

***Transfer Walsh 2/1***

*played by Anja-Ansgar-Niko*

**© NB BAD 2015-2024**

***Version 3.2***

19. Januar 2024

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. LOG</b>	<b>4</b>
<b>2. GRUNDSYSTEM</b>	<b>6</b>
<b>3. 1♣ ERÖFFNUNG</b>	<b>7</b>
3.1. 1♣ ANTWORTEN	7
3.2. 1♣ - 1♦♥	8
HEBUNGEN DES ERÖFFNERS	8
1♣ - 1♦ / 1N	8
1♣ - 1♦ / 2♣	8
1♣ - 1♦ / 1♥	9
1♣ - 1♥ / 1♠	9
1♣ - 1♥ / 1N	9
RASTER BEIDE M NACH 1♣ ERÖFFNUNG	10
3.3. 1♣ - 1♠	10
1♣ - 1♠ / 1N	10
1♣ - 1♠ / 2♦	12
3.4. TRANSFER-CHECKBACK	15
3.5. 1♣ 1N	16
3.6. 1♣ 2♣	17
3.7. 1♣ 2♦	18
3.8. 1♣ 2M	19
3.9. 1♣ 2N	19
N VON DER RICHTIGEN SEITE	20
3.10. TRICKS	21
3N ODER 4M	22
<b>4. 1♦ ERÖFFNUNG</b>	<b>23</b>
4.1. ANTWORTEN	23
4.2. REBID ERÖFFNER (BAUZILLI)	24
WIE ZEIGT MAN 3ER FIT?	27
WIE ZEIGT MAN 1-4-4-4	27
<b>5. 1M ERÖFFNUNG</b>	<b>28</b>
5.1. 1♥ ANTWORTEN	28
5.2. 1♠ ANTWORTEN	28
5.3. BAUZILLI	29
1♥ - 1♠	29
1♥ - 1N	30
1♠ - 1N	31
PASSED HAND GAZZILI	31
5.4. NACH EINER HEBUNG	32
1♥ - 2♥	32
NACH EINLADUNG	33
NACH SI	34
5.5. 1M - 2♣ FG BAL / NAT	35
5.6. JACOBY MOD	36

<b>5.7. 1M 3♣</b>	<b>37</b>
<b>5.8. 1M 3♦</b>	<b>37</b>
<b>5.9. GEPASSTE HAND</b>	<b>38</b>
<b>6. NT-ERÖFFNUNGEN</b>	<b>39</b>
<b>6.1. 1N 14-16 1.+2. POSITION NG SONST 15-17</b>	<b>39</b>
ANTWORTEN	39
STAYMAN	39
PUPPETSTAYMAN	40
TRANSFER	40
M-RASTER NACH 1N EÖ	41
<b>6.2. 2N</b>	<b>42</b>
SITUATIONEN	42
ANTWORTEN	42
<b>7. 2♣ ERÖFFNUNG</b>	<b>42</b>
<b>7.1. 2♣ ANTWORTEN</b>	<b>43</b>
2♣ - 2♦	43
2♣ - 2♥	44
2♣ - 2♠	45
2♣ - 2N+	47
COMPETITIV	47
<b>8. 2♦ MULTI</b>	<b>48</b>
<b>8.1. STÄRKEN</b>	<b>48</b>
<b>8.2. ANTWORTEN</b>	<b>48</b>
2♦ - 2M	48
2♦ - 2N	49
<b>9. 2M ERÖFFNUNG</b>	<b>50</b>
<b>10. SPERRANSAGEN</b>	<b>50</b>
<b>10.1. COMPETITIV</b>	<b>50</b>
<b>11. 3N ERÖFFNUNG</b>	<b>51</b>
<b>12. 4♣/♦ ERÖFFNUNG</b>	<b>51</b>
<b>13. 4♥/♠ ERÖFFNUNG</b>	<b>51</b>
<b>14. 3.+4. POSITION</b>	<b>52</b>
<b>15. NGF</b>	<b>53</b>
<b>16. 2N REBID „FITRELAY“</b>	<b>54</b>
<b>16.1. SITUATIONEN</b>	<b>54</b>
<b>16.2. MECHANISMUS</b>	<b>55</b>
1♣ 1RED / 2N	55
1♦ 1M / 2N	56
1♥ 1N / 2N FIT RELAY	56
<b>17. MODERATEUR</b>	<b>57</b>

<b>18. 2M CONTINUATION: KO</b>	<b>58</b>
<b>18.1. RESPONSES ML</b>	<b>59</b>
2♥-2♠	59
2 M – 2 N	60
<b>19. SYSON-SYSOFF</b>	<b>61</b>
I. REGELN:	61
II. SYSON:	61
III. SYSOFF:	61
<b>19.1. SPEZIELLE ABSPRACHEN</b>	<b>61</b>
<b>20. SLAM BIDDING</b>	<b>62</b>
<b>20.1. CUEBID &amp; LAST TRAIN</b>	<b>62</b>
<b>20.2. 4N ASSFRAGE</b>	<b>62</b>
„NORMALE“ ASSFRAGE (4N; CBW)	62
PREEMPT ASSFRAGE	62
<b>20.3. 4♣/♦ BEDINGTE ASSFRAGE</b>	<b>64</b>
<b>20.4. 3M MODUL</b>	<b>65</b>
<b>20.5. 4M MODUL</b>	<b>67</b>
SITUATION	67
PRINZIP:	67
20.5.1. SONDERFALL	68
BEISPIELE	68
<b>21. GEGENSPIEL</b>	<b>69</b>
<b>21.1. AUSSPIEL</b>	<b>69</b>
<b>21.2. MARKIERUNG</b>	<b>69</b>
<b>22. WAS NOCH FEHLT</b>	<b>69</b>

## 1. LOG

Änderungen April 22:

1. 2♦
  - a. 1.+2. Pos. MINIMulti
  - b. 3.+4. Pos. MM
2. 2♣
  - a. ab 22+ BAL
  - b. mit Kokish – Relay
3. 1♣ - 1N
  - a. Kann ein Responder nutzen um 5/3 Fit zu ermitteln  
O bietet 3M mit 5er M

Änderungen 19.1.2024

1. [1♣ 1♠ / 1N 2M fortsetzung](#)
2. [Preempt Blackwood](#)
3. [3♣ 3♦ - ?](#)
4. [SI nach M-Hebung](#)  
Fit in Relayfarbe geht nur kompliziert
5. [Bauzilli ergänzt TBD](#)
6. [1♣ pass 3Jump \(4\)5-8](#)
7. [2n TRF♥ Fortsetzung](#)

Weitere Baustellen:

1. 5/3 FG nach 1♣ - 1red
2. Passed Hand gazilli
3. SI nach M-Hebung

## 2. GRUNDSYSTEM

5er Oberfarben – 1N 14-16 (1.+2. Pos. Nv) / 15-17

1♣	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) BAL (1.+2. nv. 11-13; Rest (11)12-14) 5M möglich</li> <li>b) BAL (1.+2. nv. 17-19; Rest 18-19) 5M möglich</li> <li>c) NAT lange ♣ 11-22 (2N rebid „Fitrelay“ auch mit „FG“ Einfärber)</li> </ul>
1♦	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) NAT UNBAL 5+♦ 11-22; 3./4. Position evtl BAL</li> <li>b) 4-4-4-1; 4-1-4-4</li> <li>c) 1-4-4-4 (13)14+ F „zu gut für schwachen SA“</li> </ul>
1M	<p>5+M 11-22 (nicht 10-12 6erM)  1./2. Position eher UNBAL (speziell 1♥)  → <u>mit 6M4oM wird auch mit schwachen Händen 1M eröffnet,  im Rebid wird dann die andere Oberfarbe gezeigt</u></p>
1N	BAL (1.+2. nv. 14-16; Rest 15-17)
2♣	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) FG UNBAL</li> <li>b) BAL 22+ → Kokish-Relay</li> </ul>
2♦	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) 6-c M, ~5-8(9) 1. Position nv 0-6(7) could be 5-c suit</li> <li>b) Nur 3./4. Position MM schwach 3. Position 3-10(12) 4. Position 10-12</li> </ul>
2M	6-c M (9)10-12 1. Pos. nv (7)8-11
3./4. Pos. 2♦	<ul style="list-style-type: none"> <li>♥+♠ 3. Position wide range 4/4 möglich</li> <li>4. Position 10-12 mindesten 5/5</li> </ul>
2M	<ul style="list-style-type: none"> <li>weak NAT 3. Position wide range</li> <li>4. Position 10-12 mindesten</li> </ul>
2N	BAL 20-21
3♣♦♥♠	PRE
3N	8-9 Stiche in einer M (Solide/Semi-solide Farbe)
4Mm	PRE (normal-freakish)
4N	Fragt platzierte Asse → 5♣: keines, 5♦♥♠N: ♦♥♠♣ Ass, 6♣: 2Asse
5m	PRE
5M	Klassisch: eins höher für jede M-Topfigur

## 3. 1 ♣ ERÖFFNUNG

## 3.1. 1 ♣ ANTWORTEN

1 ♦	4+ ♥ (evtl. längere m)
1 ♥	4+ ♠ (evtl. längere m)
1 ♠	5+F keine 4er M a) BAL (aber siehe 1♣-1N bzw. 1♣-3N) b) Genau INV mit 6+ ♦ c) 5+/4+ mm (aber siehe 2N)
1N	a) 5+ ♠ / 4+ ♥ nicht INV vs. BAL MIN (≈ 5-10) b) BAL FG ohne 4er M (oft mit Schlemminteresse)
2 ♣	TRF ♦ a) nicht INV vs. BAL MIN (≈ 5-10) b) FG (4er M möglich)
2 ♦	10+ F 6+ ♣
2M	(3)5-8 6+M
2N	a) 0-6(7) 6+ ♣ → kein Vollspiel gegenüber (17)18-19 BAL b) 6 ♣ 4 ♦ FG/ST → 3M Kürze c) 6 ♦ 4 ♣ FG/ST → 3 ♦ jetzt fragt 3 ♥ nach Kürze
3 ♣	7-9 6+ ♣
3 ♦ ♥ ♠	PRE 7-c 4-8
3N	(13)14-16 BAL N-geeignet
4m	PRE
4M	PRE ≈8-c

## 3.2. 1♣ - 1♦♥

## HEBUNGEN DES ERÖFFNERS

1♣	1red	
2M		MIN BAL 4-c M (very min UNBAL 4-c)
3♦		MIN UNBAL 4-c M (das muss man nicht mit jeder Hand machen, aber mit fast jeder mit einer Kürze)
	3M+1	Fragt nach der Kürze NGF → 4M keine
	Rest	Q-bid serious (3N über ♥ = ♠-Q, 3♥ evt. RETRF)
	3♥ 4♦	ggf. TRF
2N		(14+ UNBAL) Fit oder (Einfärber INV mit M-Kürze) relay → <i>2N Rebid „Fitrelay“</i>
3M		(17)18-19 BAL 4-c Fit → <a href="#">3M-Modul</a>
3oM 4♦oM		„etwas Extra“ VOID SPL
4♣		(18)19-20 4M225
4M		4-c M 6♣ gute Farben aber keine große Extrastärke „gametry“

## 1♣ - 1♦ / 1N

1♣	1♦	
1N		17-19 BAL
	2♣	„puppet“ auf 2♦ (gefolgt von 2♠ 44 MM INV NF (2♣ - 2♦ / 2♠))
	2♦	„puppet“ auf 2♥ O darf nicht brechen
	2♥	INV NF 5♥ / 4♠ (die Einladung evtl. etwas strecken um die ♠ ins Spiel zu bringen)

