

ALAN PAMI

Version 1.3 – 19.09.2023
Basis Fipsi20210907

Inhaltsverzeichnis

1. GRUNDSYSTEM	3
2. 1UF	4
3. 1OF	5
4. 1NT	6
5. 2♣	8
6. 2♦	9
7. 2♥♠	11
8. 2NT	12
9. 3♣♦♥♠	12
10. 4♣♦♥♠	13
11. GEGENREIZUNG	13
12. SCHLEMMREIZUNG	13
13. KONTRAS	15
X AUF SPL O. BERGEN	15
GEGNER KONTRIERT 3NT	15
SUPPORT X UND XX	14
DRITTES KONTRA	15
14. AUSSPIELE UND MARKIERUNG	16
15. KONVENTIONEN	16
16. 2NT IN COMP. REIZUNG (SOHL, SCRAMBLING, AFA).....	22

1. GRUNDSYSTEM

1♣♦	3	
1♥♠	5 (nicht 15-17 NT)	
1NT	15-17, kann 5er M haben	
	V1 (wenn wir dürfen)	V2 (ohne Multi)
2♣	a) 5-10 beide M (5+4+) b) Beliebiges Partieföring c) NT 22-23 / 26-27	22+ SA, bel. Partieföring
2♦	a) WT M b) NT 24-25 / 28-29	Weak-Two ♦
2♥♠	5M + 4+m, 5-10	Weak-Two
2NT	20-21	
3NT	Texas	
4♣♦	Nat	
4NT	Beide m	
2/1	Partieföring 100%	

2. 1UF

- Full-Walsh
- Two-way-checkback nur nach 1x -1y -1NT
- Inverted Minor Alert Variante
- 2Jump 5-8, auch 1♣-2♦; darauf 2NT Ogust
- Wolff Signoff
- Nach Revers 2oM oder 2NT Moderateur
- Pegasus

Spezielles:

1♣	1♦	
1M	2M	Nonforc., evtl. 3er M
1♣	1♦	
2♦		12-15

Mit Gegenreizung:

- Kein Inverted nach Kontra oder Gegenreizung
- Support X/XX auch auf 1♣ – 1♦ (1M)
- Neg. Kontra bis 4♥

1♣	1♦	X	44 MM
1♣	1NT	X	Punkte
1m	1NT	2♣	Beide M

3. 1 OF

- Nicht mit 15-17 bal. {diff fipsi}
- Bergen normal, 3♣ inkl. SPL 17+
- 2NT Jacoby, darauf Kürzen
- 3NT 13-15, 3er Anschluss
- 1♠ – 1NT 5-12 (semi-)forcing, passbar mit 11/12 bal.
- 1♥ – 1♠ 0-4 ♠ 5-12 HCP, 1♥ – 1NT 5er ♠ {diff fipsi}
- 2NT nach 2/1 18/19, nach 1/1 sh. Gazzilli . {diff fipsi}
- 2♣ rebid Gazzilli (nat. oder 17+)

1M	1NT	
2NT		6M + 4F, 14-16
1M	2nF	
2NT		18/19 bal

Mit Gegenreizung:

- Bergen & Jacoby auch nach Kontra
- 2NT: FG Hebung → Cuebid (kann Kürze sein)
- 3CUE: INV(+)
- 4CUE, wenn 3 nicht mehr frei: ernstgemeinte Hebung auf 4M, sagt nichts über Kontrolle in Cue-Farbe
- Als gepasste Hand mit Gegenreizung 3er Stufe Fit(jumps)

Gepasste Hand:

- 2♣ Drury {diff fipsi}
- 2♦ nat. NF {diff fipsi}
- 1M – 2M 5-8
- 1M – 1NT normal, 1♥ – 1♠ normal
- Sprünge Fit-Jump

4. 1NT

- 15-17, annähernd bal,
- 5er M mgl. {diff fipsi}
- 1NT – 2NT: 5M-Stayman {diff fipsi}
- Smolen
- Transfer und dann 4OF = SI, Transfer 4er-Stufe to play oder SF → 4NT = RKCB

1NT	2♠	INV Bal / WK or strong m / [14][44] GF
	2NT	5M-Stayman {diff fipsi}
	3♣	INV
	3♦	INV
	3♥	31[54]
	3♠	13[54]
	4♣	55MM, to play or slamforcing
	4♦♥	XFER , to play or slamforcing
	4♠	To play

1NT	2♣	
2♥	3♠	SI ♥

1NT	2♣	
2♠	3♥	SI ♠

1NT	2♣	
2♦♥	2♠	Genau INV 5er ♠ (nach 2♦ kann bei 2♠ auch 4er ♥ daneben sein)

1NT	2♦	
2♥	2♠	Genau INV mit 5er ♥ + 4er ♠

1NT	2♠	
2N/3♣	3♥/♠	Single mit 4441
4♣/♦		Bedingte Ass-Frage
4♥/♠		Fit

Mit Gegenreizung:

1NT	X	p	p	Darf man passen, ist aber schwach
XX				Keine 5er Farbe
1NT	X			Wenn X künstlich, System on
1NT	X	XX		8+, forcing bis 2NT, nächstes X → Strafe
		2/3 any		To play
1NT	P	P	X	
XX				Habe eine 5er Farbe
1NT	2♣			System ON, X Stay → nächstes X = negativ
1NT	2♦♥♠	X		Negativ, Punkte, forcing bis 2SA → nächstes X negativ

5. 2♣

V1:

2♣	2♦	Sucht längere M
	2NT	Forcing Relay, s.u.
	3/4M	To play ggü wk MM

2♣	2♦♥♠		
		2NT	22-23 bal -> Muppet Stay
		3F	Partieforcing. {diff fipsi}
		3NT	26-27 bal -> Muppet Stay 1 Stufe höher

2♣	2NT		
		3♣♦♥♠	Mini – Mini – Maxi – Maxi und längere ♥ – ♠ – ♠ – ♥
		3NT	Max 5 – 5. s.u.

