

## Eröffnungen

- 1♣: 2+; beinhaltet auch alle 11-14 und 18-19 balanced Hände ohne 5er ♦  
1♦: ab 11, 4+ , 4er Karo balanced all gusto  
Wer 6 Karo verpasst, zahlt!  
1♥/1♠: ab 11, 5+  
1NT: 15-17 (semi-)balanced  
2♣: a) SF in ♥/♠ b) 22+ balanced c) bel. GF  
2♦: a) Weak Two in ♥ oder ♠ b) bel. 4441 ab 20  
2♥: 5-10 beide Oberfaben 5-4  
2♠: 5-10, 5er ♠ + 5er UF  
2NT: 20-21 (semi-)balanced  
3m: Sperre, gute Farbqualität  
3M: Sperre, Farbe kann auch schlechter sein  
3NT: Sperreroöffnung mit 8er UF  
4♣/♦: South african Texas = 8 Stiche in korrespondierender Oberfarbe

### Generelle Absprachen:

- Kürzen werden generell im Transfer gezeigt, wenn der Gegner nicht gereizt hat. Dieses gilt nicht nach 1 SA-Eröffnung mit 4441 oder (31)(45) Händen, damit nicht die Hand spielt, deren Verteilung bekannt ist.
- Wird nach der Kürze gefragt up the line (wobei der erste Step keine Kürze zeigen könnte, falls dies möglich ist.) = das ist numerisch ;-)
- RKCB 14/30; danach spiral scan
- 4♠ ist Kickback für ♥; 4NT bei ♥ Fit ist ♠ Exclusion
- 4m ist Assfrage
- Nach Exclusion, wenn der nächste Step Trumpf ist: 30/41
- Nach Splinter Scan: Bieten der annoncierten Farbe ist Last train
- In kompetitiven Situationen sind Sprünge in eine neue Farbe Fitjumps, Sprünge in Gegnerfarbe Splinter – es sei denn es gibt andere direkte Verabredungen
- Nach Kontra gilt die fehlende Oberfarbe als Gegnerfarbe = Splinter
- Nach 1M – (X) und (1x) – 1M – (X) ist von 1NT bis zu einem Step unter unserer Farbe alles Transfer
- Rubens Transfers in kompetitiven Situationen
- Rumpelsohl nach gegnerischem Weak Two und Multi und anderen 2er Starts
- Good Bad vom Eröffner, bad direkt , nur treff direkt ist good

# Eröffnung 1 Treff

## Die 1♣ Eröffnung

Allgemeines zur 1♣ Eröffnung:

- Wird mit allen 11-14 und 18-19 balanced Händen ohne 5er/4er ♦ und allen Händen mit ♣ eröffnet
- 4er und 5er Karo können enthalten sein, wenn sie nicht nennenswert erscheinen
- Wenn 6 Karo so verpasst werden, gibt es eine Runde ;-)
- Transfer Antworten auf 1♣
- Nach Zwischenreizung inverted minors, nach Kontra ist 3♣ ist aber sperrend
- Nach Kontra viele Transfers
- Two-Way-Checkback in verschiedenen Situationen
- Nach Reverse: Lebensohl mit schwachen Händen; OF wiederholen ist schwach; rest: GF – siehe Note
- Die Sequenz 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♥ ist nicht forcierend, mit mindestens einladenden Händen muß man über 2 Karo gehen.

Antworten auf 1♣:

1♦:	4+ ♥
1♥:	4+ ♠
1♠:	a) 6-9 balanced b) 5+ ♦ (in beliebiger Stärke) c. SA ab 16 FP
1NT:	10-11, beide M möglichst gestoppt
2♣:	10+ Hebung
2♦:	6er Karo 5-8
2♥:	6er Coeur 5-8
2♠:	6er Pik 5-8
2NT:	11-12 balanced
3♣:	Hebung 5-9, unbal.
3x:	void splinter
3NT:	zum Spielen 13-15
4♣:	Sperre

Nach 1♣ - 1♦

1♥:	3er ♥; danach TWCB (3♥ vom Antworter ist Barrage, Einladung über TWCB)
1♠:	4er ♠, kein 3er ♥; danach TWCB
1NT:	11-14 balanced, kein 3er ♥; danach TWCB
2♦:	Multi meaning Reverse <b>siehe Note</b>
2♥:	11-15, 4er ♥
2♠:	GF 4er ♠ mit 5er Treff
2NT:	18-19, kein 4er ♥; danach: Transfers (3♥= 4-4 in OF, 3♦ und dann 3♠ = 5♥-4♠)
3♣:	16-18, 6er ♣ kein 3er ♥ 3 Karo zeigt ich will 3 Coeur spielen 3 Coeur zeigt Karo Stopper, keine Aussage über Pik Stopper 3 Pik fragt 3 Pik 6er OF 3 SA Pik Stopper, aber kein Karo Stopper
3♦:	einladend mit 4er ♥ und ♦ Single/Chicane achtung natürliches Splinter
3♥:	einladend mit 4er ♥
3NT:	zum Spielen mit stichreicher Hand <b>alternativ 4333 mit 18-19 ???</b>