## 1♣ - 1♦ / 2♣

1♣	1♦	
2♣	2♦	3 <sup>rd</sup> suit F1
	2♥	9-11, 6+card suit
	2♠	3 <sup>rd</sup> suit FG
	2NT	NAT INV
	3♣	Light INV
	3♦	Good INV, 5+5+
	3♥	FG with long good suit
	3♠	SPL
	3NT	To play
	4♣	CBW
	4♥	To play (slightly stronger than a direct 4♥ over 1♣)



## Anjiko

1♣ - 1♦ / 1♥

1♣	1♦	
1♥	pass	MIN/SubMIN, R will gegenüber MIN/MINBAL 1♥ spielen (meist 5er Farbe)
	1♠	„puppet“ nach 1N (siehe S. 20 N von der richtigen Seite) O bricht mit UNBAL in 2♣ MIN 2♥ (2)3er♥ 5er♠
	1N	NF BAL 4♥ / 4♠
	2♦	„puppet“ auf 2♥ 5+♥ R hat keine SUBMIN Hand ein UNBAL O bricht mit MAX „UNBAL“ 3er♥ (zeigt: 5er♠; 6er♣; 4er♦)
	2♥	INV NF 5♥ / 4♠ (Anmerkung: schwache 5♥ 4♠ Hände via 1♠)

1♣ - 1♥ / 1♠

1♣	1♥	
1♠	pass	MIN/SubMIN, R will gegenüber MIN/MINBAL 1♠ spielen (meist 5er Farbe)
	2♦	FG (5♠ 4♥ schwach werden über direkt 1N gezeigt; INV wird mit 2♣ gestartet) ein BAL O soll 2♥ ohne 3er♠ und 2♠ mit 3er♠ bieten 2N sagt er mit N geeigneter Hand ohne M-Länge Mit UNBAL Händen darf er auf der 3er Stufe seine Hand beschreiben
	2♥	mindestens leicht einl. Wenn O UNBAL mit 3er Fit ist „puppet“ auf 2♠ 5+♠ R hat keine SUBMIN Hand ein <u>UNBAL</u> O darf mit ≈MAX den TRF brechen, dabei beschreibt er seine Hand so gut es geht (4er♦; 6er♣; 4er♥)

1♣ - 1♥ / 1N

1♣	1♥	
1N	2♦	FG (5♠ 4♥ schwach, werden über 1N gezeigt; INV wird mit 2♣ gestartet) Ein BAL O soll hier auch seine Hand beschreiben (ökonomisch, ♥ vor♠)
	2♥	„puppet“ auf 2♠ 5+♠ O darf nicht brechen Da die meisten FG Hände mit 5er♠ bequem über 2♦ gezeigt werden können, bietet der 2♥ puppet einen Luxus. Reizt der Antworter weiter verspricht er FG Stärke und ein 6er♠. Er beschreibt seine Hand so gut viel möglich. 6322/64/EF/AutoSPL

# Anjiko

## RASTER BEIDE M NACH 1♣ ERÖFFNUNG

MM	Opener	schwach	INV	FG
4♥ 4♠	11-13	1♦ + 1N	1♦ + 2♣ + 2♠	1♦ + 1♠ + 2♠
	17-19*	1♦ + pass	1♦ + 2♣ + 2♠	1♦ + 2♦ + 2♠ + 3♠
5♥ 4♠	11-13	1♦ + 1♠ + 2♥	1♦ + 2♥	1♦ + 1♠ + 2♦
	17-19*	1♦ + 2♦	1♦ + 2♥	1♦ + 1♠ + 2♦
4♥ 5♠	11-13	1N	1♥ + 2♣ + 2♥	1♥ + 2♦ + 2♠ + 3♥
	17-19*	1N	1N	1♥ + 2♦ + 2♠ + 3♥
5♥ 5♠	11-13	1N	1♥ + 2♣ + 3♥	1♥ + 2♦ + 3♥
	17-19*	1N	1N	1♥ + 2♦ + 3♥

\* auch wenn 1N 11-13 verspricht (nach Gegenreizung)

### 3.3.1 ♣ - 1♠

1♣	1♠	
1N		11-13/12-14 BAL
2♣		UNBAL 5+♣
2♦		BAL (17)18-19
2♥		17+ 5+♣ / 4+♦ → <u>2♠ Moderateur</u>
2♠		17+ 5+♣ / (3)4+♠ → 2SA Moderateur
2N		17+ 5+♣ / (3)4+♥ → 3♣ schwach; 3♦ FG lange ♦ 3M Werte
3♣		INV ♣
3♦♥♠		AutoSPL
3N		Gametry/gambling

### 1♣ - 1♠ / 1N

1♣	1♠	
1N	pass	To play 1N
	2♣	wk mit 5♣/(3)4+♦
	2♦	wk mit 5♦/4♣
	2♥	F1 INV+ mit 3-c ♥ 5/4 mm
	2♠	F1 INV+ mit 3-♠ 5/4 mm
	2N	INV
	3♣	INV NF 55mm
	3♦	INV 6+♦
	3M	FG 55mm \$M
	3N	To play 3N

# Anjiko

1♣ - 1♠ / 1N - 2M

1♣	1♠	
1N	2♥	F1 INV+ mit 3-c ♥ 5/4 mm
2♠		MAX ohne guten Stopper
2N		Fragt → 3m min nf 5er; 3M FG 5er m (lisbon); 3N FG singel TF)
3♣ ♦ ♥		MIN ♣ ♦ ♥ to play vs. INV
3♠		MAX mit ♣ Fit
3N		MAX mit gutem Stopper
4m		CBW super hand
	2♠	F1 INV+ mit 3-♠ 5/4 mm
2N		Fragt → 3m min nf 5er; 3M FG 5er m (lisbon); 3N FG singel TF)
3♣ ♦ ♠		MIN ♣ ♦ ♠ to play vs. INV
3♥		MAX mit ohne guten Stopper
3N		MAX mit gutem Stopper
4m		CBW super hand

# Anjiko

1♣ - 1♠ / 2♦

1. Der Eröffner soll zum Alleinspieler gemacht werden
2. Der Eröffner soll nach MIN/MAX gefragt werden können
3. Der Antworter soll seine Unterfarbelängen (in verschiedenen Stärken) zeigen können
4. Der Antworter soll die INV (jetzt FG/SI) ♦-Hand zeigen können
5. Der Antworter soll BAL SI zeigen können

Für 1 bis 3 werden die Gebote 2M, 2N und 3M benutzt

Für 4 stehen 3♣ UNBAL und 3♦ BAL zur Verfügung

1♣	1♠	
2♦	pass	schwache Hand lange 5+♦
	2♥	1. INV zu 3N (rangefinder) → 2♠ MAX, 2N MIN passbar; 2. beide m längere ♣
	2♠	1. Puppet nach 2N; 2. beide m längere ♦
	2N	55 mm 1. Schwach; 2. Stark / echtes SI
	3♣	FG/SI 6+♦ mit Kürze → 3♦ fragt nach Kürze, siehe S. 53 NGF
	3♦	FG/SI 6+♦ ohne Kürze → Werte
	3M	FG 55 mm Kürze in M kein echtes SI
	3N	To play

1♣	1♠	
2♦	2♥	
2♠		MAX
	2N	BAL SI → NAT, → S.67 4m Modul auf 3er Stufe
2N		MIN
	pass	To play 😊
2♠/N	3♣	NF (INV) mm längere ♣
	3♦	FG mm längere ♣ (nicht 5422) → 3♥ fragt nach Kürze (NGF)
	3♥	ST 2-2-4-5
	3♠	Retrf
	3N	To play
2N	4♣♦	ST 4er ♣ / ♦ BAL 4♣ evtl. mit 4er ♦

1♣	1♠	
2♦	2♠	Puppet nach 2N
2N	3♣	NF/INV mm längere ♦ (hier ist man nie ganz schwach, weil man sonst 2♦ passen kann)
	3♦	FG mm längere ♦ (nicht 5422) → 3♥ fragt nach Kürze (NGF)
	3♥	ST 2-2-5-4
	3♠	(Retrf) nicht nötig
	3N	To play





## 3.4. TRANSFER-CHECKBACK

Situation:

1. der Eröffner hat den Transfer ausgeführt
2. der Eröffner hat 1N geboten

Ansagen mit unterschiedlicher Bedeutung:

- nach 1♦            2♦ Puppet auf 2♥  
                          2♥ INV nf 5er♥ 4er♠
- nach 1♥            2♦ FG O soll mit 3er♠ 2♠ bieten sonst 2♥ waiting  
                          2♥ Puppet nach 2♠ (evtl. leicht INV mit 5er♠ O darf brechen)  
                          Wenn R weiterreizt ist er FG mit 6er♠

Ansagen, die in allen Situationen die gleiche Bedeutung haben:

2♣	<p>„puppet“ auf 2♦</p> <p>a) A möchte 2♦ spielen</p> <p>b) A möchte einladen evtl. mit 3er oM → 2N</p> <p>c) FG 5-c M 3-c oM → bietet 3N</p> <p>d) FG 6+ M <u>Splinter kein Chicane</u> → 3♠ 4m 4♥</p> <p>→ Daraus folgt, dass 2♦ gefolgt von einem <u>Splinter ein Chicane</u> verspricht          Der Eröffner darf den „puppet“ brechen, wenn er eine UNBAL Hand hat und          a) Kurz in ♦ ist, er hat dann 3er in Partners M und beschreibt seine Hand so gut wie möglich (meist bietet er 2M Partners OF)          b) Er hat einen sehr guten ♦ -Fit und würde eine Einladung annehmen. → 3♦</p>
2♠	<p>Canapé-Transfer auf ♣, alle Stärken</p> <p>Wenn der R nicht FG ist sollte er 6+♣ haben.</p> <p>→ Eröffner bietet 2N wenn er eine Einladung annehmen würde</p> <p>Ist der Eröffner FG beschreibt er seine Verteilung → Kürzen NGF; 3N 5422 SI</p>
2N	INV BAL keine 5er M
3♣	„puppet“ auf 3♦ (1. will 3♦ spielen; 2. FG mit ♦ -Canapé → \$ NGF)
3♦	INV NF ♦
3M	INV HHxxxx(x) gute Farbe
3♥	O soll 3N bieten keine 5er M nur nach 1♥ (♠'s)
3♠	SPL nur nach 1♦ (♥'s)

## 3.5. 1♣ 1N

1. 5♠ 4♥ nonforcing gegenüber MIN BAL
2. FG/SI BAL ohne 4er M Kann man nutzen um 5/3 Fit in M zu finden

1♣	1N	
2♣		NF lange ♣ keine Fit in M
2♦		INV+ BAL oder Fit-Chance
	2♥	MIN 55
	2♠	MIN 54 (submin 64 möglich)
	2N	FG BAL → NAT siehe S. 67 4m Modul
	3♣	MAX 54 → 3♦ fragt Kürze NGF (3N keine)
	3♦	MAX 64 → 3♥ fragt Kürze NGF
	3♥	MAX 55 \$♣
	3♠	MAX 55 \$♦
	3N	MAX 5-4-2-2 (N geeignet i.e. min Bx in mm eher Dx)
2M		To play
2N		Missfit relay, starke Hand → 3♣ 2-3 ♣ / 3♦ 2-3 ♦ / 3M extra-Länge
3♣		INV lange ♣ keine gute Fit-Chance (oft 1-c ♠ 2-c ♥) → 3M extra-Länge
3M		5er M schwach BAL „lawfull“
	3N	to play
	4m	CBW 5er m
	4M	to play
	4oM	SI M
	4N	Quant



