

*LUZERNER*  *SYSTEM*



© Hermann Bendel & Nikolas Bausback  
[bendelhermann@bluewin.ch](mailto:bendelhermann@bluewin.ch) [nikolas@bausback.org](mailto:nikolas@bausback.org)

April 2009  
Version 1.8



# 1. Inhalt

1.	INHALT .....	3
2.	ERÖFFNUNGSSCHEMA .....	5
3.	ERÖFFNUNG 1♣.....	6
	<b>CONTESTED AUCTION</b> .....	9
	<b>PASSED HAND BIDDING</b> .....	9
4.	EROEFFNUNG 1♦.....	10
	<b>RELAY CODE</b> .....	12
	<b>CONTESTED AUCTION</b> .....	15
	<b>PASSED HAND BIDDING</b> .....	16
	<b>ERÖFFNUNG 1♥ &amp; 1♠</b> .....	17
	<b>ÄNDERUNGEN 1♠</b> .....	18
	<b>CONTESTED AUCTIONS</b> .....	18
	<b>PASSED HAND BIDDING</b> .....	18
5.	NO TRUMP BIDDING.....	19
	<b>1 N PUPPET – KRYPTO</b> .....	19
	<b>1N SIMPLIFIED</b> .....	21
	<b>GEGENREIZUNG</b> .....	22
	<b>2N PUPPET</b> .....	22
6.	EROEFFNUNG 2♣.....	23
	<b>GEGENREIZUNG</b> .....	23
7.	EROEFFNUNG 2♦.....	24
	<b>GEGENREIZUNG</b> .....	24
8.	EROEFFNUNGEN 2♥/2♠.....	25
9.	EROEFFNUNG 2N .....	26
10.	EROEFFNUNG 3♣.....	27
11.	ERÖFFNUNG 3♦♥♠.....	28
12.	ERÖFFNUNG 3N.....	28
13.	EROEFFNUNG 4♣/4♦.....	28
14.	RELAISSSEQUENZEN .....	29
	<b>1♥ - 2♣</b> .....	29
	Die Erstantworten: .....	29
	Terminal:.....	29
	<b>1♥ - 2♣</b> .....	29
	<b>1♥ - 2♣ - 2♠ (6♥)</b> .....	30
	<b>1♥ - 2♣ - 2N</b> .....	30
	<b>1♠ - 2♣</b> .....	30
15.	SLAM BIDDING .....	31
	<b>3N “UNSERIOUS”</b> .....	31
	<b>ROMAN KEY CARD BLACKWOOD (RKCB)</b> .....	31
	<b>SCANNING:</b> .....	31
	<b>BEDINGTE ASSFRAGE IM NATÜRLICHEN LIZIT:</b> .....	31
	<b>SLAM BIDDING AFTER A RELAY SEQUENCE: LEVEL 2N/3N</b> .....	32
	No slam is available .....	32
	Quantitative ST .....	32
	Asking for H.....	32
	Josefine generalised .....	32

























<b>ASKING FOR ACES</b> .....	<b>32</b>
The relay sequence reaches the level 2N/3♦ .....	32
The relay sequence reaches the level 3♠/3N.....	33
The relay sequence reaches the level 4♣ .....	33
Responses to 3♠ Ace – ask .....	33
<b>NACH 7ER LÄNGEN</b> .....	<b>33</b>
Responses to 4♣ Ace - ask .....	34
queen ask after the kings .....	34
<b>16. EIGENE INTERVENTIONEN</b> .....	<b>35</b>
<b>IN DER 2. HAND AUF GEGNERISCHE ERÖFFNUNG 1-IN-FARBE</b> .....	<b>35</b>
<b>IN DER 4. HAND NACH PASS DES PARTNERS</b> .....	<b>36</b>
<b>IN DER 4. HAND NACH LIZIT DES PARTNERS</b> .....	<b>36</b>
<b>IN DER 5. HAND NACH PASS</b> .....	<b>36</b>
<b>AUF 1N (MULTI-LANDY)</b> .....	<b>36</b>
<b>AUF 2♦ MULTI</b> .....	<b>37</b>
<b>AUF 2♥/♠: WEAK-TWO / MUIDERBERG, IN 2. O 4. POSITION</b> .....	<b>37</b>
<b>AUF 1♣ STARK</b> .....	<b>37</b>
<b>AUF 1N SCHWACH</b> .....	<b>37</b>
<b>17. GEGNERS INTERVENTIONEN</b> .....	<b>38</b>
<b>SPEZIELLE ABSPRACHEN</b> .....	<b>38</b>
<b>DER 1. GEGNER MIT ZWEIFÄRBER</b> .....	<b>38</b>
<b>IN RELAYSEQUENZ</b> .....	<b>39</b>
<b>18. LUZERN-SOHL (LZS)</b> .....	<b>40</b>
<b>19. TIC</b> .....	<b>41</b>
<b>REGELN:</b> .....	<b>41</b>
<b>WIR ERÖFFNEN</b> .....	<b>41</b>
<b>SIE ERÖFFNEN</b> .....	<b>41</b>
<b>WEITERREIZUNG NACH EINEM TIC:</b> .....	<b>42</b>
<b>20. COMPETITION AUF 3ER HÖHE</b> .....	<b>43</b>
<b>21. SPECIAL CASES</b> .....	<b>43</b>
<b>AUF CUE-BID ODER TRANSFER MIT KONTRA</b> .....	<b>43</b>
<b>DOPI</b> .....	<b>44</b>
<b>ROPI</b> .....	<b>44</b>
<b>DEPO</b> .....	<b>44</b>
<b>22. LEAD &amp; SIGNALS</b> .....	<b>45</b>
<b>LEAD &amp; SIGNALING IN SUIT CONTRACT</b> .....	<b>45</b>
<b>LEAD &amp; SIGNALING IN N CONTRACT</b> .....	<b>46</b>
<b>23. ANHANG</b> .....	<b>47</b>
<b>BEISPIELE LZS</b> .....	<b>47</b>
<b>BEISPIELE TIC</b> .....	<b>50</b>
<b>BEISPIELE SCHLEMM</b> .....	<b>54</b>











## 2. ERÖFFNUNGSSCHEMA












1 ♣	11/14 11/16	BAL TRIC (ohne 5M) 22(54)
1 ♦	17+ UNBAL 18+ BAL	
1 ♥/1 ♠	11/16	5+M
1N	15/17	auch mit 5M
2 ♣	11/16	6+♣
2 ♦	11/16	6+♦
2 ♥/2 ♠	schwach	
2N	Barrage in ♣	oder BIC GF♦ + andere (5♦/5+?)
3 ♣	55 ♣+♦	13/15
3 ♦/3 ♠	Barrage	
3N	BIC M	GF
4 ♣/4 ♦	NAMYATS	


### 3. ERÖFFNUNG 1

1 	1 		4+  wk-INV
	1 		4+  wk-INV → siehe 1 
	1 		no 4M evtl. INV BAL
	1N		lange m möglich wenn ungeeignet für PRE
	2  		FG Relay
	2  	(0)5/8	INV no 4M → NAT
	2N		6  
	3    		 +  wk/FG → NAT
			PRE

1 	1 		3  eher unBAL
1 			4  no 3 
1 			BAL no 4  → NAT
1N			5  UNBAL normalerweise Single  3 
2 			5  UNBAL normalerweise Single  3 
2 			4  ~BAL
2 		11/13(14)	4  + Kürze
2  3  		14/16	4  keine Kürze normalerweise 5m
2N		14	4  UNBAL SemiPRE
3 		11/13	

1 	1 		4 
1 			BAL
	1 		5+m
	1N	5/10	to play
	2m	5/10	5  INV UNBAL
	2 	5/10	INV
	2 		(5)6m INV
	2N	11/12	5  INV BAL
	3m	11/12	
	3 		

1 	1 		BAL
1 			5+m
	1N	5/10	6 
	2m	5/10	4 
	2 	9/11	BAL INV
	2 	5/10	(5)6m INV
	2N	11/12	(6)7  INV gute Qualität
	3m	11/12	4  INV
	3 		
	3 		

1 	1 		puppet nach 2 
1N			1. zum 2  spielen
	2 		2. INV
			5  undisclosed
	2 		to play
	2 		6  5  FG
	2 		to play 4  6m
	3m		

1 ♣ 1 ♦  
1N 2 ♣

2 ♦

2 ♥  
[2 ♠  
2N  
3 ♣  
3 ♦

5 ♥ 4 ♠ INV NF  
4 ♥ 4 ♠ INV NF]  
5 ♥ INV  
6 ♣ 4 ♥ INV  
6 ♦ 4 ♥ INV

1 ♣ 1 ♦  
2 ♣

2 ♦  
2 ♥  
2 ♠  
2N  
3m  
3 ♥

to play  
9/11  
to play  
INV  
INV  
(6)7 ♥ INV gute Qualität

1 ♣ 1 ♦  
2 ♦

2 ♥  
2 ♠  
2N  
3m  
3 ♥

9/11

to play  
INV  
INV  
(6)7 ♥ INV gute Qualität

1 ♣ 1 ♥

1 ♠  
1N  
2m

3 ♠ eher UNBAL  
BAL  
5m ♠ -Kürze

1 ♣ 1 ♥  
1N

2 ♣  
  
2 ♦  
2 ♥  
2 ♠

puppet nach 2 ♦  
1. zum 2 ♦ spielen  
2. INV (evtl. auch 5 ♠ 4 ♥ INV)  
5 ♠ 5 ♥ wk-  
5 ♠ 4 ♥ wk  
5 ♠

1 ♣ 1 ♥  
1N 2 ♣  
2 ♦

2 ♥  
2 ♠  
2N  
3 ♣  
3 ♦

5 ♠ 4 ♥ INV NF  
5 ♠ INV  
5 ♠ INV (Stärkeeinladung)  
6 ♣ 4 ♠ INV  
6 ♦ 4 ♠ INV

1 ♣ 1 ♠  
1N  
2m  
2M

11/14

BAL → 2m to play; 2M INV 3er M  
5m UNBAL eher MIN  
UNBAL MAX Kurz in anderer M  
→ 2N fragt m; 3m eigene Farbe

