

Systemabsprachen Transfer Walsh

1. Eröffnungen

1♣:	2+; beinhaltet auch alle 11-14 und 18-19 balanced Hände ohne gutes 4er oder 5er ♦
1♦:	ab 11, 4+ , 4er ♦ balanced all gusto Wer 6 ♦ verpasst, zahlt!
1♥/1♠:	ab 11, 5+
1NT:	15-17 (semi-)balanced
2♣:	a) SF in ♥/♠ b) 22+ balanced c) bel. GF
2♦:	a) Weak Two in ♥ oder ♠ (1. Pos. v vs nv 2-6)
2♥:	10-12 (1. Pos nv vs v 8-11)
2♠:	
2NT:	20-21 (semi-)balanced
3m:	Sperre, gute Farbqualität (1. Pos nv vs v sehr schwach möglich)
3M:	Sperre, Farbe kann auch schlechter sein
3NT:	Sperröffnung mit stehender 7/8er UF
4x:	Sperre, nat.

2. Generelle Absprachen:

- Wird nach der Kürze gefragt up the line (wobei der erste Step keine Kürze zeigen könnte, falls dies möglich ist.) = das ist numerisch ;-)
- RKCB 14/30; danach spiral scan → **K von unten Single K evt. am Schluss**
- 4m ist bedingte Assfrage (Ausnahme: Fitbestätigung von limitierter Hand)
4m+1 Kickback wenn 4m nicht KC
- **Nach Exclusion, wenn der nächste Step Trumpf ist: 30/41**
- In kompetitiven Situationen sind Sprünge in eine neue Farbe Fitjumps, Sprünge in Gegnerfarbe Splinter – es sei denn es gibt andere direkte Verabredungen
- Nach Kontra Splinter
- Nach 1M – (X) und (1x) – 1M – (X) ist von 1NT bis zu einem Step unter unserer Farbe alles Transfer
- **Rubens Transfers** in kompetitiven Situationen wie NB
- Rumpelsohl nach gegnerischem Weak Two und Multi und anderen 2er Starts,
- Strake Hände KOMP über Kontra

3. Eröffnung 1♣

Die 1♣ Eröffnung

3.1. Allgemeines zur 1♣ Eröffnung:

- Wird mit allen 11-14 und 18-19 balanced Händen ohne 5er/4er ♦ und allen Händen mit ♣ eröffnet
- 4er und 5er ♦ können enthalten sein, wenn sie nicht nennenswert erscheinen
 - Wenn 6 ♦ so verpasst werden, gibt es eine Runde ;-)
- Transfer Antworten auf 1♣
- Nach Kontra Transfers ab 1N
- Two-Way-Checkback in immer nach 1 1 1 (xyz)
- Die Sequenz 1♣ - 1♥¹ - 2♣ - 2♥ ist nicht forcierend, mit mindestens einladenden Händen muß man über 2 ♦ gehen.

3.2. 2 way CB

1x	1y	
1z	2♣	puppet auf 2♣ (wk ♦ oder INV any)
	2♦	GF any
	2♥	NAT NF
	2♠	NAT Revers
	2M	NAT to play
	2N	♣ to play oder FG
	3♣	♦ FG/SI 55
	3♦	♥ (über 1♥ FG/SI ♥ ; über 1♠ FG/SI 55)
	3♥	♠ (über 1♥ FG/SI 5/6 ; über 1♠ FG/SI ♠)
	3♠	reiz 3N O soll mit mind ½ Stop in 4f 3N sagen
	3N	to play

3.3. Antworten auf 1♣:

1♦:	4+ ♥
1♥:	4+ ♠
1♠:	a) 6-9 balanced b) 5+ ♦ (in beliebiger Stärke) c. SA ab 16 FP
1NT:	10-12, beide M möglichst gestoppt
2♣:	10+ Hebung
2♦:	6er ♦ 5-8
2♥:	6er ♥ 5-8
2♠:	6er ♠ 5-8
2NT:	♣ Sperre, 4-6 zu schwach für 3N gegenüber 18-19 BAL
3♣:	konstruktive Hebung 7-9(10), unbal.
3x:	nat, Sperre
3NT:	zum Spielen 13-15(16)
4♣:	Sperre

¹ zeigt ♠

3.4. Nach 1♣ - 1♦

- 1♥: 3er ♥; danach TWCB (Siehe oben)
- 1♠: 11-18, 4er ♠, kein 3er ♥; danach TWCB
- 1NT: 11-14 balanced, kein 3er ♥; danach TWCB
- 2♦: Multi meaning Reverse **siehe Note**
- 2♥: 11-15, 4er ♥
- 2♠: GF 4er ♠ mit 5er ♣
- 2NT: 18-19, kein 4er ♥; danach: Transfers (3♥ = 4-4 in OF, 3♦ und dann 3♠ = 5♥-4♠)
- 3♣: 16-18, 6er ♣ kein 3er ♥

3♦ retransfer 5+ ♥ spielen ← Wann will man 3M spielen

3♥ zeigt ♦ Stopper, keine Aussage über ♠ Stopper

3♠ fragt

3♠ 6er OF, forciierend

3SA ♠ Stopper, aber kein ♦ Stopper

3♦: einladend mit 4er ♥ UNBAL

3♥: einladend mit 4er ♥ BAL 18-19

3NT: zum Spielen mit stichreicher Hand

3♠/4♦: Splinter mit Single; Chicane über 2 ♦

4♣: stehende ♣s mit 4er Fit

4♥: Hebung mit Verteilung und wenig Punkten

3.5. Nach 1♣ - 1♥

- 1♠: 11-16, 3er ♠; danach TWCB
- 1NT: 11-14 balanced, kein 3er ♠; danach TWCB
- 2♦: Multi meaning Reverse siehe NOTE
- 2♥: Reverse
- 2♠: 11-15, 4er ♠
- 2NT: 18-19, kein 4er ♠; danach Transfers
- 3♣: 16-18, kein 3er ♠

