



# Lektion 3

## Schlemmreizung

### Material:

**K.-H. Kaiser**, "Bridge lernen-Buch zum Selbststudium" ISBN 978-3-935485-45-6, **28,90 €**

**K.-H. Kaiser**, "ForumD2015 - Die ungestörte Reizung" ISBN 978-3-935485-58-6, **26 €**

**K.-H. Kaiser**, "ForumD2015 - Die Gegenreizung" ISBN 978-3-935485-59-3, **21 €**

**K.-H. Kaiser**, "ForumD2015 - Die Wettbewerbsreizung" ISBN 978-3-935485-50-0, **19 €**

**Hans-Jürgen Lorke**, „Tabellenbuch Forum D 2012 für Fortgeschrittene“, **38 €**

**Marc Schomann**, CD "Erfolgreich Reizen im Bridge [1]", Q-Plus München, **75 €**

**Marc Schomann**, CD "Erfolgreich Reizen im Bridge [2]", Q-Plus München, **60 €**

**K.-H. Kaiser**, CD "Die ungestörte Reizung - Forum D Plus 2015", Q-Plus München, **68 €**

**K.-H. Kaiser**, CD "Die Gegenreizung - Forum D Plus 2015", Q-Plus München, **68 €**

**K.-H. Kaiser**, CD "Die Wettbewerbsreizung - Forum D Plus 2015", Q-Plus München, **68 €**

## Schlemmreizung in Farbe

Prioritäten	Anforderungen
<p>1 Punktstärke</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fit in Farbe (mindestens 8 Karten)</li> <li>• <b>Kleinschlemm min. 33 FV</b></li> <li>• <b>Großschlemm min. 37 FV</b></li> </ul>
<p>2 Kontrollen 1 ♥ --- 3 ♥ --- 3 ♠* 1 ♠ --- 3 ♠ --- 4 ♣ 1 ♠ --- 4 ♠ --- 5 ♣ 1 ♠ --- 3 ♠ --- 4 ♦</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontrolle in allen Farben (Erst- oder Zweitrundenkontrolle), der Gegner kann nicht 2 Sofortstiche in einer Farbe gewinnen.</li> <li>• Kontrollgebote sind: <ul style="list-style-type: none"> <li>a.) Ass oder König (Figurenkontrollen)</li> <li>b.) Chicane oder Singleton (Schnappkontrollen)</li> </ul> </li> <li>• Ass oder Chicane sind Erstrundenkontrollen, König oder Singleton Zweitrundenkontrollen</li> <li>• Eine Kontrollgebot zeigt den Besitz einer Kontrolle an.</li> <li>• Eine Ansage ist ein Kontrollgebot, wenn ein Fit feststeht und die Ansage einer neuen Farbe zwingend ins Vollspiel führt oder die Vollspielstufe überschreitet.</li> <li>• Kontrollen werden sparsam gereizt, die nächstmögliche Kontrolle zuerst.</li> <li>• Das Auslassen einer Farbe verneint eine Kontrolle in dieser Farbe.</li> </ul>
<p>3 Schlüsselkarten (Assfrage) 4 SA</p> <p>Beispiel: 2 ♣* --- 2 ♦* --- (semiforcing, Pflichtrelay) 2 ♠ --- 3 ♠ --- (20-22 FL, Schlemminteresse) 4 ♦ --- 4SA --- (♦-Kontrolle, Assfrage) 5 ♦ --- 5SA --- (1/4 Asse, Königsfrage) 6 ♥ --- 7 ♠ --- (2 Könige, Endkontrakt)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Anzahl der Schlüsselkarten wird mit der Assfrage herausgefunden. (Roman Keycard Blackwood-Konvention)</li> <li>• Diese wird immer mit dem Gebot 4 SA gestellt.</li> <li>• Antworten: <ul style="list-style-type: none"> <li>a.) 5 ♣ 0 oder 3 Schlüsselkarten</li> <li>b.) 5 ♦ 1 oder 4 Schlüsselkarten</li> <li>c.) 5 ♥ 2 oder 5 Schlüsselkarten ohne Trumpf-Dame</li> <li>d.) 5 ♠ 2 oder 5 Schlüsselkarten mit Trumpf-Dame</li> <li>e.)</li> </ul> </li> <li>• <b>Etwas besser ist es, 5 ♣ und zu 5 ♦ vertauschen (modifizierte Antworten).</b></li> <li>• nach der Assfrage kann rollend (das nächste Gebot unter Auslassung der Trumpffarbe) nach der Trumpfdame und danach nach Nebenfarb-Königen gefragt werden.</li> <li>• Königsfrage ist fast immer nur sinnvoll, wenn man Großschlemm spielen möchte.</li> <li>• Antworten: <ul style="list-style-type: none"> <li>a.) 1. Stufe (nächstes Gebot) 0 Könige</li> <li>b.) 2. Stufe (übernächstes Gebot) 1 König</li> <li>c.) 3 Stufe 2 Könige</li> </ul> </li> <li>• <b>Elegantere Lösungen fragen nach platzierten Königen (Spiral Scan).</b></li> </ul>

## Erläuterungen zu 2.) Kontrollgebote

- Für einen erfolgreichen Schlemm (12 oder 13 Stiche) müssen 3 Anforderungen erfüllt sein:
- 1.) Punktstärke (Kleinschlemm min. 33 FV, Großschlemm min. 37 FV)
- 2.) Kontrollen in allen Farben
- 3.) Mindestens 4 von 5 Schlüsselkarten

Kartenkombination	Bezeichnung	Art der Kontrolle	Rundenkontrolle
A 7 6		Figurenkontrolle	Erstrundenkontrolle (aktiv)
K 8 7		Figurenkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
7	Singleton	Schnappkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
K	Singleton	Schnappkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
---	Chicane	Schnappkontrolle	Erstrundenkontrolle (aktiv)

- Eine Kontrollgebot ist eine Ansage, die den Besitz einer Kontrolle anzeigt.
- Eine Ansage ist ein Kontrollgebot, wenn ein Fit feststeht und die Ansage einer neuen Farbe zwingend ins Vollspiel führt oder die Vollspielstufe überschreitet.
- Wenn die natürliche Ansage einer Farbe im Ablauf der Bietfolge unlogisch erscheint, handelt es sich ebenfalls um ein Kontrollgebot.
- Die Trumpffarbe kann dabei auch indirekt festgelegt werden.
- Kontrollen werden sparsam gereizt ohne Berücksichtigung ihrer Art. Das Auslassen einer Farbe verneint eine Kontrolle.
- Wenn der Partner das erste Kontrollgebot abgibt, ist es in aller Regel nicht gestattet, eine eigene Kontrolle zu verschweigen, auch wenn Ihnen Ihr Blatt nicht gefällt.
- Mit Kontrollgeboten wird sofort aufgehört, wenn klar ist, dass eine Farbe nicht abgedeckt werden kann.
- Das nennen der Trumpffarbe ist keine Kontrolle, sondern zeigt, dass man nichts mehr zu Kontrollen zu melden hat.

Beispiele
Reizung von Kontrollgeboten
1♥ --- 3♥ ---
3♠*
1♠ --- 3♠ ---
4♣
1♠ --- 4♠ ---
5♣
1♠ --- 3♠ ---
4♦

Erläuterungen zu 3.)Roman Keycard Blackwood-Konvention

- **Assfrage 4 SA**

Die Frage nach der Anzahl der Asse soll nur gestellt werden, wenn die übrigen Bedingungen für einen Schlemm erfüllt sind. Dies geschieht mit 4 SA Roman Keycard Blackwood. Die Konvention dient dazu, einen Schlemm zu vermeiden, wenn 2 Asse (bzw. 1 Ass und Trumpfkönig) fehlen. Daher sollte die Roman Keycard Blackwood Ass-Frage nie gestellt werden, wenn die Kontrolle in einer Farbe fehlt. Ebenso kein Roman Keycard Blackwood mit einer Chicane; man wüsste nicht, ob ein vom Partner angesagtes Ass nützlich ist.

Der Trumpfkönig zählt als enorm wichtige Karte neben den 4 Farbasen als 5. Schlüsselkarte (Keycard)

Die klassischen Antworten auf Roman Keycard Blackwood sind:

- 5♣ 0 oder 3 Asse
- 5♦ 1 oder 4 Asse
- 5♥ 2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame
- 5♠ 2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame

Die Antworten sind betraumsparender als bei der ursprünglichen Blackwood-Konvention. Wenn man die gemeinsame Stärke vorab ermittelt hat, ist es fast immer sehr leicht zu bestimmen, ob der Partner 0 oder 3 Schlüsselkarten hat (entsprechend bei 1 oder 4 bzw. 2 oder 5).

- **Folgereizung nach Beantwortungen**

1.) 5♥/5♠ als Trumpffarbe bedeutet immer Abschluss.

2.) Nach der Antwort 5♣/5♦ ist der Besitz der Trumpfdame noch ungeklärt.

Das nächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) ist die Frage nach der Trumpfdame (Antwortmöglichkeiten: nächstes Gebot – keine Trumpfdame, übernächstes Gebot – Trumpfdame). Danach kann analog 4.) rollend nach den Königen gefragt werden.

3.) Nach der Antwort 5♣/5♦ ist der Besitz der Trumpfdame noch ungeklärt.

Das übernächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) ist die Frage nach den Königen wie 4.). Die Trumpfdame ist uninteressant, da der Fragende sie selbst hat.

4.) nach der Antwort 5♥/5♠ ist die Trumpfdame geklärt. Das nächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) fragt nach der Anzahl der Könige. Antworten sind 1. Stufe 0 Könige, 2. Stufe 1 König, 3. Stufe 2 Könige, 4. Stufe 3 Könige.

- **Weitere Schlemmkonventionen**

1.) 5♥/5♠ direkte Frage nach der Trumpfqualität

2.) Exclusion Keycard Blackwood

Chicane-Assfrage (Voidwood) mit Chicane in der fragende Farbe. Das Ass in der Farbe ist unbekannt und zählt nicht mit.