3♠/4♦: Splinter mit Single verdreht ! Chicane über 2 Karo  
4♣: stehende Treffs mit 4er Fit  
4♥: Hebung mit Verteilung und wenig Punkten

Nach 1♣ - 1♥

1♠: 3er ♠; danach TWCB  
1NT: 11-14 balanced, kein 3er ♠; danach TWCB  
2♦: Multi meaning Reverse siehe NOTE  
2♥: Reverse  
2♠: 11-15, 4er ♠  
2NT: 18-19, kein 4er ♠; danach Transfers  
3♣: 16-18, kein 3er ♠  
3 Karo zeigt ich will 3 Pik spielen  
3 Coeur zeigt Karo Stopper, keine Aussage über Coeur Stopper  
3 Pik fragt  
3 Pik 6er OF  
3 SA Coeur Stopper, aber kein Karo Stopper

3♦/3♥: einladend mit 4er ♠ und ♦/♥Single/Chicane verdreht  
3♠: einladend mit 4er ♠ ohne Kürze  
3NT: zum Spielen mit stichreicher Hand [alternativ 4333 mit 18-19 ???](#)  
4♦/4♥: Splinter mit Single verdreht  
4♣: stehende Treffs mit 4er Fit  
4♠: Hebung mit Verteilung und wenig Punkten

Nach 1♣ - 1♠

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

Nach 1♣ - 2♣

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

**Nach 1♣ - 2 Karo, 2 Coeur, 2♠**

2NT: Ogust; Antworten: min/min; min/max; max/min; max/max

3♣: zum Spielen  
Neue Farbe forcing

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

**Entweder echtes Revers**

**Oder partieforcierende Treff Hand**

**Oder partieforcierende Hebung mit Chicane**

**Oder partieforcierende Hebung ohne Kürze**

**Oder Single Topfigur**

**(Anmerkung nochmal: Die Single werden als direkte Hebung verdreht bzw. up the line gezeigt)**

**1 Treff – 1 Karo/Coeur**

**2 Karo**

**2 Coeur any gameforce (8+)**

**2 Pik negativ Karo besser als Treff**

**2 SA 6-7 OF gestoppt**

**3 Treff negativ Treff besser als Karo**

**1 Treff – 1 Karo/Coeur**

**2 Karo - 2 Coeur**

**2 Pik gf Hebung Oberfarbe (nicht mit Single)**

**2 SA maximum reverse ohne 3er Anschluß**

**3 Treff gameforcing Treff**

**3 Karo minimum Reverse mit Shape**

**3 in gezeigter OF 3er Anschluß**

**3 in anderer OF kein Stopper für SA, revers ohne Anschluß**

**3 SA 46 mit chicane nächster Step fragt**

**4 Treff Karo Chicane (4405)**

**4 Karo OF Chicane ((04)(45))**

**4 Coeur (15)16**

## **Kompetitive Reizung:**

**Nach 1♣ - (X)**

**XX: 10+; danach X=Strafe**

**1♦: 4-5 ♥**

**1♥: 4-5 ♠**

**1♠: 5+ ♦**

**1NT: 7-10**

**2♣: 7-10, normale Hebung**

**2♦: 6+ ♥ bel. Stärke; danach 2NT Ogust**

**2♥: 6+ ♠ bel. Stärke; danach 2NT Ogust**

**2♠: mind. einladend mit 5+ ♣**

**2NT: 11-12 balanced**

**3x: sperrend**

## Farbgegenreizung des Gegners

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

### Nach 1♣ - (1♦)

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

### Nach 1♣ - (1♥)

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

### Nach 1♣ - (1♠)

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

### Nach 1♣ - (1NT)

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

### Nach 1♣ - (2♣) beide Oberfarben

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

### Nach 1♣ - (2♣) natürlich

X: takeout  
2F: nat. NF  
2NT: Transfer auf ♦  
3♣: fragt nach Stopper  
3♦: 5+ ♥  
3♥: 5+ ♠  
3♠: Transfer auf 3NT  
3NT: zum Spielen