## 3.6. 1♣ 2♣

Lange ♦

1. schwach (to play vs. MIN BAL)
2. stark FG (hier ist auch 5♦ 4M möglich)

1♣	2♣	
2♦		MIN NF BAL / UNBAL Missfit
	2M	FG 4-cM
	2N	6322 FG N freundlich
	3♣♥♠	6+♦ \$♣♥♠
	3♦	6+♦ no \$

2♥		INV+ Relay !!
	2♠	MIN → 2N FG fragt → siehe unten
	2N	FG Hand 3♣ fragt M → 3♦ keine
	3♣♥♠	MAX \$♣♥♠
	3♦	MAX ohne Kürze

2♠ N		6♣ 4+M gute Hand F1
		→ 3♣ 3♦ NF 3M FG strg hand

3♣		Misfit gute 6+♣ NF
		→ 3♦ NF will

3♦		Comp oft UNBAL
3M		\$M
3N		To play

R verspricht INV+ mit 6+♣ (selten FG 5♣332)

1♣	2♦	???!!!
2M		<i>5-c M then R could use 2♦ with a BAL Hand to inquire a 5-3 M-fit (only FG) Forcing! O kann auch 17-19 BAL haben!</i>
2N		BAL im Prinzip forcing
	2N	F
	3♣	NF
	3♦♥♠	FG Werte
3♣		Nimmt Einladung nicht an → Stopper
3♦♥♠		nimmt Einladung an UNBAL SPL
3N		Starker N kein guter ♣-Fit xx/xxx

Neu noch besprechen: (noch nicht ratifiziert)

1♣	2♦	(3) 5+♣ (SI BAL ohne 4er M 5er ♦ möglich)
2♥		FG relay (MAX BAL / UNBAL 17 19 NT)
	2♠	MIN UNBAL 5+er ♣ 10 13 → 2N fragt siehe unten
	2N	MAX BAL SI → 3m Modul 14+
	3♣	MAX 6+♣ → 3♦ fragt; 3M 5er Farbe
	3♦	MAX 5+♣ 4+♦ nicht 2-2-4-5 → 3♥ fragt
	3♥	2-3-2-6
	3♠	3-2-2-6
	3N	2-2-3-6
2♠		MIN BAL Partner soll spielen
2N		MIN BAL will selber spielen
3♣		MIN UNBAL

## Anjiko

### 3.8. 1 ♣ 2M

1 ♣	2M	5-8 6+M
2M+1		Relay siehe S. 58 <i>2M Continuation: KO</i>

### 3.9. 1 ♣ 2N

1. PRE mit 6+ ♣ (0)3-6 F ein 17-19 BAL soll NICHT 3N ansagen  
(vielleicht mit AHx in ♣ und Seitenstichen)
2. 6 ♣ 4 ♦ FG/SI
3. 6 ♦ 4 ♣ FG/SI

1 ♣	2N	
3 ♣	pass	To play
	3 ♦	6 ♦ 4 ♣ FG/SI → 3 ♥ fragt \$ NGF
	3M	6 ♣ 4 ♦ \$M FG/SI

N VON DER RICHTIGEN SEITE
---------------------------

## 1. Schnell mit 3oM

1♣	1♥	
1♠	3♥	O soll 3N reizen

## 2. untersuchend via 2♦

1♣	1red	
1M	2♦	
2♥	2♠	O soll mit BAL Hand 2N bieten (mit SI)

## 3. auf 1er Stufe

1♣	1♦	
1♥	1♠	O soll mit BAL Hand 1N bieten 1. R möchte NT von der richtigen Seite spielen → pass/2N INV/3N to play 2. R möchte 2♣ spielen /5+♣ 4♥ → 2♣ 3. R zeigt schwache Hand mit 5♥ 4♠ → 2♥ 4. R ist FG mit 4♥ 4♠ → 2♠ 5. R hat FG mit 5+♥ 4♠ → 2♦
1N	2♣	Zum Spielen 4♥ 5+♣
	2♦	FG 5+♥ 4+♠ → O beschreibt seine Hand
	2♥	Zum Spielen 4♠ 5+♥
	2♠	FG 44 MM
	2N	INV NAT no 4-c ♠ 5-c ♥
	3♣	<u>4-4-0-5 INV</u>
	3♦	<u>4-4-5-0 INV</u>
	<del>3♥</del>	<del>1-4-4-4 FG</del>
	<del>3♠</del>	<del>1-4-4-4 St</del>

1♣	1♦	
1♥	1♠	
1N	2♦	
2N		Kein Fit
	3♣♦	Werte
	3♠♥	Extra Länge 6/4
3m		Gute 5er m
3♥		„MAX“ 3er ♥
3♠		„MAX“ 4er ♠

## Anjiko

1♣	1♦	
1♥	1♠	
1N	2♠	
2N	3♣	4-4-1-4
	3♦	4-4-4-1
	3♥	4-4-0-5 FG
	3♠	4-4-5-0 FG
	3N	To play meist 44(32)

### 3.10. TRICKS

1♣	1red		<b>5M5m GF</b>
1M	2♦		
2♥	3m	5M 5m	
1♣	1red		<b>5M4m GF</b>
1M	2♦		
2♥	2♠		
2N	3m	5M 4m → NAT 3M Fit in m, Werte auf 3er Stufe M-Fit auf 4er Stufe	
1♣	1red		<b>4M4m SI (4♥441 über 1♠)</b>
1M	2♦		
2♥	2N	O soll 4er Farben ökonomisch nennen	

Problem 44 MM after 1N rebid

1♣	1♦	
1N	2♣	
2♦	2♠	44 MM F1 INV+
2N		No Fit MIN
3m		FG good 5-c suit
3♥		4-c ♠ Fit MAX FG
3♠		4-c ♠ Fit MIN NF

3N über 2♣ empfiehlt 3N suggeriert 3er oM

3N über 2♦ will 4M mit M-Fit spielen

1♣	1red	
1M	2♣	
2♦	3N	suggeriert 3er oM

1♣	1red	
1M	2♦	
2♥	3N	Mit Fit soll O 4M bieten R will selber spielen

1♣	1red	
1M	2♦	
2♥	2♠	
2N	3N	p/c mit 5er M O soll spielen

## 4. 1 ♦ ERÖFFNUNG

## 4.1. ANTWORTEN

1M	5+ NAT 4+M
1N	5-11 SF (O soll eher nicht passen)
2♣	FG NAT (4)5+♣
2♦	10+ INV m 4+♦
2M	5-8 6+M → siehe S. <i>58 2M Continuation: KO</i>
2N	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. (0)3-6 5+♦</li> <li>2. FG ♦-Fit any \$</li> </ol>
3♣	INV NF NAT 6+♣
3♦	7-9 MX raise 5+♦
3M4♣	FG void M♣
4♦	PRE
4M	To play

## 4.2. REBID ERÖFFNER (BAUZILLI)

1♦	1♥	
1♠		NF NAT (up to 18 HCP)
1N		1. 6+♦ 11-15/16 2. 16/17+ „any“ (keine 4er M)
2♣		♣ 11-15
2♦		3-c ♥ NF 14-16
2♥		3-c ♥ NF 11-13
2♠		„FG“ 4-c ♠ → Moderator
2N		Fit-Relay (siehe S. 54 2N Rebid „Fitrelay“)
3♣		14-16 55
3♦		INV 6+♦ 2-c♥
3♥		Normale Eröffnung 4-c ♥ zu schwach für 2N

1♦	1♥	
1N	2♣	8+
2♦		11-15 6+♦ kein 3-♥
2♥		17+ F1 3-♥
2♠		17+ Werte kein 4-♠ (nicht 1♠ oder 2♠)
2N		17+ oft 4er ♣
3♣		17+ 55mm
3♦		17+ gutes 6er ♦ 2-♥
3♥		FG 3er ♥ ziemlich sicher ♠-Kürze 1354 (mit 4er ♠ 1♠/2♠ direkt)
3♠		Kürze 6♦/4♣

1♦	1♥	
1N	2♦	To play vs. 11-15
	2♥	9-11
	2♠	6♥ 5♠
	2N	INV 4-♥
	3♣	5-7 6+♣
	3♦	5-7 ♦-Fit
	3♥	♥ FG
	3♠ 4m	AutoVoid



## Anjiko

1♦	1♥	
1N	2♣	8+
2♦	pass	8-10
	2♥	INV 8-11 5-♥♦-Kürze
	2♠	FG UNBAL „any“ → NAT???
	2N	FG BAL
	3♣	INV NF 4♥ 6+♣
	3♦	INV 8-11 NF
	3♥	FG 6+♥ (gute Farbe)
	3♠ 4m	AutoSPL

1♦	1♠	
1N	2♣	8+
2♥		Revers FG kein Moderateur 2N NAT
2♠		17+ 3er ♠

1♦	1♥	
1N	2♦	5-7
2♥		17-19 3er ♥ nicht forciierend
2♠		FG 20+
2N		17-19 meist 4er ♣
3♣		17-19 55
3♦		17-19 6er ♦

1♦	1♠	
1N	2♦	5-7
pass		Evtl. 17 F ohne Vollspielinteresse
2♥		17+ 4er ♥ Revers → Moderateur
2♠		17-19 3er ♠
2N		17-19 meist 4er ♣
3♣		17-19 55
3♦		17-19 6er ♦
3♠		3er ♠ FG ziemlich sicher ♥-Kürze 3154 (mit 4er ♥ revers zeigen)

## Anjiko

1♦	1♠	
1N		<a href="#">Bauzilli</a>
2♣		♣
2♦		NF 4-c♥
2♥		3-c ♠ 14-16
2♠		3-c ♠ 11-13
2N		Fit-Relay (siehe S.54 2N Rebid „Fitrelay“)
3♣		14-16 55
3♦		INV NF 6+♦ 2/(3)-c ♠
3♥ 4♣		Void SPL
3♠		Normale 4-c Fit Hebung (mit superschwach darf man 2♠ sagen)
3N		Gambling
4♦		(18)19-20 4-2-5-2
4♠		4♠ 6♦ „gametry“ gute Farben

1♦	1♠	
1N	2♣	8+
	2♦	To play 5-7
	2♥	NAT 5-7
	2♠	6-♠ 9-11
	2N	BAL INV
	3♣	6-♣ 4-c 5-7
	3♦	-7 viel Verteilung
	3♥	55 GF gute Farben
	3♠	6+♠ FG SI setting suit

1♦	1♠	
1N	2♣	8+
2♦	2♥	NAT INV 8-11
	2♠	GF „any“
	2N	GF BAL
	3♣	NAT 8-11
	3♦	NAT 8-11

WIE ZEIGT MAN 3ER FIT?

1♦	1♥	
2♦		14-16 3er Fit
2♥		11-13 3er Fit
1♦	1♥	
1♠	...	
+ 2♥		Verspricht gute Hand (13-16), 4er ♠ 3er ♥
+ 3♥		FG

WIE ZEIGT MAN 1-4-4-4

Die Verteilung 1-4-4-4 wird je nach Stärke entweder mit 1♣ (11-13(14)) oder 1♦ ((14)15+). Mit der schwächeren Variante wird die Verteilung als gleichmäßig beschrieben und der Transfer auf ♠ ausgeführt. Mit der stärkeren Variante werden alle 3 Farben genannt. Die ♥ allerdings erst über den Umweg 4te Farbe.

