3♣)
3♦		5+♣ 5+♦ GF
3OF		Single mit 3er aOF und 5/4 in UFe GF oder SI. 4UF ist forcing von beiden Seiten.
4♣	5/5 OFen to play oder „schlemmforcing“ (→ KCBW oder Excl. BW)	
4♦/♥	Transfer auf ♥/♠ to play oder „schlemmforcing“ (→ KCBW oder Excl. BW)	

Verdrehte Fits nach Transfer und neuer Unterfarbe

	1SA	
2♥	2♠	
3♣	3♠	♣-Fit
	4♣	♠-Fit, aber MAX, mit MIN springt man in 4♠
	3♦/♥	kein Fit, aber Loch in der vierten Farbe bzw. generelle Zweifel, falls nur noch eine Farbe frei ist
	3SA	kein Fit
	4♠	♠-Fit, aber MIN (sonst 4♣)

Nach Stayman

2♣	2♦	2♥	5♥ 4♠ einladend
		2♠	5♠ einladend (leichter eher unbal. als 2♥ + 2SA)
		3OF	Smolen (4er OF + 5er aOF)
	2♥/♠		nur diese OF, wenn 5er dann MIN
		2♠	5♠ einladend (wie oben)
		3aOF	Fit in ♥/♠ mit SI
		4nF	Splinter
	2SA		4/4 OFen MIN
		3♦/♥	Transfer
		3♠	♠-Fit SI mit SPL (→ 3SA fragt)
		4UF	♥-Fit SI mit SPL
		4OF	to play
		4SA	quantitativ ohne Fit
	3♣		4/4 OFen mit MAX
		weiter wie nach 2SA	
	3OF		5er-OF, MAX
		3♠	5er ♠, vermutlich kein ♥-Fit (war ursprünglich INV mit 5er ♠)
		4x	Q-Bid für OF

Nach Kontra:

1SA (X=Pkt.)	2F	NAT NF
	2SA+ ⚠	Rubensohl (gute Hand, ungeeignet für XX oder Pass)
	XX	stark → F2N (→ 3.Kontra-Prinzip)
1SA (X=kstl.)	XX	stark (meist bal.) (→ 3.Kontra-Prinzip)
	Rest	sys-on

Nach Gegenreizung:

(2♣ = beide OFen)	X	Interesse an Straf-X (es gilt das 3-Kontra-Prinzip) Wird ggf. beantwortet wie Stayman ansonsten Sys-on (incl. TRF in OFen)
(2♣)	→	Sys-on, Kontra ersetzt Stayman
Wenn 2♦/♥/♠ diese und eine weitere verspricht gilt das als natürliches Gebot (2♦/♥/♠ = kstl.)		
	Pass	→ nachfolgende Kontras TO
	X	Punkte (→ 3.Kontra-Prinzip)
	2OF	NAT NF (auch wenn Gegner beide OFen gezeigt hat)
	2SA	Lebensohl (fast approach denies stopper)
	3♣	3nF - unter FeiFa = NAT NF - Q-Bid = NAT NF (weil es keine echte Farbe ist) - über der FeiFa = NAT INV
		3SA to play (Unterschied zu direkt 3SA unklar)
	3nF	- unter der FeiFa = NAT INV - Q-Bid = NAT INV (weil es keine echte Farbe ist) - über der FeiFa = NAT GF
	3SA	to play Stoppersituation unklar, weil FeiFa ggf. unklar
(2♦/♥/♠ = nat.)		
	Pass	Strafkontra zwar möglich, aber EÖ wird oft passen
	X	Negativ
	2OF	NAT NF (auch wenn Gegner mit 2♦/♥ beide OFen gezeigt hat)
	2SA	Lebensohl (meist wie gg. kstl. Gebote) → Abweichungen:
	3♣	3nF - Q-Bid = GF 5er aOF mit Stopper
		3SA to play mit Stopper
	3nF	- Q-Bid = GF 5er aOF ohne Stopper
	3SA	Spielvorschlag ohne Stopper
(2SA = UFen)		
	X	Punkte (→ 3.Kontra-Prinzip)
	3♣	Muppet-Stayman
	3♦/♥	TRF
(3x)	X	Negativ
(3♣)	3♦/3♥/3♠	TRF nach ♥/♠/♦
	4♣	5+5+ OFen
	4♦/4♥	TRF nach ♥/♠
(3♦)	3OF	NAT GF
	4♣	5+5+ OFen
	4♦/4♥/4♠	TRF nach ♥/♠/♣
(3♥)	3♠	NAT GF
	4♣	TRF nach ♦
	4♦	5+5+ UFen
	4♥/4♠	TRF nach ♠/♣
(3♠)	4♣/4♦	TRF nach ♦/♥
	4♥	5+5+ UFen
	4♠	TRF nach ♣

Gegner kontriert Stayman

2♣ (X)	Pass	kein Stopper (kann mal Ax(x) sein, damit Partner spielt)
	XX	Spielvorschlag, sehr gutes 4er ♣ oder gutes 5er ♣
	Rest	Sys-on mit Stopper in ♣
2♣ (X) p (p)	XX	Staymanwiederholung (komplett sys-on !) Zunächst mal nicht Deine Variante, die den AS steuern soll.

Diese Mechanik übernehmen wir immer, wenn der Gegner ein kstl. Gebot von uns kontriert.

Dazu sollen gehören 3.Farbe forc / 4.Farbe forc./ 2WCB / Relay-Sequenz-Fragen(!)(z.B. nach 2F-Eröffnung oder in Scanning-Sequenzen)

Nicht dazu gehören TRFs (da verneint man Fit bzw. right-sided mit Fit) / Bergen / Relay-Sequenz-Antworten (es ergibt wenig Sinn, dass der Fragende jetzt auf einmal „zeigt“). Wenn Du möchtest könnten wir hier aber eine Frage nach Stopper einbauen. Z.B. Pass fragt nach Stopper, XX NAT, weiterreizen sys-on, Stopper interessiert den Fragenden nicht)

Beide Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Gegner kontriert Transfer

TRF (X)	Pass	kein Fit (→ XX=TRF-Wiederholung)
	XX	Fit, spiel Du
	1 Step	Fit, ich spiele (zeigt zu schützende Figur in FeiFa)
	Rest	sys-on

Das System wird auch in allen anderen TRF-Situationen gespielt. M.E. funktioniert das sogar bei den TRFs auf 1er-Stufe, die nur 4er-Farben zeigen.