1 ♣ 2 ♥  
2 ♠  
2N  
3m

fragt nach Kürze  
fragt Ogust  
LST

<p>1 ♣ 2 ♠            2N            3 ♣            3 ♦ ♥</p>			<p><i>fragt nach Kürze</i>  <i>fragt Ogust</i>            LST</p>
<p>1 ♣ 1N            2 ♣            2 ♦            2 ♥            2 ♠            2N            3 ♣            3 ♦            3 ♥            3 ♠</p>		<p>11/13            14/16            14/16            14            14/16            14/(16)            14/16            14/16</p>	<p>RC            4M            no 4M            4 ♠            4 ♥ UNBAL            4 ♥ BAL → RC            → 4432, 4441, 4450            → 4423, 4414, 4405            1444            4144</p>
<p>1 ♣ 1N            2 ♠ 2N            3 ♣            3 ♦            3 ♥ /N</p>			<p>4 ♥ 5 ♣ → 1435, 2425, 3415            → 0445, 0454,            1453, 2452, 3451</p>
<p>1 ♣ 1N            2 ♦ 2 ♥            2 ♠</p>	<p>2N</p>	<p>11/14</p>	<p>BAL → RC (ohne 22[54])            Relay</p>
	<p>3 ♣            3 ♦            3 ♥ +</p>		<p>♣            ♣+ ♦            → 3343, 2353, 3253, 3352            → 1345, 3145, 1354, 3154            22(54)            1345, 3145, 1354, 3154</p>
<p>2N            3 ♣            3 ♦+</p>		<p>11/13            14/16</p>	
<p>1 ♣ 1N            2 ♦ 2 ♥            3 ♣ 3 ♦            3 ♥            3 ♠            3N</p>		<p>11/13            14/16            14/16</p>	<p>→ 2245, 2254            2245 (nicht geeignet für 1N Eröffnung)            2254 (nicht geeignet für 1N Eröffnung)</p>



## Contested Auction

Support X/XX bis 2♠

1♣	(X)	pass	kann stark BAL sein
		XX/1♦/1♥/1♠	TIC (♦♥♠♣)
		1NT	NAT
		2♣+	SO aber 2M 5-8

1♣	(1♦)	X/1♥/1♠	TIC (♥♠♣)
		1NT	NAT
		2♣	6+♣ 5/8
		2♦	Q – bid BAL GF
		2♥+	SYS ON

1♣	(1NT)	X	PEN
		2♣+	Multi Landy

1♣	(2♦/2M)	X	T.O.
		2M+1 (+)	LZS

1♣	(3♣+)		same as over 1N (3♣+)
----	-------	--	-----------------------

## Passed hand Bidding

Pass	1♣		
1N		~11	BAL no 4M

**4. EROEFFNUNG 1** ♦

1 ♦	1 ♥	0/6(7)	any
	1 ♠	11+	any → 1N fragt RC / 2 ♣+ RC
	1N+	(7)8/10	RC
1 ♦	1 ♥	20+	UNBAL
1 ♠		18/20(21)	BAL (semi/BAL) → 1N SYS simplified
1N		17/19	UNBAL 4M evtl. 5M 4oM
2 ♣		17/19	Puppet to 2 ♥
2 ♦			(gute 6+ Längen dürfen NAT genannt werden
			UNIC ♣ ♦ ♥ ♠ ; BAL 24+
2 ♥		17/19	♥ + 4+m → 2N fragt m
2 ♠		17/19	♠ + 4+m → 2N fragt m
2N		(21)22/23	BAL → 2N SYS
3 ♣		17/19	♣ + ♦
3 ♦		17/19	♥ + ♠
3 ♥ ♠			setting suit 9 Tricks
4 ♣			♣ +M → 4 ♦ fragt M (10 tricks)
1 ♦	1 ♥	20+	UNBAL
1 ♠		0/3(4)	
	1N	(4)5/6	RC
	2 ♣+		
1 ♦	1 ♥		
1 ♠	1N		
2 ♣			UNBAL 4M evtl. 5M 4oM
2 ♦			Puppet to 2 ♥
			(gute 6+ Längen dürfen NAT genannt werden
			UNIC ♣ ♦ ♥ ♠ ;
2 ♥			♥ + 4+m → 2N fragt m
2 ♠			♠ + 4+m → 2N fragt m
3 ♣			♣ + ♦
3 ♦			♥ + ♠
3 ♥ ♠			setting suit (10 tricks)
4 ♣			♣ +M → 4 ♦ fragt M (11 tricks)

1     1 (1     1N) 2	2	2M 2N 3m	fragt nach 5er Farbe keine 4M 5M 4oM 4441M 5m 4+
	2	2 2N 3m 3	4+  5m 4144 4  6m INV
	2	2N 3m 3	4+ 1444 5m INV
	2N 3m 3M		+  no 3M 6m no 3M gute 6+ Farbe
	[3N		4  4  ]
	4		5+  4
	4		5+  4+

1     1 (1     1N) 2	2	2 3 3 3	obligatorisch 6 6 6 6
----------------------------	---	------------------	-----------------------------------

1     1 2	2	2N	24+ BAL → 2N Sys an
--------------	---	----	---------------------

1     1 1     1N 2	2	2N 3m	6  + 4m NAT 4m single
--------------------------	---	----------	--------------------------

1     1 (1     1N) 3	3N 3  4	3N 4	SI keine Kürze (mind. 1 contr.) SI Kürze SI keine Kürze (mind. 1 contr.) SI Kürze
----------------------------	------------	---------	--

## Relay Code

Mein RC benutzt die Stufen 1N bis 3N; gelegentlich 4♣.  
Der Responder (RESP) startet seinen Blattbeschreibung wie folgt:

1N	alle Hände mit einer Chicane, sowie einige BIC 10 (6M4m, 5M5m)cds, die im Haupt RC nicht untergebracht werden können.
2♣	eine oder beide 4M; keine 5+M
2♦	keine 4+M
2♥	5+♠
2♠	5♥
2N	6♥
3♣	5♥ 4♠ (3♦ ? 3♥ 4513 3♠ 4522 3NT 4531)
3♦	5♠ 4♥ (3♥ ? 3♠ ♥ 5413 3NT 5422 4♦+ 5431 und 1 Ass)
3♥	4♠ 6♥ (21)
3♠	5♠ 5♥ (21)
3N	6♠ 4♥ (21)
4♣/♠	(4)5/7 8+Länge im TRF

Alle Sequenzen beruhen auf dem Prinzip erste Stufe = untere Länge.  
Nur mit Dreifärbern wird die Kürze auf Dreierhöhe und mit 7er Längen auf Viererhöhe (SPL) lizitiert.

1♦	1NT	
2♣	2♦	5+♥ or 64(30)
	2♥	5+♠ → 2N 64m; 3♣ 55♣; 3♦+ 55♦
	2♠	5+♣ → 3♣ 55♦; 3♦♥♠ 6/4; 4♣♦♥ 7+ void
	2NT	6+♦ → 3♦♥♠ 6/4; 4♣♦♥ 7+ void
	3♣/3♥	(544)0 showing the void * asking for 5 suit
	3♠/3NT	04(45)/0544

1♦	1NT	
2♣	2♦	
2♥	2♠	5♥/5+m
	2NT	6♥/4+m
	3♣	46(30)
	3♦	55(30)
	3♥/3♠	64(30)
	4♣/4♥	7♥ w void SPL

1	1N		
2	2		
2	2N		6  /4m
	3		5  5  →
	3  +		5053, 5152, 5251, 5350 (incl. Asse)
1	1NT		
2	2		
2NT	3		55  → 0355, 1255, 2155, 3055 (incl. Asse)
	3		64  → 0346, 3046
	3		64  → lo / hi
	3  /3NT		64  → 4036, 4306
	4  /4		7  w void
1	2		
2	2		4P
	2		4H and longer m
	2NT		4H BAL
	3		4432 / 4441 (3  ? 3  4432 3  4441 )
	3		4423 / 4414 (3  ? 3  4414 3NT 4423)
	3  /3		(41)44 bid short suit
1	2		
2	2NT		
3	3		x4x4 (3  ? 3  2434 3NT 3424)
	3		3433
	3		2443
	3NT		3442
1	2		
2	2		
2	2NT		BAL (3  ? wie über 4  BAL)
	3		45  → 4135, 4225, 4315
	3		45  → 4153, 4252, 4351
	3		46  → hi lo
	3		46  hi
	3NT		46  lo
	4  /4		41(17)
1	2		
2	2		BAL keine 6m
	2N		6
	3		(31)(54) → 1345, 3145, 1354, 3154 [1Ass]
	3  /3N 6		Terminal
1	2		
2	2		keine Kürze
2N	3		→ 3334, 2335, 3235, 3325 [incl. Asse]
	3		+  → 2344, 3244, 22(45) [incl. Asse]
	3  /4		→ 3343, 2353, 3253, 3352 [incl. Asse]

1 ♠    2♥ 2♣    2NT 3♣ 3♦ 3♥ +	6♣ 4♣ 5332 4♦	
1 ♠    2♣ 2NT    3♣ 3♦ 3♥ 3♠ 3N	4♣ → s.u. 3♥ + BAL → 2533, 3523, 3532 (INCL. Asse) 1543 2542 3541	
1 ♠    2NT 3♣    3♦ 3♥ /3NT 4♣	6♥ 322 (3♥ ? 3♠ = 3♣ etc ) 6♥ (133) 7♥ SPL	

Die letzte Verteilungsfrage ist 3♥ . Wenn eine 6/4 Verteilung gezeigt wurde kann man auch mit 3♠ nach der Verteilung fragen.

Principle for the residue with a 10 card 2 suiter:

when a 55xx or 64xx-distribution has been described, residue is shown as follows:

2 steps available    3♠ = higher s/s    3NT = lower s/s

3 steps available    3♥ = higher s/s    3♠ = lower singl    3NT = lower void

The OP can skip the relay to protect 3NT and 4M

### Ausbrüche aus dem Relay

Ausbruch in einen Fit, setzt die Trumpffarbe fest und fragt nach Q-bids.










































1 ♠    2♣ 2NT 3♣ 3♦ 3♥/3♠ 3NT	4♥ → 3♥ fragt nach SGL (nein/ja) 4♠ → 3♠ fragt nach SGL (nein/ja) 4414/4441 4♠+4♥ BAL	
1 ♠    2♥ 2NT    3♥ 3NT/4♦ 4♥	5xxx 7♠ w SPL 6xxx	
1 ♠    2♦ 2N     3m 3M	6-c suit (good quality) M Kürze	
1 ♠    2m 3M	stopperfrage M	

## Contested Auction

Wenn eine Farbe bekannt ist, wird die im Transfer übergegangen und gilt als Cuebid  
Ist keine Farbe bekannt gibt es 4 TRF. Kann man durch die gezeigten Längen auf die Länge(n) des Gegenreizers rückschließen, gilt dies als Cuebid.

