

Systemüberblick 2/1

Letztes Update: 220725
Partnerschaft: Markus – Nikolas

Eröffnungen:

- 1♣/♦ 3+ ♣/♦, 11+ F
- 1♥/♠ 5+ ♥/♠, 11+ F
- 1SA 15..17 bal.
- 2♣ stärkste Eröffnung, 2K^(ALERT) keine 2 ital. Kontrollen
→ Vorschlag Kokish-Relay siehe anderes File
- 2^{ALERT} Multi, immer Weak Two in OF
- ~~2^{ALERT} Muiderberg oder 5-4+ beliebige F.~~
- 2^{ALERT} Muiderberg 5er ♠♥/4+UF
- 2SA^{ALERT} 20/21 bal., 5er OF möglich
- 3♣/♦/♥/♠^{ALERT} 7(6)er ♣/♦/♥/♠, 4..10 F, davon 4+ F in Gebotsfarbe
- 3SA^{ALERT} Gambling ohne Nebenwerte
- 4SA^{ALERT} 6-6 in UF

Konventionen:

- 2/1 gf (11/12+ F, 2er+ nur bei Fit in M)^{ALERT}
- 2/1 nonforcing in Gegenreizung
- Stayman (~~inkl. Garbage~~)
- Jacoby transfers, 5er OF bzw. 6er UF
- Texas transfers
- Smolen
- MPuppet Stayman nach 2SA
- RKCB (41,30,20[5],2m, ... 5SA=2+D+1Kö ... ff)
- Exclusion Blackwood rollend 0,1,2
- Damen/Könige rollend, 0,1,2
- Weak Jump Shifts (3..7 F und schwächer)
- Inverted Minors (4⁺er)
- Michaels
- ~~One~~Two-Way-Checkback
- 3.UFF
- 4.FF (gf)
- Drury
- Splinter
- Kontrollen: 4er Stufe Mixed Cuebids, 5er Stufe Erstrundenkontrollen
- Support-X
- Trial bids
 - Gerne nur ein INV Gebot entweder 2N oder 2M+1
 - Alle anderen Gebote sind NAT und SI

←

• (~~mit 2. starker Farbe Honours~~)

- Gegen 1SA: Multi Landy → s.u.
- ROPI-DOPI
- Lebensohl
- forcing pass

Gegenspiel:

Markierung: UDCA; Smiths Echo, TSP
Abwürfe: Lavinthal
Ausspiel: 3./5. im Farbkontrakt, 2./4. im SA-Kontrakt,
Sonstige klassische Ausspiele

MultiLandy

X	5+ UF / 4 OF
2♣	OF-Zweifärber
2♦	OF-Einfärber
2♥	5♥, 4+UF
2♠	5♠, 4+UF
2SA	UF-Zweifärber

in 3. Hand abweichend:

2♣	OF-Zweifärber
2SA	UF-Zweifärber
X	reopen ... P. nenne deine längste F.

Punktespannen der SA-Hände:

1♣/♦, Wiedergebot 1SA	12..14
1SA Eröffnung	15..17
1♣/♦, Sprung in 2SA	18/19
2SA Eröffnung	20/21
2♣, Rebid 2SA	22..23 → Kokish-Relay
2♣, Rebid 3SA	27..29

ABKLÄRUNG einlad. Gebot nach 1OF!

Wie in File

Comp:

wir haben eine M geboten:

- 2N stärkste Hebung 13+ (nach EÖ FG; nach Gegenreizung INV+)
- 3Q zweit stärkste Hebung 4er 10-12 (Nach EÖ INV; Nach GR 10-12)
- 3M dritt stärkste Hebung 4er 7-9 (nach EÖ MX; nach GR ca. WK)
- 2M schwache Hebung 5-10 evtl. auch mit 4er Fit
- 2Q INV Hebung meist nur 3er Fit

MultiLandy

X	5+ UF / 4 OF
2♣	OF-Zweifärber
2♦	OF-Einfärber
2♥	5♥, 4+UF
2♠	5♠, 4+UF
2SA	UF-Zweifärber

in 3. Hand abweichend:

2♣	OF-Zweifärber
2SA	UF-Zweifärber
X	reopen ... P. nenne deine längste F.