6. Generelle Vereinbarungen ✓

Der Gegner reizt 1SA natürlich

Kontra ist ab 10 Pkt. (→ 3.Kontra-Prinzip)

1x (1SA) X ab 10 Pkt. (→ 3.Kontra-Prinzip)

Wenn man nicht kontriert, sondern eins der folgenden Gebote abgibt, dann liegt man normalerweise im Bereich 5-9(10) FP

2OF NAT NF
2SA beide UFe

1♣ (1SA) 2♣ beide OFen (weiter wie nach 2♣-Eröffnung)
2♦ ♦ + OF, soll 5/4, 4/5 oder 5/5 sein (4/4 eher selten)
1♦ (1SA) 2♠ ♣ + OF, soll 5/4, 4/5 oder 5/5 sein (4/4 eher selten)
2♦ beide OFen, soll 5/4, 4/5 oder 5/5 sein (4/4 eher selten)
1OF (1SA) 2UF NAT + aOF, soll 5/4, 4/5 oder 5/5 sein (4/4 eher selten)

1.) Generelles Verhalten nach Punkte-Kontras/Rekontras (Drittes-Kontra-Prinzip)

Generelles Prinzip: Die ersten beiden Kontras (inkl. Rekontras) sind takeout und versprechen Punkte. Erst ab dem dritten Kontra werden Kontras Strafkontra.

(XX gilt als EIN Kontra, nicht als zwei)

(2T=Stayman nach 1SA gilt bereits als ein Kontra für dieses Prinzip, falls die Gegner danach noch in die Reizung kommen)

Sobald aber ein Kontra ein Strafkontra ist/war, sind alle folgenden Kontras von beiden Seiten auch Strafkontras.

Dies gilt insbesondere auch in vielen Situationen, wenn wir 2F eröffnen und der Gegner gegenreizt. In vielen Situationen ist dort das 1.Kontra schon Strafkontra. Wenn dies der Fall ist, sind auch das 2.Kontra und alle folgenden Kontras Strafkontra.

Wenn wir ein natürliches SA-Gebot des Gegners kontrieren in einer Situation, in der klar ist, dass wir das aufgrund von ausreichend Punkten auf unserer Seite tun, dann gilt das als Strafkontra (und verwandelt somit alle folgenden Kontras in Strafkontras)

Beispiele:

1♣ (1SA) X Strafkontra
2♥ (2SA) X Strafkontra

Aber

(1SA= schwach) X Punkte-Kontra

Im letzten Fall ist ja nicht klar, dass unsere Seite mehr Punkte hat als der Gegner. In den ersten beiden Fällen hingegen schon.

2.) 2SA in kompetitiven Situationen nie natürlich

Gemeint sind alle Situationen, in denen beide Seiten geboten haben und das letzte GEBOT (X bzw. XX sind keine Gebote) vom Gegner war und zwar 2♦, 2♥ oder 2♠.

Um Missverständnisse zu vermeiden, gilt es IMMER, WENN DIE DEFINITION zutrifft und nicht explizit was Anderes vereinbart ist. Das mag dann manchmal fragwürdig sein, ist aber selten total unsinnig. Aber es jedesmal zu checken, ob es hier jetzt sinnvoll ist, oder nicht und dann noch zu hoffen, dass wir beide zu demselben Ergebnis dabei kommen, ist zu katastrophenanfällig.

Beispiele:

(2♠)	X	(p)	?					Standardsituation
(1♠)	X	(2♠)	?					ebenfalls Standard
(1♠)	p	(2♠)	X	(p)	?			und schon wieder Standard
(1♠)	2x	(2♠)	?					
1♦	(1♠)	X	(2♠)	?				Good/Bad-Situation. Hier würde „Good“ ca. 15-17 zeigen (PA hat Pkt. versprochen)
1♦	(1♠)	(p)	(2♠)	?				ebenfalls Good/Bad Hier würde „Good“ 17+ zeigen (Partner hat keine Pkt versprochen)
1♠	(2♥)	(p)	(p)	X	(p)	?		nicht unbedingt Standard
2♣	(2♠)	(p)	(p)	X	(p)	?		sicher kein Standard, aber auch hier oft sinnvoll und erfüllt vor allen Dingen die Definition
(1♠)	X	(2♠)	p	(p)	?			Auch diese Situation erfüllt die Definition. Man hat ggf. kontriert mit der Idee SA nachzureizen um 19-21 zu zeigen. Das kann man hier jetzt nicht mehr tun, weil 2SA Lebensohl ist

Ich könnte jetzt noch unzählige Beispiele bringen, aber die beiden letzten Situationen zeigen schon, dass es auch in Situationen gilt, die man zunächst mal dafür nicht auf dem Schirm hatte. Aber es ist wichtig, dass in solchen Situationen beide 2SA für dasselbe halten. Deshalb „stur“ nach Definition.

Die Definition gilt für beide Seiten und in allen denkbaren Situationen. Vom Eröffner ist es oft Good-Bad-2NT vom PA Lebensohl (ist eh kein großer Unterschied). Ansonsten könnte es noch sowas wie Scrambling sein. Festlegung dafür: **Lebensohl ist es, wenn**

- unsere Seite noch keinen bestätigten Fit gefunden hat
und

- unsere Seite möglicherweise noch ein Vollspiel untersuchen möchte

Sollte eine der beiden Bedingungen nicht zutreffen, dann ist 2SA Scrambling (wenn wir noch keinen Fit bestätigt haben) oder „general INV“ (mit bestätigtem Fit).