Führt der EÖ eine TRF aus verspricht er mind. Semifit (double), eine neue Farbe ist NAT  
5+ Eher UNBAL., ein Q-bid fragt zunächst nach Stopper, die Sprunghebung verspricht guten Anschluss aber BAL, ein Sprung in eine neue Farbe ist ein SPL mit 3+ Fit. NT Gebote sind NAT.

1 ♦ (X)	pass XX 1 ♥ 1 ♠ +	0/4 4/7 4/7	→ NAT; XX T.O.; ♦ = Q-bid 4+ ♥ → 1 ♠ ASK RC Rest NAT SO SO
1 ♦ (1 ♥)	pass X 1 ♠ 1N+	0/4/14+ 4/6(7) 11/13	→ NAT → NAT 1N verlangt RC 2 ♣ + RC mit 17/20 SO
1 ♦ (1 ♥) pass (pass)			ZF ♠ +m oder ♥ NAT (→ 3 ♥) Stopperfrage leaping Michaels to play
2 ♥ 3 ♥ 4m 4 ♥			
1 ♦ (1 ♠)	pass X 1N 2 ♣ +	0/4/14+ 4/6(7) 11/13	RC vom OP RC
1 ♦ (1N*)	pass X 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠	0/4 5/8	→ NAT → NAT ♦ FG ♥ FG ♠ FG ♣ FG
1 ♦ (2 ♣)	pass X 2 ♦ ♥ ♠ 2N 3 ♣ 3J 4m	0/4 5/8 ~9/11 ~9/11	GF TRF ♥ ♠ ♦ BAL + stop no stop semisolid 6+ suit leaping Michaels mod. (4 ♦ ♥+♠, 4 ♣ m+M)
1 ♦ (2 ♦)	pass X 2 ♥ 2 ♠ 2N 3 ♣ 3 ♦	0/4 5/8 ~9/11 ~9/11	GF ♠ GF ♣ BAL stop GF ♥ no stop
1 ♦ (2x)			analog

1  (3  ) pass	0/5	
X	(6)7+	FG
3   		GF TRF
4 		 +M
4 		 + 
1  (3  ) pass	0/5	
X	(6)7+	FG
3 		 FG
3 		 FG
4 		 FG
4 		leaping Michaels mod.  + 
1  (3  ) pass	0/5	
X	(6)7+	
3 		
4 		
4 		
4 		 +m
4N		 + 
1  (3  ) pass	0/5	
X	(6)7+	
4 		
4 		
4 		

*Passed hand bidding*

no change



## ERÖFFNUNG 1♥ & 1♠

1♥	1♠	6/12	kein 4er♠ kein 3er♥
	1N	6/12	4+♠
	2♣		FG Relay
	2♦	8/(12)	3+♥
	2♥	5-7	3♥
	2♠	0-6	6+♠
	2N		7-9 mit m-Kürze
	3♣♦	9/11	6+♣♦
	3♥		PRE
	3♠ 4♣♦	10/13	SPL
	3N	13/15	choice of games (3♥ 334)

1♥	1♠		
	1N	11-14	~BAL
	2♣		4+♦
	2♦		6+♥
	2♥	11-14	4(+♣ 5♥ NF
	[2♠		6♥ 5♠ ]
	2N	14-16	4+♣
	3m	11-14	5m (eine Hand die trotz MIN die zweite Farbe 2mal nenne würde)
	3♥	14-16	6♥ gute Qualität
	3♠	14-16	4♠

*Ist der Eröffner nach einen TRF noch nicht limitiert darf/soll er mit (14)15/15 F seine Hand weiterbeschreiben. Der Responder, bricht den Transfer, wenn eine gute Hnad mit Fit hat oder eine eigene Spielbare Farbe. 2N vom Responder ist einladend (11-12 F) ohne erkennbaren Oberfarbfit. Nach dem TRF auf ♦ kann der O mit 2♥ ein 3er zeigen.*

1♥	1N		
	2♣		5+♥ kein 3er♠
	2♦		~2542 NF
	2♥		~2524 NF
	2♠	11-14	4♠ oder 3♠ mit m-Kürze
	2N	14-16	3er♠ kein 6er♥
	3m	14-16	5m
	3♥	14-16	6♥ 3♠
	3♠	14-16	4♠

1♥	2♦	8/12	3(+♥
	2♥		Kein Partieinteresse gegenüber 8/10 BAL
	pass	8/10	eher BAL
	2♠		Invit mit einer Kürze      2N → ♣♦♠ Kürze
	2SA/3♦		Invit mit Seitenfarbe      2N = ♠
	3♥	11/12	Invit BAL

1♥	2♦		
	2♠		Partieinteresse vs. 8/10 UNBAL
	2N/3♦	8/10	Kürze meist nur 3♥
	3♥	8/10	BAL
	3♠ 4♣♦	11/12	Kürze mit 3♥

1♥ 2♦

2N/3♦

INV eigene Kürze 2N=♠

1♥ 2♥

5/7

3+♥

1♥ 2♠

0/6

6+♠ → 2N fragt nach Werten (MIN/MAX)

(normale 14-16 SPL werden über das Relay gereizt (gezeigt))

## Änderungen 1♠

1♠ 1N

2♣

2♦

2♥

2♠

2N

3♦

TRF ♦ evt. MAX BAL

würde lieber 2♦ als 2♠ spielen

3er ♥ MAX BAL oder 5341

MAX BAL kein 3er ♥

super Max mit ♦

55 MAX

1♠ 2♦

2♥

pass

2♠

2N

3m

TRF ♥

kein super Fit, kein gutes 6er ♠

WK normalerweise 6♥

2♠ 5♥ NF

INV BAL

INV NF 5♥ 5m

## Contested auctions

1M (X)

TIC (siehe extra Kapitel)

1♥ (1♠)

TIC (siehe extra Kapitel)

1M (1N) X  
2m  
2M/oM  
2N

PEN  
m+oM  
NAT  
mm

1M (2x) →

LZS (siehe extra Kapitel)

## Passed hand bidding

Pass 1♥

2♣

2♦

2♥

2♠

~11

MIN

MIN

FG

BAL no FIT no 4♠

5♥

6♥

NAT

Pass 1♥

2N

3♣ / ♥

INV

INV

Fit mit Kürze

Fitjump

## 5. NO TRUMP BIDDING

### 1 N PUPPET - KRYPTO

Nur nach direkter 1N Eröffnung!

1N	2♣		Puppet Stayman (2♥/2♠ = 5M)
	2♦		TRF 5+♥/♣ + ♦ jede Stärke (FG auch (31)(54))
			(Brechen nur in 2♠)
	2♥		TRF 5+♠
			(TRF brechen 3M MIN, new NAT (2N) MAX)
	2♠		INV BAL or with 6m
	2N		TRF ♣ WK/STR
	3♣		TRF ♦ WK/STR (WK evtl. mit 2♣ starten)
	3♦		♥+♠ : 44(32) / (45)xx / 55xx (46)xx GF
	3♥/3♠		4M in puppet GF mit MAX und SI Q-bid
	3N	≤ 15	To play
	4♣/4♦		TRF ♥/♠
	4♥/4♠		NAT mild S/T w broken suit; side values
1N	2♣		
2♦	pass		5+♦
	2♥		4♠ INV+ keine 4♥ (evtl. FG ohne 4♠)
		2♠	4♠ F
		2N	MIN NF keine 4♠
		3♣ ♦ ♥	MAX keinen Stopper
		3N	MAX to play
	2♠		4♥ INV+ keine 4♠
	2N		4♥+4♠ INV NF → TRF
	3♣		FG R
	3♦		m s/s GF 3♥ = ask
	3♥/♠		M s/s GF immer 4oM
	3N		to play
	4♣/4♦		(56)xx
1N	2♣		
2♦	3♣		Stayman
3♦			keine 4M
3M			4M
3N			4♥+4♠ → SchlemmReizung nach RC
1N	2♣		
2♦	3♣		
3♦	3♥		m – Stayman
3♠			4♣ + 4♦ → 4m CBW
3N			33(43). → 4m CBW
4♣			5♣ → +1 CBW
4♦			5♦ → +1 CBW
1N	2♣		
	2N		(24)(25)
	3♣		2-2-4-5 MAX
	3♦		2-2-5-4 MAX

1N 2♣  
2N 3♣

3♦  
3♥  
3♠  
3N

4m  
4M  
4oM  
4N

2-4-2-5  
4-2-2-5  
2-4-5-2  
4-2-5-2  
CBW  
Abschluß  
SI M  
KCBW M

1N 2♦  
2♥ 2♠

2♠

2N  
3♣♦

♣ + ♦ (jede Stärke)  
nimmt Einladung an  
→ 3♣ S.O.; 3M Kürze FG  
nimmt Einladung nicht an  
→ R kann mit FG Kürze zeigen

1N 2♦  
2♥ 2♠  
2N  
3m  
3♥  
3♠4♣♦

♣ + ♦ (jede Stärke)  
5♥ INV ~BAL  
NAT 4<sup>+</sup> FG  
6♥ INV NF  
SPL

1N 2♦  
2♠

2N

3♣

Pass 3♦  
3M  
3N  
4m

3♦

3♥

3♠ 4m

3♥

3♠ 4m

MAX 4er♥  
MIN/FG 5♣+5♦  
→ mit FG Kürze zeigen  
INV FG 5♣+5♦  
MIN  
Werte gute Hand  
Vorschlag  
Farbspiel geeignetes MAX  
Retransfer auf♥

Q-BID

SPL

1N	2♣		
2♠	2N		INV kein 3er ♠
	3m		NAT 5+ FG
	3♥		SI ♠ -Fit
	3♠		INV
1N	2♠		
2N			MIN
3m			MAX, but negative in this suit
3M			MAX, Fit in m's denies Stopper in oM
3N			to play
1N	2N		(1N 3♣ analog)
3♣	pass		WK
	3♦ /M		6+♣ w s/s
	3N		ST broken suit
	4♣		<b>CBW</b> in ♣
	4♦ /M		Voidwood exclusion RKCB
	4N		Quant 5♣
1N	3♦		
3♥			3♥
	3♠		4♠
	3N		5♠
	4♣ ♦		6♠
3N			22xx
4M			4M
1N	3M		
3N	4m		CBW m