1♦	1♠	
2♦		4-c ♥ <b>Möglicherweise 1-4-4-4 14-15(16)</b>
1♦	1♠	
1N	2♣	
2♥		<b>(16) 17+ Evtl. 1-4-4-4</b>
		→ kein Moderator weil FG
1♦	1♠	
1N	2♦	
2♥		<b>(16) 17+ Evtl. 1-4-4-4</b>
		→ Moderator

## 5. 1M ERÖFFNUNG

2/1 GF Kaplan-Inversion Jacoby, Bergen, Relay-Splinter, Void-Splinter

## 5.1. 1♥ ANTWORTEN

1♠	5-12, 0-4-c ♠ (evtl. 3-c ♥ Fit mit 5-7 / INV, taktisch sind auch schwächere Hände möglich)
1N	5+ 5+♠
2♣	„FG“ ♣ oder BAL → gefolgt von 3♣ passbar (nur nach 2♦ rebid)
2♦	„FG“ 5+♦ → 2N vom O zeigt 6er ♥
2♥	8-10 3-C ♥
2♠	5-8 6+♠
2N	FG 4-c Fit
3♣	INV 3/4-c Fit → 3♦ fragt nach
3♦	Wk- 7-9 4-c Fit „MIXRAISE“ oder VoidSPL 14-16
3♥	4-6 4-c Fit schwache Hebung
3♠	any SPL (9)10-13
3N4♣♦	VoidSPL ♠♣♦ (9)10-13 / 17+
4♥	To play eher schwach

## 5.2. 1♠ ANTWORTEN

1N	5-11(12) ziemlich forcing 3-c Fit mit 5-7/ INV möglich
2♣	„FG“ ♣ oder BAL → gefolgt von 3♣ passbar (nur nach 2♦/♥ rebid)
2♦	„FG“ 5+♦ → 2N vom O zeigt 6er ♠
2♥	FG 5+♥ → 2N vom O zeigt 6er ♠
2♠	8-10 3-c♠
2N	Strg-INV+ 4-c Fit
3♣	INV 3/4-c Fit → 3♦ fragt nach
3♦	7-9 4-c Fit „MIXRAISE“ oder VoidSPL 14-16
3♥	NAT INV NF good suit
3♠	4-6 4-c Fit schwache Hebung
3N	Any SPL (9)10-13 4♠
4♣♦♥	Void SPL (9)10-13 / 17+
4♠	To play eher schwach

## 5.3. BAUZILLI

Damit der Eröffner seine Stärke und Verteilung besser separieren kann, reizt der Eröffner mit vielen (16)17+ Händen 1N/2♣ (Gazilli-Style). Allerdings ist bei uns die schwache Variante im Gazilli-Gebot immer die Farbe zwei Ränge höher. Direkte Gebote ab dieser Farbe sind dann Transfers.

Situationen

1♦ - 1M / 1N siehe [Rebid Eröffner \(Bauzilli\)](#)

1♥ - 1♠ / 1N (only unpassed hand)

1♥ - 1N / 2♣

1♠ - 1N / 2♣

1♥ - 1♠

1♥	1♠	
1N		17+ oder ♦
2♣		NAT 11-15
2♦		6+♥ (welche Hände? 6+ 13-15/16 [TBD])
2♥		4-♠ 11-16
2♠		4-♠ 17+ → Moderateur
2N		64m 14-16
3m		55m 14-16
3♥		7+♥ 13-15/16
3N		Tricks running suit ...
1♥	1♠	
1N	2♣	8+
	2♦	5-7 to play preference to ♦
	2♥	To play 5-7
	2♠	mm längere ♣ 5-7
	2N	mm 5-7
	3m	NAT 5-7
	3♥	3-♥ INV

## Anjiko

1♥	1♠	
1N	2♣	
2♦	2♥	8-11 2-♥ preference
	2♠	mm 8-11
	2N	BAL INV NF
	3♣	NAT 8-11
	3♦	NAT 8-11
2♥		6+♥ 17+
2♠		54 any m
2N		NAT 6322
3m		55
3♥		7+♥
3♠		???

### 1♥ - 1N

1♥	1N	
2♣		17+ oder 6+♥ oder 3-c ♠ 14-16
2♦		NAT 11-15
2♥		♣ 11-15
2♠		3-♠ 11-13
2N		Fit relay (immer Fit! 14+ 4er, 17+ 3er)
3m		55m 14-16
3♥		7+♥ 14-16
3♠		4-♠ 11-13
3N		

1♥	1N	
2♣	2♦	8+ (dann 2♠ „any FG“!)
	2♥	To play auch mit single ♥
	2♠	6-♠ 9-11
	2N	5-0-4-4!
	3m	55+ oft void ♥
	3♥	2/3-♥ INV oft Hx in ♥
	3♠	6+♠ FG sets suit
	3N	
	4m	autoSPL für ♠

# Anjiko

1♥	1N	
2♣	2♦	
2♥	2♠	FG
	2N	BAL INV
	3m	NAT 8-11
2♠		14-16 3-c♠
2N		FG any
3m		FG 55
3♥		FG (7)6+♥
3♠		63 gute ♠ gute♥
3N		2632

## 1♠ - 1N

1♠	1N	
Pass		BAL MIN
2♣		17+ oder 4+♥
2♦		NAT 11-15
2♥		6+♠
2♠		♣ 11-15
2N		64m 14-16
3m♥		55m 14-16

1♠	1N	
2♣	2♦	
2♥	2♠	Preference to ♠ (1)2-♠ 8-9(10)
	2N	„BAL“ INV evtl. single ♠
	3m♥	NAT 8-11
2♠		5 <sup>(+)</sup> ♠ → 2N fragt
2N		6♠ → Nat
3m♥		55
3♠		Setting ♠
3N		

## PASSED HAND GAZZILI

5.4. NACH EINER HEBUNG

Nach einer einfachen Hebung wollen wir möglichst ohne Austausch relevanter Informationen ein Vollspiel erreichen. Der Gegner hat es dann schwer bei Aus- und Gegenspiel.

Wenn ein Schlemm im Blickpunkt ist wollen wir allerdings präzise sein und auch alternative Denominationen untersuchen können.

Situationen: 1M – 2M

Prinzip:

Das erste Gebot oberhalb der Hebung ist genau einladend. Die Hebung auf 3M ist sperrend.

Alle anderen Gebote versprechen Schlemminteresse.

1♥ - 2♥		
1♥	2♥	
2♠		Genau einladend
2N		Schlemminteresse keine 4er m
3m		Schlemminteresse 4+er m
3♥		Sperrend
1♥	2♥	
2♠		Genau einladend
	2N	Kann mich nicht entscheiden
	3m	Kann mich nicht entscheiden Werte
	3♥	MIN
	3N	MAX Vorschlag
	4♥	MAX
1♥	2♥	
2N		
	3m	gute 5er m
	3♥	waiting
	3N	4333
	3♠4m	SPL
	4♥	MIN MIN
1♠	2♠	
3♣		SI kein 4+♦♥
	3♦♥	gute 5er
	3♠	waiting
	3N	4333
	4m♥	SPL
	4♠	MIN MIN



## Anjiko

1♥	2♥	
3♣		SI 4+♣
	3♦	Kein ♣ Fit positive Hand
	3♥	Kein ♣ Fit negative Hand
	3♠4♦	♣-Fit Kürze
	3N	♣-Fit ohne Kürze
	4♥	♣ Kürze ???

Prinzip: Gebote oberhalb von 3M versprechen Fit in der zweiten Farbe

### NACH EINLADUNG

Prinzipien:

- Neue Farben ohne Sprung: Werte (Kontrolle), kein weiterer Fit
- Neue Farben im Sprung: Kürze, kein weiterer Fit
- 3M: kein MIN keine nennbaren Nebenwerte
- 3M+1: Fit in Partners zweiter Farbe
- 4M: SubMin

1♥	2♥	
2♠		Genau einladend
	2N	Werte in ♠ zwischen MIN und MAX
	3m	Werte in m zwischen MIN und MAX
	3♥	MIN
	4♥	MAX

# Anjiko

## NACH SI

1♥	2♥	
2N	3m	Gute Hand Werte in m → O kann auf 4er Stufe SPL zeigen
	3♥	Kein MIN, keine guten Werte in ♦ oder ♣
	3♠	4er ♠
	3N	SPL ♠ (wer es sich merken kann)
	4m	SPL m
	4♥	MIN kein SI

1♥	2♥	
3♣	3♦	„Werte“ gute Hand keine Kürze → O kann auf 4er Stufe SPL zeigen
	3♥	Kein MIN, keine ♦ Werte
	3♠	♣-Fit
	3N	SPL ♠
	4m	SPL m
	4♥	MIN

1♥	2♥	
3♦	3♥	Kein MIN, keine ♦ Werte
	3♠	♦-Fit
	3N	SPL ♠
	4m	SPL m
	4♥	MIN

Nach 2♠ analog

## 5.5.1M - 2♣ FG BAL / NAT

2♣ ist INV+ mit langen Treff oder FG BAL. Der Eröffner kann mit 2♦ warten oder seine Hand beschreiben.

Hebt der Antwortende in 2M, verspricht das die forcierende Treff Hand (5+♣ eher UNBAL).

1♥	2♣	
2♦		Waiting
2♥		13+ 6er ♥ FG da
2♠		14+(-16) 4er ♠
2N		Waiting bid 14+(16) kurz in Treff → 3♦ NAT
3♣♦		14+(-16) 55
3♥		14+(-16) AKDxxx+
3♠		5/6
3N		18-19 3-5-3-2 eher Treff-„misfit“

1♥	2♣	
2♦	2♥	FG 5+♣ 4er ♠ möglich
	2♠	FG 4-c ♠ BAL
	2N	FG „BAL“ kein 4er ♠
	3♣	NF
	3♦	3-c ♥ Hebung 15-17, ab 18 tendenziell über 2N
	3♥	3-c ♥ 12-14

1♠	2♣	
2♦	2♥	FG 4-c ♥ 5+♣ (O hat keine 4er ♥)
	2♠	FG 5+♣
	2N	FG „BAL“
	3♣	NF
	3♦	3-c ♠ Hebung 15-17, ab 18 tendenziell über 2N
	3♥	frei
	3♠	3-c ♠ 12-14

1♠	2♣	
2♥		4er ♥
	2♠	FG 5+♣

## 5.6. JACOBY MOD

1♥	2N	
3♣		MIN 11-13
3♦		6+♥ 13+
3♥		MAX no \$ → +1 keine Kürze fragt nach Q, Rest eigene Kürze
3♠		MAX any \$ 14+ → +1 fragt Kürze, Rest CUE (3M Modul)
3N		17+ take over → Cue
4♣♦		MAX NAT 55

1♥	2N	
3♣	3♦	FG relay kann Kürze mit 17+ sein
3♥		MIN no \$
3♠		MIN any \$
3N		MIN no \$ suggestion .... AKD in ♥
4m		MIN 55

1♥	2N	
3♣	3♥	STR FG
	3♠N4♣	14-16 \$ NGF
	4♥	To play

1♥	2N	
3♦	3♥	Relay
		3♠ 4m \$♠ m
		3N no \$ 6322 → CUE
	3♠	Ask CUE 3M Modul serious / unserious
	3N 4m	14-16 \$ NGF
	4♥	To play

1♥	2N	
3♥	3♠	Relay
		3N 4m ♠ m Q-bid
	3N4m	14-16 Kürze
	4♥	To play

## Anjiko

1♥	2N	
3♠	3N	Fragt \$ NGF
	4m♥	Eigene Kürze m/♠

1♠	2N		analog
3♣		MIN → 3♦ ask see below	
3♦		6+♠	
3♥		MAX Any \$ → +1 fragt Kürze, Rest CUE (3M Modul)	
3♠		MAX no \$ +1 keine Kürze fragt nach Q, Rest eigene Kürze	
3N		17+	
4m♥		MAX 55	

1♠	2N	
3♦	3♥	Relay
		3N 4m \$♥ m
		3♠ no \$ 6322 → CUE
	3♠	Waiting MIN Pd can overtake → 3N nonserious
	3N 4m	14-16 \$ NGF

### 5.7. 1M 3♣

1♥	3♣	INV 3-c/4-c Fit
3♦		Ask 3-c/4-c Fit
	3♥	3-c fit → 3M module
	3♠	4-c Fit
	3N	MAX suggestion 3N

### 5.8. 1M 3♦

1♥	3♦	
3♥		To play
3♠		MAX SI vs. possible void
3N4m		CUE SI vs INV

Von gepasster Hand nutzen wir „standard reverse drury“.