7.2 ♣ Eröffnung ✓

- 2♣ a) 5-10 beide OF (5+4+) (6-4 soll nicht 2♣ eröffnet werden)
b) beliebiges Partieforcing (SA ab 24 ist nicht passbar)
- 2♦ Relay, fragt nach der längeren OF. Wenn PA nach der 2OF-Antwort freiwillig ein weiteres Gebot abgibt, dann ist das Gebot immer einladend zum Vollspiel.
- 2♥ 5er ♥ + 4er/5er ♠
- 2♠ 5er ♠ + 4er ♥
- 2SA SA 24+ (theoretisch unlimitiert)
- 3UF NAT GF
- 4UF NAT SI (KEINE bedingte Asfrage, damit GF die Initiative hat)
- 4x Q-Bid mit UF-Fit (wer 4OF spielen will muss erst 3OF bieten)
- 3OF NAT GF
- 4♣ ⚠ OF-Hebung mit mind. leichtem SI
Das Thema findest Du an diversen Stellen im System wieder
- 4OF to play ohne SI
- 3SA 5er ♠ + 4er ♥ GF ca. 22 – 26 FP.
- 2♣ 2OF to play, wenn EÖ die schwache Variante hat
- 2♠ NAT GF
- 2SA+ wie nach 2♦-Antwort
- 3UF NAT NF (nicht einladend)
- 3OF PRE, sollte 5er sein in weiß gegen rot auch 4er möglich (~6-9)
- 4OF PRE, sollte 5er sein, ca. 10-12 FV
- 3SA to play (mit 6/5 darf EÖ 4UF bieten)
- 4♣ erbittet TRF in die längere OF (kein FP) ca. 10-12 FV
- 4♦ fragt nach der längeren OF (kein FP) ca. 10-12 FV
- 2♣ 2SA GF-Relay
- 3♣ 5er ♥ + 4er ♠
- 3♦ fragt nach Kürze (→ niedrig – hoch – keine Kürze)
- 3♦ 5/5 OFen
- 3♥ fragt nach Kürze (→ niedrig – hoch)
- 3♥/♠/SA 5er ♠ + 4er ♥ mit niedriger/hocher/keiner Kürze
- Nachdem man die Verteilung abgefragt hat, kann man bedingte Asfragen für die OFen und RKCB für die UFen stellen. Für gezeigte Kürzen kann man allerdings nicht mehr fragen.
- 4♣ leitet eine Asfrage ein, aber nicht für ♥.
- 4♦ Relay
- 4♥ CBW für ♠
- ⚠ 4♠ RKCB für ♣ (bei ♣-Kürze RKCB für ♦)
- ⚠ 4SA RKCB für ♦ (bei UF-Kürze quantitativ)
- 4♦ CBW für ♥
- 4OF to play
- 2♣ 2SA 4♣/♦ 6♥+5♠ / 6♠+5♥
- Die nächsten beiden freien Gebote (außer 4OF) sind RKCB für ♥/♠

Nach Kontra:

2♣	(X)	pass	Treffs (6+)
		XX	ersetzt das 2♦-Gebot (→ sys-on, aber 2♦=5/5 in OFen)
		2♦	Karos (6+)
		2♥+	wie ohne Kontra

Nach Gegenreizung:

Das 3♦-Gebot (bzw. X auf 3♦) wird verwendet, um in kompetitiven Situationen einzuladen, wenn das auf anderem Weg nicht mehr möglich ist.

2♣	(2♦)	X	ersetzt das 2♦-Gebot (→ sys-on)
		2♥+	wie ohne Kontra
	aber	3♦	INV+ mit 3/3 in OFen (damit könnte man auch X oder 2SA bieten, aber wenn der nächste Gegner sperrt könnten Probleme auftauchen)
2♣	(2OF=kstl)	X	Punkte (→ 3.Kontra-Prinzip). Alle Einladungen fangen ebenfalls mit X an.
		2♠+	sys-on
2♣	(2OF=nat)	X	Strafkontra (weitere Kontras auch Strafe)
		2♠+	wie ohne Gegenreizung
aber	(2♥=nat)	3♥	einladend zu 4♠
	(2♠=nat)	3♦	⚠ einladend zu 4♥
2♣	(3♣)	X	Strafkontra (weitere Kontras auch Strafe)
		3♦	einladend zu 4OF
	(3♦)	X	einladend zu 4OF

Wenn man mit 3♦ oder X auf (3♦) einladend für BEIDE OFen zeigt, sind die Antworten wie folgt:

3♥	MIN (Verteilung unklar) (→ 3♠ to play)
3♠	MAX mit 5♥ 4♠ (vertauscht wegen right-siding)
3SA	MAX mit 5♠ 4♥
4♣	5/5 in OFen (das soll man auch mit MIN bieten)

Nach 3T/K hinter den 2SA-GF-Relay:

DIPO, aber es werden keine Schritte gewonnen. Kontras sind nur Antworten bzw. Fragen, wenn das erforderlich ist um im System zu bleiben.

2♣ 2SA (3♣) X		Strafkontra	(aber immer noch 5/4 OFen 5-10) (>= Hxx in ♣)
			Da uns dieses Gebot aus den Relays holt und (3♣X) vermutlich nur selten der Endkontrakt wird, ist es vermutlich meist taktisch besser seine Verteilung zu zeigen.
	Pass		1.Antwortstep (5♥4♠)
	X		Strafkontra
	3♦		Relay (sys-on)
	3♦+		wie ohne Gegenreizung
(3♦) Pass			1.Antwortstep (5♥4♠)
	X		Frage-Relay (→ sys-on)
	X		2.Antwortstep (5/5 OFen)
	3♥+		sys-on.
	3♥+		sys-on

Wenn der EÖ in der 2.Runde freiwillig 3OF bietet, dann zeigt das GF und nicht etwa ein balancing. Einzige Ausnahme davon ist, wenn PA einen sicheren Fit versprochen hat (damit ist gemeint 2♣ (2♦/♥) 2OF. Hier müsste PA eigentlich 4er-OF haben. Das erlaubt es dem EÖ in 3OF zu balancen.)

8.2 ♦ Eröffnung ✓

- 2♦ a) 5-10 Weak Two ♥ oder Weak Two ♠
 b) beliebiges Semiforcing
 c) SA 22-23

2♦	2♥		pa/co
	2♠	2SA	schwach mit UFeN oder ♦+♥
		3♣♦♥	to play
		3♠	NAT INV
	2SA		22-23
	3UF		NAT semi-forc.UF
	4UF		NAT SI (KEINE bedingte Asfrage, damit SF Initiative hat)
	4x		Q-Bid mit Fit (wer 4OF spielen will muss erst 3OF bieten)
	3OF		NAT semi-forc,OF
	4♣	!	OF-Hebung mit mind. leichtem SI
	4OF		to play ohne SI
2♠			pa/co (ggf. eigene ♠ → 3♠ to play)
	2SA		22-23
	3♣	!	semi-forcing in any UF
	3♦		fragt nach semi-forcing
		3♥/♠	semi-forcing in ♣/♦
		4♣/♦	semi-forcing in ♣/♦, bedingte Asfrage.
	3♦		MAX w2 in ♥
		3♠	to play
	3♥		MIN w2 in ♥
		3♠	to play
	3♠		semi-forcing in ♠ (NICHT etwa MAX w2 ♠ + gute Farbe)
	3SA	!	semi-forcing in ♥ (4♣/4♥ = gute schlechte Hebung in 4♥)
3UF			NAT GF
3♥			PRE pa/co
3♠			NAT 6+ GF (→ 4♣/4♠ = gute/schlechte Hebung in 4♠)
	4♥		Spielvorschlag (gute Mittelkarten in ♥, evtl auch 7er ♥)
3SA			to play
4♣			erbittet TRF in das w2 (auch nach Gegenreizung bis 3♦)
4♦			fragt nach der w2-Farbe (auch nach Gegenreiz. bis 3♦)
4OF			NAT to play, eigene Farbe (auch nach Gegenreiz. bis 3♦)
2SA			Relay INV+
	3♣		w2 ♥ MIN/MID/MAX (→ 4♣/♦ Frage nach Kürze / CBW)
	3♦		fragt
		3♥♠N	MIN / MID / MAX gute Farbe (gute Farbe nur bei MAX)
	3♥		to play ggü. MIN/MID
		3♠	zu gutes MID um 3♥ zu spielen
		3SA	MAX gute Farbe
		3♠	NAT GF genau 5er ♠ (→ 4♣/♠ = gute/schlechte Hebung)
	3SA		to play
	3♦		w2 ♠ MIN/MID (→ 4♣/♦ Frage nach Kürze / CBW)
	3♥		fragt
		3♠SA	MIN / MID (→ 4♣/♦ Frage nach Kürze / CBW)
	3♠		to play (→ 3SA/4♠ = zu gutes MID um 3♠ zu spielen)
	3♥		MAX w2♠, schlechte Farbe (→4♣/♦ Frage n. Kürze/CBW)