3♦ retransfer 5+ ♠

3♥ zeigt ♦ Stopper, keine Aussage über ♥ Stopper

3♠ fragt

3♠ 6er OF, forciierend

3SA ♥ Stopper, aber kein ♦ Stopper

3♦/3♥: einladend mit 4er ♠ UNBAL

3♠: einladend mit 4er ♠ 18-19 BAL

3NT: zum Spielen mit stichreicher Hand

4♦/4♥: Splinter mit Single

4♣: stehende ♣s mit 4er Fit

4♠: Hebung mit Verteilung und wenig Punkten

3.6. Nach 1♣ - 1♠

- 1NT: zum Spielen gegenüber 6-9 balanced; danach TWCB
2♣: 11-15 kein Interesse an NT;
danach 2♦ GF Relay;
3♦ einladend
2♦ multimeaning
2♥♠: Reverse
2NT: 18-19 balanced; danach Transfers
3♣: 16-18, 6+ ♣
3♦ ist forcing mit ♦s
3♥, ♠ zeigt Stopper
3 SA to play
3NT: zum Spielen gegenüber 6-9 balanced

3.7. Nach 1♣ - 2♣

- 2♦ zeigt 18-19 balanced
2♥/2♠: Stopper up the line
2NT: 12-13 balanced mit Stoppern
3♣: unbal. kein Interesse an NT
3♦/3♥/3♠: Splinter up the line
3NT: gute 13 bis 14 balanced mit Stoppern
4♣: Assfrage
4F: exclusion

3.8. Nach 1♣ - 2♦, 2♥, 2♠

- 2NT: Ogust; Antworten: min/min; min/max; max/min; max/max
3♣: zum Spielen
Neue Farbe forcing

3.9. Inverted Minors

Die einfache Hebung von Eröffners UF verspricht mindestens gute 9 FP und eine 5er Länge
Danach muß die Reizung bis mindestens 2 SA weitergehen.

Die Sprunghebung von Eröffners UF verspricht zwischen 5-8 FP und eine 5er Länge. Sie dient dazu den Gegner aus der Reizung herauszuhalten. Der Eröffner sollte nur weiterreizen, wenn er ein sehr gutes Blatt besitzt. Beide Gebote verneinen den Besitz einer 4er OF.


Nach einfacher Hebung kann die Reizung auf drei Arten nicht im Vollspiel enden:


- nachdem einer der Partner direkt nach der Hebung die Trumpffarbe reizt
 - 1 UF - 2 UF - 3 UF
 - 1 UF - 2 UF
2 SA - 3 UF
- 1 UF - 2 UF
2 SA – pass

Gebote des Eröffners nach inverted Minors








2♥♠	Stopper	4 in UF	CBW
3♣ (nach 1♦)	SA mit 18/19 FP	4♥, ♠	5 - 6 Verteilung !!!!
2♦ nach 1♣	SA mit 18/19 FP	2 SA	minimum SA (12-13 FP)
3 in UF	minimum unbalanced	3 SA	maximum SA entweder gute 14 bal oder so um die 16 FP semibalanced
3 Sprung in Farbe	Splinter, mind. 14+ F		

4.2 -Gebot multimeaning








Nach einer Transfer-Antwort ist das 2 -Gebot multimeaning Revers:

1. echtes Revers
 2. partiefördernde  Hand
 3. partiefördernde Hebung mit Chicane
 4. partiefördernde Hebung ohne Kürze
 5. partiefördernde Hebung mit Single Topfigur
- (Anmerkung nochmal: Die Single werden up the line gezeigt)

1  - 1  / 
2 

2 	any gameforce (8+)
2 	negativ  besser als 
2 SA	6-7 OF gestoppt
3 	negativ  besser als 

1  - 1  / 
2  - 2 

2 	gf Hebung Oberfarbe (nicht mit Single)
2 SA	maximum Revers ohne 3 er Anschluss
3 	gameforcing 
3 	minimum Revers mit Shape
3 in gezeigter OF	3er Anschluss
3 in anderer OF	kein Stopper für SA, Revers ohne Anschluss
3 SA	46 mit chicane nächster Step fragt
4   	void

5. Kompetitive Reizung:

5.1. Nach 1♣ - (X)

- XX: 10+; danach X=Strafe
- 1♦: 4-5♥ oder 6er einladend
- 1♥: 4-5♠ oder 6er einladend
- 1♠: 5+♦
- 1NT: 7-10
- 2♣: 7-10, normale Hebung
- 2♦: 6+♥ bel. Stärke, außer 6er einladend; danach 2NT Ogust
- 2♥: 6+♠ bel. Stärke, außer 6er einladend; danach 2NT Ogust
- 2♠: mind. einladend mit 5+♣
- 2NT: 11-12 balanced
- 3x: sperrend

5.2. Farbgegenreizung des Gegners

Achtung Prinzip: die Farbe des Gegners in der 3er Stufe ist Transfer auf 3 SA, die andere Oberfarbe Fit und Splinter

Nach 1♣ - (1♦)

- X: 4+♥
- 1♥: 4+♠
- 1♠: 4+ 4+ in M Oberfarben gleichlang
- 2♣: 7-10, normale Hebung
- 2♦: 6+♥ bel. Stärke, außer 6er einladend; danach 2NT Ogust
- 2♥: 6+♠ bel. Stärke, außer 6er einladend; danach 2NT Ogust
- 2♠: mind. einladend mit 5+♣ oder Hand mit der man nach Stopper fragen will
- 3♣: schwach
- 3♦: Transfer auf 3NT
- 3♥♠: echte Splinter, da competitive aber 6er Anschluss
5er mit Kürze über 2♠

Nach 1♣ - (1♥)

- X: 4+♠
- 1♠: takeout mit 0-3♠'s oder stark mit eigener Farbe
- 2♣: 7-10, normale Hebung
- 2♦: kompetitiv
- 2♥: 6+♠ bel. Stärke, außer 6er einladend; danach 2NT Ogust
- 2♠: mind. einladend mit 5+♣ oder Hand mit der man nach Stopper fragen will
- 2NT: einladend
- 3♣: PREE
- 3♦: FG
- 3♥: Transfer auf 3NT
- 3♠: ♣ Hebung mit♥ Kürze
- 3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (1♠)