Ansagen höher als 2M zeigen immer 4-c Fit .

2M+1 4-c Fit und eine Kürze, das Relay fragt nach der Kürze NGF

Andere Gebote sind natürlich und zeigen einen Fitjump (pass - 1♥ / 2N = Fitjump in ♠)

Ein Fitjump verspricht primär Werte und erst sekundär eine Länge, allerdings sollte ein Fitjump in einer M schon eine 4er Länge versprechen 😊. Ansonsten sind KDX als Fitjump erlaubt.

→ mit vielen Karten ist der Partner über den Fitjump erfreut.

Wenn man keinen passenden Fitjump hat aber auf die 3er Stufe will darf man 3♣ bieten.

Hat der Gegner nach der 3./4. Hand-Eröffnung gegengereizt gelten die entsprechenden Regeln (TRF).

Siehe: Alert-comp Datei

## 6. NT-ERÖFFNUNGEN

## 6.1.1N 14-16 1.+2. POSITION NG SONST 15-17

## ANTWORTEN

2♣	INV+ Stayman verspricht keine 4er M
2♦	TRF ♥ 4+♥ 4 nur mit MININV und 4M 5m
2♥	TRF ♠ 4+♠ 4 nur mit MININV und 4M 5m
2♠	a. INV BAL; b. TRF ♣; c. INV ♦
	2N min → 3♣ to play; 3♦ INV ♦; 3N \$♣ 3♣ max → 3M(4♣) \$ mit ♣; 3N to play
2N	Puppet stay (incl. (31)(54) any)
3♣	TRF ♦ wk/strg
	3♦ → 3M \$; 3N \$♣;
3♦	55 mm FG → 3♥ fragt Kürze NGF 3♠ guter Fit in einer m aber auch Stopper für 3SA 3N kein guter Fit in m
3♥♠	1-4-4-4; 4-1-4-4
4♣	♥+♠ to play oder SI
4♦♥	♥ ♠ to play oder SI

## STAYMAN

Smolen, 3oM SI in M; SPL

1N	2♣	
2♦		Keine 4-c M → 3m NAT → +1 fragt nach Kürze (nach 3♦ keine ♣ Kürze zeigbar)
2♥		4(5)-c ♥ kein 4er ♠ → 3m NAT → +1 fragt nach Kürze
	3♠	FG Fit evtl. 3-4-3-3 O bietet mit 3-4-3-3 3SA sonst Q oder 4♥ MIN
2♠		4(5)-c ♠ kein 4er ♥ → 3m NAT → +1 fragt nach Kürze
	3♥	FG Fit evtl. 4-3-3-3 O bietet mit 4-3-3-3 3SA sonst 3♠ nonserious und 4m♥ Q
2N		MIN NF 44 MM → 3♦ ♥ TRF
3♣		MAX 44 MM → 3♦ ♥ TRF
3M		MAX 5-cM
1N	2♣	
2♦		
	3♥	4♥ 5+♠; 6/4 möglich → 4m mit SI 4♠ ohne SI; 6/5 möglich to play → 4♥
	3♠	4♠ 5+♥; 4/6 möglich → 4m mit \$ SI 4♥ ohne SI
	4m	55MM mit Kürze m SI → 4♦ ♠-Fit, 4N KCBW ♥, 5LEV KCBW Antwort ♠

## Anjiko

### PUPPETSTAYMAN

Fragt nach 5-c M auch mit 3-1MM 54mm. Mit FG und 44 MM soll man mit 2♣ beginnen.  
Mit Schlemminteresse und 4M auch mit 2♣ beginnen. (dann evtl. Fit via 3oM)

1N	2N	
3♣		No 5-c M
	3♦	3-1 MM 3♥ ask \$ 3♠ fit in m but stoppers for 3N 3N to play
	3M	4-c oM
3♦		4-5-2-2 MIN, we do not open 5/4 MM 1N with a MAX hand
3M		5-c M
3N		5-4-2-2 MIN, we do not open 5/4 MM 1N with a MAX hand

### TRANSFER

- Doppeltransfer
- Nach einem TRF auf eine Oberfarbe kann der Antworter ab 2N nochmal transferieren.
- Der 2te TRF auf ♣ und ♦ (mit 2N/3♣) kann dabei eine schwach einladende Hand mit 4M 5+m enthalten.
- R hat Partieinteresse, falls O den M-Transfer brechen kann. Daher ist der 2te TRF eher ein Puppet auf die Unterfarbe. Nach dem Ausführen des „Puppet“ kann der R 5M 4+m FG und eine Kürze zeigen.
- Der wiederholte Transfer auf die bekannte Oberfarbe verspricht 6+M und ist FG/SI.
- Mit ♥ wird die INV-Hand über 2♠ gereizt. Mit ♠ wird über Stayman eingeladen.
- **SWITCH!!! Wenn 3M nach 2tem TRF auf der 3er Stufe möglich**

1N	2♦	
2♥		
	2♠	5(+)♥ INV, → 2N MIN double♥ → 3m NAT 55 nf 3♥ MIN ♥-Fit Rest MAX

1N	2♦	
2♥		
	2N	1. 5+♣ 4♥ schwach INV 2. 5+♥ 4+♣ FG
3♣	3♦	FG Kürze ♦
	3♥	FG Kürze ♠ (NGF)
	3N	FG SI 5422



## Anjiko

1N	2♦	
2♥	3♣	TRF ♦
3♦	3♥	Kürze ♦
	3♠	Kürze ♠
	3N	FG SI 5422 mit SI 4N mit SF 5N
	4♦	55 mit ♠-Kürze
	4♣	55 \$♣

1N	2♦	
2♥	3♦	FG/SI TRF ♥ 3♥ normal (3M module→ 3♠ keine Kürze) 3N warning; 4♥ MIN aber Hx in ♥ ; Rest NAT gute Farbe
	3♥	INV NF
	3♠4m	VOID

1N	2♥	
2♠	3♦	INV 55 MM oder starkes SI → bieten 4M 4m über 3M oder 4N BW über Akzeptanz

### M-RASTER NACH 1N EÖ

	schwach	INV	FG	SI
<b>4M</b>	Pass	2♣ + 2N	2N (2♣ + 3N)	2♣ + 3oM/4N (2N)
<b>5♠</b>	TRF	2♣ + 2♠	2♥ + TRF/3N	2♥ + TRF/4N
<b>5♥</b>	TRF	2♦ + 2♠	2♦ + TRF/3N	2♦ + TRF/4N
<b>6♠</b>	TRF	TRF + 3♠ (2♣)	TRF + 4♠	2♥ + 3♥/VOID
<b>6♥</b>	TRF	TRF + 3♥	TRF + 4♥	2♦ + 3♦/VOID
<b>44</b>	Pass	2♣ + 2N	2♣ + 3N	2♣ + 3oM/4N
<b>54</b>	TRF	2♣ + 2M	2♣ + 3oM	2♣ + 3oM
<b>64</b>	TRF	2♣ + 2M	2♣ + 3oM + 4M	2♣ + 3oM + 4m
<b>55</b>	TRF	2♥ + 3♦	4♣	2♣ + 4m SPL

## 6.2. 2N

## SITUATIONEN

2N (20-21) 2♣ 2♦ / 2N (22-23) 2 NT GR ohne Sprung (1x) p – (p) 2N (19-21)

## ANTWORTEN

3♣	Romex-Stayman
3♦♥	TRF → ausführen ohne Fit brechen mit 3er Fit in 3N mit 4-c in neue Farbe (Q-bid) brechen 3♦ → 3♠ 5♠ 2♥ / 3N kein Fit
3♠	m-stayman
4♣	♥ CBW → 4♥ kein SI, 4♦ etwas SI, Rest KCBW-Antwort
4♦	♠ CBW → 4♠ kein SI, 4♥ etwas SI, Rest KCBW-Antwort
4♥	♣ CBW → 4N kein SI, 4♠ etwas SI, Rest KCBW Antwort
4♠	♦ CBW → 4N kein SI, 5♣ etwas SI, Rest KCBW Antwort

Nach Stayman und TRF siehe [S.67 4m Modul](#)

2N	3♣	Romex
3♦		Evtl. 4er ♠
3♥		4/5 ♥
3♠		5♠
3N		4♥ 4♠ → 4♣ SI 4-c♣ 4m module → 4♦ 3er♦ 4♦♥ TRF 4♠ SI 5-c♦ → 4N no 5♣+ KCBW-Antw

2N	3♣	
3♦	3♥	Fragt nach ♠ - Länge → 3♠ 3er; 3N 2er; 4LEV 4er ♠
	3♠	Fragt nach ♥ - Länge → 3N 2er♥; 4LEV 3er♥ (R hat 5♥ 3♠)

2N	3♣	TBD
3♦	3♥	
3♠N	4♥	SI NF 55 MM

2N	3♦	
3♥	3♠	Puppet auf 3N
3N	4m	SI 453m → 4♥ SI ♠; 4N kein Fit; 5er Stufe KCBW mit m-Fit
	4♥	55 ♥+♠ to play
	4♠	55 ♥+♠ SI
	4N	5422 SI NF
	3N	5♥ 4+♠

## 7. 2♣ ERÖFFNUNG

Nach 2♠ (3+ Kontrollen) sind Hebungen in ein M-Vollspiel forcing!  
 Ein schwacher Antworter (0-2 Kontrollen kann keine Assfrage stellen)

7.1. 2♣ ANTWORTEN

2♦	0-1 Kontrolle (Ass = 2, König = 1)
2♥	2 Kontrollen
2♠	3 oder mehr Kontrollen
2N	6+♣ (mindestens KD10xxx) kein Seiten Ass oder König (oder ab 4 Kontrollen??)
3♣	6+♦ (mindestens KD10xxx) kein Seiten Ass oder König (oder ab 4 Kontrollen??)
3♦	6+♥ (mindestens KD10xxx) kein Seiten Ass oder König (oder ab 4 Kontrollen??)
3♥	6+♠ (mindestens KD10xxx) kein Seiten Ass oder König (oder ab 4 Kontrollen??)
3♠	AKDxxx in beliebiger Farbe kein Seiten Ass König oder Dame
3N	AKDxxx in beliebiger Farbe + 1 Seiten Ass
4x	8er Farbe (AK KD AD KB10 DB10) „broken suit“

2♣ - 2♦

2♣	2♦	
2♥		(24)25+ BAL oder 5+♥
2♠		5+♠
2N		22-23(24) BAL NF ⇒ N system
3♣		5+ 4er M möglich
3♦		5+♦ keine 4er M
3♥		4♥ 5+♦ → 4♣♥ - Fit gute Hand
3♠		4♠ 5+♦ → 4♣♠ - Fit gute Hand
3N		9 Stiche

2♣	2♦	
2♥	2♠	Kokish - relay
	2N	55 MM to be discussed
	3♣ +	TRF 6+ keine gute Farbe