## 1N simplified

Nach 1♦ 1♥ /1N; (1x) 1N; (1x) p (p) 1N

1N	2♣		stayman
2♦			No 4M → 2♥ P/C 2♠ INV NF
2♥			4♥ 4♠ possible
2♠			4♠
1N	2♦		TRF ♥ oder beide Unterfarben
			→ siehe Krypto NT
	2♥		TRF ♠
	2♠		INV BAL / 1m
	2N		TRF ♣ wk/strg → Kürzen
	3♣		TRF ♦ wk/strg → Kürzen

































## Gegenreizung

1N	(X)	XX 2♣ +	wenn konventionell Straftendenz system on
1N	(X)	XX/2♥	wenn Straftendenz Transfer    XX = TRF ♣
1N	(2♣)		system on
Aber:			
1N	(2♣)	X Rest	Landy ♥ +♠ Strafe für eine M Sys on
1N	(2♦ +)	X 2x 2N+	NAT T.O. NAT NF LZS
1N	(3x)	X Farbe 4♣♦	TO NAT GF Non Leaping MichaelsMOD
1N	(2F)	(Transfer) X Q-bid	zeigt diese Farbe T.O. (Stayman)







## 2N Puppet

Nach 1♦ +2N; (2x)2N; (2x) p (p) 2N	2N	3♣  3♦ 3M 3N  3♦♥  3♠  3N 4♣ +	stark BAL (keine Farbe bekannt) Puppet stayman 1/2 M 5M keine 4M CBW, ect. TRF ♥♠ ausführen mit 3er Anschluss Brechen mit 4er Anschluss in Q-bid 3N mit double TRF nach 3N (→ 4m SI in m, 4M SI mm mit Kürze M) 5♠ 4♥ NF siehe 1N
2N	3♣		
3N	4♥		4♥ 5♠ SI F1
	4♠		4♠ 5♥ SI F1

## 6. EROEFFNUNG 2

2 	2 			relay pos. NAT 5+ NF to play 3  oder FG eigene Farbe INV  FIT keine 4M NAT INV 6+
	2M			
	2N			
	3 			
	3  / 			
2 	2 			4M oder 4  MAX
2 				relay
	2  *			4  4  MIN → +1 Relay
		2N/3 	11/13	4  4  MAX → +1 Relay
		3  / 3 	14/16	4  Kurz  , 4  kurz 
		3  / 3N	14/16	
2 	2 			4  MIN
2 			11/13	relay
	2N *			0346, 1246, 2146, 3046
		3  +		UNIC BAL MIN → NAT
2N			11/13	UNIC UNBAL MIN → +1 Relay
3 			11/13	UNIC BAL MAX → NAT
3 			14/16	1336 3136 3316 MAX
3  / 3N			14/16	(kann auch 7er sein, RC an)

## Gegenreizung

2 	(X)	XX		INV+ → SYS ON → Strafkontra von beiden Seiten NAT NF INV+  Fit
			Reizung	
			2N	
2 	(p)	2 	(x)	MIN
Pass				NAT 6/4
2M				MAX (stopper)
2N				Hhxx in 
XX				gute Farbe
3 				

### Natürliche Farbreizungen

2 	(2x)	X		Negativ ⇒ natürliche Weiterreizung
			2y	NAT NF konstruktiv
			2N+	LZS

## 7. EROEFFNUNG 2 ♦

2♦	2♥			relay pos.
	2♠			NAT 5♠ INV NF
	2N			♥ NF
	3♣			to play 3♦ oder FG ♥ ♠ (♣ dann 3N)
	3♦			INV ♦ FIT keine 4M
2♦	2♥			4M oder 4♣ MAX
2♠				relay
	2N*			4♥/4♠ MIN → kein Relay
		3♣/3♦		4♣/4♥/4♠ MAX (RC)
		3♥/3N		
2♦	2♥			UNIC BAL
2N			11/13	4♣ MIN
3♣			11/13	UNIC UNBAL MIN
3♦				1363 3163 3361 MAX (RC order / slambid.)
3♥/3N				

## Gegenreizung

2♦	(X)	XX		INV+
				→ Strafkontra von beiden Seiten
				F forcing bis 2N oder Strafe
		Reizung		NAT NF
		2N		INV+ ♦ Fit

2♦	(p)	2♥	(X)	MIN
Pass				NAT
2♠				MAX (Stopper)
2N				gute Farbe
3♦				Hhxx in ♥
XX				

### Natürliche Farbreizungen

2♦	(2x)	X		Negativ → natürliche Weiterreizung
		2y		NAT NF konstruktiv
		2N+		LZS



## 8. EROEFFNUNGEN 2♥/2♠

2♥ 2♠

2N  
3♣♦♥  
3N  
3♠ 4♣ 4♦

MIN keine Kürze  
MIN ♣♦♠ Kürze  
MAX Keine Kürze (gute Farbe)  
MAX Kürze ♠♣♦

2♥ 2N

3♣  
3♦  
3♥  
3♠  
3♦  
3♥

fragt nach Qualität  
MIN  
fragt  
schlechte Farbe  
gute Farbe  
MAX schlechte Farbe  
MAX gute Farbe

2♥ 3♣

3♦  
3♥  
4m

Vorschlag mit ♠  
Max mit 2♠ MIN mit 3♠  
kein FIT  
SPL ♠ FIT

2♥ 3♦

3♠ 4♣♦

F mit ♠ (auch ZF)  
zum Spielen

2♠ 2N

3♣/3♥  
3♠  
3N  
4♣/4♥

MIN ♣♦♥ Kürze  
MIN keine Kürze  
MAX Keine Kürze (gute Farbe)  
MAX Kürze ♣♦♥

2♠ 3♣

3♦  
3♥  
3♠  
3N  
3♥  
3♠

fragt nach Qualität  
MIN  
fragt  
schlechte Farbe  
gute Farbe  
MAX schlechte Farbe  
MAX gute Farbe

2♠ 3♦

3♥  
3♠  
4m  
3♥ 4♣♦

mindestens Vorschlag mit ♥  
MAX mit 2♥, MIN mit 3♥  
kein FIT  
SPL ♥ FIT  
zum Spielen

## 9. EROEFFNUNG 2N

2N 3♣  
3♦\*  
3M

4♦

2N 3♣  
pass  
3♦  
3♥  
3M  
4♣/4♦  
4♥/4♠

2N 3♦  
3♥/3N  
4♣+

→ X

Strafe von beiden Seiten

P/C

GF fragt nach 3er Längen

GF „NAT“ (Mit ♣-Fit evtl. keine echte Farbe)

→ OP zeigt Kürze mit Fit;

bietet 4♣ mit Kürze in M, 3N ohne Kürze

Gebote im Sprung zeigen den Zweifärber

CBW ♣

♣ PRE

BIC ♦+♣

Relais wie nach 3♣ - Eröffnung

BIC 5M + 5♦ GF
















(x5)6x GF

(x6)5x GF

WK in ♣ mit/ohne 3M


BIC GF

## 10. EROEFFNUNG 3

3 	pass/3 	to play
	3 	NAT oder Relay with fit
	3 	NAT FG
	3N	to play
	4  	
3 	3 	
3 		short 
	4 	CBW 
	4 	CBW 
	4 	to play
	4 	SI 
	4N	 RKCB
3N		short  not extreme distrib.
	4 	CBW 
	4 	CBW 
	4 	to play
	4 	Cuebid für 
	4N	 RKCB
4m		6m semisolid suit
	4 	CBW 
	4 	to play
	4 	cuebid
	4N	BW m
4M		void ~66 mm
	4N	BW
3 	3 	NAT F
3N		short 
	4m	CBW
	4 	to play 5+5 MM
	4 	to play
	4N	BW
4m		6m semisolid
4 		Hx xxx in  not MIN
4 		xx H in  MIN

→ X Strafe von beiden Seiten

## 11. ERÖFFNUNG 3

3  3M

3  4 

3M 4 

3  3 

→ X Strafe

wie nach 2N

CBW 

CBW M

wie nach 2N

## 12. ERÖFFNUNG 3N

3N 4 

4  /4 

→ X Strafe

Längenfrage

TRF

## 13. EROEFFNUNG 4 /4

Preemptiv

→ NAT

## 14. RELAISSEQUENZEN

Relaissequenzen werden wie folgt gestartet: 1♥/1♠ - 2♣. Das Relais ist Partiefördernd.  
 Der Opener zeigt seine HP - Stärke in 2 Stufen: 11/13 resp. 14/16.  
 Die Verteilung wird in einem Terminal lizitiert. Dieser ist identisch für beide Stärkeklassen.  
 (gepasste Hand analog).

1♥ - 2♣

Die Erstantworten:

2♦	11/13	kein void
2♥		Verteilung mit void
2♠+	14/16	direkter TERMINAL kein void

Terminal:

2♠	6H
2N	BAL oder x5(5x)
3♣/3♦	x5(x4)
3♥/3N	4513/4522/4531
4♣/4♥	7H Splinter

1♥ - 2♣

2♥	2♠	Relais
	2N	any 55
	3♣	any 56
	3♦	any 65
	3♥/3N	5440 hohes, mittleres und tiefes void
	4♣/♥	7♥ hohes, mittleres und tiefes void
2♥	2♠	R
2N	3♣	5♣
	3♦	5♦ hohes void
	3♥	5♦ tiefes void
	3♠	
2♥	2♠	
3♣	3♦	
	3♥	5♥ 6♣ → 3♠ fragt void
	3♠/N	5♥ 6♦ hoch/tief
2♥	2♠	
3♦	3♥	
	3♠	6♥ 5♣
	3N	6♥ 5♦ hohes void
	4♣	6♥ 5♦ tiefes void 1 Ass

1 ♥ - 2 ♣ - 2 ♠ (6 ♥)

2N\* Relais

3 ♣

3 ♦\*

3 ♦

3 ♥/3N

4 ♣/4 ♥

irgendeine 4er Farbe

fragt Längen von unten

6 ♥(322)

6 ♥(133) Längen von unten

6 ♥(xx5)

1 ♥ - 2 ♣ - 2N

3 ♣\* Relais

3 ♦

3 ♥\*

3 ♥/3 ♠

4 ♣/4 ♦

5 ♥(332)

fragt

x5(x5)

x5(x6)

1 ♠ - 2 ♣

analog zu 1 ♥ - 1 ♣ mit folgenden Präzisierungen:

2 ♥ 2 ♠

2N 3 ♣

3 ♦

3 ♥

3 ♠

3N

5 ♣

5 ♦

5 ♥ hohes void

5 ♥ tiefes void

2 ♥ 2 ♠

3 ♣ 3 ♦

3 ♥

3 ♠

3N

4 ♣

5 ♠ 6 ♣ → 3 ♠ fragt nach void

5 ♠ 6 ♦ → ??? fragt nach void

5 ♠ 6 ♥ hohes void

5 ♠ 6 ♥ tiefes void 1 Ass

2 ♥ 2 ♠

3 ♦ 3 ♥

3 ♠

3N

4 ♣

6 ♠ 5 ♣

6 ♠ 5 ♦

6 ♠ 5 ♥ 1Ass

## 15. SLAM BIDDING

### 3N "unserious"

Wenn wir einen Oberfarbfit haben und in einer forcierenden Situation sind gilt:  
 3N ist ein nicht seriöser Schlemmversuch und verneint ein niedrigeres Q-bid.  
 Ein Q-bid auf der 4er Stufe ist ein seriöser Schlemmversuch.  
 Seriös ist im Kontext zu sehen und kann einfach MAX oder eine besondere Schlemmeignung bedeuten.