X:	takeout oder stark mit eigener Farbe
2♣:	7-10, normale Hebung
2♦♥:	kompetitiv
2♠:	mind. einladend mit 5+ ♣ oder Hand mit der man nach Stopper fragen will
2NT:	einladend
3♦:	FG NAT
3♣:	sperrend
3♥:	nat. und Pf mit 6er ♥
3♠:	Transfer auf 3NT
3NT:	zum Spielen

Nach 1♣ - (1NT)

X:	Punkte; danach X=Strafe, sonst Multi Landy:
2♣:	beide OFen; danach 2♦=reize deine längere OF
2♦:	Einfärber in einer M
2♥♠:	5er ♥♠ + 4er m

Nach 1♣ - (2♣) beide Oberfarben

X:	Strafe gegen eine Farbe; danach X=Strafe
2♦:	nat. NF
2♥:	♣, mind. einladend
2♠:	♦, mind. einladend
2NT:	einladend
3♣♦:	kompetitiv
3♥♠:	Splinter mit Fit
3NT:	zum Spielen

Nach 1♣ - (2♣) natürlich

X:	takeout
2F:	nat. NF
2NT:	Transfer auf ♦ !!
3♣:	fragt nach Stopper !!
3♦♥:	TRF
3♠:	Transfer auf 3NT
3NT:	zum Spielen

Nach 1♣ - (2♦)

X:	takeout
2M:	nat. NF
2NT:	Transfer auf ♣ Rumpelsohl
3♣:	Transfer auf ♦, fragt nach Stopper; darauf ist 3♦ Halbstopper
3♦♥:	TRF
3♠:	Transfer auf 3NT mit Stopper
3NT:	zum Spielen

Nach 1♣ - (2♥)

- X: takeout
- 2♠: nat. NF
- 2NT: Transfer auf ♣ Rumpelsohl
- 3♣: Transfer auf ♦
- 3♦: Transfer auf ♥, fragt nach Stopper; darauf ist 3♥ Halbstopper
- 3♥: Transfer auf ♠; darauf: 4♦ = gute Hebung, 4♥ = Splinter
- 3♠: Transfer auf 3NT mit Stopper
- 3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (2♠)

- X: takeout
- 2NT: Transfer auf ♣ Rumpelsohl
- 3♣: Transfer auf ♦
- 3♦: Transfer auf ♥; darauf: 4♦ = gute Hebung, 3♠ = Splinter
- 3♥: Transfer auf ♠, fragt nach Stopper
- 3♠: Transfer auf 3NT
- 3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (2NT) ♥ + ♦

- 3♣: kompetitiv
- 3♦: forcing mit ♣
- 3♥: forcing mit ♠
- 3♠: kompetitiv

Nach ZF die nur eine Farbe festlegen:

- Kontra Defensive → Kontra Strafe
- 2N+ 2N RS
- 2Q Fit FG
- Niedrige Farben NF

- 1♠ (2♠ *) 2N RS ♣/♦ *♥ + andere
- 3♣♦
- 3♦ FG ♠
- 3♥♠
- 3♠♠

- 1♥ (2♥ *) 2♠ FG ♥ *♠ + andere
- 2N RS ♣/♦
- 3♣♦
- 3♦♥
- 3♥♥
- 3♠ stopask

- 1m (2m *) 2♦ NF *♠ + andere
- 2♥ NF
- 2♠♣
- 2N
- 3♣♦

6. Eröffnung 1♦

Nach der 1♦ Eröffnung gelten dieselben Prinzipien wie nach der 1♣ – Eröffnung

6.1. 1♦ 1OF

1 SA Two way check back und ab 2 SA Transfers

Immer nach 1 1 1 xyz

6.2. 1♦ - 2♣

1♦ 2♣ (gameforcing außer nach 2 SA Rebid des Antworters)

2♥ Multi 1. Revers
2. 18–19 FP balanced SA
3. ♣-Fit 14+ FP

2♠ Relais

2SA 18–19 3er ♣,

3♣ guter ♣ - Fit

3♦ 2-4-5-2 keine

3♥ 3-4-5-1 tiefe

3♠ 1-4-5-3 hohe

1♦ 2♣ (gameforcing außer nach 2 SA Rebid des Antworters)

2♠ Multi 1. Revers
2. 4-4-4-1 18-19

2SA Relais

3♣ 2-4-5-2 keine

3♦ 3-4-5-1 tiefe

3♥ 1-4-5-3 hohe

3♠ 5-x-6-x

3SA 4-4-4-1 18-19

→ 4♣ KCBW ♦

4♦/♥ Transfer -> KCBW möglich

2SA 11–14 FP meist balanced, gelegentlich 4441 möglich

3SA 14–17 FP mit 4441, dann: 4♣ RKCB für ♦, 4♦/♥ Transfer

3♣ Minimumhand mit Fit

1♦ 3♣ 9-11 mit 6er ♣

6.3. Nach 1♦ - (X)

XX:	10+; danach X=Strafe
1♥:	4-5 ♥ oder 6er einladend
1♠:	4-5 ♠ oder 6er einladend
1NT:	5+ ♣ ab 8 Punkten
2♣:	7-10, normale ♦-Hebung
2♦:	6+ ♥ wk or str danach 2NT Ogust
2♥:	6+ ♠ wk or str danach 2NT Ogust
3♣:	mind. einladend mit 5+ ♦
2♠:	♣
2NT:	11-12 balanced
3♦+:	sperrend

7. Inverted Minors

Siehe: inverted minors **Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.**

8. Oberfarb Eröffnung

1♥/1♠ wird mit jeder Hand normalerweise ab 11 mit einer guten Farbe oder guten Verteilung eröffnet.

8.1. Antworten auf 1♥

1♠:	4+ ♠, forcing
1SA:	0-3 ♠, 6-12, forcing
2♣:	2+ ♣, Partieforcing → 2♦ waiting; 2♥ 6er; 2♠ 4er extras; 3x 14+ 55
2♦:	5+ ♦, Partieforcing
2♥:	3+ ♥, 8-10
2♠:	6er ♠, 4-8
2SA:	4+ ♥, 10+ siehe unten
3♣:	6er ♣, einl.
3♦:	6er ♦, einl.
3♥:	zum Spielen = Barrage
3♠4♣♦:	Splinter, 11-15 HCP
3SA:	bessere 4♥ Hebung mit 5er

Anmerkung nach 1♥ – 1♠,

verspricht 2♣ oder 2♦ vom Eröffner nur 3er Länge und kann 16-17 balanced sein.