### Nach 1♣ - (2♦)

X: takeout  
2M: nat. NF  
2NT: Transfer auf ♣  
3♣: Transfer auf ♦, fragt nach Stopper; darauf ist 3♦ Halbstopper  
3♦: 5+ ♥  
3♥: 5+ ♠  
3♠: Transfer auf 3NT ohne Stopper  
3NT: zum Spielen

### Nach 1♣ - (2♥)

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

### Nach 1♣ - (2♠)

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

### Nach 1♣ - (2NT) ♥ + ♦

3♣: kompetitiv



enden

1. nachdem einer der Partner direkt nach der Hebung die Trumpffarbe reizt

a.: 1 UF - 2 UF - 3 UF

b.: 1 UF - 2 UF

2 SA - 3 UF

2. 1 UF - 2 UF

2 SA - pass

**Gebote des Eröffners nach inverted Minors**

2 in Farbe Stopper

3 Treff (nach 1 Karo) SA mit 18 FP

2 Karo nach 1 Treff SA mit 18 FP

3 in UF minimum unbalanced

3 Sprung in Farbe Splinter, mind. 14 gute FP

4 in UF RKCB

4 Coeur, Pik 5 - 6 Verteilung !!!!

2 SA minimum SA (12-13 FP)

3 SA maximum SA entweder gute 14 balanced oder so um die 16 FP

semibalanced

**Antworters Gebote nach 2 in neuer Farbe**

3 in Unterfarbe minimum , unbalanced

2 NT minimum balanced Restfarben sind gestoppt

3 NT neue Farbe	balanced andere Farben gestoppt Werte
--------------------	---

Sprung in neuer F. Sprung in UF	Splinter und selber eine Eröffnung RKCB
<b>Antworters Gebote nach 2 SA vom Eröffner</b>	
3 in Unterfarbe	minimum, nonforcing

3 SA to play

4 SA quantitative

3 in Oberfarbe Splinter !!! und eine gute Eröffnung

3 in anderer UF single in UF !!! und eine gute Eröffnung

4 in UF RKCB



## Oberfarb Eröffnung

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

### 2.3.1 ERSTE ANTWORTEN 1♥ - ?

1♠:	4+ ♠, forcing
1SA:	0-3 ♠, 6-12, forcing
2♣:	2+ ♣, Partieforcing bis auf Farbwiederholung
2♦:	5+ ♦, Partieforcing bis auf Farbwiederholung
2♥:	3+ ♥, 8-10
2♠:	4+ ♥, 10+
2SA:	♣-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP
3♣:	♦-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP
3♦:	♥-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP
3♥:	zum Spielen = Barrage
3♠4♠♦:	Transfer-Splinter, 11-15 HCP
3SA:	bessere 4 Coeur Hebung mit 5er

Anmerkung nach 1 Coeur – 1 Pik,  
verspricht 2 Treff oder 2 Karo vom Eröffner nur 3er Länge und kann 16-17 balanced sein.  
Der Sprung nach 2 SA ist entweder gf mit Coeur oder 18-19 balanced. Der Antworter beschreibt seine Hand.

### 2.4.1 ERSTE ANTWORTEN 1♠ - ?

1SA:	forcing
2♣:	2+ ♣, Partieforcing
2♦:	5 + ♦ Partieforcing
2♥:	5+ ♥, selbstforcierend wie Forum D
2♠:	3+ ♠, 8-10
2SA:	4+ ♠, 10+
3♣:	♦-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP
3♦:	♥-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP
3♥:	♠-Minisplinter, entweder 6-10 oder ab 16 HCP
3♠:	zum Spielen
3SA:	bessere 4 Pik-Hebung mit 5er
4♣♦♥:	Transfer-Splinter, 11-15 HCP

**Frage 4333 mit 4er Fit über 1 SA ?**

## 1 Pik 1 SA forcing

2 Treff kann Double sein (16-17 SA möglich)

2 Karo, Coeur mindestens 4er Länge

## 1 Pik – 1 SA

2 Treff .....

2 Karo multiway

Entweder 5er Coeur

Oder gute Treff Hebung

Oder gute Karos

Oder Double Pik 8-10

2 Coeur 6er Coeur

2 Pik schwach 5-7

3 Treff 6er Treff schwach

3 Karo schwach

## Trial Bids nach OF-Hebungen Gilt auch nach UF Eröffnung

### a. 2SA: allgemeines Versuchsgebot (auch bei ♥)

Beispiel:

1 Coeur 2 Coeur

2 SA 3 Treff, Karo Max mit Werten

3 Coeur Minimum

3 Pik, 4 Treff, 4Karo: Splinter direkt (da vorher Fragegebot)

3 SA Max balanced

4 Coeur Max mit guten Trümpfen oder nicht für 3 SA geeignet

b. Farbe: long suit trial bid, Hilfsfarbe ;-)

