

# Das Gesetz der Gesamtstiche - 3

## Das Law in Aktion

### e) Die 1-2-3-Regel des Eröffners nach Hebung durch den Partner

Wie geht es weiter, wenn der Partner den Eröffner von 1 auf 2 gehoben hat?

Beginnen wir mit der ungestörten Reizung:

<u>EÖ</u>	<u>G1</u>	<u>P</u>	<u>G2</u>	
1♥	p	2♥	p	
-3♥				6er, 11-15 FV (Law, Shutout-Gebot)
-alle anderen Gebote				5er+, 16-18 FV
-4♥				5er+, 19+ FV

Je raumgreifender die Gebote des Gegners, desto weniger Bietraum gibt es für den Eröffner in der Kompetitiven Reizung:

<u>EÖ</u>	<u>G1</u>	<u>P</u>	<u>G2</u>	
1♥	1♠	2♥	2♠	
-3♥				6er, 11-15 FV (Law)
-alle anderen Gebote				5er+, 16-18 FV (Einladungen)
-4♥				5er+, 19+ FV
-X				Vorschlag Strafkontra

<u>EÖ</u>	<u>G1</u>	<u>P</u>	<u>G2</u>	
1♥	p	2♥	3♣	
-3♥				6er, 11-15 FV (Law)
-3♦				5er+, 16-18 FV (freies Gebot, Einladung)
-4♥				5er+, 19+ FV
-X				Vorschlag Strafkontra

<u>EÖ</u>	<u>G1</u>	<u>P</u>	<u>G2</u>	
1♥	1♠	2♥	3♦	
-3♥				6er, 11-15 FV (Law)
-X				5er+, 16-18 FV (Einladungs-Kontra)
-4♥				5er+, 19+ FV

Bei der Wahl zwischen Einladungs-Kontra und Strafkontra gibt man das Strafkontra auf, um den roten Faden als Eröffner nicht aufgeben zu müssen:

**1 – 2 – 3: Die Reizung ist vorbei!**

Der kompetitive „Dschungel“ kann also zu insgesamt vier Szenarien der beiden Achsen führen, weil natürlich auch die Gegenreizer dem 1-2-3-Prinzip folgen:

W	N	O	S
1♥	1♠	2♥	2♠
3♥	3♠		

West überbietend (nach 1-2-3),  
Nord überbietend (nach 1-2-3)

W	N	O	S
1♥	1♠	2♥	2♠
3♥	X		

West überbietend (nach 1-2-3),  
Nord einladend (Einladungs-Kontra)

W	N	O	S
1♥	1♠	2♥	2♠
3♦	3♠		

West einladend (Werte in neuer Farbe),  
Nord überbietend (nach 1-2-3)

W	N	O	S
1♥	1♠	2♥	2♠
3♦	3♥		

West einladend (Werte in neuer Farbe),  
Nord einladend (freies Gebot)

### f) Antworten des Eröffners auf Oberfarb-Transfers nach 1 SA Eröffnung

Obwohl die Meinung weit verbreitet ist, dass man einen Transfer immer ausführen müsste, gibt es auch die Möglichkeit den Transfer zu brechen

EÖ	G1	P	G2
1SA	p	2♦	p
-2♥			
-3♥			
-2SA			

2er oder 3er  
4er, Minimum (Law)  
4er, Maximum (Law, 3♦ bzw. 4♦ = Rücktransfer)

Kontriert der Gegner, wird die Kommunikation noch detaillierter:

EÖ	G1	P	G2
1SA	p	2♦	X
-Pass			
-2♥			
-3♥			
-2SA			

2er  
3er  
4er, Minimum (Law)  
4er, Maximum (Law, 3♦ bzw. 4♦ = Rücktransfer)

Wird nach Zwischenreizung natürlich geboten, gilt das Law-Prinzip natürlich auch:

EÖ	G1	P	G2
1SA	2♦	2♠*	p
-Pass			
-3♠			
-2SA			

\*5er-Pik, 5-7/8 F

2er oder 3er  
4er, Minimum (Law)  
4er, Maximum (Law)