Der Sprung nach 2SA ist entweder gf mit ♥ oder 18-19 balanced. Der Antworter beschreibt seine Hand.

8.2. Antwort auf 1♠

1SA:	forcing
2♣:	2+ ♣, Partieforcing → 2♦ waiting; 2♥ 4er; 2♠ 6er; 3x 14+ 55
2♦:	5+ ♦ Partieforcing
2♥:	5+ ♥, selbstforcierend wie Forum D
2♠:	3+ ♠, 8-10
2SA:	4+ ♠, 10+ siehe unten
3♣:	♦-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP-NAT INV NF
3♦:	♥-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP-NAT INV NF
3♥:	♠-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP-NAT INV NF
3♠:	zum Spielen
3SA:	bessere 4♠-Hebung mit 5er
4♣♦♥:	SPL 10-13

Darf 1SA gepasst werden mit 11-12 BAL? Ich denke ja

Trick:

1M 2♣

2♦♥♠ N 3♦ starke M Hebung 3er 16+

3M schwächere M Hebung 13-15

Mit ♣ und ♦ sagt man 2SA auch UNBAL. Mit 6♣ und 5♦ muss man evtl. mit 2♦ anfangen

8.3. 1♠ 1 SA forcing

1♠ 1SA

2♣

2♦, ♥

1♠ 1 SA

2♣

kann Double sein (16-17 SA möglich)

mindestens 4er Länge

2♦

multiway

→ Wie geht es hier weiter?

• 5er ♥

→ 2♥ 2-3♥

• gute ♣ Hebung

2♠ 0-1♥

• gute ♦s

2N 16-17

• Double ♠ 8-10

2♥ 6er ♥

2♠ schwach 5-7

3♣ 6er ♣ schwach

3♦ schwach

Meine Philosophie zu Versuchsgeboten:

1. Man braucht nur eines

1. Dieses ist genau einladend und nie SI

2. Man möchte möglichst wenig verraten

→ 2M+1

genau einladend

4M

MAX Vollspiel versuch

3M

MIN

zwischen 2M+1 und 3M

kann mich nicht entscheiden, aber hier

habe ich etwas

Alle anderen Gebote sind dann „NAT“ und SI

8.4. Trial Bids n

(Gilt auch nach UF Eröffnung)

1m 1M

2M

I. 1. 2SA: allgemeines Versuchsgebot (auch bei ♥)

Beispiel:

1♥ 2♥

2 SA

3♣♦

Max mit Werten

3♥

Minimum

3♠4♣♦

Splinter direkt (da vorher Fragegebot)

3 SA

Max balanced

4♥

Max mit guten Trümpfen oder nicht für 3 SA geeignet

II. 2.Farbe: NAT, Schlemminteresse

8.5. Drury

Pass - 1 OF

2♣	einladend mit Fit,
2♦	ab 13-16 FP, beliebig
2 OF	Minimum
2♠	Revers ab 15
2SA	bal. 15-20
3 UF	ab 17
2♦:	6er ♦, 9-11 FP
2SA:	55 UF, 9-11 FP
2♠/3X:	Mini-Splinter

8.6. Mindestens einladende Hebung

- 1M-2N INV+ 4er Fit
- 3♣ 11-13 MIN
3♦ FG → see below
3M NONforcing nur INV
andere Gebote 14+ SPL
3♦ 13+ 6er → +1 fragt nach Kürze von unten
3♥ 14+ keine Kürze
3♠ 14+ any Kürze → +1 fragt von unten
3N 17+ ich übernehme Kontrolle
4♣♦♥ 14+ 55
- 1♥ - 2N
- 3♣ 11-13 MIN
3♦ FG → see below
3M NONforcing nur INV
andere Gebote 14+ SPL

3♦ 13+ 6er → +1 fragt nach Kürze
3♥ 14+ keine Kürze
3♠ 14+ any Kürze
3N 17+ ich übernehme Kontrolle



14+ 55

8.7. Reizung nach Gegnerischer Intervention

1♥♠ (X)

XX

1SA bis 2♥/♠

2♥/♠

2♠/SA bis 3♥/♠

3SA

Doppelsprung

4♥/♠

Gegner werden strafkontriert

Transfers: auf ♥/♠ mit 8-10 und fit

to play, bis 7

Fitjumps da competitive

4♥/♠-Gebot mit genug Punkten

Erzeugt forcing pass Situation

Fitjump

Sperre, to play

1OF (BID)

2SA

CUE

JUMPCUE

JUMP

gf+ mit 4er+fit, forcing pass situation

exakt invit mit fit kein FP

Splinter in Gegners Farbe,

Fitjumps.

Fitjumps in 4X erzeugt forcing pass Sequenz

9. 1SA 15-17

Die 1 SA – Eröffnung prinzipiell 15-17 (5er OF nur in seltenen Fällen)

9.1. Antwort auf 1SA

2♣:	(nonforcing) Stayman oder Beginn der Verteilungsfrage
2♦:	5+ ♥
2♥:	5+ ♠
2♠:	1) einladend, ausgeglichene Verteilung 2) zum Spielen in 3♣♦ 3) (13)(54), ggf Später Single reizen, damit die richtige Seite die andere Oberfarbe spielt
2SA:	♣+♦, schwach oder stark, Antworter zeigt Kürze
3♣:	6er+ ♣, einladend
3♦:	6er+ ♦, einladend
3♥/3♠:	Partieforcing Splinter mit Single in der genannten und genau 3 Karten in der andern OF, UF 5/4 beliebig
4♣:	6+ ♥, kein Schlemminteresse oder Schlemm (Niko: → 4SA CKBW/ neue Farbe voidwood)
4♦:	6+ ♠, kein Schlemminteresse oder Schlemm
4♥:	to play Vorschlag 55mm Kürze ♥
4♠:	to play Vorschlag 55mm Kürze ♠
4SA:	quantitativ