### Roman Key Card Blackwood (RKCB)

4N	5 ♣	1/4
	5 ♦	0/3
	5 ♥	2/5 w/o Q
	5 ♠	2/5 w/Q
	5N	even + void
	6 < trump	odd + void
	6 trump	odd + higher void or showing TQ/Kings

### Scanning:

das nächste freie Gebot fragt nach TD, Königen und Damen von unten sortiert.  
 Der Antworter bietet den ersten Schritt, wenn er die erste Figur der Liste (TD, ♣K, ♦K...) nicht besitzt. Hat er die erste Figur aber nicht die 2. So bietet er den zweiten Schritt  
 Usw.. Ist eine Trumpffarbe fest gelegt kann der Frager durch auslassen von Stufen nach speziellen Figuren fragen.

BSP.:

Fit ♥

4N (BW)

6 ♣ (fragt nach ♦K)

5 ♠ (2+D)

6 ♥ (♦K aber nicht ♠K)

### Bedingte Assfrage im natürlichen Lizit:

4m bedingte Assfrage wenn forcierend im Fit oder Fitbestätigend

Antworten:

1. Kein Interesse schlechte Trumpfqualität (kein FIT)
2. Kein Interesse gute Trumpfqualität (Fit)
3. 1/4 Asse
4. 0/3 Asse
5. 2 Asse ohne Dame
6. 2 Asse mit Dame
7. 2/4 Asse mit void
8. (1)/3 Asse mit void ohne Dame (wenn Kürze bekannt)
9. (1)/3 Asse mit void mit Dame (wenn Kürze bekannt)

Nach der ersten Stufe kann mit dem nächsten freien Gebot noch einem die Assfrage gestellt werden. Frei ist nicht 4N 5 in Fitfarbe

Weiterfragen kann man nach dem Scanning Prinzip.

**SLAM BIDDING after a relay sequence: level 2N/3N**

No slam is available

4 ♦

4 ♥

pass/4 ♠ /5 ♣/5 ♦  
4N

5 ♥/5 ♠  
5N

Terminator → puppet nach 4 ♥

sign-off  
SI in NT  
→ pass without acceptance  
→ bid Aces with acceptance  
asking for A/K or QJ  
asking for A/K or QJ in longer m

**Quantitative ST**

4 ♥/4 ♠

-

pass with less than 2KC (5)  
→ bid a hole with 2 KC  
→ bid 4N w 3KC or 2KC and TRQ  
→ subsequent asks are CAB

4N

asking for 3/6 KC in ♣/♦  
→ 5 ♣ no acc. in ♣ bid Ace with 3/5 KC  
→ 5 ♦ acc. In ♣ not in ♦  
→ 5 ♥ acc. both 2KC+both Q  
→ 5 ♠ 3KC no Q  
→ 5N 3KC ♣ Q  
→ 6 ♣ 3KC ♦ Q

5 ♣/♦

asking for 2/5 KC in ♣/♦  
→ pass with less than 2/5KC  
→ bid Ace with 3/5 KC

**Asking for H**

5 ♥/5 ♠

asking for 2H (3)

**Josefine generalised**

5N

Dummy bids the first suit, in which he is missing 2H (3)  
e.g.. 5 ♦ = 2H in ♣ but not in ♦; if captains bids a new suit he is looking for 2 H in this suit

**Asking for Aces**

The relay sequence reaches the level 2N/3 ♦

(or 3 ♥ if 3 ♠ can't be a further relay)

3 ♠

4 ♣

wenn Zweifärber

4 ♦

4 ♥

4 ♠

4N

5 ♣

4 ♣

Wenn Einfärber

Ace – ask  
asking for quality in the suits  
no A/K in the lower ranking suit  
A or K in the lower ranking suit (noQ)  
2(3) Tops in the lower ranking suit  
no A/K in the higher ranking suit  
2(3) Tops in the lower ranking suit  
A or K in the higher ranking suit  
2(3) Tops in both suits  
RKCBW 4/1 3/0 → scanning



The relay sequence reaches the level 3 ♠/3N

4 ♣ ace ask

The relay sequence reaches the level 4 ♣

give directly the number of Aces

4 ♣ 1 Ace  
 4 ♦ 2 Aces  
 4 ♥ 0 Aces  
 4 ♠+ 3 Aces + King terminal

Responses to 3 ♠ Ace – ask

3N 1 Ace  
 4 ♣ wenn Zweifärber scanning for both suits  
 4 ♦ no low king  
 4 ♥ low king no king in high suit  
 4 ♠ low king + high king no low Q  
 No Q in high suit  
 ect. Scanning mechanic  
 both suits to stop else reasking

4 ♣ wenn Einfärber  
 4 ♦ no King in long suit  
 4 ♥ king in long suit, no Q in long suit  
 4 ♠ K+Q in long suit, no low king  
 ect. scanning mechanic  
 long suit to stop else reasking

4 ♦ Terminator  
 4 ♥+ King or hole ask

4 ♣ 2 Aces even number of kings  
 4 ♦ Terminator  
 4 ♥+ King or hole ask

4 ♦ 2 Aces odd number of kings

4 ♥ 0 Ace/4 → 4 ♠/N to play; 5 ♣ K ask

4 ♠+ 3 Aces with King terminal

Wenn 1 Ass und eine bestimmte Dame zum Schlemm reicht, fragt man nach den Assen (3 ♠/4 ♣) und bietet dann 5 ♣ ♦ ♥ ♠ (5 ♣ ♦ nur nach 3 ♠ Frage).

Nach 7er Längen

Wenn der Resp eine 7er Länge versprochen hat gilt diese als Trumpf, der Relay kann ein Q-bid abgeben oder mit 4N Assfrage (scanning) stellen.

Responses to 4♣ Ace - ask

<p>4♦</p> <p>4♥</p> <p>4♠</p> <p>4N</p> <p>5♣</p> <p>4N</p> <p>5♣</p> <p>5♦</p> <p>5♥+</p> <p>5♣</p> <p>5♦</p> <p>4♠</p> <p>4N</p> <p>5♣+</p> <p>4N</p> <p>5♣</p> <p>5♦+</p> <p>5♣/5♠</p> <p>5N</p>	<p>4♥</p> <p>4♠/4N</p> <p>5♣</p> <p>5♦</p> <p>5♥/6♣</p> <p>5♦/5N</p>	<p>4♠+</p>	<p>1 Ace</p> <p>asking for King terminal</p> <p>0/2</p> <p>CRM responses</p> <p>can be Color or none 5♦ = ask</p> <p>1/3 a M King or a M King is missing</p> <p>R</p> <p>♥ K or ♥ King missing</p> <p>♠ K or ♠ Kmissing + Qs</p> <p>♣ King or ♣ King is missing</p> <p>same</p> <p>asking for a hole backwards from ♠</p> <p>♠ hole</p> <p>♥ hole etc</p> <p>asking for a hole upwards from ♣</p> <p>♣ hole</p> <p>♦ hole etc</p> <p>asking for K or Q</p> <p>pick a slam (better suit of a 2 suiter)</p>
			<p>0 (3) Aces</p> <p>sign-off</p> <p>asking for kings</p> <p>0/2</p> <p>1/3</p> <p>as above</p>
			<p>2 Aces with direkt King terminal</p>

queen ask after the kings

<p>next step ( ≤ 5♥ )</p> <p>5♠</p> <p>5N</p> <p>6♣</p> <p>6♦+</p> <p>5N</p>	<p>same responses as in King terminal</p> <p>asking for ♣ Q</p> <p>no</p> <p>yes; no other Q</p> <p>yes + this other Q</p> <p>asking for ♦ Q</p>
--	--

## 16. EIGENE INTERVENTIONEN

### In der 2. Hand auf gegnerische Eröffnung 1-in-Farbe

(1x)	1 ♠/♥/♣	8/18	5+ mit 54 in den M: 5er Farbe nennen und später echt oder mit neg. Kontra zeigen
	1N	15/17	→ simplified N-SYS
	2Y	10/18	NAT
	pass		
(1x)	1N		4oM & longer minor
(1m)	2 ♠/2 ♥		TRF WK / starker BIC mit anderer M + m
	2 ♣/2N		schwacher BIC M + m
	3m		55 MM
(1♥)	2 ♣		WK
(1M)	2M		Michaels (oM+m)
	2N		unusual (lower unbid suits)
	3M		Stopper ask
(1m)	X	(pass) ohne Spr. Q-bid Sprung Doppelspr.	natürlich 8+ keine 5er Länge F1 8/10 5er 11+ 5er M
			1. Stufe kann auch 3er Farbe sein; danach setzt der Kontrierende fort:
			1F 17/20 FL 5+
			1N 19/21
			2N 22/23 F BAL
			cue Rest
			Farbe Spr. ACOL 2 NF
			Hebung Guter Fit 17/20 FV
(1♣)	X	(pass) 1N	Herbert (0/6/7)
	2m		vom Kontrierenden ist NF erneutes T.O.
	2♥		17/20 5+ ♥
	2N		19/21 BAL,
	2♣		(20)21+

**In der 4. Hand nach pass des Partners**

(1Y) pass (1Z) X	TO
1N	NAT → System on
2Y/2Z .	zum Spielen
2N	BIC exclusion
(1m) pass (1N) 2♣ +	Multi-Landy
(1m) pass (1N) X	4M 5+m
Q	Michaels / andere = NAT
(1M) pass (2M) 3M	Stopperfrage
4m	leaping Michaels
(1Y) pass (pass) 1N	12/14 HCP
X+1N	15/17 HCP, balanced
X+2x	17(15)+
mQ	♥+♠
MQ	oM+m
2 Sprung	Good opening and suit
2N	18/20 HCP, BAL 2N Sys on
3F	8 playing tricks

**In der 4. Hand nach Lizit des Partners**

(1Y) X (1Z /1N)	X	Strafe
	Farbe	NAT
	2Y/2Z	zum Spielen
	3Y/3Z	Stopperfrage
(1Y) X (2/3Y)	X	responsive
(1Y) 1M (1Z /1N/2Y)	X	„snapdragon“ (semifit + 4. Farbe)
	2Y	Frage nach Qualität von 1M
	Farbe	NAT, Forcing
	3♣/3♦	Fitjump mit 4er Fit.