3.) Josephine

5SA bei Großschlemminteresse, fragt nach Anzahl der Topfiguren in Trumpf

Antworten:

- 6♣ keine Topfigur
- 6♦ 1 Topfigur
- 6♥ 2 Topfiguren
- 6♠ 3 Topfiguren

DBV Onlineunterricht 2020 – Schlemmreizung  
Lektion 1 – Grundlagen

4.) DOPI ROPI

Wenn der Gegner nach der Assfrage zwischenreizt, dann ist die Beantwortung nicht mehr möglich. Dann bedeutet  
DOPI = **D**ouble – **0** – **P**ass – **I**

X                      0 oder 3 Asse  
pass                    1 oder 4 Asse  
nächstes Gebot      2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame  
übernächstes Gebot 2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame

Kontriert der Gegner auf 4 SA, dann gilt ROPI = **R**edouble – **0** – **P**ass – **I**

XX                     0 oder 3 Asse  
pass                    1 oder 4 Asse  
nächstes Gebot      2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame  
übernächstes Gebot 2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame

• **Beispiele**

♠ A 10 8	♠ K 7 6 5 4 2
♥ A K B	♥ 6
♦ K D 9 6	♦ 8
♣ A 9 8	♣ K D B 7 3

2SA (20-21 FL)	3♥* (Transfer auf ♠)
3♠* (Transfer ausgeführt)	4♣ (Kontrolle mit Schlemminteresse)
4SA (RKCB)	5♦ (1 oder 4 Keycards: ♠K)
5♥ (Frage nach der Trumpfdame)	5♠ (keine Trumpfdame)
Pass (Abschluss)	

♠ K B 8 7 2	♠ A D 10
♥ K 4	♥ A 10 6 2
♦ A	♦ D 6 4
♣ A D B 10 7	♣ K 3 2

2♥* (Transfer auf ♠)	1SA (15-17 FL)
3♣ (2. Farbe)	2♠* (Transfer ausgeführt)
4♣ (Kontrolle, Schlemminteresse)	3♠ (Fitbestätigung)
4SA (RKCB)	4♥ (Kontrolle, verneint Kontrolle in ♦)
5SA (Königsfrage, Großschlemm- interesse)	5♠ (2 oder 5 Keycards mit Trumpfdame)
7 SA	6♦ (1 König = ♣K, ♦K nicht möglich)

W zählt 13 sichere Stiche (5♠ + 2♥ + 1♦ + 5♣), O muss ♣-König haben, da er mit 4♥ eine ♦-Kontrolle verneint hat.

# Roman Keycard Blackwood-Konvention - modifiziert

- Assfrage 4 SA

Die Frage nach der Anzahl der Asse soll nur gestellt werden, wenn die übrigen Bedingungen für einen Schlemm erfüllt sind. Dies geschieht mit 4SA Roman Keycard Blackwood. Die Konvention dient dazu, einen Schlemm zu vermeiden, wenn 2 Asse (bzw. 1 Ass und Trumpfkönig) fehlen. Daher sollte die Roman Keycard Blackwood Ass-Frage nie gestellt werden, wenn die Kontrolle in einer Farbe fehlt. Ebenso kein Roman Keycard Blackwood mit einer Chicane; man wüsste nicht, ob ein vom Partner angesagtes Ass nützlich ist.

Der Trumpfkönig zählt als enorm wichtige Karte neben den 4 Farbasen als 5.Schlüsselkarte (Keycard)

Die modifizierten Antworten auf Roman Keycard Blackwood sind:

**5♣ 1 oder 4 Asse**

**5♦ 0 oder 3 Asse**

**5♥ 2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame**

**5♠ 2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame**

Die Idee der Vertauschung der Gebote 5♣ und 5♦ ist, dass bei 1 (oder 4) Schlüsselkarten noch Platz ist, nach der Trumpfdame zu fragen. Das ist insbesondere bei ♥-Fit gut. Bei 0 Schlüsselkarten erübrigt sich fast immer eine weitere Frage und man muss nicht Platz sparen.

# DBV Onlineunterricht Schlemmreizung - Lektion 1 - Grundlagen

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K 6 5 3 2  
♥ A K 3  
♦ K D 2  
♣ 4

♠ 8 4  
♥ B 10 5 4  
♦ 6 5  
♣ A 10 9 5 3



♠ 10 9  
♥ 9 8 7 6  
♦ B 10 9 3  
♣ D B 8

19  
5 4  
12

♠ D B 7  
♥ D 2  
♦ A 8 7 4  
♣ K 7 6 2

West	Nord	Ost	Süd
	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	2 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 SA	Pass	5 ♦
Pass	5 ♥	Pass	5 SA
Pass	6 ♠	alle passen	

6 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ D

Mit 21 FL und guter 6er Farbe in ♠ eröffnet N semiforcierend mit 2 ♣. S reizt Standardrelay mit 2 ♦, auf 2 ♠ zeigt 3 ♠ dann Fit und Schlemminteresse. Mit allen Kontrollen kann N direkt die Ass-Frage mit 4 SA stellen, und nach der Antwort 5 ♦ = 1 Ass noch die Trumpfdame erfragen.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ A D 9 3  
♥ 4  
♦ B 10 5 2  
♣ B 7 5 2

♠ K 6 5  
♥ K D 8 7 3  
♦ K 6  
♣ K 8 6



♠ B 7  
♥ A B 10 9  
♦ A D  
♣ A D 9 4 3

8  
14 18  
0

♠ 10 8 4 2  
♥ 6 5 2  
♦ 9 8 7 4 3  
♣ 10

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Pass
1 ♥	Pass	4 ♥	Pass
4 SA	Pass	5 ♣	Pass
6 ♥	alle passen		

6 ♥ von West  
Ausspiel: ♦ B

O eröffnet mit 19 FL 1 ♥ und kann nach 1 ♥ von W direkt in 4 ♥ springen (20 FV). W hat Schlemmstärke (17 FV) und alle Kontrollen und stellt die Ass-Frage mit 4 SA. O zeigt mit 5 ♣ 0 oder 3 Assen, W erkennt, dass ein Ass fehlt und reizt den Kleinschlemm 6 ♥.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ A 5 4 2  
♥ 9 8 3  
♦ 6 4 3  
♣ A K 7

♠ K D 10 6  
♥ 6  
♦ B 10 9 8  
♣ 6 5 4 3



♠ B 9 7 3  
♥ 10 5  
♦ 7 5 2  
♣ B 10 9 8

11  
6 2  
21

♠ 8  
♥ A K D B 7 4 2  
♦ A K D  
♣ D 2

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♦
Pass	2 SA	Pass	3 ♥
Pass	3 ♠	Pass	4 ♦
Pass	4 ♠	Pass	4 SA
Pass	5 ♥	Pass	5 ♠
Pass	6 ♣	Pass	7 SA

7 SA von Nord  
Ausspiel: ♣ B

Mit 10 sicheren Spielstichen eröffnet S 2 ♦, stärkste Eröffnung (partieforcierend). N gibt mit 2 SA ein positives Relay (ab 8 FL). Nach 3 ♥ werden nun Kontrollen gereizt. S kann die Ass-Frage stellen mit 4 SA und hört 2 Assen ohne Trumpfdame. Danach Königsfrage und 7 SA als Endkontrakt gereizt.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ 4  
♥ B 10 9 8  
♦ 10 9 8 7  
♣ B 9 8 2

♠ A K D  
♥ A K D  
♦ K 6 3 2  
♣ 5 4 3



♠ B 10 9 8 7 6  
♥ 2  
♦ A D 4  
♣ K D 6

2  
21 12  
5

♠ 5 3 2  
♥ 7 6 5 4 3  
♦ B 5  
♣ A 10 7

West	Nord	Ost	Süd
2 SA	Pass	3 ♥	Pass
3 ♠	Pass	4 ♣	Pass
4 ♦	Pass	4 SA	Pass
5 ♣	Pass	5 ♦	Pass
5 ♠	Pass	6 ♠	alle passen

W eröffnet 2 SA mit ausgeglichenem Blatt und 21 FL. O reizt Transfer auf ♠ und stellt nach den Kontrollen (♠-Fit mit 6 Karten!) die Ass-Frage. W reizt 5 ♣ (0 oder 3 Assen) Nun fragt 5 ♦ nach der Trumpfdame, die W mit 5 ♠ bestätigt. Nun kann O Kleinschlemm reizen, eine Schlüsselkarte fehlt.

# DBV Onlineunterricht Schlemmreizung - Lektion 1 - Grundlagen

**Board 5**

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ 10 8  
♥ 6 5 4 3 2  
♦ 4 3  
♣ 9 7 4 3

♠ 7 6  
♥ DB 8  
♦ KDB 10 6  
♣ AB 8

♠ AKDB 5 4 3  
♥ K 7  
♦ 7  
♣ KD 2

		♠ 9 2	
		♥ A 10 9	
		♦ A 9 8 5 2	
		♣ 10 6 5	
	0		
	14	18	
	8		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	3 ♠	Pass
4 ♣	Pass	4 SA	Pass
5 ♦	Pass	5 ♠	alle passen

5 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♥ A

O eröffnet mit 21 FL semiforcierend mit 2 ♣. Nach dem Standardrelay 2 ♦ zeigt 3 ♠ einer 7er-Länge und legt die Trumpffarbe fest. W kooperiert und reizt ♣-Kontrolle mit Schlemminteresse. O stellt die Ass-Frage und bekommt als Antwort 5 ♦ = 1 Schlüsselkarte. Danach wird in 5 ♠ gestoppt.

**Board 6**

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 4  
♥ 6 5  
♦ 8 7 6  
♣ K 9 8 5 4 3 2

♠ B 5 3  
♥ A 8 7 2  
♦ 5 4 3 2  
♣ A 7

♠ AKD 10 9 8 7  
♥ KD 10  
♦ AK  
♣ 6

		♠ 6 2	
		♥ B 9 4 3	
		♦ DB 10 9	
		♣ DB 10	
	3		
	9	21	
	7		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		2 ♦	Pass
2 SA	Pass	3 ♠	Pass
4 ♣	Pass	4 SA	Pass
5 ♥	Pass	7 SA	alle passen

7 SA von West  
Ausspiel: ♦ 8

O eröffnet mit 2 ♦ = stärkste Eröffnung. 2 SA von W zeigt ab 8 FL und ein ausgeglichenes Blatt. Auf 3 ♠ bietet W 4 ♣ Fit und Schlemminteresse. O kann direkt die Ass-Frage mit 4 SA stellen und erfährt 2 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame mit 5 ♥. Das reicht aus, um 13 sichere Stiche zu zählen = 7 SA.

**Board 7**

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ KD 6  
♥ 10 9 8 4  
♦ DB 9  
♣ KD 5

♠ 10 9 8 7  
♥ 5 3 2  
♦ A 8 7 6  
♣ A 2

♠ B 5 4 3  
♥ —  
♦ 3 2  
♣ B 10 9 8 7 6 4

		♠ A 2	
		♥ AKDB 7 6	
		♦ K 10 5 4	
		♣ 3	
	13		
	8	2	
	17		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♥
Pass	4 ♥	Pass	4 SA
Pass	5 ♣	Pass	5 ♥
alle passen			

5 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♦ A

S hat 19 FL und eröffnet 1 ♥. Mit 15 FV und ohne Kürzen bietet N 4 ♥. Mit allen Kontrollen und 22 FV stellt S die Ass-Frage mit 4 SA. N antwortet 5 ♣ = keine Schlüsselkarte. Damit muss S den Schlemmversuch abbrechen und 5 ♥ bieten, da der Gegner 2 Asse abziehen wird.