9.2. 1SA - 2♣

Weiterreizung nach Stayman

Die 1 SA – Eröffnung prinzipiell 15-17 (5er OF nur in seltenen Fällen)

FD+ stil

2♣ INV+ STAY

2♦ keine → 2M INV 5er (2♥ 5♥ 4♠; 2♠ nur 5♠); 3M 4M 5oM

2M nur diese → 3oM SI Fit

2N 44MM MIN passbar → TRF

3♣ 44MM MAX → TRF

3M 5er MAX

2♦♥

TRF

2♠

♣ → +1 guter Anschluss

2N

♦ → +1 guter Anschluss

3♣

mm wk

3♦

mm FG → 3♥ fragt Kürze; 3♠ Fit aber auch für 3SA geeignet

3♠

Schlemmeinladend mit Fit

3SA:

zum Spielen (in 3SA oder 4♠)

9.3. Intervention nach 1SA (Reizung)

Stayman wird kontriert

1SA (pass) 2♣ (X) ?

XX mindestens gutes 4er ♣
 → 2♥ nf, 2♠ nat und forcing!

Passe kein Stopper,
 → XX fragt (Wie sind die Antworten?)

2OF die OF aber mit Stopper

Dasselbe nach der 2 SA – Eröffnung

(Reizen zeigt system on mit Stopper, passen verneint den Stopper.)

Situation: 1SA (p) 2♦ (X) ?

XX gutes 4er ♦

Pass kein 3er ♥

2♥ 3er ♥

3♣/♦ 4er ♥ Max & Werte

3♥ 4er ♥ Minimum

Situation: 1SA (p) 2♥ (X) ?

XX gutes 4er ♥

Pass kein 3er ♠

2♠ 3er ♠

3♣/♦ 4er ♠ Max & Werte

Situation: 1SA (3♣) ?

new suit forcing

3NT to – play

X negativ

4♣ 55OF

Situation: 1SA (3♦) ?

new suit forcing

X ist negativ

4♦ 55OF

Situation: 1SA (3♥) ?

new suit forcing

X ist negativ

4♥ 5er ♠ + 5er ♣

Situation: 1SA (3♠) ?

new suit forcing

X ist negativ :

4♠ beide UF

1 SA (pass) TRF (X)

passe rekontra fordert den Transfer auszuführen.

Rauslaufen nach 1SA (Kontra) ?

1SA (X) pass forciert XX

XX (pass)

2♣: ♣+ weitere

2♦: ♦+♥

2♥: ♥+♠

1SA (X) XX Puppel auf 2♣

1. ♣ → passt 2♣

2. ♦+♠ → bietet 2♦

1SA (X) 2♣ Transfer auf ♦

2♦ Transfer auf ♥

2♥ Transfer auf ♠

2♠ beide Uf, extrem verteilt

10. Die 2♦ - Eröffnung

2♦ ist Weak 2 in einer OF oder 4441 ab 20.

10.1. Antwort auf 2♦

2♦ 2♥	pass/correct ♥ oder natürlich
2♠	pass/correct ♠, einladend gegenüber ♥
2SA	starkes Relay
3♣♦	natürlich, forcing
3♥♠	pass/correct
3SA	zum Spielen
4♣	Verlangt Transfer (auch nach Intervention)
4♦	Verlangt, Farbe zu reizen (auch nach Intervention)
4♥	zum Spielen (kein Pass or correct auf der 4er-Stufe) (auch nach Intervention)
4♠	zum Spielen (auch nach Intervention)

10.2. 2♦ - 2SA

2♦ 2SA

3♣	5er+ ♥, Min
3♦	5er+ ♠, Min
3♥	5er+ ♠, Max
3♠	5er+ ♥, Max
2♦ - 2♥/♠	

2♦ 2♠	p/c
3♣	min ♥
3♦	max ♥
3♥	will selber spielen (MAX schlechte ♥)

Oder ähnlich, was bei Euch besser ins Schema passt.

Auf jeden Fall geht es nach 2♠ nicht wie nach 2♥ weil man mindestens ein Gebot braucht das ♥ zeigt.

11. 2M 10-12 6er (1. nv vs. v 8-11)

2M Continuation: KO

Wenn 2M eine 6er Farbe zeigt, kann der Partner immer nach Kürze oder Ogust fragen.

Die erste freie Stufe fragt nach Kürze von unten, das zweite freie Gebot fragt nach Ogust.

Nicht frei ist, eine vom Partner eröffnete Farbe.

Situationen:

2M	(p)		
1x	(p)	2Jump (p)	(hier ist 3x NAT NF)
(1x)	2Jump (p)		hier nur 2N forcing → Werte

2♥	2♠	Fragt nach Kürze
2N3♣♦		Kürze ♣♦♠
3♥		Keine Kürze
3♠		Supermax ohne Kürze (eher selten)
3N4♣♦		Void ♣♦♠ (das sollte man wohl auch nur mit Extras reizen)

Maybe we could convince AA from Martin system :-?

12. 2SA

2SA-Eröffnung 20-22 (semi ausgeglichen)

Nach der 2 SA Eröffnung spielen wir **Muppet Stayman** und **Transfers**. Bei Muppet Stayman ist zu beachten, dass die 3♥ und die 3 SA Antwort vertauscht sind, also 3 SA zeigt 5er♥.

12.1. 3♣ Muppet

Stayman fragt nach OF, darauf

2SA	3♣	
	3♦	mind. Eine 4er OF
	3♥	4er♠
	3♠	4er♥
	3SA	keine 4OF
	4♣	44♥♠ SI
		4♦♥ Fit und SI
		4♥♠ zum Spielen
	4SA	KCBW♠
	4♦	44♥♠ kein SI
	3♥	keine 4er OF
	3♠	5♠4♥ Forc.
	3♠	5er♠
	3SA	5er♥
	4♦	TRF♥

12.2. 2SA 3♦♥ Transfer

Einen Transfer ausführen, bedeutet immer genau Double in Partners Farbe oder eine blöde (z.B. ohne Asse) 4-3-3-3 Verteilung, in der Regel verneint es aber sofort den Fit. Mit 3er Anschluss, reizt man 3 SA und mit 4er Anschluss springt man auf 4 in Partners Farbe. Alle anderen Ausbrüche aus dem Transfer bestätigen den Fit und sind Cue bids. Wenn der Antwortende nach Ausführung des Transfers eine Farbe auf der 4er Stufe reizt, ist das natürlich und forcierend.