Anmerkung nach Drury ist eine neue Farbe auch ein Hilfsfarben Gebot

Pass – 1 OF

2 Treff – 2 SA ist auch allgemeines Versuchsgebot

## Mindestens einladende Hebung

1♥ - 2♠ - ?	1♠ - 2SA - ?
2SA: 11-13, beliebig	3♣: 11-13, beliebig
3♣: ab 17	3♦: ab 17
nach Schema	nach Schema
3♦: 14-16, 5-5 oder Chicane	3♥: 14-16, 5-5 oder Chicane
3♥: Relay	3♠: Relay
3♠: bel. Chicane	3SA: bel. Chicane
3SA: Relay	4♣: Relay
4♣: ♣-Ch	4♦: ♣-Ch
4♦: ♦-Ch	4♥: ♦-Ch
4♥: ♠-Ch	4♠: ♥-Ch
3SA: 5er ♣	4♣: 5er ♣
4♣: 5er ♦	4♦: 5er ♦
4♦: 5er ♥	4♥: 5er ♥
3♥: 14-16, beliebiges Single	3♠: 14-16, beliebiges Single
3♠: Relay	3SA: Relay
3SA: ♣-Single	4♣: ♣-Single
4♣: ♦-Single	4♦: ♦-Single
4♦: ♠-Single	4♥: ♥-Single
3♠: 14-16, 6322 oder 7222	3SA 14-16, 5332, 6322 bel.
3SA: Relay	4♣: Relay
4♣: 6322	4♦: 5332
4♦: 7222	4♥: 6322
3SA: 14-16, 5332 beliebig	4♣/♦: 14-16, 5224/
4♣/♦: 14-16, 2524/2542	4♥: 14-16, 5422
4♥: 14-16, 4522	4♠: 14-16, 7222

## Kontra-Intervention nach 1C – 2P

gilt auch immer, wenn ein künstliches ♠-Gebot (wie auch Stopperfrage oder 4♠ rkcb) kontriert wird

pass	Erstrundenkontrolle, worauf XX weiterfragt
XX	keine Kontrolle
Reizen	Zweitundenkontrolle

## REIZUNG NACH GEGNERISCHER INTERVENTION

1♥/♠ (Kontra) - XX	Gegner werden strafkontriert
- 1SA bis 2♥/♠	Transfers: auf ♥/♠ mit 8-10 und fit
- 2♥/♠	to play, bis 7
- 2♠/SA bis 3♥/♠	Fitjumps da competitive
- 3SA	4♥/♠-Gebot mit genug Punkten
	Erzeugt forcing pass Situation
	Fitjump
	Sperre, to play
4♥/♠	

1OF (Reizung des Gegners)

2SA gf+ mit 4er+fit, forcing pass situation  
Farbüberruf, exakt invit mit fit kein FP  
Splinter in Gegners Farbe, alles andere Fitjumps.  
Fitjumps in 4X erzeugt forcing pass Sequenz

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

### ERSTE ANTWORTEN 1SA - ?

- 2♣: (nonforcing) Stayman oder Beginn der Verteilungsfrage
- 2♦: 5+ ♥
- 2♥: 5+ ♠
- 2♠: 1) einladend, ausgeglichene Verteilung  
2) zum Spielen in 3♣♦  
3) (13)(54), gf → Später Single reizen, damit die richtige Seite die andere Oberfarbe spielt
- 2SA: ♣+♦, schwach oder stark, Antworter zeigt Kürze
- 3♣: 6er+ ♣, einladend
- 3♦: 6er+ ♦, einladend
- 3♥: 4333, Partieforcing
- 3♠: 3433, Partieforcing
- 4♣: 6+ ♥, kein Schlemminteresse oder Schlemm
- 4♦: 6+ ♠, kein Schlemminteresse oder Schlemm
- 4♥: to play
- 4♠: to play
- 4SA: quantitativ

### 1SA - 2♣ - ? Weiterreizung nach Stayman

- 2♦: kein 4er ♥♠
  - 2♥: beide Oberfarben, zum Spielen in 2♥♠
  - 2♠: Verteilungsfrage –
  - 2SA: nat, einladend
  - 3♣: 5er+ ♣ Pf
  - 3♦: 5er+ ♦ Pf
- 3♥: 4144
- 3♠: 1444

- 2♥: 4er ♥
  - 2♠: Verteilungsfrage
  - 2SA: 4er ♠, einladend
  - 3♣: 5er+ ♣ Pf,
  - 3♦: 5er+ ♦ Pf
  - 3♥: 4er ♥, einladend
  - 3♠: sCHLEMMEINLADEND mit Fit
  - 3SA: zum Spielen (in 3SA oder 4♠)