3♠		MAX w2♥, schlechte Farbe(→4♣/♦ Frage n. Kürze/CBW)
3SA		MAX w2 ♠, gute Farbe(→ 4♣/♦ Frage nach Kürze / CBW)
4x		semi-forcing, ist direkt bedingte Asfrage (Bedingung = xx oder besser in sf-Farbe)
4SA		22-23 (→sys-on wie über 2SA, 5SA=RKCB oder Gerber)
Sobald nach einem 2SA-Relay die w2-Farbe feststeht, ist vom PA immer		
	4♣	Frage nach Kürze (4w2=keine, Rest NGF) Danach ist 4SA bzw. 5♣ (nach 4SA=♣-Kürze) RKCB.
	4♦	CBW

Dabei spielt es keine Rolle, ob PA noch "genauer" nachfragen könnte (nach MIN, MID etc.) oder er das schon getan hat bzw. es keine weitere Frage mehr gibt nach der 1.Antwort.

Nach Kontra:

Das Grundprinzip bleibt bestehen, aber die bisherigen GFs mit neuer Farbe sind NF. (Ausnahme 2♦ (X) 3♠ bleibt GF mit 6er ♠)

2♦	(X)	Pass	Spielvorschlag, sollte 6er(+) ♦ sein mit OF-Kürze
		XX	Relay, fragt nach w2 (kann schwach mit eigener Farbe(n) sein)
		2♥	2♠3♣ NAT NF
			2SA beide UFen
		2♠	2SA beide UFen (ggf. auch ♦+♥, aber damit könnte man auch 2♥ bieten)
			2SA+ wie ohne Störung
		2♥	NAT NF
		2♠+	wie ohne Kontra
auch		4♥/♠	NAT to play (insbesondere 4♥ KEIN pa/co)

Nach Gegenreizung:

Das 3K-Gebot (bzw. X auf 3K) wird verwendet, um in kompetitiven Situationen einzuladen, wenn das auf anderem Weg nicht mehr möglich ist.

2♦	(2OF)	X	pa/co. EÖ antwortet so, als ob PA das kontriierte Gebot als Relay abgegeben hätte.
		2♠	unklar
		2SA+	wie ohne Gegenreizung
	aber	3OF(Q-Bid)	unklar
	(2SA/3♣)	X	Penalty (→ weitere Kontras Penalty)
		3♣+	wie ohne Gegenreizung
	auch	4♣♦♥♠	insbesondere 4♥ KEIN pa/co)
	aber	3♦	INV+ zu 4OF (mind. xx in beiden OFen)
	(3♦)	X	INV+ zu 4OF (mind. xx in beiden OFen)
		3♥	pa/co
		3♠	NAT GF
		4♣♦♥♠	wie ohne Gegenreizung (insbesondere 4♥ KEIN pa/co)
	(3OF)	X	pa/co

Nach Gegenreizung auf das 2SA-Relay:

DIPO, aber es werden keine Schritte gewonnen. Kontras sind nur Antworten bzw. Fragen, wenn das erforderlich ist um im System zu bleiben.

2♦	2SA	(3♣)	Pass	wollte ich auch bieten (→ X=Penalty ; 3♦+=sys-on)
			X	Zusatzgebot = Penalty (aber trotzdem w2 OF)
			3♦+	sys-on
	(3♦)		Pass	Ich wollte 3♣ bieten (→ X=fragt weiter ; 3♥+=sys-on)
	(3♥)		sys-off	ich denke X=♥-w2 ; Pass=MIN ♠ ; 3♠=MAX ♠
	(3♠)		sys-off	X=Max ♥-w2

9.2 ♥/♠ Eröffnung ✓

2♥/♠ = 5-10 Zweifärber mit 5er-OF + 4er(+) UF

2♠		NAT NF
2SA		Frage nach der UF, schwach oder GF
3UF	3♦	NAT GF
	3OF	⚠ genau 5er aOF (!) GF
	3aOF	NAT 5(+) INV
	3SA	to play
	4UF	bedingte Asfrage für die UF (→ 4OF vom PA nach neg. Antwort ist Spielvorschlag, außer nach 2♠ 2SA 3♦ 4♦ 4♥. Da braucht man 4♠ als Frage (ist aus Marnian))
	4aUF	⚠ bedingte Asfrage für die OF
3♣		INV Relay (~15-17)
	Pass	MIN mit ♣
	3♦	MIN mit ♦
	3♥	MAX mit ♣ (3♠ fragt nach 5er ♣ → 3SA/4♣=4er/5er)
	3♠	MAX mit 4er ♦
	3SA	MAX mit 5er ♦
3♦		INV Hebung
3OF		PRE
3aOF		NAT 6(+) GF (→ 4♣/4aOF = gute/schlechte Hebung)
3SA		to play
4UF		SPL
4OF		to play
4aOF		to play

⚠ Schwierigste Merkfälle: 2SA gefolgt von 3OF (Hebung) ist NICHT Fit+SI sondern zeigt 5er-aOF GF. ⚠

Nach Kontra:

Das Grundprinzip bleibt bestehen, aber die bisherigen GFs mit neuer Farbe sind NF. (Ausnahme 2♥ (X) 3♠ bleibt GF mit 6er ♠)

2OF (X)	XX	Stark (→ 3.Kontra-Prinzip)
	3♣	NAT NF
	3♥ (nach 2♠)	NAT NF
	2SA 3♣ 3♦	NAT NF

Nach Gegenreizung:

2OF (2♠)	X	Penalty (→ weitere Kontras = Penalty)
	ansonsten	sys-on
(2SA)	X	Penalty (→ weitere Kontras = Penalty)
	3♣	pa/co
	Rest	sys-on
(3♣)	X	Penalty (→ weitere Kontras = Penalty)
	Rest	sys-on (3aOF kann 5er statt 6er-Farbe sein)
(3♦)	X	INV Hebung
(3OF)	Pass	kann Strafkontra beinhalten (→ Kontras = Penalty)
	X	INV Hebung
(3aOF)	X	Penalty (→ weitere Kontras = Penalty)

Nach Gegenreizung auf das 2SA-Relay:

Hier kann man das DIPO-Prinzip nicht anwenden, weil 2SA keine Punkte verspricht. Insofern versuche logisch und nat. zu agieren.