2SA	3♦	♥
	3♥	exakt Double♥ oder 4-3-3-3
	4♣♦	natürlich und forcierend.
	3♠	♥ fit, Cue MAX oder 5er♠ ???
	3 SA	3er♥
	4♥	4er oder 5er♥ (sollte MIN sein)
	4♣♦	♥ fit, Cue MAX 4♦ eher nicht damit A transferieren kann

2SA 3♥ ♠
 3♠ exakt Double oder 4-3-3-3
 3SA 3er Anschluss

12.3. 2SA 3♠ m-Stayman

2SA 3♠ Unterfarben-Stayman,
 3SA kein Fit
 4♣♦ bedingtet Assfrage
 4♣ 4 er ♣
 4♦ KCB
 4♦ 4 er ♦
 4♥ KCB
 4♥/♠ cue bid mit 44 UF
 4SA gute Hand, 33 Unterfarben

In diese Reizungen ist nach UF Fit im Paarturnier 4SA zu spielen aber im Team ist dies KCB

12.4. 2SA 4 LEV

Transfers auf der 4er Stufe:

Auf der 4er Stufe reizen wir unsere Farben überkreuz und bekunden damit leichtes Schlemminteresse. Wenn der Eröffner den Oberfarbtransfer ausführt oder nach dem Unterfarbtransfer auf 4SA geht, hat er kein Interesse.

2SA 4♣ SI in ♥
 4♦ SI vom Eröffner
 4♦ SI in ♠
 4♥ SI vom Eröffner
 4♥ SI in ♣
 4♠ SI vom Eröffner
 4SA Kein SI
 5♣+ KCBW Antwort???
 4♠ SI in ♦
 4SA Kein SI
 5♣ SI vom Eröffner
 5♦+ KCBW Antwort (steps?)

Assfrage kann man erst nach bestätigten Farbfit stellen, ansonsten reizen wir quantitativ.

12.5. Übersicht 2 Färbe Reizung über 2SA

Verteilung	Stärke	Reizung
5+OF + 4+UF	Leichte Schlemmeinladend	Transfer + UF
4OF + 5+ UF	Leichte Schlemmeinladend	3T + falls möglich andere OF + dann Unterfarbe

Beide UF	Mindestens Leicht Schlemmeinladend	3♠
5♥ + 4♠	Alle	3♦ dann 3♠
4♥ + 5♠	To Play Schlemm Einladend	3♣ - 3♥ - 3♠
5♥ + 5♠	To play	3♥ 3♠ 4♥
	Sehr stark	3♣ 3♥ 3♠ 4♥

13. Die Eröffnung 2♣

13.1. Kokish – Relay

Antworten:

2♣ 2♦ Waiting bid, wenn keine vernünftige Alternative

2♥ Zwingt den Antworter dazu, 2♠ zu reizen.
Anschließend beschreibt der Eröffner seine Hand

2SA 22 - 23 FP balanced, System on

3♥ Semiforcing ♥

3SA 26 - 27 FP balanced, System on

4SA 30 - 31 FP balanced, System on

2♣ 2♦ obligatorisches Kokish-Relay
2♥ 2♠

2SA 24 - 25 FP balanced, System on

3SA 28 - 29 FP balanced, System on

4SA 32 - 33 FP balanced, System on

3♣ GF 2-Färber 5+♥/4+♣

3♦ GF 2-Färber 5+♥/4+♦

♥ Gameforcing 6+♥

3♠ GF 6/4 oder 6/5♥/♠

4♥ To play

2♣ 2♦ Semiforcing oder besser in ♠ (danach 3♣ = 2. Negativgebot)
2♠

14. Wir reizen zwischen

14.1.

(1X) 1♥/♠ (x)	Über X kein Rubenstransfer
- 1SA	Transfer auf ♣
- 2♣	Transfer auf ♦
- 2♦/♥	Transfer auf ♥/♠, konstruktiv 8-11
- 2♥/♠	to play, schwächer als Transfer, 4-7
- Sprung	Fitjump
- Sprung in X	Splinter
- 3♥/♠	barrage

Kein GF, über die Transfers gehen ebenfalls starke Hände, man muss halt später stark nachreizen.

Sprünge sind immer Fitjumps (Rot vs weiß: solide, sodass man mit schönen 14-15 und bisschen Verteilung auch mal 4 probieren kann)

(Was ist der Transfer in Gegnersfarbe?)

14.2. Rubens Transfer (wenn der dritte gepaßt hat)

1. Eröffnung - Zwischenreizung - Pass - WIR(RUBENS TRANSFER)

ERÖFFNUNG ZWISCHENREIZUNG PASS WIR

(1♣nat 3+)	1♦	(pass)	1♥/♠ 2♣ 2♦ 2♥/♠ 2SA 3♣ 3♦	forcing natürlich Anschluß, Fit 10+ schwach bis 9Pkt Weak-two balanced non-forcing Partieforcing ?nach Stopper schwach mit gutem Anschluß
(1♣nat3+)	1♥	(Pass)	1♠ 2♣ 2♦ 2♥ 2♠ 3♥	forcing Transfer auf ♦ Coueranschluss 10Pkt+ schwach mit Coueranschluss Weak-two schw. mit gutem Anschluß
(1♣nat3+)	1♠	(Pass)	2♣ 2♦ 2♥♠ 2♠ 3♠	Transfer auf ♦ Transfer auf Couer Anschluß 10Pkt+ schwach mit Anschluß schwach mit gutem Ans.
(1♦ nat3+)	1♥	(Pass)	1♠ 2♣	forcing non – forcing

2♦ Coueranschluß 10Pkt
 2♥ schwach mit Anschluß
 2♠ Weak-two
 3♥ schwach mit guten Anschl.