**Board 8**

Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ 4 2  
♥ AKD 10 9 8  
♦ AK 6  
♣ A 8

♠ 9 5  
♥ 7 6  
♦ 8 7 5 3 2  
♣ DB 9 7

♠ KDB 10 6  
♥ 2  
♦ DB 10 9  
♣ 10 6 5

		♠ A 8 7 3	
		♥ B 5 4 3	
		♦ 4	
		♣ K 4 3 2	
	20		
	3	9	
	8		
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	2 ♥	Pass	3 ♥
Pass	4 ♣	Pass	4 ♦
Pass	4 SA	Pass	5 ♦
Pass	5 SA	Pass	6 ♣
Pass	6 ♥	alle passen	

6 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♠ K

Mit 22 FL und guter 6er Farbe eröffnet N 2 ♣ semiforcierend. Nach dem Standardrelay 2 ♦ und 2 ♥ von N kann S mit 3 ♥ Schlemminteresse melden. Nachdem alle Kontrollen an Bord sind stellt N die Assfrage und erfährt eine Schlüsselkarte mit 5 ♦. 5 SA (Superrelay) fragt jetzt nach Königen.

## Reizübungen Schlemmreizung in Farbe

Reizen Sie bis zum Endkontrakt! O/W passen immer.

### Nord (Teiler)

1.)  
♠ A D B 10 5 4 2  
♥ A D 6  
♦ K 5  
♣ 4

2.)  
♠ A K D  
♥ 7 3  
♦ A K D 3  
♣ A K 6 5

3.)  
♠ A 10 8  
♥ A K B  
♦ K D 9 6  
♣ A 9 8

4.)  
♠ A D 10  
♥ A 10 6 2  
♦ D 6 4  
♣ K 3 2

5.)  
♠ K D 7 6  
♥ A D B 4  
♦ A 8 5 2  
♣ 3

6.)  
♠ 4 2  
♥ A B 10 7 2  
♦ A K 8  
♣ K D 4

7.)  
♠ D B 8 5  
♥ A 10 7 2  
♦ A K 6  
♣ K 8

### Süd

♠ 6 3  
♥ K 7 5 2  
♦ A 10 6 3  
♣ A B 7

♠ 7 6 3  
♥ K D B 10 6 4  
♦ B 7  
♣ D 4

♠ K 7 6 5 4 2  
♥ 5 2  
♦ 7  
♣ K D B 6

♠ K B 8 7 2  
♥ K 5  
♦ A  
♣ A D B 10 7

♠ A 10 8 4 2  
♥ K 5  
♦ K D  
♣ B 8 6 2

♠ D B 7  
♥ K D 8 4 3  
♦ D  
♣ A B 5 2

♠ 2  
♥ K D B 9 8 6 3  
♦ D 3  
♣ A 5 2

## Lösungen zu Reizübungen Schlemmreizung in Farbe

Reizen Sie bis zum Endkontrakt! O/W passen immer.

Nord (Teiler)

① Kontrolle

② Frage nach Trumpfdame

③ Frage nach Königen

4SA RCKBW (Assfrage mit 5 KC)

Süd

1.)

♠ A D B 10 5 4 2

♥ A D 6

♦ K 5

♣ 4

N O S W

2♣\*

---

2♦\*

---

♠ 6 3

3♠\*

---

4♣①

---

♥ K 7 5 2

4SA

---

5♥

---

♦ A 10 6 3

6♠

---

---

---

♣ A B 7

2.)

♠ A K D

♥ 7 3

♦ A K D 3

♣ A K 6 5

N O S W

2♦\*

---

3♥\*

---

♠ 7 6 3

3SA

---

4♥

---

♥ K D B 10 6 4

4SA

---

5♦

---

♦ B 7

6♥

---

---

---

♣ D 4

3.)

♠ A 10 8

♥ A K B

♦ K D 9 6

♣ A 9 8

N O S W

2SA

---

3♥\*

---

♠ K 7 6 5 4 2

3♠\*

---

4♣①

---

♥ 5 2

4SA

---

5♦

---

♦ 7

5♥②

---

5♠

---

♣ K D B 6

---

---

---

---

4.)

♠ A D 10

♥ A 10 6 2

♦ D 6 4

♣ K 3 2

N O S W

1SA

---

2♥\*

---

♠ K B 8 7 2

2♠\*

---

3♣

---

♥ K 5

3♠

---

4♣①

---

♦ A

4♥①

---

4SA

---

♣ A D B 10 7

5♠

---

5SA③

---

6♦

---

7SA

---

---

---

---

---

5.)

♠ K D 7 6

♥ A D B 4

♦ A 8 5 2

♣ 3

N O S W

1♦

---

1♠

---

♠ A 10 8 4 2

3♠

---

4♦①

---

♥ K 5

4♥①

---

4SA

---

♦ K D

5♣

---

5♦②

---

♣ B 8 6 2

5♠

---

6♠

---

---

---

---

---

DBV Onlineunterricht 2020 – Schlemmreizung  
Lektion 1 – Grundlagen – Lösungen

6.)

	N	O	S	W	
♠ 4 2	1♥	---	2♣	---	♠ DB 7
♥ AB 10 7 2	2SA	---	3♥	---	♥ K D 8 4 3
♦ AK 8	4♣①	---	4♥	---	♦ D
♣ KD 4	---	---			♣ AB 5 2

7.)

	N	O	S	W	
♠ DB 8 5	1SA	---	2♦*	---	♠ 2
♥ A 10 7 2	3♥*	---	3♠*①	---	♥ K D B 9 8 6 3
♦ AK 6	4♣①	---	4♥	---	♦ D 3
♣ K 8	4SA	---	5♠	---	♣ A 5 2
	6♥	---	---	---	

## A) Schlemminteresse nach Eröffnung 1♥/1♠

### A1. Nach Oberfarberöffnungen – direkte Hebung

1.1)	N	O	S	W
♠ A D B 10 5	1♠	---	2♠	---
♥ A K D 6	2SA*	---	3♠/4♠	
♦ 5				
♣ A 6 3				

Nach der Hebung 1♠ - 2♠ ist ein Schlemm **nur in Ausnahmefällen** möglich, da der Partner nur 6-10 FV hat. Der Eröffner muss mindestens 23 FV haben und kann nur **mit einem Versuchsgebot starten**.

1.2)	N	O	S	W
♠ A D B 10 6 5	1♠	---	3♠	---
♥ A D B 2	4SA			
♦ 5				
♣ K 3				

1.3)	N	O	S	W
♠ A D B 10 6 5	1♠	---	3♠	---
♥ A K B 2	4♦			
♦ 5				
♣ D 3				

Nach der Hebung 1♠ - 3♠ ist ein Schlemm möglich, wenn der Eröffner **min. 21 FV** hat. Man reizt dann **Kontrollgebote oder 4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

1.4)	N	O	S	W
♠ A D B 10 6	1♠	---	4♠	---
♥ A 9	4SA			
♦ 5				
♣ K D B 9 3				

Nach der Hebung 1♠ - 4♠ ist ein Schlemm möglich, wenn der Eröffner **min. 20 FV** hat. Man reizt dann **4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

1.5)	N	O	S	W
♠ 6	1♥	---	4♥	---
♥ A K D B 9	4♠			
♦ D 5				
♣ K D B 9 3				

Nach der Hebung 1♥ - 4♥ ist ein Schlemm möglich, wenn der Eröffner **min. 20 FV** hat. Man reizt dann **4♠ Kontrollgebot** oder **4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

**A2. Nach Oberfarberöffnungen – verzögerte Hebung**

2.1)	N	O	S	W
♠ 6	1♥	---	2♣	---
♥ AKDB9	2♦	---	3♥	---
♦ KD54	3♠			
♣ 1093				

2.2)	N	O	S	W
♠ AK873	1♠	---	2♣	---
♥ AB1092	2♥	---	3♠	---
♦ 3	4♦			
♣ B2				

2.3)	N	O	S	W
♠ B9873	1♠	---	2♣	---
♥ KD62	2♥	---	3♠	---
♦ B2	4♠			
♣ KD				

Nach starker, verzögerter Hebung im Sprung (ab 16 FV) ist eine positive Antwort möglich, wenn der Eröffner **etwas mehr als Minimum hat**, ab 14 FV hat. Man reizt dann ein **Kontrollgebot** oder **4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

**A3. Nach Oberfarberöffnungen – Splinter**

3.1)	N	O	S	W
♠ 6	1♥	---	4♣*	---
♥ AKDB9	4♦			
♦ KD54				
♣ 1093				

3.2)	N	O	S	W
♠ AK873	1♠	---	4♦	---
♥ A2	4♥			
♦ 10832				
♣ A2				

3.3)	N	O	S	W
♠ AB1073	1♠	---	4♣	---
♥ D4	4♠			
♦ B3				
♣ KB102				

Nach einem Splinter sollte eine positive Antwort erfolgen, wenn der Eröffner **etwas mehr als Minimum hat**, ab 14 FV hat und die Splinterfarbe positiv ist (Keine verschwendeten Werte in der Farbe). Man reizt dann ein **Kontrollgebot** oder **4SA** – Roman Keycard Blackwood Assfrage.

## B) Die Eröffnung 2♣\* (semiforcing)

- 2♣\* ist die zweitstärkste Eröffnungen in FORUM D Plus, künstliches Gebot
- der Partner darf in der ersten Bietrunde nicht passen
- 2♣\* ist beliebiges Semiforcing, Partner darf mit sehr schwachen Händen vor Vollspiel passen
- statt Figurenpunkten können bei Verteilungshänden auch die Spielstiche gezählt werden

### B1. Erste Antwort des Partners

Eröffnung	Relay	Bedeutung
2♣*	2♦*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Standardrelay</li> <li>• 0-7 FP, oder ab 8 FP ohne entsprechenden Verteilungstyp</li> </ul>

### B2. Die Weiterreizung mit Schlemminteresse nach 2♣\*

- 0-3 FL/FV Teilspiel
- 4-10 FL/FV Vollspiel
- ab 11 FL/FV Schlemminteresse

Reizung	Bedeutung	Möglichkeiten
2♣* --- 2♦* --- 2♥ --- ???	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6er Farbe mit 8-8½ Spielstichen</li> <li>• 5er Farbe mit 22-23 FL</li> <li>• analog 2♠</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3♥ ab 11 FV, min. 3♥-Karten, Schlemminteresse</li> <li>• 2♠ min. 4 FL, 5♠-Karten, <b>f</b>, kann Schlemminteresse sein</li> <li>• 3SA 9-10 FL, leichtes Schlemminteresse</li> <li>• 3♣ min. 9 FL, gute 5♣-Karten, <b>f</b></li> <li>• 3♦ min. 9 FL, gute 5♦-Karten, <b>f</b></li> </ul>
2♣* --- 2♦* --- 2SA --- ???	<ul style="list-style-type: none"> <li>• SA-Verteilung 22/23 Punkte, keine 5er Oberfarbe</li> </ul>	Weiterreizung wie nach Eröffnung 2SA im Basissystem <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3♣ Puppent Stayman, ab 3 FL, mit min. 3er OF, <b>f</b></li> <li>• 3♦* Transfer auf ♥ Transfer, ab 0 FL, min. 5er ♥, <b>f</b></li> <li>• 3♥* Transfer auf ♠ Transfer, ab 0 FL, min. 5er ♠, <b>f</b></li> <li>• 4SA, Quantitativ, 10 FL, <b>Einladung zu 6 SA</b></li> <li>• 5SA, Quantitativ, 14 FL, <b>Einladung zu 7 SA, f</b></li> <li>• 6SA, 11-13 FL, <b>Abschlußgebot</b></li> <li>• 7SA, ab 15 FL, <b>Abschlußgebot</b></li> </ul>
2♣* --- 2♦* --- 3♣ --- ???	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7er Farbe, 9-9½ Spielstiche</li> <li>• analog 3♦</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4♣, Schlemminteresse mit Fit, ab 11 FV, <b>f</b></li> </ul>
2♣* --- 2♦* --- 3♥* --- ???	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sehr gute 7er Farbe, 8-8½ Spielstiche</li> <li>• legt Trumpffarbe fest, analog 3♠</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Neue Farbe, Kontrollgebot ab 11 FV, <b>f</b></li> <li>• 4SA Roman Keycard Blackwood Assfrage, ab 11 FV, <b>f</b></li> </ul>