Man KÖNNTE das DIPO System nach dem passbaren 3♣-Gebot spielen. Da ich aber unsicher bin, ob das vernünftig aufgeht, spielen wir es da b.a.W. auch NICHT.

10. Auf 2SA (direkt oder indirekt) ✓

Jetzt ist es doch was Längeres geworden. M.E. aber nicht so schwierig (ist für mich ja auch alles neu). Ich erläutere mal vorweg, dann ist es evtl. einfacher nachzuvollziehen:

- Immer wenn es noch zwei Wege gibt 3SA auszulassen, dann zeigt der direkte Weg BEIDE OFen und der längere Weg entsprechend was Anderes. Das betrifft die Stellen 3♣-3♦ ; 3♣-3♥ und 3♦-3♥.
- Der EÖ soll nie die Asfrage stellen. Deswegen beantwortet er sie manchmal direkt und zwar dann, wenn er ein angefragtes SI positiv beantwortet UND dafür 4OF auslassen muss.
- Es wird immer auf das right-siding geachtet, also viele Re-TRFs auf 4er-Stufe.

3♣			Muppet Stayman (kann 5er/6er ♠ mit 4er ♥ haben, aber niemals mehr als 4er ♥ . Somit sind spätere 4♥-Gebote immer irgendein SI)
	3♦	3♥	fragt nach 4er ♠, kann aber auch SI mit UF(en) sein
		3♠	4er ♠
		3SA	SI mit 44 oder 54 in UFeN (kein 4er ♠) → 4UF=4er UF, 4♥/♠=5er ♣/♦, 4SA=keine 4er UF
		4UF	SI mit 5er UF (kein 4er ♠)
		4♥	SI mit ♠-Fit (→ beantwortet CBW)
		4♠	to play
		3SA	kein 4er ♠ (somit 4er ♥, aber das interessiert nicht)
		4UF	SI mit 5er UF
		4OF	unbelegt
		3♠	4er ♥
		3SA	kein 4er ♥ (somit 4er ♠, aber das interessiert nicht)
		4UF	SI mit 5er UF
		4OF	unbelegt
		4♣	4er ♥, gute Hand für Schlemm
		4♦	TRF nach 4♥ (to play ODER → BW bzw. Excl-BW)
		4♥	to play (warum auch immer kein TRF)
		4♠+	Q-Bid oder BW
		4♥	4er ♥, keine gute Hand für Schlemm (→ Q-Bids + BW)
		3SA	to play (war wohl auf der Suche nach 5er OF)
		4♣	4+/4+ OFen mit SI
		4♦	♥-Fit, gute Hand (→ Q-Bids + BW, 4♥ Spielvorschlag)
		4OF	legt Fit fest, MIN (→ Q-Bids + BW)
		4SA+	♠-Fit, gute Hand mit KC-Antworten.
		4♦	4+/4+ OFen ohne SI (→ pick a M)
		4OF	unbelegt
	3♥		keine 4er/5er OF(en)
		3♠	TRF nach 3SA (kann auch SI mit 5er UF sein)
		3SA	4UF SI mit 5er UF
		4OF	unbelegt
		3SA	5er♠+4er♥ NF (→ 4♣=3er ♠ mit Super Max (4♥=Re-TRF))
		4♣	5+/5+ OFen mit SI (→ wie oben bei 4+/4+ OFen mit SI)
		4♦	5+/5+ OFen ohne SI (pick a M)
		4♥	5er/6er ♠ mit SI (→ beantwortet CBW, aber 4SA=to play)
		4♠	to play mit 6er ♠ + 4er ♥

3♣	3♠		5er ♠ SI mit 5er UF
		4UF	SI mit ♠-Fit (→ beantwortet CBW)
		4♥	to play
		4♣	5er ♥
	3SA	4♣	SI mit ♥-Fit
		4♦	Last Train (gute Hand will entweder 4♥ nicht auslassen, oder einfach die Initiative übergeben)
		4♥	Spielvorschlag, SI war ja bereits gezeigt.
		4♥	keine gute Hand
		4♠+	Q-Bids + BW
		4♦	TRF nach 4♥ (to play ODER → BW bzw. Excl-BW)
		4♥/♠	5er ♣/♦ mit SI
			m.E. kann man das so spielen oder ist das gefährlich, weil sich 4♥ anhört wie to play?
			Da man 4♦ als TRF braucht, kann man nicht dasselbe wie nach 3♠=5er ♠ spielen. Oder man verzichtet hier auf den Re-TRF?
3♦			TRF, kann mit 4er ♠ sein, ggf. auch schwach 5er ♥ 6er ♠
	3♥		kein Fit
		3♠	TRF nach 3SA (to play oder SI mit UF)
		3SA	SI mit 5er ♥ + 4er+ UF
		4UF	nicht belegt
		4OF	
		3SA	5er♥+4er♠ NF (→4♣=4er ♠ mit Super Max (4♥=Re-TRF))
		4♣	5er/6er ♥ + 4er ♠ mit SI
		4♦	gute Hand für Schlemm, kein 4er ♠
		4♥	Spielvorschlag (wohl eher SI im 4-4-Fit als im 6-2-Fit)
		4♠+	Q-Bids + BW (EÖ hat SI bestätigt, deswegen ist jetzt 4SA nicht etwa „nur 5er ♥+Spielvorschlag“. Wenn PA jetzt kalte Füße kriegt, dann muss er 4♥ im 5-2-Fit passen)
		4♥	keine gute Hand, kein 4er
		4♣	keine gute Hand, aber 4er ♠ (→ Q-Bids + BW)
		4SA+	gute Hand mit 4er ♠ + KC-Antworten.
		4♦	6er ♥ + 4er ♠ ohne SI
		4♥	to play (mit SI starten wir direkt mit 4♣ über 2SA)
		4♣	to play (5er ♥ + 6er ♠, können wir aber auch als Excl.-BW spielen)
		3♠	5er ♠ 2er ♥
		3SA	to play
		4♣	SI für ♠ (EÖ soll Q-bidden)
		4♦	Re-TRF (evtl auch mit SI)
		4♥/♠	to play
	3SA		3er ♥, Spielvorschlag (→ Re-TRF, Q-Bids + BW)
	4♣		3er/4er ♥, gute Hand (→ 4♦ Re-TRF, 4♥ auch to play)
	4♥		3er/4er ♥, keine gute Hand