## Anjiko

2♣	2♦	
2♥	2♠	Relay 4-c♠ possible
2N		24+ BAL → 2N SYS on
3m		5+♥ 4+m
3♥		6+♥
3♠		6♥ 5♠
3N		MIN 6♥ 332 Vorschlag

2♣ - 2♥

2♣	2♥	
2♠		5+♠
2N		24+ BAL ⇒ 2N system
3♣		5+ 4er M möglich
3♦		5+♦ 4er♥ möglich
3♥		5+♥
3♠		4♠ 5+♦ → 4♣♠ - Fit gute Hand
3N		9 Stiche

2♣	2♦♥	
2♠		
	2N	Waiting bid
	3♣♦♥	5+♣♦♥
	3♠	3+♠ MAX mit Kürze
	3N	3+♠ MAX ohne Kürze
	4♣♦♥	3+♠ MIN SPL
	4♠	3+♠ MIN keine Kürze

2♣	2♥	
3♣		
	3♦	„waiting bid“ Eröffner soll 4er OF nennen
	3♥♠	5+♥♠
	3N	3+♣ MIN keine Kürze
	4♣	3+♣ MAX mit Kürze (soll man hier fragen können?)
	4♦♥♠	3+♣ MIN SPL

## Anjiko

2♣	2♥	
3♦		5+er♦ 4er♥ möglich
	3♥	4+♥ → hier soll 3♠ 3er♥ sein
	3♠	5+♠
	3N	Kein Interesse (normalerweise eher kein 3er♦)
	4♣	6+♣ kein♦-Fit (selten 2er♦)
	4♦	(2)3+♦ MAX
	4♥♠ 5♣	(2)3+♦ MIN SPL

2♣	2♥	
3♥		
	3♠	(4)5+♠
	3N	Kein Fit
	4♣	♥-Fit und SI !!
	4♦	6+♦
	4♥	♥-Fit
	4♠ 5♣♦	♥-Fit SPL

2♣	2♥	
3♠		4♠ 5+♦
	3N	Kein Fit
	4♣	♠-Fit und SI !!
	4♦	♦-Fit
	4♥	6+♥ Vorschlag ??
	4♠	♠-Fit
	5♣	SPL ♣-Fit

2♣ - 2♠

2♣	2♠	
2N		24+ BAL ⇒ N system
3m		5+m 4er M möglich
3♥		5+♥ → 3♠ 4+♠
3♠		5+♠

## Anjiko

2♣	2♠
3♣	3♦
	3♥♠
	3N
	4♣
	4♦♥♠

„waiting bid“ Eröffner soll 4er OF nennen

5+ ♥ ♠

3+♣ MIN keine Kürze

3+♣ MAX mit Kürze

3+♣ MIN SPL

2♣	2♠
3♦	
	3♥
	3♠
	3N
	4♣
	4♦
	4♥♠5♣

5+er♦ 4er♥♠ möglich

4+♥

(4?)5+♠

Kein Interesse (normalerweise eher kein 3er♦)

6+♣ kein♦-Fit (selten 2er♦)

(2)3+♦ MAX

(2)3+♦ MIN SPL

2♣	2♠
3♥	
	3♠
	3N
	4♣
	4♦
	4♥
	4♠5♣♦
	4N

5+♠

No Fit forcing ?

(5) 6+♣

(5) 6+♦

Fit F1 keine Kürze

Fit und Kürze

KCBW ??? vielleicht ♣+♦

3♠

Analog

## Anjiko

2 ♣ - 2N+

- Mit Fit (evtl. auch Double) kann man den TRF akzeptieren.
- Eine neue Farbe ist NAT und deuten auf eine Missfit hin.
- Eine zweite Farbe des Antwortenden unterhalb 3N verspricht Werte und darüber ein Q-bid .

### COMPETITIV

- Nach Gegenreizung zeigt Partners (Re-) Kontra eine sehr schwach Hand (MAX 3/4F).
- Reizen zeigt eine gute Farbe HHxxx+.
- Ein Q-bid verspricht einen 3-Färber 4441 5440.
- 2SA verspricht einen 55 Zweifärber mit guten Farben (HHxxx Hhxxx).
- Pass zeigt eine gute Hand 4/5+F ohne klares Gebot.

8. 2♦ MULTI

W2 in M

3./4. Position ♠+♥

8.1. STÄRKEN

	1.	2.	3.	4.
keiner	4-7	6-9	0-12	10-13
Sie	0-7	6-9	0-12	10-13
Wir	4-9	6-9	0-12	10-13
Alle	4-9	6-9	0-12	10-13

In Gefahr mit MIN auch mit 7er Länge

1./2. Pos. NG 5er Länge möglich

8.2. ANTWORTEN

2♥	p/c (kann eigene ♥ haben) → 3m 55 to play (invites support) 3♥ to play (invites support) 4m AUTOSPL ♥
2♠	p/c 3 <sup>+</sup> -c♥ (kann eigene ♠ haben → 3♠ to play (invites support))
2N	INV+ meist BAL
3♣♦	NAT F
3♥♠	p/c PRE
4♣	TRF in M
4♦	Bid M
4M	NAT to play

2♦ - 2M

2♦	2♥	
2♠		♠
	2N	INV vs. ♠ → 3♣ MIN 3♦ MAX schlechte Farbe 3♥ MAX gute Farbe 6er
	3m♥	NAT NF
2♦	2♠	
2N		MIN
	3♣	fragt → 3♦ schlechte Farbe; 3♠ gute Farbe
3♣		♥ MAX schlechte Farbe
3♦		♥ MAX gute Farbe



# Anjiko

2♦ - 2N

2♦	2N	
3♣		MIN 6er
	3♦	FG → 3♥♠ ; 3♠♥
	3M	p/c nf
3♦		♥ MIN 5er MAX 6er
	3♥	to play
		→ 3♠ MAX schlechte Farbe; 3N MAX gute Farbe
3♥		♠ MIN 5er MAX 6er
		→ 3N MAX gute Farbe
3♠		♥ MAX 5er
3N		♠ MAX 5er
Farbe bekannt	4♣	Fragt nach Kürze → 4M keine, Rest NGF
	4♦	CBW → 4♥ schlechte Hand für Schlemm, <a href="#">Rest PREBW Antwort</a>
	4M	To play

9. 2M ERÖFFNUNG

Siehe S. 58 2M Continuation: KO

10. SPERRANSAGEN

Unterhalb von 3N versuchen wir 3SA zu erreichen. Mit einer guten Farbe (AHH+) soll der Eröffner 3SA anbieten wenn er keinen möglichen Fit für Partners Farbe hat.

3x	3y	NAT oder mit Fit
3NF		Werte für 3N
4NF		Etwas Fit für y, Kürze in neuer Farbe
3N		Kurz in y, normalerweise AHH in x
4x		Kürze in y, K höchste Karte in x
4y		7222/6322
	4♣	<a href="#">PRECBW</a> (1 Stufe = schlechte farbe) aber nicht über 3♣
	4♦	<a href="#">PRECBW</a> (over 3♣ )
	4 M	To play

Speziell:

3♣	3♦	Wie „Multi“
3♥		Kein Fit in ♥
3♠		Fit in ♥
3N		???

10.1. COMPETITIV

(X/Bid)	3N	Eröffner ist nicht um seine Meinung gefragt
	4x	Lädt Eröffner zum Opfergebot ein

## 11.3N ERÖFFNUNG

3N	4♣	Fragt nach Transfer in M
	4♦	Schlemminteresse 2 Asse → 4M kein Extra-Ass, kein Void 4N Extra-Ass 5 m VOID; 5M VOID andere M
	4M	Kürze in M SI in oM

## 12.4♣/♦ ERÖFFNUNG

4m	4♦	Q-bid
	4M	To play
		Cuebid
	4N	KCBW m

## 13.4♥/♠ ERÖFFNUNG

## 1.-3. PRE

4♥	4♠	To play
4M	4N	KCBW
	5m	Fragt nach Kontrolle in <b>dieser</b> Farbe

14. 3.+4. POSITION

In 3. und 4. Position ändert sich die Philosophie und dadurch auch die Eröffnungsstruktur.

Sperransagen sind in

- 3 Hand „wide-range“ ((0)3-12) in
- 4. Position sind Sperransagen ca. 10-12(13) F stark
- Die Einschränkung, dass 1 ♦♥♠ Eröffnung UNBAL sein soll entfällt.

Die Weiterreizung bleibt aber erhalten

- Folgende Gebot ändern Ihre Bedeutung
- 2♦ verspricht beide Oberfarben.
- 2♥♠ ist ein weak two in

2♦	♥+♠	3. Pos. wide range; 4. Pos. 10-12 5♥ 5♠
		3♣ INV mit 4er ♥ 3♦ INV mit 4er ♠ 2SA INV fragt nach längerer M
2♠2♥	6+	3. Pos. wide range; 4. Pos. 10-12

15. NGF

NGF bedeutet „natural goes first“. Es bezieht sich auf Situationen, wenn Kürzen (oder features) gezeigt oder erfragt werden. Dabei werden die möglichen Gebote so natürlich genutzt wie möglich. Kürzen haben Priorität bezüglich der Ökonomie. Z.B.:

2♠ \* Frage nach Kürze ♥ bekannte Farbe/Fit

2N Kürze in ♠

3♣ Kürze in ♣

3♦ Kürze in ♦

3♥ keine Kürze

1♣ - 1♦

1♥ - 3♣

3♦ - 3♥ ♣-Kürze

3♠ ♠-Kürze

1♦ - 1♥

2N - 3♣

3♥ - 3♠ 14-16

3N 5-c ♦ +\$

4-1

4♣ \$♣ 4-4-4-1

4-4

4♦ \$♠ 1-4-4-4

5-2

4♥ no \$ 2-4-5-2

1♦ - 1♠

2N - 3♣

3♠ - 3N

4♣ \$♣ „4-3-5-1“

4♦ no \$ 4-2-5-2

4♥ \$♥ „4-1-5-3“

1♣ - 1♥

2N - 3♦

4♣ SI long ♣

4♦ \$♣ 4-4-

4♥ \$♥ 4-1-

4♠ MIN no\$ 4-2-

zeigt 3N eine bestimmte Kürze, ohne dass ein M-Fit etabliert ist, ist dies NF. In diesem Fall zeigt 4♣ die gleiche Kürze und ist forcierend.

## 16. 2N REBID „FITRELAY“

Hat der Partner eine Farbe gereizt, ist 2N 2way :  
nach 1m

1. 6+m \$M
2. 5+m 4M 14+F

Wenn R nur Vollspiel spielen will und gegenüber bis zu 16F mit 4er Fit kein Schlemminteresse hat soll er in der Regel 3N bieten.  
Mit 17-19 und Fit zeigt O seine Kürze.

Nach 1♥ 1N verspricht 2N immer Fit in ♠

1. 17+ 3-c Fit
2. 14+ 4-c Fit.

Hat der Partner keine Farbe gezeigt (1♥ 1♠ ; 1♠ 1N) zeigt das 2N rebid 6M4m.