2♣* --- 2♦* --- 3SA*--- ???	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5-5 in Oberfarbe,</li> <li>• gute Farbqualität</li> <li>• 18-21 F</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4♣, 4♦ Kontrollgebot, Schlemminteresse, ab 11 FV, f</li> <li>• 4SA Roman Keycard Blackwood Assfrage, ab 11 FV, f</li> </ul>
2♣* --- 2♦* --- 4♥ --- ???	<ul style="list-style-type: none"> <li>• stehende 7er Farbe, 13-15 FP</li> <li>• ein Seiten-Ass</li> <li>• analog 4♠</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4♠ Kontrollgebot, Schlemminteresse, ab 11 FV, f</li> <li>• 4SA Roman Keycard Blackwood Assfrage ab 11 FV, f</li> </ul>

## C) Die Eröffnung 2♦\* partieforcing

- 2♦ ist die stärkste Eröffnung (partieforcing), künstliches Gebot
- Partner darf nicht vor Vollspiel passen
- Partner darf mit gewissen Verteilungen und Punktstärken positives Relay geben
- statt Figurenpunkten können bei Verteilungshänden auch die Spielstiche gezählt werden
- in Oberfarbe 9 Spielstiche, in Unterfarbe 10 Spielstiche (es fehlt jeweils ein Stich am Vollspiel)

### C1. Antwort des Partners

- **Teilspiel unmöglich!!!!!!**
- **0-7 FL/FV Vollspiel**
- **ab 8 FL/FV Schlemminteresse (oder A und K)**

Eröffnung	Relay	Bedeutung
2♦*	2♠*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• positiv</li> <li>• ab 8 FP (oder 1 Ass + 1 König)</li> <li>• unausgeglichene Verteilung oder 5er Oberfarbe</li> <li>• <b>Schlemminteresse, Reizung forciert bis 4SA</b></li> </ul>
	2SA*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• positiv</li> <li>• ab 8 FP (oder 1 Ass + 1 König)</li> <li>• gleichmäßige Verteilung ohne 5er Oberfarbe</li> </ul>
	3♣*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gute 6er-Länge mit 2 Top-Figuren (♣AD oder ♣KD)</li> <li>• nicht ♣AK, 5-7 FP, <b>leichtes Schlemminteresse</b></li> </ul>
	3♦*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gute 6er-Länge mit 2 Top-Figuren (♦AD oder ♦KD)</li> <li>• nicht ♦AK, 5-7 FP, <b>leichtes Schlemminteresse</b></li> </ul>
	3♥*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gute 6er-Länge mit 2 Top-Figuren (♥AD oder ♥KD)</li> <li>• nicht ♥AK, 5-7 FP, <b>leichtes Schlemminteresse</b></li> </ul>
	3♠*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gute 6er-Länge mit 2 Top-Figuren (♠AD oder ♠KD)</li> <li>• nicht ♠AK, 5-7 FP, <b>leichtes Schlemminteresse</b></li> </ul>

Reizung	Bedeutung	Möglichkeiten
2♦* --- 2SA* --- ???	positive Antwort ab 8 FL ausgeglichene Verteilung <b>Schlemminteresse</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• alle Farbgebote sind natürlich, f</li> <li>• 3 SA Zusatzstärke oder Interesse am 4-4 Fit</li> <li>• 4 SA Minimum 24 FL, kein Interesse am 4-4 Fit</li> </ul>

**C2. Wiedergebot des 2♦\*-Eröffners**

Eröffnung	Relay	Wiedergebot zur Blattbeschreibung
2♦*	2♥*	2♠ • Einfärber • ab 9 Spielstiche oder ab 24 FL
		2SA • ausgeglichene Verteilung ab 24 FL • ohne 5er Oberfarb • auch mit 5/4/2/2
		3♣ • Einfärber • Ab 10 Spielstiche oder ab 24 FL
		3♦ • Einfärber • ab 10 Spielstiche oder ab 24 FL
		3♥ • Einfärber • ab 9 Spielstiche oder ab 24 FL
		3♠* • 4er ♠ und 5er ♥
		4♥ • Einfärber mit mind. 7 Karten, Minimum
		4♠ • Einfärber mit mind. 7 Karten, Minimum
		5♣ • Einfärber mit mind. 7 Karten, Minimum
		5♦ • Einfärber mit mind. 7 Karten, Minimum

**C3. Reaktion auf Zwischenreizung nach Eröffnung 2♦**

2♦* 2♥ ???	Zwischenreizung des Gegners	<ul style="list-style-type: none"> <li>• passe negativ, 0-4 F</li> <li>• neue Farbe, ab 5 F, min. 5er Länge, gute Farbe, f</li> <li>• SA ab 5 F, Halt in Gegnersfarbe</li> <li>• X, ausgeglichen ab 5 F, ohne Halt in Gegnersfarbe</li> <li>• 3♥* Überraschung, Kürze in Gegnersfarbe, Schlemminteresse, f</li> </ul>
------------	-----------------------------	---

Ist die Antwort des Partners 2♠\* oder 2SA\*, so ist die Reizung forciert mindestens bis zum Gebot 4SA !!!

## Arbeitsblatt Punktstärke

Was bedeutet das letzte Gebot von S?

Nord (Teiler)

Reizung

Süd

1.)  
 ♠ A D B 10 5 4 2  
 ♥ A D 6  
 ♦ K 5  
 ♣ 4

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
3♠*	---	4♠	---
???	---	---	---

- Abschluss
- Schlemminteresse
- Einladung

2.)  
 ♠ A K D  
 ♥ 7 3  
 ♦ A K D 3  
 ♣ A K 6 5

N	O	S	W
2♦*	---	2♥*	---
2SA	---	3♥	---
???	---	---	---

- Abschluss
- Schlemminteresse
- Einladung
- Transfer auf ♠

3.)  
 ♠ A 10 8  
 ♥ A K B  
 ♦ K D 9 6  
 ♣ A 9 8

N	O	S	W
2SA	---	3♥*	---
3♠*	---	4♣	---
???	---	---	---

- eigene Farbe
- Schlemminteresse
- Versuchsgebot
- Abschluss
- Kontrollgebot in ♣

4.)  
 ♠ A D 10  
 ♥ A 10 6 2  
 ♦ D 6 4 3  
 ♣ K 3

N	O	S	W
1SA	---	2♥*	---
2♠*	---	3♠	---
???	---	---	---

- Abschluss
- Schlemminteresse
- Einladung
- mindestens 6 ♠-Karten

5.)  
 ♠ K D 7 6  
 ♥ A D B 4  
 ♦ A 8 5  
 ♣ B 3

N	O	S	W
1♦	---	1♠	---
3♠	---	4♦	---
???	---	---	---

- eigene Farbe
- Schlemminteresse
- Versuchsgebot
- Kontrollgebot in ♦
- keine Kontrolle in ♣

6.)  
 ♠ B 5 4 2  
 ♥ A B 10  
 ♦ 9 8  
 ♣ B 8 7 4

N	O	S	W
---	---	1♥	---
2♥	---	2♠	---
???	---	---	---

- Kontrollgebot in ♠
- Schlemminteresse
- Versuchsgebot
- 6-5 Verteilung

7.)  
 ♠ D B 9 8 5  
 ♥ A 10  
 ♦ 7 6 3  
 ♣ A K 8

N	O	S	W
1♠	---	4♦*	---
???	---	---	---

- eigene Farbe
- Schlemminteresse
- Splinter
- Fit in ♠
- keine Kontrolle in ♣

## Lösungen Arbeitsblatt Punktstärke

Was bedeutet das letzte Gebot von S?

Nord (Teiler)

Reizung

Süd

1.)  
 ♠ A D B 10 5 4 2  
 ♥ A D 6  
 ♦ K 5  
 ♣ 4

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
3♠*	---	4♠	---
<b>PASS</b>			

- Abschluss  
 Schlemminteresse  
 Einladung

2.)  
 ♠ A K D  
 ♥ 7 3  
 ♦ A K D 3  
 ♣ A K 6 5

N	O	S	W
2♦*	---	2♥*	---
2SA	---	3♥*	---
3♠*	---	---	---

- Abschluss  
 Schlemminteresse  
 Einladung  
 Transfer auf ♠

3.)  
 ♠ A 10 8  
 ♥ A K B  
 ♦ K D 9 6  
 ♣ A 9 8

N	O	S	W
2SA	---	3♥*	---
3♠*	---	4♣	---
4♦	---	---	---

- eigene Farbe  
 Schlemminteresse  
 Versuchsgebot  
 Abschluss  
 Kontrollgebot in ♣

4.)  
 ♠ A D 10  
 ♥ A 10 6 2  
 ♦ D 6 4 3  
 ♣ K 3

N	O	S	W
1SA	---	2♥*	---
2♠*	---	3♠	---
4♠	---	---	---

- Abschluss  
 Schlemminteresse  
 Einladung  
 mindestens 6 ♠-Karten

5.)  
 ♠ K D 7 6  
 ♥ A D B 4  
 ♦ A 8 5  
 ♣ D 3

N	O	S	W
1♦	---	1♠	---
3♠	---	4♦	---
4♠	---	---	---

- eigene Farbe  
 Schlemminteresse  
 Versuchsgebot  
 Kontrollgebot in ♦  
 keine Kontrolle in ♣

6.)  
 ♠ B 5 4 2  
 ♥ A B 10  
 ♦ 9 8  
 ♣ B 8 7 4

N	O	S	W
---	---	1♥	---
2♥	---	2♠*	---
3♥*	---	---	---

- Kontrollgebot in ♠  
 Schlemminteresse  
 Versuchsgebot  
 6-5 Verteilung

7.)  
 ♠ D B 9 8 5  
 ♥ A 10  
 ♦ 7 6 3  
 ♣ A K 8

N	O	S	W
1♠	---	4♦*	---
4♥	---	---	---

- eigene Farbe  
 Schlemminteresse  
 Splinter  
 Fit in ♠  
 keine Kontrolle in ♣

# DBV Onlineunterricht Schlemmreizung - Lektion 2 - Punktstärke

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K 6 5 3 2  
♥ A K 3  
♦ K D 2  
♣ 4

♠ 8 4  
♥ B 10 5 4  
♦ 6 5  
♣ A 10 9 5 3



♠ 10 9  
♥ 9 8 7 6  
♦ B 10 9 3  
♣ D B 8

19  
5 4  
12

♠ D B 7  
♥ D 2  
♦ A 8 7 4  
♣ K 7 6 2

West	Nord	Ost	Süd
	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	2 ♠	Pass	3 ♠
Pass	4 SA	Pass	5 ♦
Pass	5 ♥	Pass	5 SA
Pass	6 ♠	alle passen	

6 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♣ D

Mit 21 FL und guter 6er Farbe in ♠ eröffnet N semiforcierend mit 2 ♣. S reizt Standardrelay mit 2 ♦, auf 2 ♠ zeigt 3 ♠ dann Fit und Schlemminteresse. Mit allen Kontrollen kann N direkt die Ass-Frage mit 4 SA stellen, und nach der Antwort 5 ♦ = 1 Ass noch die Trumpfdame erfragen.