**In der 5. Hand nach pass**

pass (1m) pass (1M)	polnisch 4M5m
1N	
Pass (pass) pass (1m)	
2♦/2♥	(64)xx WK im TRF

**Auf 1N (Multi-Landy)**

2♣	5-4+ in Majors.
2♦	bittet um Auswahl
2♥/♠	6M
2N	5M und 4+ minor.
3♣/♠	xx55.
Kontra	6+ Farbe.
a)	(1N ≥ 14F) polnisch 4M 5m
b)	(1N ≤ 16 F) 15+ ~ BAL

## Auf 2 ♦ Multi

In 2. Hand:

X		~(41)44 (Kurz in einer M)
		→ Kontras „Strafe (p/c)“
Pass+X		BAL 13/15 T.O.
(2 ♦) X	(2M) X	P/C
	2N+	LZS/RUB
(2 ♦) X	(p) 2N+	LZS/RUB mit ♦ als Gegnerfarbe
(2 ♦) 2♥/2♠		NAT
2N		16/18 Sys on (Puppet)
3♣+		NAT, solide

In 4. Hand

(2 ♦) pass	(2♥) X	TO mit 4er ♠ oder 17+ HP
	2♠+	NAT
	2N	NAT BAL 15/18 Sys on (Puppet)
(2 ♦) p	(2M) X	
(p) 2N+		LZS

## Auf 2 ♥/♠: Weak-Two / Muiderberg, in 2. o 4. Position

2M♥ X	(pass)	TO
	2N+	LZS
Farbe		NAT
2N		16/18 BAL SYS ON
3N		zum Spielen
4♣/4♦		5m + 5♠ FG
4♥		♣+♦ Kontrolle in ♥
4♠		zum Spielen
4N		♣+♦ keine Kontrolle in ♥

## Auf 1 ♣ stark

(1♣*) X	44xx
1♦/1♠	5+
1N	m+m
2♣+	multi Landy

## Auf 1N schwach

(1N) X	15+
pass	BAL Strafe oder Verzweiflung
2♣/2♠	5er schwach
2♣+	Multi-Landy

Reizt der Gegner bis 2♦ und ist dies forzierend,  
mit schwachen Händen und 5er Farbe darf/soll RESP direct bieten.  
Passt er und bietet dann eine 5er Farbe an ist er stärker.  
Rekontriert der Gegner muss der „schwache“ laufen.  
(in 2♣ wen er keine 5er Farbe hat, XX sind dann SOS)

## 17. GEGNERS INTERVENTIONEN

### Spezielle Absprachen

*TIC (transfer in competition) siehe Extrakapitel*

<i>Sputnik und Res Double</i>	<i>bis und mit 4</i> ♦	
<i>Support Double</i>	<i>bis 2</i> ♠	
<i>Cue-bid</i>	<i>auf 2er Höhe</i>	<i>RF</i>
	<i>auf 3er Höhe</i>	<i>Frage nach Stopper</i>

*Der 1. Gegner mit 1N*

*1m (1N)*

<i>Kontra</i>	<i>penalty</i>
<i>2</i> ♣+	<i>Multi Landy</i>

*1M (1N)*

<i>Kontra</i>	<i>penalty</i>
<i>2m</i>	<i>m+oM</i>
<i>2M</i>	<i>NAT</i>
<i>2oM</i>	<i>NAT</i>

### Der 1. Gegner mit Zweifärber

*Wenn 2 Farben bekannt sind verspricht das tiefe Q-bid die niedrigere Restfarbe, das hohe Q-bid verspricht die höhere Restfarbe. Verspricht das Q-bid Fit ist es mindestens einladen. Verspricht das Q-bid eine neue Farbe ist dies FG.*

*Ein Kontra verspricht eine eher defensive Hand, OP darf mit 4er (selten guter 3er) Länge Strafkontrieren. Kontra forciert bis 3 in der eröffneten Farbe.*

*Wenn nur eine Farbe bekannt ist gilt LZS 2N<sup>+</sup>*

## *In Relaysequenz*

- **Der Gegner reizt in Relay-FG Situation:**
  - **Nach dem Relay**
    - **Nur eine Stufe**
      - *Pass diese Stufe*
      - *X Starfkontravorschlag*
      - *Reizen wie normale Antwort*
    - **Mehr als eine Stufe**
      - *pass nicht zu erzählen*
      - *Kontra Strafkontravorschlag*
      - *Reizen Extrawerte/länge*
  - **Nach der Antwort**
    - **Nur eine Stufe**
      - *pass fragt weiter*
        - *Kontra Strafkontravorschlag*
        - *Reizen wie Normale Antworten*
      - *Kontra Strafkontravorschlag*
      - *Reizen NAT*
    - **Mehr als eine Stufe**
      - *pass eher BAL Interesse am Starfkontra*
      - *Kontra Strafkontravorschlag*
      - *Reizen NAT*
- **Gegner reizt in anderen FG Situationen:**
  - *Pass forcing (nichts zu erzählen)*
  - *X/XX zum spielen Vorschlag*
  - *Reizen NAT extra (länge(n))*
  - *Q-bid Kürze*
- **Gegner reizt in nicht FG Relaysequenzen**
  - *Nur erste Stufe (siehe Oben)*
  - *Pass NF (evtl. Strafkontra)*
  - *Kontra (T.O., Extra(shape))*
  - *Reizen NAT (Extrashape)*

## 18. LUZERN-SOHL (LZS)

**Wann:**

- Partner hat auf Einerstufe eröffnet (1♣, 1♥, 1♠ und 1N)  
Gegner interveniert auf Zweierstufe (egal ob mit oder ohne Sprung )
- Gegner links hat auf Einerstufe eröffnet  
Partner hat informativ kontriert  
Gegner rechts lizitiert auf Zweierstufe (egal ob mit oder ohne Sprung )
- Partner hat mit Farbe interveniert; Gegner hat gehoben.
- Gegner links hat schwach 2♦/♥/♠ eröffnet (egal ob Unicolore oder Bicolore oder Multi ). Partner hat informativ kontriert, Gegner rechts hat gepasst.

(nach( 2♦ [multi]) X (pass) ist Karo die „Gegnerfarbe“

### REGELN

**Kontra**      **TO**

**2F**            **NAT NF**

<b>2N</b>	<u>Bedeutung</u> WK in einer unteren Farbe neue 4M mit stop; GF solide T mit stop	<u>Wiederansage</u> P/C 3M echt(wenn frei); cue 3N
-----------	--	---

<b>3♣</b>	TRF auf ♦ INV+ 4M ohne stop; GF	P/3N Puppet oder cue
-----------	------------------------------------	-------------------------

**3♦/3♥**      TRF eigene Farbe INV+

**3♦**            TRF andere M

**3♥**            evtl. Stopperfarbe siehe 3♠

**3♠**            Stopperfrage  
Wenn 3♠ eine Hebung ist ist 3♥ Stopperfrage

**Q**            mit echter Eröffnungsfarbe INV+ in Partnerfarbe  
ohne echte Eröffnungsfarbe mm  
Ausnahme  
→ nach (2♣) ist 3♣ ein TRF nach ♦  
→ nach (2♦) ist 3♦ ein TRF nach ♥ (oder oM)

**Hebung**      **Competitiv**

**Spezielle** siehe Kapitel 24



## 19. TIC

### Grundlagen:

TIC wird angewandt wenn wir oder der Gegner auf der 1er Stufe mit einer Farbe oder Kontra interveniert.

Wir haben immer 4 TRF. Der TRF in die Gegner Farbe ersetzt das allgemeine Q-bid. Nach einem (1♥/♠) Gebot von unserer Seite wird die Hebung von den 4 Transfer ausgeklammert (Dadurch hat man eine schwache [die direkte] und eine starke [die Transfer-] Hebung.

### Regeln:

- TRF in die Gegnerfarbe ist ein Q-bid verspricht im Allgemeinen nur Stärke und verneint Verteilungen die anderweitig gezeigt werden können
- Gibt es kein Q-bid (nach X) oder können starke Hände (ohne lange farben nicht anderweitig beschrieben werden kann man mit 2♣ beginnen und ein Q-bid folgen lassen. Das fragt prinzipiell nach Stopper, kann auch eine starke Hand mit der TRF Farbe sein.  
Nach eine Info-X des Gegeners kann man mit einer starken ausgeglichenen Hand auch passen und später ein Q-Bid oder Kontra gefolgt von einem Q-bid abgeben
- 2N nach 1M                      INV+ 4-c Fit
- 3Q nach 1M/m                 MR tendetiell Kürze in Q
- 3x nach 1M                     FITjump (Werte)
- 2N nach 1m                     NAT BAL stop INV

### Wir eröffnen

Wir haben immer 4 TRF. Die TR`F beginnen mit XX, X, oder 2♣ (wenn der Gegner 1♠ Zwischenreizt). 1N ist immer NAT NF. Der TRF in die Gegner Farbe ersetzt das allgemeine Q-bid. Ein TRF in eine Unterfarbe verspricht evtl. nur eine 4er Länge.