3♥		TRF (kein 4er/5er ♥, kann schwach mit 5er ♠+6er ♥ sein)
	3♠	kein Fit
		to play
	3SA	SI mit 5er ♠ + 4er+ UF
	4UF	
	4♥	to play mit 5er ♠ + 6er ♥
	4♠	to play (mit SI starten wir direkt mit 4♦ über 2SA)
	3SA	3er ♠, Spielvorschlag (→ Re-TRF, Q-Bids + BW)
	4♣	3er/4er ♠, gute Hand (→ 4♥ Re-TRF, 4♠ auch to play)
	4♠	3er/4er ♠, keine gute Hand
3♠		SI mit beiden UFe
	3SA	keine 4er UF, ggf. mal 3-3-(43)
		5er UF mit SI
	4UF	SPL, slamtry
	4OF	UF-Fit (→ Q-Bids + BW, (gerne auch 1 Step=BW))
3SA		to play
4♣		6er(+) ♥ CBW (4♥ kein SI, 4♦ etwas SI, 4♠+ Antworten)
4♦		6er(+) ♠ CBW (4♠ kein SI, 4♥ etwas SI, 4SA+ Antworten)
4♥		6er(+) ♣ CBW (4SA kein SI, 4♠ etwas SI, 5♣+ Antworten)
4♠		6er(+) ♣ CBW (4SA kein SI, 5♣ etwas SI, 5♦+ Antworten)

Immer wenn man mit 4UF eine 5er-UF mit SI zeigt, dann beantwortet man CBW, wobei die Bedingung eigentlich nur der Fit ist, weniger die Schlemmeignung. Nach einer Ablehnung ist dann 4SA to play, **der nächste Step ist dann RKCB für die UF**. In der Sequenz sind auch 4OF Frage- und Antwort-Gebote, weil man dort maximal einen 4-3-Fit hat. Das wäre höchst merkwürdig das jetzt auf einmal als Spielvorschlag zu spielen. Nach einer TRF-Sequenz mit späterem 4UF Gebot für 5er-OF + 4er-UF mit SI, gilt Dein Prinzip aus Marnian, dass 4OF Spielvorschlag ist und 4SA nach Ablehnung to play, aber man immer auf 4er-Stufe weiterfragen kann. Dann ist ggf. mal 4♠ die nächste Frage, obwohl das auch die 5er-OF ist (ich glaube der Fall tritt nur auf nach TRF in ♠ mit späterem 4♦-Gebot).

11. Allgemeines

Assfrage und Schlemmreizungen ✓

4SA bestätigt OF

4♣/4♦ ist Assfrage auf UF und IMMER bedingte Assfrage, außer in kompetitiven Situationen oder Situationen, in denen es gar keine Assfrage sein kann.

Wenn es aber Assfrage ist, dann IMMER bedingt, es gibt keine Situation, in denen 4♣ oder 4♦ Assfrage ist, aber nicht bedingt.

Antworten: 1 oder 4 / 0 oder 3 / 2 ohne Dame / 2 mit Dame

Darauf fragt das nächste Relay nach Trumpf D. Antworten sind Spiral-Scan stepweise, ♣K vor ♦K vor ♥K vor ♠K.

Das übernächste Relay fragt dann jeweils nach der übernächsten Karte.

Wenn man oberhalb von 5 in Trumpf weiterfragt, dann zeigt das nicht zwingend GSI. Man darf auch mit fehlender Keycard noch 6SA untersuchen. Sollte der Ausgefragte jetzt meinen, dass GS geht, falls der Fragende diese Intention hatte, dann bietet er 6SA.

Wenn der Gegner in die Assfrage reinreizt:

RIPO – DIPO (wenn noch **unterhalb von 5 in Trumpf**)

DEPO (Double = Even, Pass = Odd) **oberhalb von 5 in Trumpf**

Wenn der Gegner QBids kontriert, dann verneint pass Erst oder Zweitrundenkontrolle und auch die Dame in der Farbe (=Angst, dass dort 2 Stiche rausgehen, wenn das Q-Bid mit Kx(x) abgegeben wurde). Der Partner kann nach pass dann mit XX Erstrundenkontrolle vermelden, mit Single oder der Marriage weiter cuebitten und sonst abbrechen. Ob er mit dem leeren König weitermacht (weil er selbst Alleinspieler wird und er glaubt, dass genug Abwürfe vorhanden sind), muss er dann selbst abschätzen.

Gegenreizung ✓

Direkte Gegenreizungen

Auf der 1er Stufe sind die Gegenreizungen ziemlich variabel.

Auf der 2er Stufe sind die Gegenreizungen ziemlich solide. Es gibt 3 Kriterien für eine 2/1-Gegenreizung: 1. Eröffnungsstärke 2. 6er-Länge 3. gute Farbe. Im Idealfall erfüllt man alle 3, man sollte aber immer 2 Kriterien erfüllen und beim 3. Kriterium nicht zu weit entfernt sein. Ausnahmen gibt es bei (1♠) 2♥. Es ist m.E. zwingend mit 5er♥ und 12 Punkten zu reizen, wenn die Farbqualität das irgendwie zulässt, insofern da etwas lockerer. Außerdem darf man (1♦) 2♣ ebenfalls etwas lockerer reizen (weil es so unangenehm für den Gegner ist).

Antworten: System Marnian (außer nach Kontra, da System BJ)

Ich habe Folgendes am System Marnian geändert: Da ich ja irgendwann gesagt habe „KEINE FJs im gesamten System“ habe ich die dann auch hier entfernt. Dadurch waren dann Gebote frei, die man gut durch NAT GF ersetzen konnte. Das kam mir sehr entgegen, weil mir die 2nF als F1 auch nicht gut gefallen. Insofern habe ich dann 2nF, wenn mans NAT reizen muss (ohne TRF) in NF geändert und die entsprechenden FJs in NAT GF. Ist zwar jetzt unschön wenn eine neue Farbe GF hat, die nur zu fünft ist, aber dafür kann man jetzt auch manchmal 2F spielen, was sonst nicht möglich wäre. Das Letztere kommt vermutlich häufiger vor, insofern glaube ich, dass das so effektiver ist, zumindest aber gleichwertig.