## 16.1. SITUATIONEN

1♣ 1red / 2N	1. 17-19 FL 6+♣ single M (evtl. Superstarker EF ohne Single M)
	2. 14+ 4-c M UNBAL
1♦ 1M / 2N	1. 17-19 FL 6+♦ single M
	2. 14+ 4-c M UNBAL
1♥ 1N / 2N	1. 14+ 4-c ♠ -Fit
	2. 17+ 3-c ♠ -Fit
pass	
1♥ 1♠ / 2N	1. 17-19 FL 6+♥ single ♠
	2. 14+ 4-c ♠ UNBAL

## 16.2. MECHANISMUS

1♣ 1RED / 2N

1♣	1red	
2N	3♣	p/c
	3♦	FG relay
	3M	6-c M FG
	3oM	FG sucht 3N
	3N	„p/c“ → 4♣/♦ ST ♥-Fit \$♠/♦ (NGF); 4M to play 4N Quantitativ mit langen ♣ 4oM ??
1♣	1♦	
2N	3♦	FG relay
3♥		14-16 4-c Fit (nicht BAL 1N Eröffnung)
	3♠	fragt
	3N	5-c♣ mit \$ → 4♣ fragt NGF → 4♦ \$♦ ; 4♥ \$♠
	4♣	2-4-2-5
	4♦♥	4-4-1-4 / 1-4-4-4
3♠		17-19 4-c Fit UNBAL (nicht 4441, BAL Fit reizt direkt 3♦)
	3N	fragt
	4♣	2-4-2-5
	4♦	\$♦ (NGF)
	4♥	\$♠ (NGF)
3N		Lange ♣
4♣		Lange ♣ sehr stark (evtl. kein Single in M) CBW
4♦		17-19 4-4-1-4
4♥		17-19 1-4-4-4

# Anjiko

## 1♦ 1M / 2N

1♦	1♠	
2N	3♣	FG Relay
	3♦	p/c
	3♥	FG sucht 3N
	3♠	FG 6+♠
	3N	„p/c“

1♦	1♠	
2N	3♣	
3♦		Lange ♦
3♥+		Anlaog 1♣

## 1♥ 1N / 2N FIT RELAY

1♥	1N	
2N	3♣	fragt
	3♦	5♠ 5♦ FG
	3♥	Hxx in ♥ FG
	3♠	To play MIN

1♥	1N	
2N	3♣	
3♦		17+ 3-c Fit → 3♥ fragt \$ NGF
3♥		14-16 4-c Fit → 3♠ fragt \$ NGF → 3N 4-5-2-2; 4m \$m
3♠		17-19 4-5-2-2 → 3M Modul
3N		sehr stark 3♠ 6♥
4m		17+ \$



17. MODERATEUR

Nach Revers-Reizung des Eröffners 2N oder 4te Farbe 2M.  
 Tiefere Gebote als das Moderateurgebot KÖNNEN schwach sein. Der Eröffner soll, ohne Extrastärke, 2N/3♣ nf bieten. Ist ♣ eine ungereizte Farbe, verspricht 3♣ mindestes ein double ♣.

Situationen:

- 1♣ 1red / 2♦
- 1♣ 1♠ / 2♥ (revers ♦) 1♦ 1♥ / 2♠ ( -“- )
- 1♣ 1♠ / 2N (revers ♥) 1♥ 1♠ / 2♠ ( -“- )
- 1♣ 1♠ / 2♠ (revers ♠) 1♦ 1♠ / 2♥ ( -“- )
- 1♣ 1♥ / 2♥
- 1♣ 1♦ / 2♠ (FG, aber R kann sehr schwach sein)

Spezielles:

- 2N + 3N      11-12 BAL
- 3N            8-10 BAL
- 3M            FG gute 6+ Farbe (im Sprung)

Beispiele

1♣	1♦	
2♦	2♥	Any 5er ♥
	2♠	Moderateur
	Rest	NAT FG; 3♥ Gutes 6er ♥ (maximal 1 Verlierer) 12+F; 3♠+ ♦ Fit SPL

1♣	1♦	
2♠	2N	schwach O soll 3♣ bieten
	Rest	FG

1♣	1♥	
2♦	2♥	Schwach, O soll 2♠ mit 2/3er ♠ Bieten
	2♠	FG 5+♠

1♣	1♠	
2♥	2♠	Moderateur

1♣	1♠	
2♠	2N	Moderateur

1♣	1♠	
2N	3♣	Schwach to play
	3♦	Lange ♦ FG (war INV ♦ Hand)
	rest	„nat“ FG

## 18. 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 NGF, 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)
2♥	2N	Fragt nach Ogust
3♣		Min schlechte Farbe
3♦		Min gute Farbe 2/3 Topfiguren
3♥		Max schlechte Farbe
3♠		Max gute Farbe

Maybe we could convince AA from Martin system :-?

18.1. RESPONSES ML

Q	R	Meaning
2♥	2♠	F1 with 5+card suit.
	2NT	F1 INV+ asks for min-max, shortage and good-bad suit
	3m	F1 (only non-FG is pass over p's 3♥ or R's next 3♥)
	3♥	PRE
	3♠	FG long suit
	4m	M + oM FG strong no tolerance for M
	3N/ 4M	To play
2♠	2N/3♠	Like above
	3N/4m 4M	
	3♣	5+♦ FG or 6+♦ INV+
	3♦	5+♥ FG or 6+♥ INV+
	3♥	(5) 6+♣ FG

2♥ — 2♠

Q	R	Meaning
2♥	2♠	
2N		No support, not own good suit, nat cont (3 m F, 3♥ F, 3♠ NF)
3m		6-4 (R's 3♠ NF, all other F)
3♥		Good suit, no support (R's 3♠ NF, others set ♥)
3♠		Minimum, NF but with Hx/xxx or better (cuebids, 3N NAT)
3N		NB Support, some extras but no SPL and not "2 good suits"
4m		
4♥		NB HHTxxx or better, no support (4NT is KCB for ♥, 5X is KC answer for ♠=)
4♠		

# Anjiko

2 M – 2 N

With max we are normally in FG, so in such as situation, R's 3 M is forcing.

O	R	O	R	Meaning
2 ♥	2 N			
3 ♣				Bad suit (not HHxxxx)
	3 ♦			Invite
	3 ♥			"for play" (a very distributional O may bid on)
	3 N/4 M			To play
	3 ♠			Asks \$
3 ♦	4 m			Own \$
				Good suit, minimum
	3 ♥			To play
	3 ♠			Asks \$
	4 m			Own \$
3 ♥	4 ♥/3 N			To play
				Good suit, maximum and any \$
	3 ♠			Asks \$ (3 N = ♠)
	4 m			Own \$
3 ♠				Any void (3 N asks)
4 m				6-4, at least Hxxx in m
3 N				Max with good suit and no \$
2 ♠	2 N			
3 ♣	3 ♦			Invite
	3 ♥			Asks \$
	3 ♠			"for play"
	3 N / 4 ♠			For play
	4 m			Own \$
3 ♦	3 ♥			Asks \$
	3 ♠			"Invite"
3 ♥	3 ♠			<b>NB singleton ask, forcing!!</b>
3 ♠				Any void (3 N asks)
4 m				6-4, at least Hxxx in m
Other				In analogy with 2 ♥ - 2 N

## 19. SYSON-SYSOFF

Nach gegnerischer Intervention können nicht alle Absprachen beibehalten werden. hier sind die Fälle SysON und SysOFF beschrieben.

Die hier aufgeführten Fälle beziehen sich auf die Gebote des Eröffners (O) nach Antworters (R) Reizung auf der 1er Stufe (TRF nach 1♣ oder NAT nach 1♦).

Wenn es nicht genauer dargelegt ist bedeutet SysON, dass die Folgereizung wie ohne Intervention geht. Bei SysOFF werden, wenn nicht genauer dargelegt, normale Prinzipien zugrunde gelegt.

## I. REGELN:

1. Reizt der Gegner in 4. Position ist SysOFF (kein supp.-X/XX, X/XX zeigt Stärke)
2. Reizt der Gegner in 2. Position eine Farbe ist SysOFF
3. Reizt der Gegner in 2. Position Kontra ist SysON

## II. SYSON:

1♣ 1♣ (X) (R's 1- red/M + cont)  
→ TCB (no q-bid available)

1♦ 1♦ (X) (R's 1 M + cont)  
→ 2♣ (zeigt 6+♦)

## III. SYSOFF:

1♣ 1♣ (1 X) (now 3-card acc / no TCB [q-bid available])

1♦ (X) TRF ab 1N bis 2♠

1♦ no Trsf rebids after 1♦ (1M) X

1♥ (1♠) TRF AB 2♣

1♥ (X) 1♠ NAT; 1N+ TRF bis 2♠

## 19.1. SPEZIELLE ABSPRACHEN

Wenn der Gegner in 4ter Position interveniert, bleibt die Bedeutung der Gebote ab 2SA erhalten.

R kann mit Kontra oder Q-bid Stärke zeigen. (Man will nicht in 2SA landen wenn R evtl. sehr schwach geantwortet hat. Ein klassisches Support-X spielen wir nicht.

Trotzdem kann man mit 3er Unterstützung kontrieren, man benötigt dafür allerdings die passende Extrastärke.

SysON (ab 2N) 1♣ (p/X) 1 trsf (X/1N/2♣) (O's rebids from 2 N)

1♦ (p/X) 1 M (X/1 N/2♣) (O's rebids from 2 N)

1♥ - 1♠ (X/1 N/2♣) (O's rebids from 2 N) TBD

SysOff 1♥ 4<sup>th</sup> pos. → kein "Kaplan" (1♥ - 1 N is NAT "nat" trotzdem BAUZILLI)  
→ Drury 2♣

## 20.1. CUEBID &amp; LAST TRAIN

Wenn ein Fit bekannt ist und die Stärke für Schlemm reichen könnte, zeigen wir ökonomisch 1.- oder 2.- Runden Kontrollen. Das letzte Cuebid unterhalb unseres Fits ist ein sogenannter LAST TRAIN. Der Last Train verspricht nicht unbedingt eine Kontrolle in der genannten Farbe sondern zeigt nur, dass man Interesse hat weiter zu reizen, sich aber nicht traut, auf die 5er Stufe zu forcieren. Speziell gilt das auch nach einem Splintergebot des Partners, wenn „kein Platz“ für ein echtes Cuebid ist.

1♠	4♦	(9)10-13 \$♦
4♥		Interesse an mehr (i.e. Kürze passt)

## 20.2. 4N ASSFRAGE

„NORMALE“ ASSFRAGE (4N; CBW)

Stufe (Wir zeigen 5 mögliche Keycards (4 Asse, Trumpf-König))

1. 1/4 KC
  2. 0/3 KC
  3. 2 KC ohne TD
  4. 2 KC mit TD
  5. (0)2 KC + void
  6. (1)/3 KC + void (wenn \$ bekannt dann ohne T-Dame)
  7. (1)/3 KC + void mit TD (nur wenn Kürze bekannt)
- ist keine Kürze bekannt, reizen wir mit 1/3KC die Farbe der Chicane auf der 6er Stufe, wenn unterhalb von 6Fit oder 6Fit wenn die Chicane oberhalb der Trumpffarbe liegt.

PREEMPT ASSFRAGE

Wenn der Antwortende bekanntermaßen schwach ist:

1. 3x (4♣/♦)
2. 2♦ Eröffnung
3. ???

Stufe (Wir zeigen 5 mögliche Keycards (4 Asse, Trumpf-König))

0. Kein SI (wenn Assfrage tiefer als 4N gestellt wird)
1. 1 KC ohne TD
2. 0 KC
3. 1 KC mit TD
4. 2 KC
5. 1 KC + void

6.

1 KC + void + D

→ ist keine Kürze bekannt, reizen wir mit 1/3KC die Farbe der Chicane auf der 6er Stufe, wenn unterhalb von 6Fit oder 6Fit wenn die Chicane oberhalb der Trumpffarbe liegt.