- 2♠: 4er ♠, kein 4er ♥
  - 2SA: 4er ♥, einladend
  - 3♣: Verteilungsfrage [im Moment nat](#)
  - 3♦: 5er+ ♦ Pf
  - 3♥: Schlemmeinladend mit Pik Fit
  - 3♠: 4er ♠, einladend
  - 3SA: 4er ♥, zum Spielen

## 1SA - 2♣ - Antwort – Verteilungsfrage - ?

1SA - 2♣ - 2♦

2♠ ist Verteilungsrelay, der Eröffner zeigt Verteilung wie folgt:

- 2 SA 5er Treff, Verteilung numerisch
- 3♣ 5er Karo, Verteilung numerisch
- 3♦ 4-4 UF, danach Kürze von oben nach unten
  - 3♥ Relay
  - 3♠ 2344
  - 3NT 3244
- 3♥ 2-2-4-5
- 3♠ 2-2-5-4
- 3SA 33(43) mit 4er ♣/♦

1 SA- 2♣ - 2♥ - 2♠ - ?

- 2SA 4er ♣, danach Kürze von oben nach unten
- 3♣ 4er ♦, danach Kürze von oben nach unten
- 3♦ 4er ♠, danach Kürze von oben nach unten
- 3♥ 2-4-2-5
- 3♠ 2-4-5-2
- 3SA 3-4-3-3

1SA - 2♣ - 2♠ - 3♣ - ?

- 3♦ 4<sup>+</sup>er ♣, dann Kürze von oben nach unten, 3.Stufe 4225
- 3♥ 4234er Karo
- 3♠ 4324
- 3SA 4-3-3-3

## INTERVENTION NACH 1SA (Reizung)

Stayman wird kontriert

Situation: 1SA (pass) 2♣ (Kontra) ?

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

Passekein Stopper, rekontra muß wieder fragen

2OF die OF aber mit Stopper

Dasselbe nach der 2 SA – Eröffnung (Reizen zeigt system on mit Stopper, passen verneint den Stopper.)

Situation: 1SA (p) 2♦ (X) ?

XX gutes 4er Karo

Pass kein 3er Coeur

2♥ 3er Coeur

3♣/♦ 4er ♥ Max & Werte

3♥ 4er ♥ Minimum

Situation: 1SA (p) 2♥ (X) ?

XX gutes 4er Coeur

Pass kein 3er Pik

2♠ 3er Pik

3♣/♦ 4er ♠ Max & Werte

Situation: 1SA (3♣) ?

new suit forcing

3NT to – play

X negativ

4♣ 55OF

Situation: 1SA (3♦) ?

new suit forcing

X ist negativ

4♦ 55OF

Situation: 1SA (3♥) ?

new suit forcing

X ist negativ

4♥ 5er ♠ + 5er ♣

Situation: 1SA (3♠) ?

new suit forcing

X ist negativ :

4♠ beide UF

---

## 1 SA – passe – Transfer – kontra

passe ..... rekontra fordert den Transfer auszuführen.

Mehr später

## Rauslaufen nach 1SA (Kontra) ?

2♦♥♠: 5+ ♦♥♠, zum Spielen

2♣: 4-4 ♣+x

XX: a) 5+ ♣ b) 4-4♦♥/♦♠/♥♠

2♣: forciert

pass: 5er ♣

2♦: 4-4 ♦+M

2♥: 4-4 ♥+♠

## Die 2♦ - Eröffnung

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

ERSTE ANTWORTEN 2♦ - ?

2♥: pass/correct ♥ oder natürlich

---

2♠: pass/correct ♠, einladend gegenüber ♥

2SA: starkes Relay

3♣♦: natürlich, forcing

3♥♠: pass/correct

3SA: zum Spielen

4♣: Verlangt Transfer (auch nach Intervention)

4♦: Verlangt, Farbe zu reizen (auch nach Intervention)

4♥: zum Spielen (kein Pass or correct auf der 4er-Stufe) (auch nach Intervention)

4♠: zum Spielen (auch nach Intervention)

2♦ - 2SA - ?

3♣: 5er+ ♥, Min

3♦: 5er+ ♠, Min 3♥: 5er+ ♠, Max

3♠: 5er+ ♥, Max

ab 3 SA 4-4-4-1

2♦ - 2♥/♠ - ?

2SA: 4441

3♣: 4414

3♦: 4144

3♥: 1444

Das Relay fragt nach der Anzahl der Kontrollen:

Antworten:

1. Step 0-6 Kontrollen
2. Stepp: 7 Kontrollen
3. Stepp: 8 Kontrollen

...