Wenn wir nach einem INFO Kontra des Gegners passen können wir eine starke Hand ohne 5er Länge und ohne Fit haben:

- Der Gegner ist nicht gesprungen oder hat sich nicht gehoben:
  - Kontra ist stark mit Strafinteresse 3+Kartne FG
  - Q-bid ist stark mit einem 3 Färber
- Der Gegner ist gesprungen oder hat sich gehoben:
  - Kontra ist T.O. meist BAL
  - Q-Bid ist stark mit einem 3-Färber

### Sie eröffnen

Wir können alle Oberfarben ökonomisch zeigen. Der TRF beginnt entsprechend so, dass Beide Oberfarben immer auf der niedrigsten möglichen Stufe reizbar sind. Der TRF endet Wenn alle nicht vom Gegner gereizten Farben (Natürlich oder in TRF) gezeigt werden konnten.

**Weiterreizung nach einem TIC:**

- **TRF auf die 1er Stufe**
  - **Ausführen ohne Sprung: 3er Länge**
  - **Ausführen mit Sprung: 4er Länge**
  - **Q-bid 4er Länge MAX**
  - **Sprung in neue Farbe MAX Fit (SPL)**
  - **1N BAL, Stopper kein 3er Fit**
  - **Neue Farbe NAT NF kein 3er Fit**
- **TRF auf die 2er Stufe**
  - **Ausführen ohne Sprung: würde NF gebot passen**
  - **Ausführen im Sprung: Fit ohne Extras (semipreemtive)**
  - **Q-bid: Fit MAX**
  - **Sprung in neue Farbe: MAX Fit SPL**
  - **2N NAT NF INV**

**Hat der Gegner kontriert, ist der TRF gefolgt von einer neuen Farbe auf der 3er Stufe Partieforzierend**

## 20. COMPETITION AUF 3ER HÖHE

1 ♠ (X) 2 ♠ (3 ♥)  
X

GT in ♠

1 ♠ (pass) 2 ♠ (3 ♣/♦)  
3 ♥  
X

GT in ♠  
Penalty

1 ♠ (pass) 2 ♠ (3 ♥)  
X

GT in ♠

1x (2y) 2x (3z)  
X

If we have space Penalty, otherwise INV

1 ♠ (X) 2 ♠ (3 ♥)  
X

GT in ♠

1 ♠ (pass) 2 ♠ (3 ♣/♦)  
3 ♥  
X

GT in ♠  
Penalty

1 ♠ (pass) 2 ♠ (3 ♥)  
X

G/T in ♠

1x (2y) 2x (3z)  
X

If we have space Penalty, otherwise INV

## 21. SPECIAL CASES

### Auf cue-bid oder Transfer mit Kontra

**Auf cue-bid:**

**Rekontra (beide) 1. Runden-Kontrolle**

**Lizit (beide) 2. Runden-Kontrolle**

**Pass Verneint Kontrolle**

**Auf Transfer:**

**Rekontra Strafe**

**Transfer erfüllt Will selbst spielen**

**Pass Partner soll spielen. Danach Partners RKTR: Wiederholter Transfer**

**Auf Stayman:**

**Pass kein Stopper**

**Rest Sys on mit Stopper**

**XX Vorschlag 4gute oder 5er**

**DOPI**

<p>4N (5♦) Pass                  X                  5♥                  5♠</p>	<p>1<sup>st</sup> step 1-4                  2<sup>nd</sup> step 0/3                  3<sup>rd</sup> step 2/5 w/o Q                  4<sup>th</sup> step 2/5 w/Q</p>
--	---

**ROPI**

<p>4N (X) pass                  XX                  5♣                  5♦</p>	<p>1<sup>st</sup> step 1/4                  2<sup>nd</sup> step 0/3                  3<sup>rd</sup> step 2/5 w/o Q                  4<sup>th</sup> step 2/5 w Q</p>
--	---

**DEPO**

<p>4N (5♠+) X                  Pass</p>	<p>even                  odd</p>
---	--------------------------------------

## 22. LEAD & SIGNALS

### Lead & signaling in suit contract

**Signalling** *small enc. and normal count (high even)*

**Lead:** *attitude or 4<sup>th</sup> best*

*(3th/5th in shown 4<sup>+</sup>-c suit's own and Pd), journalist*

**Without fit:**

*HxxX(xxx)*

*HxX*

*xXx*

*Xx*

*X*

**With fit gezeigt**

*HxxxX*

*HxXx*

*xXxx*

*Xxx*

*HxX*

*(Xx)*

**Immer: Jack denies higher honor**

*H109xx die 9*

*HB10xx die 10*

*H98xx die 4.*

*Vijne when following trumps (high-low = 1 suit even, low high = 1 suit odd).*

*Against a suit contract, when we have AKx (+) and a side singleton, we lead the King, against a suit contract at the 5 level or higher, or when opener has opened with preemptive (at the 3 level or higher), we lead the King from AKx(+) asking for the count.*

*Unsolicited DBL by a preempter suggest interest in ruffing.*

*Against slams we lead count (3<sup>rd</sup>/5<sup>th</sup>) and we give count (high = even).*

*Splinter double : DBL of ♠ or of any NV SPL shows length and proposes a defense.*

*xx xxx xxxx xxxxx AK AKx KQx QJx J10x 109x KJ10x K109x Q109x Q2 Q72 Q972*  
*Q9752 Q97532*

***Lead & signaling in N contract***

***Small enc. and normal count (high even)***

***Lead 4th or ATT in N contract (3th/5th in shown suit), journalist.***

***DBL of 1N-3N asks for the lead in the shorter major or when we have each bid a different suit, asks partner to lead his own suit.***

***Against slams we lead count and we give count.***

***xx xxx xxxx xxxxx AKJxx AKJ10x AQJx AJ109x A1098x KQJx KQ10x KQ109 KJ10x K109x***

***QJ10x QJ9x Q109x J109x 1098x Q972 Q9752***

***subsequent leads***

***3rd/5th or ATT depending on which is of more use for Pd.***



## 23. Anhang

### Beispiele LZS

1 ♣ (2 ♣) X  
 2 ♠ ♥ ♠  
 2N  
 3 ♣  
 3 ♠  
 3 ♥  
 3 ♠

T.O.  
 NAT NF  
 4M(s) mit stop  
 ♠ / 4M(s) ohne stop  
 ♥  
 ♠  
 ? stop

1 ♣ (2 ♠) X  
 2 ♥ ♠  
 2N  
 3 ♣  
 3 ♠  
 3 ♥  
 3 ♠

T.O.  
 NAT NF  
 ♣ / 4M(s) mit stop  
 4M(s) ohne stop  
 ♥  
 ♠  
 ? stop

1 ♣ (2 ♥) X  
 2 ♠  
 2N  
 3 ♣  
 3 ♠  
 3 ♥  
 3 ♠

T.O.  
 ♣ / ♠ wk / 4 ♠ mit stop  
 ♠ / 4 ♠ ohne stop  
 ♠  
 Q hier m+m  
 ? stop

1 ♣ (2 ♠) X  
 2N  
 3 ♣  
 3 ♠  
 3 ♥  
 3 ♠

T.O.  
 ♣ / ♠ ♥ wk / 4 ♥ mit Stop  
 ♠ / 4 ♥ ohne stop  
 ♥  
 Ersatz-Q hier mm  
 ? stop

1 ♥ (2 ♣) X  
 2 ♠ ♥ ♠  
 2N  
 3 ♣  
 3 ♠  
 3 ♥  
 3 ♠

T.O.  
 NAT NF  
 Ersatz-Q hier INV+ ♥ / 4 ♠ mit stop  
 ♠ / 4 ♠ ohne stop  
 ♠  
 ♥  
 ? stop

1 ♥ (2 ♠) X  
 2 ♥ ♠  
 2N  
 3 ♣  
 3 ♠  
 3 ♥  
 3 ♠

T.O.  
 NAT NF  
 ♣ / 4 ♠ mit stop  
 Ersatz-Q hier INV+ ♥ / 4 ♠ ohne stop  
 3 ♠ vom OP 4 ♠  
 ♠  
 ♥  
 ? stop

1 ♥	(2 ♠)	X 2N 3♣ 3♦ 3♥ 3♠	T.O. ♣ / ♦ wk ♦ INV+ ♥ INV+ ♥ ? stop
1 ♠	(2 ♣)	X 2♦♥♠ 2N 3♣ 3♦ 3♥ 3♠	T.O. NAT NF Ersatz-Q hier INV+ ♠ / 4♥ mit stop ♦ / 4♥ ohne stop ♥ ♠ MR ♠
1 ♠	(2 ♦)	X 2♥♠ 2N 3♣  3♦ 3♥ 3♠	T.O. NAT NF ♣ / ♥ wk / 4♥ mit stop Ersatz-Q hier INV+ ♠ / 4♥ ohne stop → 3♠ vom RESP 4♥ F ♥ ? stop ♠
1 ♠	(2 ♥)	X 2♠ 2N 3♣ 3♦ 3♥ 3♠	T.O. NAT NF ♣ / ♦ wk ♦ INV+ ? stop Q hier INV+ ♠ ♠
1N	(2 ♣)	X 2♦+	T.O. (Stayman) NT Sys simplified
1N	(2 ♦)	X 2♥♠ 2N 3♣ 3♦ 3♥ 3♠	T.O. NAT NF ♣ / 4M(s) mit stop Ersatz-Q hier 4M(s) ohne stop ♥ ♠ ? stop
1N	(2 ♥)	X 2♠ 2N 3♣ 3♦ 3♥ 3♠	T.O. NAT NF ♣ / ♦ wk / 4♠ mit stop ♦ / 4♠ ohne stop ♠ Q hier mm ? stop



1N (2♠) X  
 2N  
 3♣  
 3♦  
 3♥  
 3♠

T.O.  
 ♣ / ♦ ♥ wk / 4♥ mit stop  
 → Q = Stayman Hand / 3♥ = wk ♥  
 ♦ / 4♥ ohne stop  
 ♥  
 Ersatz-Q hier mm  
 ? stop