Lebensohl

nach Gegenreizung bei 1SA
nach week-two in Gegenreizung
AUTO-Lebensohl

1SA – 2erFarbeGegenreizung

- 1.) Trapping pass – nur auf natürliche Gebote
- 2.) negative double 7+ (abhängig von Bedeutung Gegneergebot)
2T (beide OF) – X=Kontrolle in einer der beiden OF 7+
X XX 8+ (Gegner werden im späteren Teilspiel zwingend strafkontriert)

Hier spiele ich lieber System on X = stayman wenn 2♣ MM ist zeigt Kontra
strafkontrainteresse → Weiter Kontras sind Strafe (Passout evtl. mit 3er Länge)

3.) Farbgegenreizung

auf 2er Stufe	5+ Coeur/UF, 7+ (einladend)
ausser 1SA-2TKC-2P	6+ schwach 0-6,
auf 3er Stufe	5+ OF/UF 10+
1SA-1-Überruf	wenn natural, Frage nach Stopper, gf
1SA-2K-4K	beide OF 5+5, 8+
1SA-3C-4C	6er Pik
1SA-3K-3C	5+C, einladend
1SA-3T/K-x	4/3 OF, 7+
1SA-2P-3T	5+T, forcing
1SA-2x-4P	6/6 UF

4.) Lebensohl

1SA-2TKCP-2SA	schwach 0-6P
3T	pass lange Treffs
	3K lange Karos
	3C lange coeurs
	3C/P (Farbüberruf) 4er in anderer OF, gf, kein Stopper
	3SA 4er in anderer OF, gf, Stopper
1SA-2TKC-2SA-3T	3P 5+ Pik, einladend

breaking Lebensohl >19FP - ausbrechen aus 3T (passbar) mit natürlichem Gebot

2SA

20-23 ist ME nicht spielbar. Schon 20-22 ist sehr schlecht und man spielt dauernd gegen den Saal.

Vorschlag Kokish-Relay

2♠ 2♦

2♥ 1. ♥FG
2. BAL 24+ → R fragt „immer“ mit 2♠ nach → 2N 24+ BAL N-System; Rest ♥

2♠ NAT FG
2N 22-23 BAL NF

3m NAT

3M NAT (Nach Absprache SF NF oder setting suit)

20-(21) F, 5er OF und single Top mit 4441 möglich

Puppet Stayman
(Texas) Transfers

2SA - 3T

3K keine 5er OF, aber 4er möglich

3C 4er P

3P 4er C

3SA keine 4er OF

4T beide OF 4/4

3C/P 5er C/P

Muppet ist etwas besser:

3♦ mind ene 4er

3♥ keine 4er M → 3♠ puppet auf 3N evtl. SI mit MM; 3N 5♠ 4♥ NF

3♠ 5er ♠

3N 5er ♥

2SA - 3K

→ C

3♥ = (3er) Fit

3♠ = 5er ♠ 2er ♥

3N = 2er ♥

2SA - 3C

→ P

s.o.

2SA - 3P

3N

keine 4er m → 4m 5er CBW 4M 55mm

4m

4er m CBW

Eröffnungen auf 1er Stufe

. ab (9)/10/11F möglich (Kartenschätzung)

2/1 Gameforcing

2 over 1 ist Game Forcing. Es ist aber eine **natürliche Ansage**, welche benötigt 5+ Stück in die reizende Farbe. Ausnahme ist nur 2 Treffl, welche kann nur 4+ sein, oder wenn mit Fit, dann mit 2+ Treffls.

OK

Einladung in OF

1C 2P - Einladung mit Fit und Kürze (Frage nach Kürze mit 2SA)

2SA - Einladung mit Fit ohne Kürze

3T/K - Einladung ohne Fit auf eigene Farbe

3C - schwacher, sperrender Sprung (ohne 2 Kontrollen)

3P - Splinter

3SA - Splinter KARO

4T - Splinter

4K - ähnlich wie schwacher Sprung auf 4 Kier, jedoch mit irgendwelchen defensiven Stiche daneben

4C - ganz schwache Sperre mit grossem Fit und unausgeglichener Hand (es gibt da nie mehr Forcing pass von beiden)

Können wir so spielen, halte ich aber für nicht besonders effektiv.

ich spiele das ungefähr so:

3M+1 any SPL ca. 9-12/13 F 4er FIT → next step fragt welche Kürze

höhere Gebote Void 9-13 oder 17+ (dann weiterreizen)

4M-1 gute Sperre

1P 2SA - Einladung mit Fit und Kürze (Frage nach Kürze mit 3T, 3P=Kürze in T)