CBW (conditional blackwood): wenn wir einen Unterfarb-Fit haben, können wir mit 4m eine bedingte Assfrage stellen. Der Partner lehnt mit 4m+1 ab. Nach der Ablehnung können wir in 4N stoppen oder in 4M wenn eine 4+-c M bekannt ist. Aber wir können immer noch auf der 4er Stufe weiterfragen.

Im Zweifel fragt immer das niedrigste Gebot, das sinnvollerweise nicht gepasst werden kann weiter.

Wichtig: ein „schwacher“ limitierter Partner stellt keine 4m CBW wenn er Präferenz gibt

4♣	4♦	(♥ möglich)
4♥		Vorschlag zum Spielen
4♠		Fragt weiter
4N		Vorschlag zum Spielen

4♦	4♥	(♠ möglich)
4♠		Fragt weiter (auch wenn ♠ ein möglicher semi-/Fit wäre)
4N		Vorschlag zum Spielen

4♣	4♥	
4♠		Fragt weiter
4N		Vorschlag zum Spielen

4♦	4♠	
4N		Fragt weiter
5♣		Fragt weiter

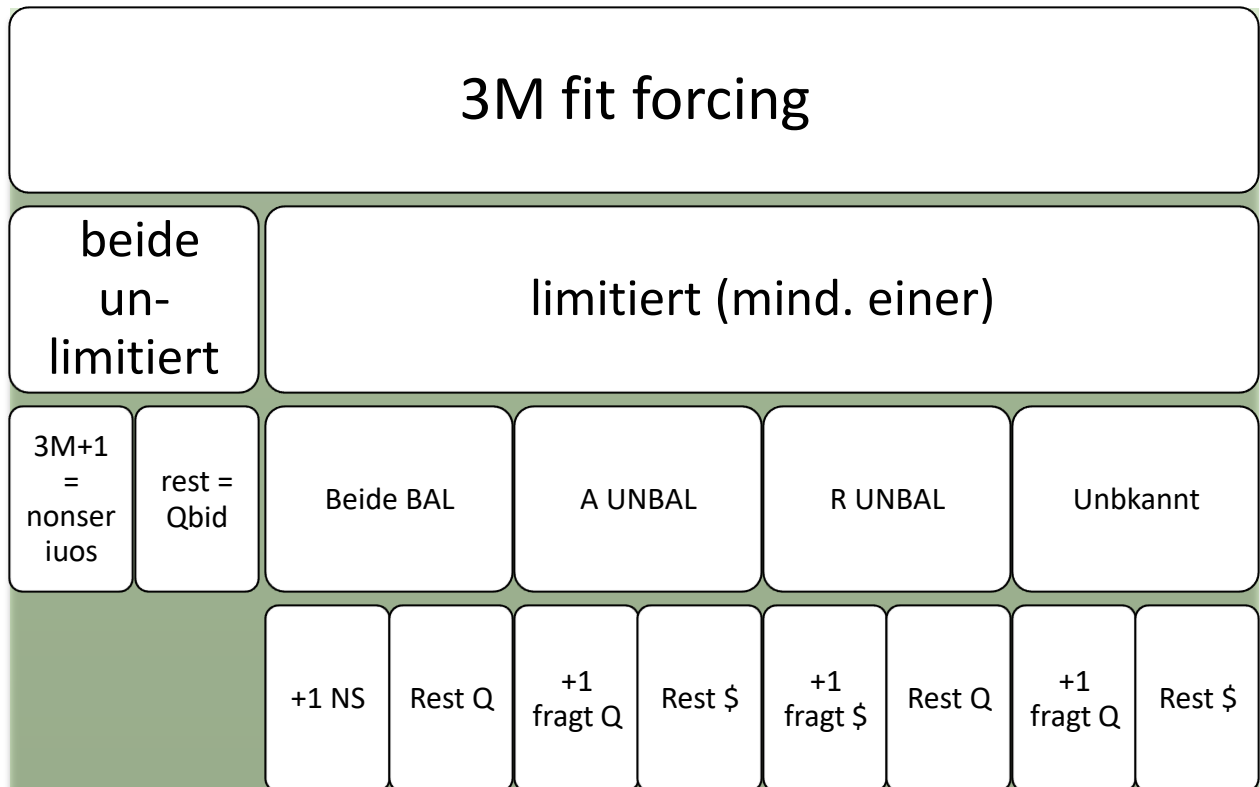
1♥	2♥	
3♦	4♦	Kein CBW nur Fit in ♦ bestätigt
FF		???



Immer wenn wir im Fit forciert in 3M gelandet sind, greift das 3M Modul.  
 Grundlagen: 3M+1 wird als Hebel genutzt um Stärke oder Verteilung zu unterscheiden.

Situationen:

1. keiner ist limitiert (als limitiert gilt eine Stärke Einschränkung von maximal 4F)
  - wir unterscheiden nur Stärke bzw. Schlemmeignung
  - 3M+1 nicht seriös, Partner benötigt Extrastärke für ein Q-bid
  - 4M MIN, sehr schlemm ungeeignet
  - Rest Q-bid, seriöser Schlemmversuch, Partner „muss“ kooperieren
2. einer hat sich in Stärke limitiert (max. 4F)
  - der limitierte Partner wird nach seiner Kürze gefragt, bzw. zeigt diese selbst
  - a. limitierter Advancer ist evtl. UNBAL (Advancer: der Partner der höher als 3M bietet)
    - wir unterscheiden Verteilung (Kürze/keine Kürze)
    - 3M+1 keine Kürze aber SI, Partner soll kooperieren
    - 4M MIN keine Schlemmeignung (selten eine Kürze)
    - Rest Kürzen NGF („3N Kürze in ♠“)
  - b. limitierter Responder ist evtl. UNBAL (Responder reagiert auf den Advancer)
    - wir unterscheiden Verteilung (Kürze/keine Kürze)
    - 3M+1 fragt den Responder nach seiner Kürze
    - 4M MIN keine Schlemmeignung
    - Rest Q-bid
3. beide sind BAL (eine BAL Hand hat keine Kürze Single/Chicane)
  - wir unterscheiden nur Stärke bzw. Schlemmeignung
  - 3M+1 nicht seriös, Partner benötigt Extrastärke für ein Q-bid
  - 4M MIN, sehr schlemm ungeeignet
  - Rest Q-bid, seriöser Schlemmversuch, Partner „muss“ kooperieren



Beispiele:

1♣	1♦	
3♥	3♠	R UNBAL LIMIT
	3N	♠ -Qbid

1♣	1♥	R BAL LIMIT
3♦	3♥	TRF dann Qbids
	3♠ 4m	♠ m \$

1♠	2♣	A LIMIT
2♦	3♠	
3N		SI keine Kürze
4m♥		SI \$

1♠	2♣	UNLIMIT	Zuviel Platz ☺
2♦	3♦	„15+“	
3♥		Fragt Kürze	
3♠		Kein SI keine Kürze	
3N		SI keine Kürze	
4m♥		SI Kürze	

1♥	2♣	UNLIMIT	Viel Platz
2♦	3♦		
3♥		Keine SI	
3♠		SI keine Kürze	
3N 4m		Kürze ♠ m	

1♠	2N	R UNLIMIT BAL
3♣	3♦	
3♠	3N	SI keine Kürze
	4x	SI Kürze

1♣	1♦	R LIMIT BAL
3♦	3♠	SI keine Kürze
	3N4m	SI Kürze ♠ m

## SITUATION

2N 3♣  
3any 4m

2N 3red  
+1 4m

1♣ 1♠  
2♦ 2M<sup>relay</sup>  
2any 4m

1♣ 1♠  
2♦ 2♥  
2♠ 2N  
3m hier vom Eröffner → 4m vom Partner dann CBW

1♣ 1N  
2any 2N  
3m hier vom Eröffner → 4m vom Partner dann CBW

## PRINZIP:

4m zeigt 4+m und mindestens leichtes SI  
→ 4♥ 3-c Fit  
4♠ 4+-c Fit MIN / keine Schlemmeignung  
4N kein Fit  
5♣+ Fit und gute Schlemmeignung KCBW Antwort

die Bedeutung dieser Gebote bleibt auch in der Folge erhalten!

4m - 4♥  
4♠ 8 Karten Fit gefunden kein SI  
4N keinen Fit gefunden → 5♣+ KCBW Antwort  
5♣+ KCBW Antwort  
4m - 4♥  
4♠ - 4N keinen Fit gefunden → 5♣+ KCBW Antwort  
5♣+ KCBW Antwort  
4m - 4♠  
4N keinen Fit gefunden → 5♣+ KCBW Antwort  
5♣+ KCBW Antwort  
4m - 4N  
5♣+ KCBW Antwort

20.5.1. SONDERFALL

- 4♣ zeigt 4+♣ evtl. 4+♦ an der Seite  
 → 4♦ 4+-c♦, kein 4er♣  
 hier Antwortet der Advancer im Prinzip wie oben  
 → 4♥ 5+-c♣ kein 4er♦ (Ausnahme)  
 4♠ 4-c♦-Fit  
 4N kein Fit  
 5+♣ KCBW Antwort

BEISPIELE

2N	3♣	
3♥	4♦	4+♦
4♥		3-c♦ Fit → 4♠ 5-c♦ leichtes SI; 4N no Fit; 5LEV KCBW-Antwort
4♠		4-c♦ Fit ohne SI
4N		Kein Fit
5♣+		KCBW♦ Antwort

1♣	1N	
2♦♥♠	2N	FG/SI BAL (keine gute 5er m)
3♣		4+♣
	3♦	4+♦ → 3♥ 3-c♦; 3♠ 4-c♦ no SI; 3N no Fit; 4♣ Q-bid; 4♦ CBW
	3♥	3-c♣
	3♠	4-c♣ kein SI
	3N	Kein Fit
	4♣	CBW

1♣	1♠	
2♦	2♠	
2N	4♣	
4♦		4er♦, Kein 4er♣ → 4♥ 5er♣; 4♠ 4er♦ kein SI; 4N kein Fit; 5♣+ KCBW♦ Ant.
4♥		3er Fit in ♣ → 4♠ 4er♣ kein SI;
4♠		4er Fit in ♣ kein SI → 4N kein starkes SI; 5♣+ KCBW♣ Ant.

## 21. GEGENSPIEL

## 21.1. AUSSPIEL

Farbe 3./5. xX Xxx evtl. auch Xxxxx

N 4. (2. von schlechten Farben ist möglich; Xxx) 3./5. in von uns gereizten Farben  
Auf den König wird deblockiert oder Anzahl gezeigt

## 21.2. MARKIERUNG

Niedrig/Hoch Anzahl (gerade) und Attitude (positiv)

1. Abwurf Italienisch, weitere Abwürfe LAV

Beim Zugeben wird nach Bedarf am Anfang eher LAV am Ende eher Länge gezeigt.

N: Smith Peter niedrig

Nachfolgende Ausspiele:

2./4. In neuen Farben DURCH DEN ALLEINSPIELER!

3./5. / ATT. In allen anderen Positionen

## 22. WAS NOCH FEHLT

Defense gegen Multi

4m m+M

Starke Hände werden in der Regel nicht gepasst (evtl. mit langen ♦)

X = 13-15(16)

X+ Q = Stopperfrage mit Stichen

3N = Stiche

Length asking in 3M

3m-3M = length ask

3NT = short M (singleton or void)

4m = doubleton M, no short suit

new suit = 3card M support, short in this suit

4M = doubleton M, one short suit

3♠-3' = I'd like to play 3M (#5/12: aAJ98763©65' AQ6♠4)

3♥ = denies support in ♥

3a = denies support in a, shows game interest in ♥ e.g.

ax©xxx' Jx♠AQ109xxx)

With 2-2 in the majors, we assume 3♥ to be the default bid(?)