(1♦ nat,3+) 1♠ (Pass) 2♣ nat,non- forcing
 2♦ Transfer auf Couer
 2♥♠ Anschluß 10Pkt+
 2♠ schwach mit Anschluß
 3♣♦ Block
 3♠ schwach mit gutem Ans.

(1♦ nat3+) 2♣ (pass) 2♦ Transfer auf Couer
 2♥ Transfer auf ♠
 2♠♣ Anschluß 10Pkt+
 3♣ schwach mit Anschluß
 3♥♠ Block

(1♥) 1♠ (pass) 2♣ nat,non- forcing
 2♦ nat,non- forcing
 2♥♠ Anschluß 10Pkt+
 2♠ schwach mit Anschluß
 3♣♦ Block
 3♠ schwach mit gutem Anschl.

(1♥) 2♣ (Pass) 2♦ nat,non- forcing
 2♥ Transfer auf ♠
 2♠♣ Anschluß 10Pkt+
 3♣ schwach mit Anschluß

(1♥) 2♦ (Pass) 2♥ Transfer auf ♠
 2♠ Transfer auf ♣
 3♣♦ Anschluss
 3♦ schwach mit Anschluß

(1♠) 2♣ (Pass) 2♦ nat,non- forcing
 2♥ nat,non.forcing
 2♠♣ Anschluß 10Pkt+
 3♣ schwach mit Anschluß

Wenn die Gegner zwei Farben gereizt haben, gibt es keine Rubens-Transfers! Auch nicht, wenn der zweite Gegner reizt.

Merkregeln:

- Reizt der Partner auf der 1er-Stufe gegen:
Transfers von 2 in Gegners Farbe bis 2 in Partners Farbe, wobei Transfer auf Partners Farbe 10+ mit Fit ist.
- Reizt der Partner auf der 2er-Stufe gegen:
Es gibt immer einen Transfer auf Partners Farbe, der 10+ mit Fit zeigt. Die anderen Gebote werden angepasst (angepasst als Transfer oder eben nicht)

14.3. 5.5 Defence gegen starke ♣/♦ oder auch polnisch

- Einer Stufe natürlich
- 1 SA Zweifärber ♠ und ♦ oder ♥ und ♣
- 2 ♣ Einfärber ♣ oder Zweifärber ♦ + ♥
- 2 ♦ Einfärber ♦ oder Zweifärber ♥ + ♠
- 2 ♥ Einfärber ♥ oder Zweifärber ♠ und ♣
- 2 ♠ Einfärber ♠ oder Zweifärber ♣ und ♦
- Ab 2SA geht es wie ab 1SA nur mit längeren Farben.
- Oberhalb 3 SA natürlich.

14.4. Defence gegen 2♦ Multi (analog vs schwache 2Färber)

Sofortiges Kontra verspricht 4er ♥ (ist also takeout gegen ♠), verspätetes Kontra zeigt 4er ♠ (ist also takeout gegen ♥). Wird gepasst oder werden Pass or correct – Gebote gereizt, wird Rumpelsohl gespielt.

4 in UF zeigt immer starken Zweifärber mit dieser und einer OF

3 ♣/♦ ist nat

2 SA ist 15-18, dann puppet - Stayman/Transfers (

14.5. Defence gegen schwache Eröffnung in der 2er Stufe (eine Oberfarbe ist bekannt)

(2X)	2 SA	(Pass)	3 ♣/♦	to play
			3 in Geg OF	mindestens 5er in freier OF
			3 in freier OF	genau 4 Karten in der Oberfarbe

Defence gegen schwache Eröffnung in der 2er Stufe (beide Oberfarben)

(2X)	2 SA	(Pass)	3 ♣/♦	to play
			3 ♥	♣s pf
			3 ♠	♦s pf
			4 ♣	5 ♣ + 4 ♦ schlemminvit danach 4 SA to play
			4 ♦	5 ♦ + 4 ♣ schlemminvit danach 4 SA toplay
	4 ♥	55 UF ♥	Kürze	
	4 ♠	55 UF ♠	Kürze	

14.6. Defence gegen 1 SA: Multi Landy

X	Punkte
2♣	beide OF
2♦	eine lange OF
2♥	♥ plus UF
2♠	♠ plus UF
2SA:	beide UF

14.7. Unsere Zweifärber

(1♥/♠)	2♥/♠	Extreme	M+♣			
(1♣)	2♣	Extreme				
(1♦)	2♦	Extreme				
(1x)	2SA	Unteren		2♦ ♥ und ♠	2SA	Unteren
(1x)	3♣	Höheren		2SA Unteren	3♣	weak jump ♣
		3♣ Weak jump ♣		3♦ Höheren		

Ghestem wird auch nach (1X) p (p) gespielt!

14.8. Rumpelsohl in kompetitiven Reizsituationen

Rumpelsohl nach Gegenreizung am Beispiel einer 1SA-Eröffnung + 2♥ Gegenreizung

1SA 2♥	X	Straf-X
	2♠	weak
	2SA	Transfer auf ♣, alle starken Hände mit ♣ (Einfärber mit/ohne Stopper, 2F ♣+aOF) o. schwache Hände in anderen Farben
	3♣	R
	pass	schwach mit ♣
	3♦	schwach mit ♦
	3♥	PF mit ♣, Frage nach Stopper
	3♠	mit 5er-♣ und 4er-♠, PF
	3SA	PF mit ♣, Stopper vorhanden, d.h. leichtes SI
	3♣	Transfer auf ♦, mind. einladend, 5er-♦ nach 1SA-2♦: Stayman mit folgender Weiterreizung:
	3♦	4er-OF möglich, aber kein Stopper
	3♥	4er-♥, 4er-♠ möglich, Stopper vorhanden
	3♠	4er-♠, Stopper vorhanden
	3SA	keine 4er-OF, Stopper
	3♦	Transfer auf GF: Stayman und Frage nach Stopper
	3♥	keine 4er-♠, kein Stopper
	3♠	4er-♠
	3SA	kein 4er-♠, ♥-Stopper
	3♥	Transfer auf ♠, PF
	3♠	ausreichend Punkte für 3SA, kein Stopper, UFn
	3SA	to play