Nach dem man die Kontrollen gezeigt hat spielt man Asfragen von unten nach oben und 4♦-Exit Relay.



## 2 Coeur zeigt beide OF 5-4 und mehr mit 5-10

Oberfarb-Gebote sind der Situation angepaßt

UF - Gebote sind forcierend mit eigener guten Farbe

2 SA fragt

Antworten:

3 Treff = längere Coeur

3 Karo = längere Piks

3 Coeur = 5-5 Minimum

3 Pik = 55 Max mit Treff-Kürze

3 SA = 55 Max mit Karo Kürze

Danach 4 Treff Mini-KCB-Scan für Coeur

4 Karo Mini KCB-Scan für Pik

Erster Step zeigt Single – gilt in allen scan Assfragen Situationen

## 2 Pik zeigen Zweifärber mit 5- 10 und 5er UF

generelle Antworten:

OF Hebungen sind kompetitiv

3 Treff ist pass or correct

2 Pik

3 Karo einladend mit Coeurs

3 Coeur einladend mit Piks

## 2♠ - 2SA

3♣/♦ 5-er ♣/♦, Min.

- 3 in OF Abschluss

- neue Farbe: Cuebid für die eröffnete Oberfarbe

- 4♣/♦ bedingte Asfrage für ♣/♦

- 4♠/4SA: Assfrage für die eröffnete Oberfarbe

3♥/♠: 5-er ♣/♦, Max.

## Die 4♣/♦ - Eröffnungen

Sie zeigen eine stabile AKD(B)xxx 7er<sup>+</sup>♥/♠ mit 8 Stichen (also 8ter-Länge oder 7er mit Nebenass) ohne besondere Nebenwerte (Single Damen/Buben erlaubt). Der Zwischenstep fragt nach der Art der Hand:

4♣ - 4♦ - 4♥ kein Nebenass

- 4♠ 8ter mit Chicane → fragt 4SA, Antworten im Transfer

- 4SA ♠-As

# Wir reizen zwischen

(1X) 1♥/♠ (x)

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

Über X kein Rubenstransfer

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

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

## Rubens Transfer (wenn der dritte gepaßt hat)

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

ERÖFFNUNG    ZWISCHENREIZUNG    PASS    WIR

---

1♣(nat 3+)	1♦	P	1♥/♠ forcing natürlich 2♣ Karoanschluß, Fit 10+ 2♦ schwach bis 9Pkt 2♥/♠ Weak-two 2SA, balanced non-forcing  3♣ Partieforscing ?nach Stopper 3♦ schwach mit gutem Anschluß
------------	----	---	---

---

1♣(nat3+)	1♥	P	1♠ forcing 2♣ Transfer auf Karo 2♦ Coueranschluss 10Pkt+ 2♥ schwach mit Coueranschluss 2♠ Weak-two 3♥ schw. mit gutem Anschluß
-----------	----	---	---

---

1♣(nat3+)	1♠	P	2♣-Transfer auf Karo 2♦-Transfer auf Couer 2♥-Pikanschluß 10Pkt+ 2♠-schwach mit Anschluß 3♠-schwach mit gutem Ans.
-----------	----	---	--

---

1♦(nat3+)	1♥	P	1♠ forcing 2♣ non - forcing 2♦ Coueranschluß 10Pkt+ 2♥ schwach mit Anschluß 2♠ Weak-two
-----------	----	---	---

3♥ schwach mit guten Anschl.

---

1♦ (nat,3+)	1♠	P	2♣ nat,non- forcing 2♦ Transfer auf Couer 2♥ Pikanschluß 10Pkt+ 2♠ schwach mit Anschluß 3♣/♦ Block 3♠shewach mit gutem Ans.
<hr/>			
1♦ (nat3+)	2♣		2♦ Transfer auf Couer 2♥ Transfer auf Pik 2♠ Treffanschluß 10Pkt+ 3♣ schwach mit Anschluß 3♥/♠ Block
<hr/>			
1♥	1♠	P	2♣ nat,non- forcing 2♦ nat,non- forcing 2♥ Pikanschluß 10Pkt+ 2♠ schwach mit Anschluß 3♣/♦ Block 3♠ schwach mit gutem Anschl.
<hr/>			
1♥	2♣	P	2♦ nat,non- forcing 2♥ Transfer auf Pik 2♠ Treffanschluß 10Pkt+ 3♣ schwach mit Anschluß
<hr/>			
1♥	2♦	P	2♥ Transfer auf Pik 2♠ Transfer auf Treff 3♣ Karoanschluss 3♦ schwach mit Anschluß
<hr/>			
1♠	2♣	P	2♦ nat,non- forcing 2♥ nat,non.forcing 2♠ Treffanschluß 10Pkt+ 3♣ schwach mit Anschluß