(2♦) X (pass) 2♥♠  
 [Multi/w2♦] 2N  
 3♣  
 3♦  
 3♥  
 3♠

NAT NF  
 ♣ / 4M(s) mit stop  
 4M(s) ohne stop  
 ♥  
 ♠  
 ? stop

(2♥) X (pass) 2♠  
 2N  
 3♣  
 3♦  
 3♥  
 3♠

♠ NF  
 ♣ / ♦ wk / 4♠ mit stop  
 ♦ / 4♠ no stop  
 ♠  
 Q hier mm  
 ? stop

(2♠) X (pass) 2N  
 3♣  
 3♦  
 3♥  
 3♠

♣ / ♦ ♥ wk / 4♥ mit stop  
 → 3♠ 4♥ +stop  
 ♦ / 4♥ no stop  
 ♥  
 Ersatz-Q hier mm  
 ? stop

Beispiele TIC

Eröffnung	Reizung		
1 ♣	(X)	pass	evtl. Stark ohne lange Farbe → Kontra 3+Karten / Q-bid ~Kürze
		XX	♦
		1 ♦	♥
		1 ♥	♠
		1 ♠	♣
		1N	NAT
		2 ♣ +	NAT wk
	(1 ♦)	X	♥
		1 ♥	♠
		1 ♠	♣
		1N	NAT
		2 ♣ +	NAT wk
		2 ♦	Q-Bid, stark ohne lange Farbe
	(1 ♥)	X	♠
		1 ♠	♣
		1N	NAT
		2 ♣	♦
		2 ♦ +	NAT wk
		2 ♥	Q-Bid, stark ohne lange Farbe
	(1 ♠)	X	T.O. (normalerweise 4 ♥)
		2 ♣	♦
		2 ♦	♥
		2 ♥	♣
		2 ♠	Q-Bid, stark ohne lange Farbe

# Luzerner System

1 ♥	(X)	XX 1N 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2N 3 ♣ ♦	♠ NAT ♦ ♥ ♥ ♣ INV 4er Fit Fit-jump/MR	
	(1 ♠)	X 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2N 3 ♣ ♦	T.O. ♦ ♥ ♥ ♣ INV 4er Fit Fit-jump/MR	
1 ♠	(X)	XX 1N 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2N 3 ♣ ♦ ♥	♣ NAT ♦ ♥ ♠ ♠ INV 4er Fit Fit-jump	
<b>Eröffnung</b> (1 ♣)	<b>Reizung</b> X	(XX)	1 ♦ 1 ♥ 1 ♠ 1N 2 ♣ 2 ♦ +	♥ ♠ ♣ Nat BAL ♦ NAT 8/10 5er
		(1 ♦)	X 1 ♥ 1 ♠ 1N 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ +	♥ ♠ ♣ Nat BAL ♦ Q-Bid (♥+ ♠ INV+) NAT 8/10 5er
		(1 ♥)	X 1 ♠ 1N 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠+	♠ ♣ NAT BAL ♦ ♥ Q-Bid (♥+ ♠ INV+) NAT 8/10 5er
		(1 ♠)	X 1N 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠	T.O. NAT BAL ♦ ♥ ♣ Q-Bid (♣ + ♦)

(1 ♣)	1 ♦ (pass)	1 ♥ 1 ♠ 1N 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ ♠ 2N	♥ F1 ♠ F1 NAT ♦ ♦ COMP WJ 5/8 NAT NF
	1 ♥ (pass)	1 ♠ 1N 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2N	♠ F1 NAT ♦ ♥ ♥ WJ 5/8 INV 4er Fit
	1 ♠ (pass)	1N 2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2N 3 ♣	NAT ♦ ♥ ♠ ♠ INV 4er Fit ♠ MR
(1 ♦)	1 ♥ (pass)	2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2N	♦ Q-Bid (hier ♣ F1) ♥ ♥ WJ 5/8 INV 4er Fit
	1 ♠ (pass)	2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2N 3 ♣ 3 ♦	Q-Bid (hier auch ♣ F1) ♥ ♠ ♠ INV 4er Fit ♣ NF ♠ MR
(1 ♥)	1 ♠ (pass)	2 ♣ 2 ♦ 2 ♥ 2 ♠ 2N 3 ♣	♦ Q-Bid (hier auch ♣ F1) ♠ ♠ INV 4er Fit ♣ NF

(1 ♣)	1 ♦ (X)	XX	♥		
		1 ♥	♠		
		1 ♠	♣ (Q-Bid)		
		1N	NAT		
		2 ♣	♦		
		2 ♦	♦		
		2 ♥ ♠	wk		
		2N	NAT NF		
		3 ♣	♦ MR		
	1 ♥ (X)	XX	♠		
		1 ♠	♣ (Q-Bid)		
		1N	NAT		
		2 ♣	♦		
		2 ♦	♥		
		2 ♥	♥		
		2 ♠	wk		
		2N	INV 4er Fit		
		3 ♣	♥ MR		
	1 ♠ (X)	XX	♣ (Q-Bid)		
		1N	NAT		
		2 ♣	♦		
		2 ♦	♥		
		2 ♥	♠		
		2 ♠	♠		
		2N	INV 4er Fit		
		3 ♣	♠ MR		
		(1 ♦)	1 ♥ (X)	XX	♠
1N	NAT				
2 ♣	♦ (Q-Bid)				
2 ♦	♥				
2 ♥	♥				
2 ♠	wk				
2N	INV 4er Fit				
3 ♦	♥ MR				
	1 ♠ (X)			XX	♣
		1N	NAT		
		2 ♣	♦ (Q-Bid)		
		2 ♦	♥		
		2 ♥	♠		
		2 ♠	♠		
		2N	INV 4er Fit		
		3 ♦	♠ MR		
		(1 ♥)	1 ♠ (X)	XX	♣
1N	NAT				
2 ♣	♦				
2 ♦	Q-Bid				
2 ♥	♠				
2 ♠	♠				
2N	INV 4er Fit				
3 ♥	♠ MR				

## Beispiele Schlemm

*x.x.x bedeutet Relaissequenz*

### 1. Rechtzeitiges Stoppen

<p>♠ AJ8xx ♥ AKQx ♦ KJ5 ♣ 3</p> <p>1♦ 3♦ 54xx 17/18 4♣ 2A + 2K(0) 4♠ 2C (red)</p> <p>1N 4♠</p>	<p>Q6xx 8x AQ8x KQ8</p> <p>1♠ 3♠ A? 4♦ ? pass</p> <p>1♣ 2♣.2♥.2N.3♠ 4243 pass keine 2KC</p>
--	---

### 2. Hole Ask

<p>♠ AJ7xx ♥ K7x ♦ Q9x ♣ A5</p> <p>1♠ 2N.3♦ 5(332) 4♦ 5332 2A 5♦ ♠A ♥K no ♦6♥</p> <p>2♣ 3♠ R 4♠ hole ? 6♥</p>	<p>K5 AQ8xxx 2 KQ8x</p> <p>2♣ 3♥ R 4♠ hole ?</p> <p>1♥ 2♠.3♣.3♥ x6x4 4♣ 2614 1A 5♠ no hole</p>
---	--

### 3. SAB + CAB

<p>♠ Qx ♥ AKQ10x ♦ A ♣ AKQ82</p> <p>1♦ 1♠ 2♥ SAB 3♠ CAB 4♥</p>	<p>J108x J32 Q7xxx 4</p> <p>1♥ 2♣ 2N 3cds 4♣ no control</p>
--	---

### 4. Qualitätsfrage

<p>♠ A9x ♥ KQ9xx ♦ K6xx ♣ 2</p> <p>1♥ 2♦.3♦ 3N 1As 5♠ no</p> <p>2♥ 5♦ ?</p>	<p>8x 4 AJ9xxx AKQ4</p> <p>2♣ 3♠ A? 4♠ Hole? 6♦</p> <p>2♦ 2♠.3♥ xx64 6♦ 2KC</p>
---	---

### 5. Grossschlemm mit CHIC

<p>♠ AK9xxx ♥ 9x ♦ AQ10xx ♣ -</p> <p>1♦ 1N 3♦ SAB 4♥ CAB 4N ? 7♠</p>	<p>Q8xx AK3 Kx Q8xx</p> <p>1♠ 2♣.2♥.2N 3N Hx 4♠ 5♠ AK</p>
--	---

### 6. Grossschlemm mit Q ask

<p>♠ Ax ♥ Ax ♦ AK10xx ♣ Kxxx</p> <p>1♦ 1N 3♠ 4♥ K ? 5♣ 5N ♣Q ? 7♣</p> <p>2♣</p> <p style="text-align: right;">Fortsetzung wie oben</p>	<p>Kxxxx x Qxx AQJx</p> <p>1♠ 2♥.3♣.3♥ 3N 4N 1M 5♥ ♠K+2Q 6♦ ♣+♦Q</p> <p>1♠ 2♦.3♣.3♥</p>
--	---

## 7. Stop nach 1N – Eröffnung spielen

<p>♠ AKQ4 ♥ QJ105 ♦ Q2 ♣ J108</p> <p>1N 2♠ 4♥ no Interest</p>  <p>1♠ 2♣.3♦.3N 4423 4♦ 5♣ no ♣ cont.</p>	<p>2 AK8xx AK9xx Q4</p> <p>2♦ 3♠ SPL [evtl. 5♦ ]</p>  <p>1♦ 1N 4♣ 4N hole ask 5♥</p>
---	--

## 9. CBW

<p>♠ K85 ♥ K76 ♦ AQJx ♣ A84</p> <p>1N 2♦ 3♦ no 4M 3N 33(43) 5♣ pos; 2KC</p>	<p>2 AJ54 K3 KQJ9xx</p> <p>2♣ 3♣ 3♥ 4♣ CBW 6♣</p>
---	---

## 8. den richtigen Schlemm

<p>♠ K9x ♥ 7xx ♦ AQ10x ♣ KQ10</p> <p>1♣ 2♦.2♠.3♥ 3343 3N 5♥</p>  <p>1♠ 5♣ 6N</p>	<p>8x AKQ3 K4 AJ987</p> <p>1N 3♠ 4♠ hole ask 6♣</p>  <p>1♦ 2♣.2♠.3♣.3♠ 5♠ 2KC; ♠ hole</p>
--	---

## 10. Die perfekten Karten

<p>♠ KQ104 ♥ Axx ♦ AQxxxx ♣ -</p> <p>1♦ 3♦ SAB 4♥ CAB 6♦</p>	<p>J Kxx KJxx 98xxx</p> <p>2♦ 4♦ Hxx(+) 4N Kx(+)</p> <p>Gegner verlässt wütend den Tisch</p>
--	--