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ A D 9 3  
♥ 4  
♦ B 10 5 2  
♣ B 7 5 2

♠ K 6 5  
♥ K D 8 7 3  
♦ K 6  
♣ K 8 6



♠ B 7  
♥ A B 10 9  
♦ A D  
♣ A D 9 4 3

8  
14 18  
0

♠ 10 8 4 2  
♥ 6 5 2  
♦ 9 8 7 4 3  
♣ 10

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Pass
1 ♥	Pass	4 ♥	Pass
4 SA	Pass	5 ♣	Pass
6 ♥	alle passen		

6 ♥ von West  
Ausspiel: ♦ B

O eröffnet mit 19 FL 1 ♥ und kann nach 1 ♥ von W direkt in 4 ♥ springen (20 FV). W hat Schlemmstärke FV) und alle Kontrollen und stellt die Ass-Frage mit 4 SA. O zeigt mit 5 ♣ 0 oder 3 Assen, W erkennt, dass ein Ass fehlt und reizt den Kleinschlemm 6 ♥.

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ D 8 7 2  
♥ 9 2  
♦ A K 6 3  
♣ 8 7 4

♠ 4  
♥ 8 6 4 3  
♦ B 10 9 4  
♣ K D B 10



♠ 9 3  
♥ B 10 5  
♦ 7 5 2  
♣ A 9 5 3 2

9  
7 5  
19

♠ A K B 10 6 5  
♥ A K D 7  
♦ D 8  
♣ 6

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♠
Pass	3 ♠	Pass	4 ♣ <sup>1</sup>
Pass	4 ♦ <sup>2</sup>	Pass	4 SA <sup>3</sup>
Pass	5 ♦ <sup>4</sup>	Pass	5 ♥ <sup>5</sup>
Pass	6 ♦ <sup>6</sup>	Pass	6 ♠

1. Schlemminteresse, Kontrollgebot
  2. Kontrollgebot
  3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
  4. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten
  5. Frage nach Trumpfdame
  6. Trumfdame und ♦ K
- 6 ♠ von Süd

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ B 9 6 3  
♥ 10 6 5  
♦ D 10 9 5  
♣ B 2

♠ A 5 4  
♥ A D 4 3  
♦ K 7 3  
♣ K 8 5



♠ K D 8 7 2  
♥ K B 7  
♦ 4  
♣ A D 10 3

4  
16 15  
5

♠ 10  
♥ 9 8 2  
♦ A B 8 6 2  
♣ 9 7 6 4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♥ <sup>1</sup>	Pass
2 ♠ <sup>2</sup>	Pass	3 ♣	Pass
3 ♠	Pass	4 SA <sup>3</sup>	Pass
5 ♥ <sup>4</sup>	Pass	6 ♠	alle passen

1. Transfer auf ♠
2. Transfer ausgeführt
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 2 oder 5 von Schlüsselkarten ohne Trumpfdamen

6 ♠ von West  
Ausspiel: ♦ 10

# Lektion 12 - Übungsnachmittag Schlemmreizung

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ A D B 9 7 6  
♥ 9  
♦ A K  
♣ A 8 7 6

♠ 3  
♥ A B 10 6 2  
♦ 9 4 2  
♣ B 10 9 5



♠ 5 4  
♥ 8 5 4 3  
♦ 10 8 7 3  
♣ 4 3 2

18  
6 0  
16

♠ K 10 8 2  
♥ K D 7  
♦ D B 6 5  
♣ K D

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>
Pass	2 ♠	Pass	3 ♠ <sup>3</sup>
Pass	4 SA <sup>4</sup>	Pass	5 ♦ <sup>5</sup>
Pass	6 ♠	alle passen	

1. beliebiges Semiforcing
  2. Standard Relay, Wartegebot
  3. Fit und Schlemminteresse
  4. Roman Keycard Assfrage
  5. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten
- 6 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ 4

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 3 2  
♥ A 6 4 2  
♦ 8 4 3  
♣ 10 9 4 3

♠ D B 10 8 4  
♥ K D B  
♦ B  
♣ K D B 7



♠ A K 7 6  
♥ 8 7  
♦ K D 10 7 5  
♣ A 2

4  
16 16  
4

♠ 9 5  
♥ 10 9 5 3  
♦ A 9 6 2  
♣ 8 6 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♦	Pass
1 ♠	Pass	3 ♠	Pass
4 SA <sup>1</sup>	Pass	5 ♣ <sup>2</sup>	Pass
5 ♠	Pass	Pass	Pass

1. Roman Keycard Blackwood Assfrage
2. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten

5 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ A

**Schlemmversuch abgebrochen, da 2 Schlüsselkarte fehlen.**

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ B 7 6 4 3  
♥ A 5  
♦ D  
♣ A K D 9 6

♠ 9 8  
♥ K  
♦ 9 8 7 6 5 4 2  
♣ 8 5 2



♠ D  
♥ D B 10 8 6 3  
♦ A K 3  
♣ B 4 3

16  
3 13  
8

♠ A K 10 5 2  
♥ 9 7 4 2  
♦ B 10  
♣ 10 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♠
2 ♥	4 ♠	Pass	4 SA <sup>1</sup>
Pass	5 ♠ <sup>2</sup>	Pass	6 ♠
alle passen			

1. Roman Keycard Blackwood Assfrage
2. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten mit Trumpfdame, aufgrund der Überlänge kann die Trumpfdame mit angegeben werden (min. 10 gemeinsame Trümpfe)

6 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ A

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ 8 3 2  
♥ 5 4 3 2  
♦ 5 2  
♣ D B 10 3

♠ A K B 10 6 5  
♥ A 10 6  
♦ K B 6  
♣ 8



♠ D 9  
♥ K D 7  
♦ A D 10 8 7 3  
♣ K 4

3  
16 16  
5

♠ 7 4  
♥ B 9 8  
♦ 9 4  
♣ A 9 7 6 5 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♠	Pass	2 ♦	Pass
3 ♠	Pass	4 ♣ <sup>1</sup>	Pass
4 SA <sup>2</sup>	Pass	5 ♦ <sup>3</sup>	Pass
5 ♥ <sup>4</sup>	Pass	5 SA <sup>5</sup>	Pass
6 ♠	Pass	Pass	Pass

1. Kontrollgebot, Schlemminteresse
2. Roman Keycard Blackwood Assfrage
3. 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten
4. Frage nach der Trumpfdame
5. Trumpfdame und ♥ K

6 ♠ von West  
Ausspiel: ♣ D

## Roman Keycard Blackwood-Konvention

### • Assfrage 4 SA

Die Frage nach der Anzahl der Asse soll nur gestellt werden, wenn die übrigen Bedingungen für einen Schlemm erfüllt sind. Dies geschieht mit 4 SA Roman Keycard Blackwood. Die Konvention dient dazu, einen Schlemm zu vermeiden, wenn 2 Asse (bzw. 1 Ass und Trumpfkönig) fehlen. Daher sollte die Roman Keycard Blackwood Assfrage nie gestellt werden, wenn die Kontrolle in einer Farbe fehlt. Ebenso kein Roman Keycard Blackwood mit einer Chicane, man wüsste nicht, ob ein vom Partner angesagtes Ass nützlich ist.

Der Trumpfkönig zählt als enorm wichtige Karte neben den 4 Farbasen als 5. Schlüsselkarte (Keycard)

Die klassischen Antworten auf Roman Keycard Blackwood sind:

- 5♣ 0 oder 3 Asse
- 5♦ 1 oder 4 Asse
- 5♥ 2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame
- 5♠ 2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame

Die Antworten sind bietraumsparender als bei der ursprünglichen Blackwood-Konvention. Wenn man die gemeinsame Stärke vorab ermittelt hat, ist es fast immer sehr leicht zu bestimmen, ob der Partner 0 oder 3 Schlüsselkarten hat (entsprechend bei 1 oder 4 bzw. 2 oder 5).

### • Folgereizung nach Beantwortungen

- 1.) 5♥/5♠ als Trumpffarbe bedeutet immer Abschluss.
- 2.) Nach der Antwort 5♣/5♦ ist der Besitz der Trumpfdame noch ungeklärt. Das nächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) ist die Frage nach der Trumpfdame (Antwortmöglichkeiten: nächstes Gebot – keine Trumpfdame, übernächstes Gebot – Trumpfdame). Danach kann analog 4.) rollend nach den Königen gefragt werden.
- 3.) Nach der Antwort 5♣/5♦ ist der Besitz der Trumpfdame noch ungeklärt. Das übernächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) ist die Frage nach den Königen wie 4.). Die Trumpfdame ist uninteressant, da der Fragende sie selbst hat.
- 4.) nach der Antwort 5♥/5♠ ist die Trumpfdame geklärt. Das nächste Gebot (unter Auslassung der Trumpffarbe!) fragt nach der Anzahl der Könige. Antworten sind 1. Stufe 0 Könige, 2. Stufe 1 König, 3. Stufe 2 Könige, 4. Stufe 3 Könige.

### • Weitere Schlemmkonventionen

- 1.) 5♥/5♠ direkte Frage nach der Trumpfqualität

- 2.) Exclusion Keycard Blackwood

Chicane-Assfrage (Voidwood) mit Chicane in der fragende Farbe. Das Ass in der Farbe ist unbekannt und zählt nicht mit.