---

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

Merkregeln:

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



**Unsere Zweifärber**

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

**Gehstem wird auch nach (1X) p (p) gespielt!**

# Rumpelsohl in kompetitiven Reizsituationen

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

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

3♠ ausreichend Punkte für 3SA, kei  
Stopper, UFn  
3SA to play

### Weitere Rumpelsohl-Situationen

Nord	Ost	Süd	West	
1F	2♥♠	?		nach weak-two-Gegenreizung, (x=neg.-x, exak einladend, sonst Transfer auf GF = PF)
1F	1SA	2F	?	nach starker SA-GR und Hebung der EÖF durch der A (x = neg.-x, exakt einladend)
1F	1SA	2nF	?	nach starker SA-GR und dem Reizen einer neuer Farbe vom rechten Gegner (x=Strafkontra)
1OF	X	2OF	?	(x = Responsive-x)
1SA	X	2F	?	nach schwacher SA-Eröffnung und schwache Reizung von Süd (x = Strafkontra)
1SA	2nF	?		x = neg.
2♦	X	pass	?	nach gegnerischer Multi-Eröffnung und x in zweiter Hand, Rumpelfarbe Karo
2♦	X	2♥	?	Rumpelfarbe Coeur
2♦	X	2♠	?	Rumpelfarbe Pik
2♦	pass	2♥	X	nach gegnerischer Multi-Eröffnung und x in vierte Hand
pass	?			
2♦	pass	2♥	pass	nach gegnerischem Multi und x in 6. Position
2♥♠	X	pass	?	nach gegnerischer weak-two-Eröffnung und Inf.-x des Partners

### Good/bad NT nur vom Eröffner

direkt ist Bad , außer Treff da ist direkt good

### 5.4 Defence gegen gegnerische Zweifärber

Sind die Farben bekannt, so gilt:

niedriges Cue: Gutes Gebot in der niedrigen Farbe

höheres Cue: Gutes Gebot in der höheren Farbe

neue Farbe: Schlechtes Gebot, nonforcing

Hebung: Schlechtes Gebot

# Sonstiges

## 4.4 Sonstige Sequenzen:

### 3.2 Exclusion Blackwood

Ist Exclusion-RKCB 1 Stufe unter der Trumpffarbe, sind die ersten beiden Steps vertauscht:  
Trumpffarbe: 0 oder 3 KC  
2. Stufe: 1 oder 4 KC

### 3.3 Cue-Bids

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

Beispiel: Pik ist Trumpf:

3♠ - 4♦

4♥ : ♣-Kontrolle

Coeur ist Trumpf:

3♥ - 4♣

4♦: ♠-Kontrolle

### 3.6 Die Gegner stören unsere Schlemmreizung

Nach Kontra auf rkcb: 5er Stufe: D0 P1 - R0 P1,  
6er Stufe: DE(ven)PO(dd)

Gegner X die Antwort:

Pass Erstrundenkontrolle

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

XX keine Kontrolle

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

5 in Trumpf Schluss

Sonst wie ohne Kontra

### 3.7 Die Gegner kontriert ein künstliches Gebot, wobei man nicht über die Kontrolle in dieser Farbe Bescheid weiß

- pass Erstrundenkontrolle

danach fragt XX weiter

- XX Keine Kontrolle

danach ist zurück auf Trumpf Abschluss

- Sonst Zweitundenkontrolle

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

#### WICHTIG:

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



### SNAP Dragon Double

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

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

### Forcing Pass Sequenzen

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

### Wir kontrieren einen Splinter

in weiß gegen rot     Vorschlag für Defence  
alles andere            Ausspielkontra für die Farbe **eins daruter**  
                              Es sei denn man ist selbst der Ausspieler.

### Gegner kontriert 4. Farbe forcing oder Stopperfrage

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

# Wir markieren

## 6. Ausspiele und Markierung

### 6.1 Ausspiele

#### 6.1.1 GEGEN FARBE

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

#### 6.1.2 GEGEN SA

Meistens 4.-höchste, auch von xxxx, von (inneren) Sequenzen die höchste Karte  
Es wird die 2.-höchste Karte der Sequenz ausgespielt, wenn eine Deblockade erwünscht ist, z.B. von AKB10x, KD109x

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

### 6.2 Abwürfe

#### 6.2.1 GEGEN FARBKONTRAKTE

Abwürfe sind direkt: niedrig – hoch = positiv = gerade

#### 6.2.1 GEGEN SA-KONTRAKTE

Abwürfe sind Lavinthal

### **2.2 Smithpeter**

Smith peter: niedrig = positiv

### 6.4 Nachspiele

#### 6.4.1 NACHSPIEL EINER NOCH NICHT GESPIELTEN FARBE

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

#### 6.4.2 NACHSPIEL DER GERADE GESPIELTEN FARBE

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

### 6.5 Obvious Shift

#### 6.5.1 PRINZIP

Man markiert immer positiv, wenn man die OS-Farbe nicht halten kann – das heißt, wenn man in der OS-Farbe nicht entsprechende Figuren vorweisen kann.