14.9. Weitere Rumpelsohl-Situationen

Nord	Ost	Süd	West	
1F	2♥♠	?		nach weak-two-Gegenreizung, (x=neg.-x, exakt einladend sonst Transfer auf GF = PF)
1F	1SA	2F	?	nach starker SA-GR und Hebung der EÖF durch den A (x = neg.-x, exakt einladend)
1F	1SA	2nF	?	nach starker SA-GR und dem Reizen einer neuen Farbe vor rechten Gegner (x=Strafkontra)
1OF	X	2OF	?	(x = Responsive-x)
1SA	X	2F	?	nach schwacher SA-Eröffnung und schwacher Reizung vor Süd (x = Strafkontra)
1SA	2nF	?		x = neg.
2♦	X	pass	?	nach gegnerischer Multi-Eröffnung und x in zweiter Hand, Rumpelfarbe ♦
2♦	X	2♥	?	Rumpelfarbe ♥
2♦	X	2♠	?	Rumpelfarbe ♠
2♦	pass	2♥	X	nach gegnerischer Multi-Eröffnung und x in vierter Hand
pass	?			
2♦	pass	2♥	pass	nach gegnerischem Multi und x in 6. Position

2♥♠ X

pass

?

nach gegnerischer weak-two-Eröffnung und Inf.-x des Partners

14.10. Good/bad NT nur vom Eröffner

direkt ist Bad, außer ♣ da ist direkt good

Welche Situationen

15. Sonstiges

15.1. Exclusion Blackwood

Ist Exclusion-RKCB 1 Stufe unter der Trumpffarbe, sind die ersten beiden Steps vertauscht:

Trumpffarbe: 0 oder 3 KC

2. Stufe: 1 oder 4 KC

15.2. Cue-Bids

Wird ein Cuebid übersprungen, zeigt das nächste Cuebid die Kontrolle in der übersprungenen Farbe!

Beispiel:

♠ ist Trumpf: Beispiel

♥ ist Trumpf:

3♠ 4♦

3♥ 4♣

4♥

♣-Kontrolle

4♦

♠-Kontrolle

15.3. Die Gegner stören unsere Schlemmreizung

Nach Kontra auf rkcb: 5er Stufe: D0 P1 - R0 P1,

6er Stufe: DE(ven)PO(dd)

Gegner X die Antwort: Pass Erstrundenkontrolle

darauf hält XX die Reizung offen & sie geht danach wie ungestört weiter

XX keine Kontrolle

☑ zurück auf Trumpf: to play; sonst: weitere Antwort

5 in Trumpf Schluss

Sonst wie ohne Kontra

15.4. 3.7 Die Gegner kontriert ein künstliches Gebot,

wobei man nicht über die Kontrolle in dieser Farbe Bescheid weiß

- pass Erstrundenkontrolle
danach fragt XX weiter
- XX Keine Kontrolle
danach ist zurück auf Trumpf Abschluss
- Sonst Zweitrundenkontrolle

Der Einfachheit halber sollte man dies auch so spielen, wenn man über die Kontrollsituation Bescheid weiß, sonst muss man sich zwei Sachen merken.

Wichtig:

Kontriert der Gegner eine Stopperfrage, so sind die Antworten anders, nämlich wie unter 5.10 beschrieben!!!

15.5. SNAP Dragon Double

Reizt der Partner eine Farbe zwischen und die Gegner jeweils eine Farbe, zeigt Kontra tendenziell Fit (Fx z.B.), während das Reizen der Farbe fit verneint, Beispiel:

(1♣) – 1♦ – (1♠) – X: ♦-Toleranz, 5+♥
 - 2♥: 5+♥, keine ♦-Toleranz
 (1♦) – 1♥ – (1♠) – X: ♥-Toleranz, 5+♣
 - 2♣: 5+♣, keine ♥-Toleranz
 (1♦) – p – (1♥) – 1♠
 (2♦) – X 5+♣, ♠-TOLERANZ

15.6. Forcing Pass Sequenzen

- Fit (Non)Jumps auf der 4er-Stufe, wenn der Partner eröffnet hat
- Überruf der Gegnerfarbe auf der 4er-Stufe
- Nach jedem GF-Gebot
- Nach jedem natürlichem Rekontra
- Nach einem Gebot auf der 5er-Stufe in Gefahr gegen Nichtgefahr
- 1♥/♠ (Kontra) 3SA

15.7. Wir kontrieren einen Splinter

in weiß gegen rot

Vorschlag für Defence
 alles andere

Ausspielkontra für die Farbe **eins daruter**
 Es sei denn man ist selbst der Ausspieler.

16. Gegner kontriert 4. Farbe forcing oder Stopperfrage

rekontra	„Habe Stopper, aber es ist
gut, wenn DU SA sagst!“	
pass	Halbstopper
SA	Vollstopper
Reizen	kein Stopper

17. Ausspiele und Markierung

17.1. Ausspiele gegen Farbe

Immer 3./5., von (inneren) Sequenzen die höchste Karte (von AKx kann As für Attitude und König für Count ausgespielt werden)

17.2. Ausspiele gegen SA

Meistens 4.-höchste, auch von xxxx, von (inneren) Sequenzen die höchste Karte

~~Es wird die 2.-höchste Karte der Sequenz ausgespielt, wenn eine Deblockade erwünscht ist, z.B.~~

K für DBL oder Anzahl von AKB10x, KD109x

In Partners Farbe wird weiterhin 3./5. ausgespielt!

17.3. Abwürfe Farbkontrakte

Abwürfe sind direkt: niedrig – hoch = positiv = gerade

17.4. Abwürfe SA-Kontrakte

Abwürfe sind Laventhal

17.5. Smithpeter

Smith peter: niedrig = positiv

17.6. Nachspiele

17.7. Nachspiel einer noch nicht gespielten Farbe

Durch den Dummy wird 3./5. gespielt, durch den Alleinspieler 2./4., auch von Sequenzen (z.B. von KD5 die Dame, etc.)

17.8. Nachspiel der gerade gespielten Farbe

Gewinnt man einen Stich z.B. mit dem As, spielt man eine hohe Karte von einer gerade Restlänge zurück und eine niedrige Karte von einer ungeraden Restlänge.