- 3.) Josephine

5SA bei Großschlemminteresse, fragt nach Anzahl der Topfiguren in Trumpf

Antworten:

- 6♣ keine Topfigur
- 6♦ 1 Topfigur
- 6♥ 2 Topfiguren
- 6♠ 3 Topfiguren

- 4.) DOPI ROPI

DBV Onlineunterricht 2020 – Schlemmreizung  
Lektion 3 – RKCBW Assfrage

Wenn der Gegner nach der Assfrage zwischenreizt, dann ist die Beantwortung nicht mehr möglich. Dann bedeutet DOPI = **Double – 0 – Pass – I**

X	0 oder 3 Asse
pass	1 oder 4 Asse
nächstes Gebot	2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame
überrächstes Gebot	2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame

Kontriert der Gegner auf 4 SA, dann gilt ROPI = **Redouble – 0 – Pass – I**

XX	0 oder 3 Asse
pass	1 oder 4 Asse
nächstes Gebot	2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame
überrächstes Gebot	2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame

• **Beispiele**

♠ A 10 8	♠ K 7 6 5 4 2
♥ A K B	♥ 6
♦ K D 9 6	♦ 8
♣ A 9 8	♣ K D B 7 3

2SA (20-21 FL)	3♥* (Transfer auf ♠)
3♠* (Transfer ausgeführt)	4♣ (Kontrolle mit Schlemminteresse)
4SA (RKCB)	5♦ (1 oder 4 Keycards: ♠K)
5♥ (Frage nach der Trumpfdame)	5♠ (keine Trumpfdame)
Pass (Abschluss)	

♠ K B 8 7 2	♠ A D 10
♥ K 4	♥ A 10 6 2
♦ A	♦ D 6 4
♣ A D B 10 7	♣ K 3 2

	1SA (15-17 FL)
2♥* (Transfer auf ♠)	2♠* (Transfer ausgeführt)
3♣ (2. Farbe)	3♠ (Fitbestätigung)
4♣ (Kontrolle, Schlemminteresse)	4♥ (Kontrolle, verneint Kontrolle in ♦)
4SA (RKCB)	5♠ (2 oder 5 Keycards mit Trumpfdame)
5SA (Königsfrage, Großschlemm- interesse)	6♦ (1 König = ♣K, ♦K nicht möglich)
7 SA	

W zählt 13 sichere Stiche ( 5♠ + 2♥ + 1♦ + 5♣), O muss ♣-König haben, da er mit 4♥ eine ♦-Kontrolle verneint hat.

# Roman Keycard Blackwood-Konvention - modifiziert

- Assfrage 4 SA

Die Frage nach der Anzahl der Asse soll nur gestellt werden, wenn die übrigen Bedingungen für einen Schlemm erfüllt sind. Dies geschieht mit 4SA Roman Keycard Blackwood. Die Konvention dient dazu, einen Schlemm zu vermeiden, wenn 2 Asse (bzw. 1 Ass und Trumpfkönig) fehlen. Daher sollte die Roman Keycard Blackwood Ass-Frage nie gestellt werden, wenn die Kontrolle in einer Farbe fehlt. Ebenso kein Roman Keycard Blackwood mit einer Chicane; man wüsste nicht, ob ein vom Partner angesagtes Ass nützlich ist.

Der Trumpfkönig zählt als enorm wichtige Karte neben den 4 Farbasen als 5. Schlüsselkarte (Keycard)

Die modifizierten Antworten auf Roman Keycard Blackwood sind:

**5♣ 1 oder 4 Asse**

**5♦ 0 oder 3 Asse**

**5♥ 2 oder 5 Asse ohne Trumpf-Dame**

**5♠ 2 oder 5 Asse mit Trumpf-Dame**

Die Idee der Vertauschung der Gebote 5♣ und 5♦ ist, dass bei 1 (oder 4) Schlüsselkarten noch Platz ist, nach der Trumpfdame zu fragen. Das ist insbesondere bei ♥-Fit gut. Bei 0 Schlüsselkarten erübrigt sich fast immer eine weitere Frage und man muss nicht Platz sparen.

## Arbeitsblatt Assfrage

Was reizen Sie jetzt mit dem Südblatt ?

Süd	Reizung				Gebot für Süd ???
	N	O	S	W	
1.)					<input type="checkbox"/> 5♣
♠ K 10 5 4	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 5♦
♥ A 7 6 5	2♠	---	3♠*	---	<input type="checkbox"/> 5♥
♦ K 5	4SA	---	???		<input type="checkbox"/> 5♠
♣ 8 6 3					
2.)					<input type="checkbox"/> 5♣
♠ D B 9 5 2	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 5♦
♥ K 6 3 2	2♠	---	3♠*	---	<input type="checkbox"/> 5♥
♦ 8	4SA	---	???		<input type="checkbox"/> 5♠
♣ K D 4					
3.)					<input type="checkbox"/> 5♣
♠ D B 3	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 5♦
♥ A 9 5 3	2♠	---	3♠*	---	<input type="checkbox"/> 5♥
♦ A 8 5 4	4SA	---	???		<input type="checkbox"/> 5♠
♣ 7 2					
4.)					<input type="checkbox"/> 5♣
♠	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 5♦
♥ A 9 8 6 3	2♥	---	3♥*	---	<input type="checkbox"/> 5♥
♦ D 6 4 2	4SA	---	???		<input type="checkbox"/> 5♠
♣ K 5 4 2					
5.)					<input type="checkbox"/> 5♣
♠ A 7	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 5♦
♥ A B 10 9	2♥	---	3♥*	---	<input type="checkbox"/> 5♥
♦ 8 7 6	4SA	---	???		<input type="checkbox"/> 5♠
♣ K 6 5 2					
6.)					<input type="checkbox"/> 5♣
♠ K D 3	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 5♦
♥ 8 7 6 5 3	2♥	---	3♥*	---	<input type="checkbox"/> 5♥
♦ K 8 4 2	4SA	---	???		<input type="checkbox"/> 5♠
♣ 4					
7.)					<input type="checkbox"/> 5♣
♠ A 6 4 2	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 5♦
♥ A 8 2	2♥	---	3♥*	---	<input type="checkbox"/> 5♥
♦ 9 4	4SA	---	???		<input type="checkbox"/> 5♠
♣ A 9 8 7					

## Arbeitsblatt Assfrage Lösungen

Was reizen Sie jetzt mit dem Südblatt?

Süd

Reizung

Gebot für Süd ???

1.)

♠ K 10 5 4  
♥ A 7 6 5  
♦ K 5  
♣ 8 6 3

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
2♠	---	3♠*	---
4SA	---	???	---

5♣  
 5♦  
 5♥ 2 oder 5 Asse ohne  
 5♠ Trumpfdame

2.)

♠ D B 9 5 2  
♥ K 6 3 2  
♦ 8  
♣ K D 4

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
2♠	---	3♠*	---
4SA	---	???	---

5♣  
 5♦ 0 oder 3 Asse  
 5♥  
 5♠

3.)

♠ D B 3  
♥ A 9 5 3  
♦ A 8 5 4  
♣ 7 2

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
2♠	---	3♠*	---
4SA	---	???	---

5♣  
 5♦  
 5♥ 2 oder 5 Asse mit  
 5♠ Trumpfdame

4.)

♠  
♥ A 9 8 6 3  
♦ D 6 4 2  
♣ K 5 4 2

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
2♥	---	3♥*	---
4SA	---	???	---

5♣ 1 oder 4 Asse  
 5♦  
 5♥  
 5♠

5.)

♠ A 7  
♥ A B 10 9  
♦ 8 7 6  
♣ K 6 5 2

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
2♥	---	3♥*	---
4SA	---	???	---

5♣  
 5♦  
 5♥ 2 oder 5 Asse ohne  
 5♠ Trumpfdame

6.)

♠ K D 3  
♥ 8 7 6 5 3  
♦ K 8 4 2  
♣ 4

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
2♥	---	3♥*	---
4SA	---	???	---

5♣  
 5♦ 0 oder 3 Asse  
 5♥  
 5♠

7.)

♠ A 6 4 2  
♥ A 8 2  
♦ 9 4  
♣ A 9 8 7

N	O	S	W
2♣*	---	2♦*	---
2♥	---	3♥*	---
4SA	---	???	---

5♣  
 5♦ 0 oder 3 Asse  
 5♥  
 5♠

# DBV Onlineunterricht Schlemmreizung - Lektion 3 - RKC BW

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ K 8 7 6  
♥ A D 8 7 3  
♦ A 6  
♣ A D

♠ D B  
♥ B 5 2  
♦ 10 9 8 2  
♣ K 9 6 3



♠ 5 4 2  
♥ 6 4  
♦ D 7 4 3  
♣ B 8 7 2

19  
7 3  
11

♠ A 10 9 3  
♥ K 10 9  
♦ K B 5  
♣ 10 5 4

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♥	Pass	3 ♥
Pass	3 ♠ <sup>1</sup>	Pass	4 ♦ <sup>2</sup>
Pass	4 SA <sup>3</sup>	Pass	5 ♥ <sup>4</sup>
Pass	6 ♥	alle passen	

1. Kontrollgebot, Schlemminteresse in ♥, Kontrolle in ♠
  2. Kontrolle in ♦, keine Kontrolle in ♣
  3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
  4. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame
- 6 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♦ 4

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ D 6 4 3 2  
♥ 2  
♦ 10 6 5 4  
♣ 7 6 4

♠ K B  
♥ A D B 8 7  
♦ K B 8 2  
♣ D B



♠ 8 7 5  
♥ K 9 5  
♦ A  
♣ A K 9 8 5 2

2  
18 14  
6

♠ A 10 9  
♥ 10 6 4 3  
♦ D 9 7 3  
♣ 10 3

West	Nord	Ost	Süd
	Pass	1 ♣	Pass
1 ♥	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦ <sup>1</sup>	Pass	3 ♥ <sup>2</sup>	Pass
3 ♠ <sup>3</sup>	Pass	4 ♣ <sup>4</sup>	Pass
4 SA <sup>5</sup>	Pass	5 ♦ <sup>6</sup>	Pass
6 ♥	alle passen		

- \* Sofortauskunft
1. neue Unterfarbe forcing, ab 11 FL, 5er ♥
  2. ♥-Anschluss und Maximum
  3. Kontrollgebot in ♠, Schlemminteresse
  4. Kontrolle in ♣
  5. Roman Keycard Blackwood Assfrage
  6. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ A 8 7 6  
♥ A K 7  
♦ A 9 3 2  
♣ K 9

♠ B 10  
♥ D 8 6  
♦ 10 5  
♣ D 10 7 6 5 2



♠ 5 4 2  
♥ 9 5 4  
♦ K B 8 7 6 4  
♣ 4

18  
5 4  
13

♠ K D 9 3  
♥ B 10 3 2  
♦ D  
♣ A B 8 3

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♣*
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	3 ♦ <sup>1</sup>	Pass	4 ♠
Pass	4 SA <sup>2</sup>	Pass	5 ♠ <sup>3</sup>
Pass	6 ♠	alle passen	

1. Versuchsgebot, Einladung zu 4 ♠ mit Verlierern in ♦
  2. Roman Keycard Blackwood Assfrage
  3. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten mit Trumpfdame
- 6 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♦ 10

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ D 3 2  
♥ 9 8 4  
♦ K 10 8 7 5 4  
♣ 5