(1♣)	1♦	(p)	1OF 1SA 2♣° 2♦ 2OF 2SA 3♣ 3♦ 3OF	NAT F1 NAT (~ 8-11) TRF nach ♦, ab ca. 9 Pkt. ODER INV+ BAL ohne Stopper (→ 2OF/3♣ ggf. 2/3SA mit Halbstopper) ♦-Hebung ca. 6-8 NAT 6(+) ca. 5-8 Pkt. NAT NF INV Mixed Raise (ca. 9-12) mit 4er-Fit PRE, ca. 4-7 unklar, aber KEIN Fit-Jump (SPL?)
(1♣)	1OF	(p)	1♠ 1SA 2♣° 2OF-1 2OF 2♦(nach 1♠) 2♠(nach 1♥) 2SA 3♣ 3♦ 3OF 3♠(nach 1♥) 3♥(nach 1♠) 3SA 4UF	NAT F1 NAT NF (~ 8-11) TRF nach ♦, ab ca. 9 Pkt. ODER INV+ BAL ohne Stopper (→ 2aOF/3♣ ggf. 2/3SA mit Halbstopper) Hebung, ab ca. 9 Pkt (meist nur 3er-Fit) Hebung ca. 6-8 TRF nach ♥, ab ca. 9 Pkt NAT 6(+) ♠ ca. 5-8 Pkt INV+ Hebung mit 4er-Fit Mixed Raise (ca. 9-12) mit 4er-Fit NAT GF PRE, ca.4-7 SPL unklar, lege ich mal fest als NAT (6+) GF to play SPL
(1♦)	1OF	(p) aber	im Grunde analog zu (1♣) 1OF (p) 2♣° 3♣	NAT F1 (→ 3♣ nur INV) ODER INV+ BAL ohne Stopper (→ 2aOF/3♦ ggf. 2/3SA mit Halbstopper) NAT GF (weil 2♣ mehrdeutig ist)
(1♦)	2♣	(p)	2♦/♥ 2♠ 2SA 3♣ 3♦ 3OF 4♣	TRF nach ♥/♠, ab ca. 9 Pkt TRF nach ♣, ab ca. 9 Pkt, ggf. ohne echten Fit (xx) NAT INV NF ♣-Hebung, ca. 6-8 FnS unklar, lege ich wieder fest als NAT (6+) GF PRE
(1♥)	1♠	(p)	2♣° 2♦ 2♥ 2♠ 2SA 3♣ 3♦ 3♥ 3♠ 4F	NAT F1 (→ 3♣ nur INV) ODER INV+ BAL ohne Stopper (→ 2♠ ggf. 2/3SA mit Halbstopper) NAT NF (ca. 8-12) ♠-Hebung, ab ca. 9 Pkt (meist nur 3er-Fit) ♠-Hebung ca. 6-8 INV+ ♠-Hebung mit 4er-Fit NAT GF (weil 2♣ mehrdeutig ist) NAT GF Mixed Raise (ca. 9-12) mit 4er-Fit PRE, ca.4-7 SPL

(10F) 2♣	(p)	2♦	NAT NF
		2♥(nach 1♠)	NAT NF
		2♥(nach 1♥)	TRF nach ♠, ab ca. 9 Pkt
		2♠	TRF nach ♣, ab ca. 9 Pkt. ggf. ohne echten Fit (xx)
		2SA	NAT NF
		3♣	♣-Hebung, ca. 6-8
		3♦	NAT GF
		3aOF	NAT GF (6er(+), wenn im Sprung)
		3OF	SPL
		4♣	PRE
		4♦	SPL
		4aOF	to play
		4OF	Excl.-BW (nicht bedingt)
(10F) 2♦	(p)	im Grunde analog zu (10F) 2♣ (p)	
	aber	2♠	TRF nach ♣, ab ca. 9 Pkt.
		3♣	TRF nach ♦, ab ca. 9 Pkt.
		3♦	♦-Hebung ca. 6-8
(1♠) 2♥	(p)	2♠	TRF nach ♣, ab ca. 9 Pkt.
		2SA	NAT INV !
		3♣	TRF nach ♦, ab ca. 9 Pkt.
		3♦	♥-Hebung, ab ca. 9 Pkt
		3♥	♥-Hebung ca. 6-8
		3♠	SPL
		4UF	SPL
		4♠	Excl.-BW (nicht bedingt)
(2♣) 2F	(p)	2OF	NAT NF
		2SA	NAT INV
		3F-1	Hebung, ab ca. 9 Pkt
		3F	Hebung, ca. 6-8
		3♣(nach 2OF)	TRF nach ♦, ab ca. 9 Pkt.
		3♦(nach 2♠)	TRF nach ♥, ab ca. 9 Pkt.
		3aOF	NAT GF (6er(+), wenn im Sprung)

Wenn wir gegen (1F) ohne Sprung eine Farbe gegenreizen und der nächste Gegner kontriert, ändert sich das ganz System wie folgt:

(1F) 1/2aF (X)	1/2/3SA	NAT
	XX und die 3 Farbgebote bis zur Hebung sind jeweils TRFs in die nächste Farbe, wenn das ne neue Farbe ist, dann ab ca. (8)9 Pkt.	
	Man hat dabei 3 Hebungen zur Verfügung:	
	TRF in F	INV + (3er oder 4er Fit)
	TRF in aF	Mixed Raise (meist 3er Fit)
	direkte Hebung	ca. 6-8 (meist 3er-Fit)

Die Gebote oberhalb der Hebung bleiben erhalten wie ohne Kontra (s.o.)
 2SA bleibt natürlich, da Du mein Angebot (es als Hebung zu spielen) nicht überschwänglich angenommen hast, bevorzuge ich die Variante „Alle SA-Gebote“ natürlich. Kannst aber immer noch Einspruch einlegen, wenn ich Deine Antwort falsch interpretiert habe

Sprung-Gegenreizungen

Sprünge sind schwach. Ein einfacher Sprung in 3F kann eine 6er-Länge sein. Ein Doppelsprung in 3F sollte eine 7er-Länge sein (bei (1♣) 3♦ ist 6er aber erlaubt). Sprünge in die 2er-Stufe zeigen 6er-Längen (bei (1♣) 2♦ ist 5er erlaubt).