3T/K - Einladung ohne Fit auf eigene Farbe

3C - Einladung mit Fit ohne Kürze

3P - schwacher, sperrender Sprung (ohne 2 Kontrollen)

3SA - Splinter C

4T - Splinter

4K - Splinter

4C - ähnlich wie schwacher Sprung auf 4 PIK, jedoch mit irgendwelchen defensiven Stichen daneben

4P - ganz schwache Sperre mit grossem Fit und unausgeglichener Hand (es gibt da nie mehr Forcing pass von beiden)

Schwache Sprünge in OF

1C - 3C schwach, sperrend

1C - 4K wie 1C - 4C, jedoch mit einem Nebenwert

(Signal an P für mögliche Verteidigung auf 5er-Stufe)

jedoch abweichend bei:

1C - 3SA Splinter in K

1P - 3SA Splinter in C

1M 1N SF (bis 11/12 F)

Sehr sinnvoll ist hier Gazilli

→

1M 1N

2♣ mit der ♣ Hand geht der Eröffner auf 2♠ zurück
2. (16)17+F mit der starken Hand beschreibt der Eröffner seine Hand

2♦ (7) 8+F
Rest 5-7 F NAT (2N beide Unterfarben)

Billige ZF sind dann bis 15/16 F limitiert

2N 6M 4m 14-16 gute Hand
3m 5M 5m 14-16 gute Hand

1NT Eröffnungen + Rebids

...
2P Transfer T
3T Transfer K
3K fast stehendes 6er K

Wenn wir **Stayman** geben, dann nach Partners 2c/2p ist unser **3 Karo** immer mit 4+ Fit und entweder 4333 (wähle Vollspiel) oder ein starker Slam-Versuch.

3♦ ist sehr ungewöhnlich und ich versteh den Sinn nicht so ganz
was reizt man dann mit 6♦ 4oM?
ich spiele es da lieber wie im FD+

1. Kein garbage stay stay ist „im Prinzip“ immer INV+

Antwort 2N = beide M → TRF

1N 2♣
2♦ → 2♥ 5♥ 4♠ INV NF
2♠ 5♠ INV NF kann leicht INV sein (7F)
2♥ diese zu viert
→ 2♠ 5♠ INV
3♠ SI keine Kürze in m
2♠ 3♥ SI keine Kürze in m♥
2N beide M zu viert♦ → TRF
3M 5er M nicht super MIN

Garbage-Stayman ohne Treffs ab 0 Punkte 4-4-5-0

Brauchen wir nicht

Eröffnungen auf 2er Stufe

2T gameforcing (starke Zweifärber besser mit 1x eröffnen)
Rebid mit italienischen Kontrollen (Ass=2Kontrollen, König=1Kontrolle)

2K – keine 2 Kontrollen
2x – 2 Kontrollen (egal wo) und Länge in x
2SA – 2 Kontrollen und gleichverteilt
nach 2T – 2K – 2SA (transfers, puppet stayman)

Puppet oder Muppet stay?

2K Multi – weak2 in OF
6er OF 6-10F, die andere OF maximal zu dritt

p lange Karos
2C pass or correct
2P – mind 3er ♥ mit C, passe mit P
3C Minimum 3er ♥ 3er ♠
2SA – 3/3 in UF, Single Pik
3P zum Spielen
2SA – stark (Vollspielinteresse, 15+F)
3T – schwach
3C pass or correct
3K stark, fragt nach Farbe
3C Pik
3P Coeur
3K – stark mit C
3C – stark mit P
3T gameforcing mit Treffs oder Karos
3K einladend mit Fit in beiden OF (3-3, 4-3, 4-4; schwächer als 15F)
3C sperrend pass or correct (schwach)
3P allein stehende Piks, einladend
4T fordert Transfer auf OF 4K/ 4C

nach 4T X
XX Ass/ Chicane in Treff
pass keine Extras
Transfer bessere Hand

2CP Muiderberg (M+m)

in grün 5/4+, 3-10 FP idealerweise in den beiden Farben, 5/4/2/2 möglich
in rot 5/5+, 3-10 FP idealerweise in den beiden Farben

2♥ 2♠ NAT F?
3♣♦ NAT F?

2SA – stark (Vollspielinteresse, 15+F)
3T/K schwach mit T/K
3C/P stark mit T/K
3T pass or correct
3K einladend in P
3P Sperrverlängerung
4P konstruktiv oder destruktiv