♠ 10 9 7  
♥ A K D 10 6  
♦ A 6  
♣ K 9 3



♠ A K B 4  
♥ B 5 3  
♦ —  
♣ A B 8 7 6 2

5  
16 14  
5

♠ 8 6 5  
♥ 7 2  
♦ D B 9 3 2  
♣ D 10 4

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	2 ♣	Pass
2 SA	Pass	3 ♥	Pass
4 ♣ <sup>1</sup>	Pass	4 ♦ <sup>2</sup>	Pass
4 SA <sup>3</sup>	Pass	5 ♥ <sup>4</sup>	Pass
6 ♥	alle passen		

1. Kontrollgebot in ♣, Schlemminteresse, keine Kontrolle in ♠
2. Kontrolle in ♦ und ♠, ansonsten 4 ♥ Abschlussgebot
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

# DBV Onlineunterricht Schlemmreizung - Lektion 3 - RKC BW

## Board 5

Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ —		♠ 10 3 2
♥ A B 6 2		♥ 10 9 8 4
♦ A K 7 5 2		♦ D 8
♣ D 10 7 2		♣ B 8 4 3

  

♠ A D 9 8 6 4		♠ K B 7 5
♥ —		♥ K D 7 5 3
♦ 10 9 6		♦ B 4 3
♣ K 9 6 5		♣ A

  

14		
9 3		
14		

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦*	Pass	1 ♥
2 ♠ <sup>1</sup>	3 ♥	Pass	3 ♠ <sup>2</sup>
Pass	4 ♦ <sup>3</sup>	Pass	4 SA <sup>4</sup>
Pass	5 ♥ <sup>5</sup>	Pass	6 ♥

1. Weak Two, 6er Länge, 5-10 F
2. Kontrollgebot, Schlemminteresse
3. Kontrolle in ♦, keine Kontrolle in ♣
4. Roman Keycard Blackwood Assfrage
5. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

6 ♥ von Süd

Ausspiel: ♦ 10

## Board 6

Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 10		♠ A 5 4
♥ 9 8 2		♥ A D 4 3
♦ A B 8 6 2		♦ K 7 3
♣ 9 7 6 4		♣ K 8 5

  

♠ K D 8 7 2		♠ B 9 6 3
♥ K B 7		♥ 10 6 5
♦ 4		♦ D 10 9 5
♣ A D 10 3		♣ B 2

  

5		
15 16		
4		

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
2 ♥ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠ <sup>2</sup>	Pass
3 ♣	Pass	3 ♠	Pass
4 SA <sup>3</sup>	Pass	5 ♥ <sup>4</sup>	Pass
6 ♠	alle passen		

1. Transfer auf ♠
2. Transfer ausgeführt
3. Roman Keycard Blackwood Assfrage
4. 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne Trumpfdame

6 ♠ von Ost

Ausspiel: ♦ 10

## Board 7

Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ B 2		♠ 9 8 3
♥ D 6 2		♥ 7
♦ K D B 10 2		♦ A 4 3
♣ K D 3		♣ A B 9 8 6 5

  

♠ 10		♠ A K D 7 6 5 4
♥ B 10 9 8 4 3		♥ A K 5
♦ 9 8 7		♦ 6 5
♣ 10 4 2		♣ 7

  

14		
1 9		
16		

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♣ <sup>1</sup>
Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass	3 ♠ <sup>3</sup>
Pass	4 ♣ <sup>4</sup>	Pass	4 ♥ <sup>5</sup>
Pass	4 SA <sup>6</sup>	Pass	5 ♦ <sup>7</sup>
Pass	5 ♠ <sup>8</sup>	alle passen	

1. beliebiges Semiforcing
2. Standard Relay, Wartegebot
3. gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
4. Kontrolle in ♣, Schlemminteresse
5. Kontrolle in ♥, keine Kontrolle in ♦, da das Gebot 4 ♦ ausgelassen wurde
6. Roman Keycard Blackwood Assfrage
7. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
8. Abschlußgebot, da 2 Schlüsselkarten fehlen

## Board 8

Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ 10 3		♠ B 4 2
♥ B 9 8 3		♥ A D 4 2
♦ A B 3 2		♦ K 10
♣ 9 4 3		♣ K D B 5

  

♠ A K D 9 8 7 6		♠ 5
♥ K 7 6		♥ 10 5
♦ D 5		♦ 9 8 7 6 4
♣ A		♣ 10 8 7 6 2

  

6		
18 16		
0		

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♣ <sup>1</sup>
Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass	3 ♠ <sup>3</sup>
Pass	4 ♣ <sup>4</sup>	Pass	4 ♥ <sup>5</sup>
Pass	4 SA <sup>6</sup>	Pass	5 ♦ <sup>7</sup>
Pass	5 ♥ <sup>8</sup>	Pass	5 SA <sup>9</sup>
Pass	6 ♠	alle passen	

3. gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
4. Kontrolle in ♣
5. Kontrolle in ♥, keine Kontrolle in ♦
6. Roman Keycard Assfrage, da ♦-Kontrolle vorhanden ist
7. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
8. Frage nach der Trumpfdame
9. Trumpfdame vorhanden

## Schlemmreizung in Farbe Kontrollgebote

- Für einen erfolgreichen Schlemm (12 oder 13 Stiche) müssen 3 Anforderungen erfüllt sein:
- 1.) Punktstärke (Kleinschlemm min. 33 FV, Großschlemm min. 37 FV)
- 2.) Kontrollen in allen Farben
- 3.) Mindestens 4 von 5 Schlüsselkarten

Kartenkombination	Bezeichnung	Art der Kontrolle	Rundenkontrolle
A 7 6		Figurenkontrolle	Erstrundenkontrolle (aktiv)
K 8 7		Figurenkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
7	Singleton	Schnappkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
K	Singleton	Schnappkontrolle	Zweitundenkontrolle (passiv)
---	Chicane	Schnappkontrolle	Erstrundenkontrolle (aktiv)

- Eine Kontrollgebot ist eine Ansage, die den Besitz einer Kontrolle anzeigt.
- Eine Ansage ist ein Kontrollgebot, wenn ein Fit feststeht und die Ansage einer neuen Farbe zwingend ins Vollspiel führt oder die Vollspielstufe überschreitet.
- Wenn die natürliche Ansage einer Farbe im Ablauf der Bietfolge unlogisch erscheint, handelt es sich ebenfalls um ein Kontrollgebot.
- Die Trumpffarbe kann dabei auch indirekt festgelegt werden.
- Kontrollen werden sparsam gereizt ohne Berücksichtigung ihrer Art. Das Auslassen einer Farbe verneint eine Kontrolle.
- Wenn der Partner das erste Kontrollgebot abgibt, ist es in aller Regel nicht gestattet, eine eigene Kontrolle zu verschweigen, auch wenn Ihnen Ihr Blatt nicht gefällt.
- Mit Kontrollgeboten wird sofort aufgehört, wenn klar ist, dass eine Farbe nicht abgedeckt werden kann.
- Das nennen der Trumpffarbe ist keine Kontrolle, sondern zeigt, dass man nichts mehr zu Kontrollen zu melden hat.

Beispiele
Reizung von Kontrollgeboten
1♥--3♥--
3♠
1♠--3♠--
4♣
1♠--4♠--
5♣
1♠--3♠--
4♦

## Arbeitsblatt Kontrollgebot

Was reizen Sie jetzt mit dem Nordblatt?

Nord (Teiler)

Reizung

Gebot für Nord ???

1.)	N	O	S	W	<input type="checkbox"/> 4♣
♠ A D B 10 5 4	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 4♦
♥ A K 6	2♠	---	3♠*	---	<input type="checkbox"/> 4♥
♦ K 5	???				<input type="checkbox"/> 4♠
♣ D 6					<input type="checkbox"/> 4SA
2.)	N	O	S	W	<input type="checkbox"/> 4♣
♠ A D B 9 5 2	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 4♦
♥ A K 6	2♠	---	3♠*	---	<input type="checkbox"/> 4♥
♦ D 8	???				<input type="checkbox"/> 4♠
♣ K 4					<input type="checkbox"/> 4SA
3.)	N	O	S	W	<input type="checkbox"/> 3♠
♠ B 3	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 4♣
♥ A D B 9 5 3	2♥	---	3♥*	---	<input type="checkbox"/> 4♦
♦ A D 5	???				<input type="checkbox"/> 4♥
♣ A K					<input type="checkbox"/> 4SA
4.)	N	O	S	W	<input type="checkbox"/> Pass
♠ 5 4	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 4♦
♥ A D B 10 8 6 3	3♥*	---	4♣	---	<input type="checkbox"/> 4♥
♦ A D	???				<input type="checkbox"/> 4♠
♣ A K					<input type="checkbox"/> 4SA
5.)	N	O	S	W	<input type="checkbox"/> Pass
♠ A K	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 4♥
♥ A D B 9 8 7 6	3♥*	---	4♦	---	<input type="checkbox"/> 4♠
♦ 7 6	???				<input type="checkbox"/> 4SA
♣ K D					<input type="checkbox"/> 5♥
6.)	N	O	S	W	<input type="checkbox"/> 4♦
♠ A D B 8 7 3 2	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 4♥
♥ 8 2	3♠*	---	4♣*	---	<input type="checkbox"/> 4♠
♦ A K	???				<input type="checkbox"/> 4SA
♣ A D					<input type="checkbox"/> 5♠
7.)	N	O	S	W	<input type="checkbox"/> 4♦
♠ A K	2♣*	---	2♦*	---	<input type="checkbox"/> 4♥
♥ A D B 9 6 4 2	3♥	---	4♣*	---	<input type="checkbox"/> 4♠
♦ 9 4	???				<input type="checkbox"/> 4SA
♣ A D					<input type="checkbox"/> 5♥

## Lösungen Arbeitsblatt Kontrollgebot

Was reizen Sie jetzt mit dem Nordblatt?

Nord (Teiler)

Reizung

Gebot für Nord ???