Nach einem Sprung in 2F folgt dieselbe WR (Ogust, Frage nach Kürze) wie nach 1♣ 2OF = 5-8 (siehe bei der 1UF-Eröffnung)

Gegenreizungen im Sandwich

1SA ist auch im Sandwich natürlich. (→ sys-on)

2SA ist ein Zweifärber mit den beiden nichtgereizten Farben (ab ca. 12 FP)

Ein Qbid der eröffneten Farbe ist derselbe Zweifärber etwas schwächer (ca. 8-12).

Ausnahme: 2♣ auf eine 1♣-Eröffnung (2+) ist NAT.

Gegenreizungen in 4.Hand

1SA = 11-14 Punkte (darauf spielen wir wie nach einer 1SA-Eröffnung)

Sprünge sind intermediate, ca. 14-16.

2SA=18-20

Kontra ist ab 8

Keine besonderen weiteren Verabredungen.

Farbüberruf = Michaels auch in der passout-Position

Informationskontra

X gefolgt von einem SA-Gebot zeigt so etwas wie 19-21

X gefolgt von einer Farbe ist knapp vor einem Semiforcng. (ab 18+)

Michaels Cuebid

Farbüberruf maximal viele OFen

2SA beide unteren Farben

Die Stärke dieser Zweifärber liegt bei 11+ FP

Gegen 1♣ (2+)- Eröffnungen ist 2♣ NAT

2♦ 5/5 OFen ab 11+ FP

Besonderheit:

Gegen 1♣ (3+)-Eröffnungen ist 2♣ 5+/4+ in OFen ca. 10-15 (ab 9 bei 5/5)

2♦ weak jump in ♦ (darf 5er-Länge sein)

Multi Landy gegen 1SA

Gegen 1SA: 2♣ = beide OF

2♦ = eine OF

2♥ = ♥+UF

2♠ = ♠+UF

2SA= beide UF

Auf Kontra spielen wir nach 2♣, 2♦, 2♥ oder 2♠ das gleiche wie auf Kontra nach der Eröffnung

X gegen starken SA = 5UF 4OF (2♣ fragt nach UF und 2♦ nach OF)

X gegen schwachen SA = Punkte mit anschl Takeouts (Drittes Kontra Prinzip)

Equal Level Conversion

Info X gefolgt von ♦-Geboten zeigt keine Extras

12. Gegenspiel ✓

Ausspiele:

Farbe	1./3./5.
SA	4. (1./2. von schlechten Farben) <u>xx</u> ; <u>xxx</u> ; <u>xxxx</u> ; <u>Hxx</u> ; <u>Hxxx</u> aber 1./3./5. in PA's Farbe
Figurenausspiel	NAT, d.h. die höhere Sequenzne und auch die höhere von inneren Sequenzen.
Im weiteren Verlauf	- 3./5. evtl. Attitude - Neue Farben durch den AS 2./4. (<u>xx</u> ; <u>xxx</u> ; <u>xxxx</u> ; <u>Hxx</u> ; <u>Hxxx</u> ; <u>KDx</u> ; <u>DBx</u> ; <u>AKx</u>)

Markierung:

Generell wird viel Länge markiert. Wir versuchen die Situationen für Attitude-Marken zu definieren und ansonsten Länge zu markieren. Die Ausnahmen (z.B. Cashout-Situationen) versuchen beide Seiten zu erkennen.

Im ersten Ausspiel markiert der Partner Attitude. In Situationen in denen Attitude abwegig erscheint bzw. die Attitude-Situation eindeutig ist, markiert der Partner dann wieder Länge.

(Beispiele: As-Ausspiel mit Dxx(x) am Tisch; kleines Ausspiel mit Bx am Dummy AS legt Bube und Partner legt eine kleinere Karte).

Wenn im Farbkontrakt ein Single am Dummy liegt und Partner nicht „dritter Mann hoch“ legen muss, wird Lavinthal markiert.

Erster freier Abwurf:

italienische Zumarken

Gerade Karten sind Lavinthal

Man kann manchmal seine Abwürfe „korrigieren“, wenn man zu einem 2. freien Abwurf kommt. Wenn man dann die vorige Marke mit einem Abwurf in derselben Farbe wiederholt, aber mit einer NIEDRIGEREN Karte als im 1. Abwurf, dann hebt man die vorherige Marke auf. Entweder hat man nichts zu markieren oder man hat keinen passenden Abwurf für diese Marke zur Verfügung.

Markierung in der Trumpffarbe:

Wenn man in der Trumpffarbe was markiert, dann sind das Lavinthal-Marken.

Smith Peter gegen SA von beiden Seiten niedrig ist positiv

Spätere Längenmarken, wenn man in der 1. Runde keine Länge markieren konnte:

Man spielt immer 1./3./5. bzw. markiert immer niedrig hoch von dem, was man noch in der Hand hat.

Also von einem kleine Double setzt man die höhere fort, gibt aber die kleinere zu.

13. Verschiedenes

4. Farbe ist immer gameforcing

Support X und XX

Equal Level Conversion

14. Jacoby-Junioren-Variante ✓

1OF 2SA →

3♣		MIN 11-13
	3♦	fragt weiter, dann identisch zu 14-16
3♦		ab 17
	3♥	fragt weiter, dann identisch zu 14-16
		Es fehlt der Step 5/5 oder Chicane. Wenn EÖ das wirklich mal hat, zeigt er erst ab 17 und stellt dann als nächstes selbst RKCB (4SA) oder Excl.-BW (oberhalb von 4OF)
3♥		14-16 5/5 oder bel. Chicane
	3♠	Relay
		3SA 5/5-Verteilung
	4♣	Relay
		4♦/♥/♠ 5/5 mit 5er ♦/♣ (nach 1♥) bzw. 5er ♦/♥/♣ (nach 1♠) (NGF)
		4♣/♦/♥ Chicane in ♣/♦/OF
3♠		14-16, bel. Single
	3SA	Relay
	4♣/4♦/4♥	♣/♦/OF-Single
3SA		14-16, keine Kürze, d.h. 5332/6322/7222
	4♣	Relay
	4♦/4♥/(4♠)	5332/6322/7222 (7222 nur bei 1♠-EÖ)
4♣/♦/♥		14-16 (522)4♣ / (522)4♦ / (522) 4aOF

Ausbrüche:

Der Fragende kann/darf aus den Relay ausbrechen, um

- 3SA vorzuschlagen (→ 3SA)
- nach Kontrollen zu fragen (damit sind Q-Bids gemeint) (→ Relay+1)
- Kürze zu zeigen (→ Relay+2/3/4) (NGF)