Entsprechende Figuren: hinter einer Figur (AKD nicht B10) reicht 1 Figur.  
hinter figurlosen Farbe (auch mit B10 an der Spitze müssen es mindestens zwei Figuren sein)

Man markiert negativ, wenn man einen Switch auf die OS-Farbe verträgt.

Man wirft eine ungewöhnliche Karte (z. B. Bube), wenn man weder einen Switch auf die OS-Farbe noch eine Fortsetzung der Ausgespielten Farbe wünscht, da man es für wichtig hält, sofort eine anderen Farbe zu öffnen.

#### 6.5.2 WAS NIE OS-FARBE SEIN KANN

- nie die ausgespielte Farbe
- nie Trumpf
- nie eine Farbe mit AKD, KDB, DB10 oder mit AKB10 an der Spitze, es sei denn, gegen Schlemm könnte diese Farbe einen Schnapper beim Partner bringen

- in einem Farbkontrakt nie ein Chicane – in NT kann es ein Chicane sein in einem Farbkontrakt  
 n<<<<nie Dummies Single; Ausnahme: im Schlemm – in NT kann es ein Single sein nie eine natürlich (3+) vom Alleinspieler gereizte Farbe; Ausnahme: Wenn die Verteidigung weiß, dass sie 7 oder mehr Karten dort hält. Beispiel: Reizung der Gegner 1NT(15-17) 2♣ 2♠ 3NT, Ausspiel ♣ A

Tisch: 72, KDxx, DB10x, DB10.

AS hat 4 ♠s, Tisch hat 2♠ => wir haben 7, ♠ ist OS-Farbe

### 6.5.3 WAS IST OS-FARBE? DER PRIORITÄT NACH:

- Hat der Ausspieler eine andere Farbe als die, die er ausspielt, gereizt, dann diese
- Hat der Ausspieler keine Farbe gereizt, aber sein Partner, so ist es diese
- Haben beide eine Farbe gereizt, so wird die OS-Farbe nach d) bis f) entschieden

Hat keiner eine Farbe oder haben beide eine Farbe gereizt, so gilt:

- Gegen einen Farbkontrakt ist es eine Farbe mit 3 Karten, mit mindestens einem Honour (A, K, D, B, 10) an der Spitze.
- Gegen einen NT-Kontrakt ist es Dummies Kürzeste Farbe (auch, wenn es eine starke Haltung, wie AK oder AD sec, ist.
- Wenn es keine schwache 3-Karten-Farbe gibt, dann ist es die Kürzeste des Dummies. Aber nicht vergessen: Gegen Farbkontrakt NIE ein Single oder Chicane – außer gegen Schlemm.
- Kommen zwei gleichlange Farben in Betracht, so ist es die mit weniger Topfiguren (A, K, D, B, 10). Haben sie auch die gleiche Anzahl Topfiguren, zählen die Punkte (weniger Punkte = OS-Farbe). Sind auch die gleich, so ist es die niedrigere.

### 6.5.3 AUSNAHMEN BEI OS-MARKEN:

- Gegen Farbe: Hält der Dummi in der Ausspielfarbe bei Ass Ausspiel vier oder mehr Karten mit mindestens einem Honour (DB10, König hat der Ausspieler), so wird einfach positiv/negativ markiert.
- Gegen NT: Gewinnt Dummi den Stich mit DBx oder B10x Haltung, markier Länge; Pd sieht, dass du kein Honour hast und wird wissen, dass es eine Längenmarke ist.
- Gegen einen Schlemm mit Ass von AK ausgespielt: gib Längenmarke.
- Gegen die 5erStufe, wenn man weiß, dass du eine 5+erLänge hast: Füge zur OS-Marke eine Längenmarke hinzu: gerade Karte zeigt gerade Anzahl Karten, ungerade zeigt ungerade.
- Bei Trumpfausspiel: Farbvorzugsmake
- Wenn du glaubst, keine Farbe wird ein gutes Nachspiel sein, markiere die, von der du glaubst, dass es weniger kostet, wenn Partner sie nachspielt
- Wenn du offensichtlich keine Punkte haben kannst, markier' immer nur Länge.
- **Vorsicht bei König Ausspiel – ist das Ass nicht zu sehen: Markiere Länge.**