1.) ♠ A D B 10 5 4 ♥ A K 6 ♦ K 5 ♣ D 6	N 2♣* 2♠ ???	O --- --- ---	S 2♦* 3♠* ---	W --- --- ---	<input type="checkbox"/> 4♣ <input checked="" type="checkbox"/> 4♦ Kontrolle in ♦, <input type="checkbox"/> 4♥ keine Kontrolle in ♣ <input type="checkbox"/> 4♠ <input type="checkbox"/> 4SA
2.) ♠ A D B 9 5 2 ♥ A K 6 ♦ D 8 ♣ K 4	N 2♣* 2♠ ???	O --- --- ---	S 2♦* 3♠* ---	W --- --- ---	<input checked="" type="checkbox"/> 4♣ Kontrolle in ♣, <input type="checkbox"/> 4♦ Kontrolle in ♦ <input type="checkbox"/> 4♥ ungeklärt und noch erforderlich <input type="checkbox"/> 4♠ <input type="checkbox"/> 4SA
3.) ♠ B 3 ♥ A D B 9 5 3 ♦ A D 5 ♣ A K	N 2♣* 2♥ ???	O --- --- ---	S 2♦* 3♥* ---	W --- --- ---	<input type="checkbox"/> 3♠ <input checked="" type="checkbox"/> 4♣ Kontrolle in ♣, <input type="checkbox"/> 4♦ keine Kontrolle in ♠ <input type="checkbox"/> 4♥ <input type="checkbox"/> 4SA
4.) ♠ 5 4 ♥ A D B 10 8 6 3 ♦ A D ♣ A K	N 2♣* 3♥* ???	O --- --- ---	S 2♦* 4♣ ---	W --- --- ---	<input type="checkbox"/> Pass <input type="checkbox"/> 4♦ <input checked="" type="checkbox"/> 4♥ Abschlussgebot, da <input type="checkbox"/> 4♠ keine Kontrolle in ♠ <input type="checkbox"/> 4SA
5.) ♠ A K ♥ A D B 9 8 7 6 ♦ 7 6 ♣ K D	N 2♣* 3♥* ???	O --- --- ---	S 2♦* 4♦ ---	W --- --- ---	<input type="checkbox"/> Pass <input type="checkbox"/> 4♥ Assfrage, fehlende <input type="checkbox"/> 4♠ Kontrolle in ♦ <input checked="" type="checkbox"/> 4SA abgedeckt vom Süd <input type="checkbox"/> 5♥
6.) ♠ A D B 8 7 3 2 ♥ 8 2 ♦ A K ♣ A D	N 2♣* 3♠* ???	O --- --- ---	S 2♦* 4♣* ---	W --- --- ---	<input checked="" type="checkbox"/> 4♦ Kontrolle in ♦, <input type="checkbox"/> 4♥ Kontrolle in ♥ <input type="checkbox"/> 4♠ ungeklärt und noch erforderlich <input type="checkbox"/> 4SA <input type="checkbox"/> 5♠
7.) ♠ A K ♥ A D B 9 6 4 2 ♦ 9 4 ♣ A D	N 2♣* 3♥ ???	O --- --- ---	S 2♦* 4♣* ---	W --- --- ---	<input type="checkbox"/> 4♦ <input type="checkbox"/> 4♥ Kontrolle in ♠ <input checked="" type="checkbox"/> 4♠ keine Kontrolle in ♦ <input type="checkbox"/> 4SA <input type="checkbox"/> 5♥

# DBV Onlineunterricht 2020 - Schlemmreizung - Lektion 4 - Kontrollgebote

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ A K B 10 7 6  
♥ K D 8  
♦ D B  
♣ A 6

♠ 4  
♥ 7 2  
♦ K 5 2  
♣ K B 10 9 8 7 3

♠ 9 3  
♥ 10 9 6 4  
♦ A 7 6 4 3  
♣ 5 4

♠ D 8 5 2  
♥ A B 5 3  
♦ 10 9 8  
♣ D 2

20  
7 4  
9

West	Nord	Ost	Süd
	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>
Pass	2 ♠	Pass	3 ♠ <sup>3</sup>
Pass	4 ♣ <sup>4</sup>	Pass	4 ♥ <sup>5</sup>
Pass	4 ♠ <sup>6</sup>	Pass	Pass
Pass			

- beliebiges Semiforcing
- Standard Relay, Wartegebot
- Fit und Schlemminteresse
- Kontrolle in ♣,
- Kontrolle in ♥, keine Kontrolle in ♦, da das Gebot von 4 ♦ ausgelassen worden ist
- Abschlußgebot, da sofort 2 Stiche verloren gehen

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ B 10 9 7  
♥ 3 2  
♦ D 4 3  
♣ 10 9 8 2

♠ A K 5 3  
♥ B 10 9 5  
♦ 8  
♣ D B 7 6

♠ 6 2  
♥ A K D 8 7 6  
♦ A K B  
♣ K 5

♠ D 8 4  
♥ 4  
♦ 10 9 7 6 5 2  
♣ A 4 3

3  
11 20  
6

West	Nord	Ost	Süd
		2 ♣ <sup>1</sup>	Pass
2 ♦ <sup>2</sup>	Pass	2 ♥	Pass
3 ♥ <sup>3</sup>	Pass	4 ♣ <sup>4</sup>	Pass
4 ♦ <sup>5</sup>	Pass	4 SA <sup>6</sup>	Pass
5 ♦ <sup>7</sup>	Pass	6 ♥	alle passen

- beliebiges Semiforcing
- Standard Relay, Wartegebot
- Fit und Schlemminteresse
- Kontrolle in ♣, keine Kontrolle in ♠, da das Gebot von 3 ♠ ausgelassen worden ist
- Kontrolle in ♦, impliziert Kontrolle in ♠, so 4 ♥-Abschluss-Gebot
- Roman Keycard Blackwood Assfrage
- 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ D B 7 4  
♥ B 9 4 2  
♦ 9 8 5  
♣ A K

♠ K 10 6 5  
♥ 3  
♦ 7 3  
♣ 10 8 7 6 5 4

♠ A 9 3 2  
♥ 10 5  
♦ D B 10 4 2  
♣ B 9

♠ 8  
♥ A K D 8 7 6  
♦ A K 6  
♣ D 3 2

11  
3 8  
18

West	Nord	Ost	Süd
			2 ♣ <sup>1</sup>
Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass	2 ♥
Pass	3 ♥ <sup>3</sup>	Pass	3 ♠ <sup>4</sup>
Pass	4 ♣ <sup>5</sup>	Pass	4 SA <sup>6</sup>
Pass	5 ♦ <sup>7</sup>	Pass	6 ♥
Pass	Pass	Pass	

- beliebiges Semiforcing
- Standard Relay, Wartegebot
- Fit und Schlemminteresse
- Kontrolle in ♠
- Kontrolle in ♣
- Roman Keycard Blackwood Assfrage, da Kontrolle in ♦ vorhanden
- 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ 5 4  
♥ 8 5 4 3  
♦ 10 8 7 3  
♣ 6 4 2

♠ A D B 9 7 6  
♥ D 9  
♦ A K  
♣ A 8 7

♠ K 10 8 2  
♥ B 7  
♦ D B 6 5  
♣ K D 3

♠ 3  
♥ A K 10 6 2  
♦ 9 4 2  
♣ B 10 9 5

0  
20 12  
8

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass
2 ♠	Pass	3 ♠ <sup>3</sup>	Pass
4 ♣ <sup>4</sup>	Pass	4 ♠ <sup>5</sup>	Pass
Pass <sup>6</sup>	Pass		

- beliebiges Semiforcing
- Standard Relay, Wartegebot
- Fit und Schlemminteresse
- Kontrolle in ♣
- keine weiteren Kontrollen möglich, da weder in ♦ und ♥ vorhanden
- keine weitere Reizung sinnvoll, da die Kontrolle in ♥ fehlt

4 ♠ von West

# DBV Onlineunterricht 2020 - Schlemmreizung - Lektion 4 - Kontrollgebote

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ 5  
♥ 10 5  
♦ 9 8 7 6 4  
♣ 10 8 7 6 2

♠ A K D 9 8 7 6  
♥ K 7 6  
♦ D 5  
♣ A



♠ 10 3  
♥ B 9 8 3  
♦ A K 3 2  
♣ 9 4 3

18  
0 8  
14

♠ B 4 2  
♥ A D 4 2  
♦ B 10  
♣ K D B 5

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>
Pass	3 ♠ <sup>3</sup>	Pass	4 ♣ <sup>4</sup>
Pass	4 ♥ <sup>5</sup>	Pass	4 ♠ <sup>6</sup>
Pass	Pass	Pass	

- beliebiges Semiforcing
- Standard Relay, Wartegebot
- gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
- Kontrolle in ♣
- Kontrolle in ♥, keine Kontrolle in ♦
- Abschlussgebot, da keine ♦-Kontrolle vorhanden ist

4 ♠ von Nord

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ D B 6  
♥ D 5 2  
♦ 8 6 4  
♣ A D B 3

♠ A 9 7 2  
♥ 9 6 3  
♦ D 9 2  
♣ 9 7 4



♠ 4 3  
♥ A K B 10 8 7 4  
♦ A K  
♣ K 6

6  
12 18  
4

♠ K 10 8 5  
♥ —  
♦ B 10 7 5 3  
♣ 10 8 5 2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♦ <sup>2</sup>	Pass	2 ♣ <sup>1</sup>	Pass
4 ♣ <sup>4</sup>	Pass	3 ♥ <sup>3</sup>	Pass
Pass	Pass	4 ♥ <sup>5</sup>	Pass
Pass	Pass		

- beliebiges Semiforcing
- Standard Relay, Wartegebot
- gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
- Kontrolle in ♣, keine Kontrolle in ♠, da Gebot 3 ♠ ausgelassen wurde
- Abschlussgebot, da keine ♠-Kontrolle vorhanden ist

4 ♥ von Ost

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ B 8 6 4  
♥ 9 8 3  
♦ B 10 8 2  
♣ K 10

♠ A 5 2  
♥ D 10 7  
♦ A 7 6 5  
♣ 8 3 2



♠ K 10 9 3  
♥ —  
♦ 9 4  
♣ D B 9 7 6 5 4

10  
5 6  
19

♠ D 7  
♥ A K B 6 5 4 2  
♦ K D 3  
♣ A

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass	2 ♣ <sup>1</sup>
Pass	3 ♠ <sup>4</sup>	Pass	3 ♥ <sup>3</sup>
Pass	5 ♠ <sup>6</sup>	Pass	4 SA <sup>5</sup>
Pass	Pass	Pass	6 ♥

- beliebiges Semiforcing
- Standard Relay, Wartegebot
- gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
- Kontrolle in ♠
- Roman Keycard Blackwood Assfrage, da alle anderen Kontrollen vorhanden sind
- 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten mit Trumpfdame

6 ♥ von Süd

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

♠ A K D 7 6 5 4  
♥ A K 5  
♦ 6 5  
♣ 7

♠ 10  
♥ B 10 9 8 4 3  
♦ 9 8 7  
♣ 10 4 2



♠ B 2  
♥ D 6 2  
♦ K D B 10 2  
♣ K D 3

1  
16 14  
9

♠ 9 8 3  
♥ 7  
♦ A 4 3  
♣ A B 9 8 6 5

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ <sup>1</sup>	Pass	2 ♦ <sup>2</sup>	Pass
3 ♠ <sup>3</sup>	Pass	4 ♣ <sup>4</sup>	Pass
4 ♥ <sup>5</sup>	Pass	4 SA <sup>6</sup>	Pass
5 ♣ <sup>7</sup>	Pass	5 ♠ <sup>8</sup>	Pass
Pass	Pass		

- beliebiges Semiforcing
- Standard Relay, Wartegebot
- gute 7er Farbe, legt die Trumpffarbe fest
- Kontrolle in ♣, Schlemminteresse
- Kontrolle in ♥, keine Kontrolle in ♦, da Gebot 4 ♦ ausgelassen wurde
- Roman Keycard Blackwood Assfrage
- 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
- Abschlussgebot, da 2 Schlüsselkarten fehlen