2♣	2NT	
3NT	4♣	SI ♥
4♦		Gute Hand
4♥		Keine gute Hand, oder schlechte Coeurs

2♣	2NT	
3NT	4♦	SI ♠ analog s.o.

Mit Gegenreizung:

2♣	X	P	to play
		2♦	to play
		XX	reize längere Farbe
		Rest	wie ohne X
	2♦	X	Stolen bid
	2M	X	Punkte, EÖ soll nur mit 5er M oder sehr guter 4er M passen
	3♣	X	PEN

2♣	p	2M	3F	
3M				Nur verlängert
4M				Partieforcing M

V2:

2♣: 22+ balanced, bel. Partieforcing

2♦: Relais, alles anderen gute 5er auf 2er-, gute 6er auf 3er-Stufe (min. 3 Kontrollen)

2♣	2♦	Relais → 2SA: 22-23, 3SA: 26-27, 4SA: 30-31 😊
2♥	2♠	Kokish-Relay
2SA		24-25
3x		GF ♥, Cue-Bid
3SA		28-29

6. 2♦

V1)

2♦	2/3M	Pa/co
	2NT	Forcing Relay, s.u.
	3♣♦	F1
	4♣	Transferiere in deine M

4♦	Reize deine M
----	---------------

2♦	2♠		
		3♣	WT ♥ Maxi
		3♦	WT ♥ Mini
		3♥	WT ♥ Maxi, will selber spielen
		2NT	24/25 bal
		3NT	28/29 bal

2♦	2NT		
		3♣♦♥♠	Mini – Mini – Maxi – Maxi und ♥ – ♠ – ♠ – ♥
		3NT	24+

Mit Gegenreizung:

2♦	Bel.	4♣	Transferiere in deine M
		4♦	Reize deine M

2♦	p	2NT	3F	
X				Stolen Bid

V2

2♦ Weak-Two: Antworten: Ogust, 2er Stufe NF, 3er Stufe F1, Hebungen Preempt
 Nach Gegenreizung: Strafkontra

7. 2♥♠

2♥	2♠	Nonforcing
	3♠	GF ♠
	2NT	Fragt
	3♣	Pa/co
	3♦	INV zu 4♥ {diff fipsi}

2♠	3♥	INV ♥
	4♥	To play

2♥♠	4/5♣	Pa/co
	4♦	SPL

Mit Gegenreizung:

2♥♠	X	XX	Reize deine UF
		2NT	System on
		3♣♦	To play

V2: Sh. 2♦–Eröffnung

8. 2NT

3♠		SI ♣ → 3SA kein Fit (Step1 RKCB), Rest Antwort C!KCB
4♣		SI ♦ → 4♦ kein Fit (Step1 RKCB), Rest Antwort C!KCB
4♠		5/5 UF → 4SA kein guter Fit, 5♣/♦ to play, 5♥ff. Antwort auf KCB (6KC, ♣ Dame)

- Muppet Stayman

9. 3♣♦♥♠

3♣	3M		Nat, forcing, kann taktisch sein
		3SA	Short M
		4♣	Double M
		nF	3er M, Kürze F
		4M	To play

3♣	3♦		Meckwell-Relay, darauf Multi Antworten bzgl. OF-Längen. {diff Fipsi}
		3♥	Max 2er ♥, mehr ♠s möglich
		3♠	Mind. 3er ♥, max. 2er ♠

3♣	4♦	bed. Assfrage
3♦♥♠	4♣	bed. Assfrage

Mit Gegenreizung:

- Wenn der Gegner kontriert: XX to play, sonst System on
- Wenn der Gegner reizt, ist X PEN, sonst System on

10. 3NT

3SA			
	4♣		Fragt nach Transfer
	4♦		SI 2Asse
		4M	Kein Extra Ass, keine Void
		4NT	Extra Ass
		5♣♦	VOID
		5M	VOID andere M
	4♥♠		Kürze in ♥♠ SI in der anderen OF

11. 4♣♦♥♠

4♣♦	4♦		Cue-Bid
	4♥♠		To Play
	4NT		RKCB
4♥♠	4♠		To Play
	4NT		RKCB
	5♣♦		Kontrolle?--> Steps: Keine, 2. 1. Runde

12. GEGENREIZUNG

- Überruf: so viel OF wie möglich
- Gg SA: Multi-Landy
- X gegen starken SA = 5UF 4OF (2♣ fragt nach UF und 2♦ nach OF)
- X gegen schwachen SA = Punkte mit anschl. Takeouts (Drittes Kontra Prinzip, forcing bis incl. 2♥)
- Gegen 2♦ Multi: X = 13-15 bal. Oder stark {diff fipsi}
- Leaping / Non-Leaping Michaels

13. SCHLEMMREIZUNG

- 4130, {diff fipsi}
- 5NT 2+Chicane,
- 6m: 1/4 mit m Chicane,
- 6Trumpf: 1/4 mit Chicane in darüberliegender
- Spiral Scan von unten
- PIDO: Pass=1. Stufe, X=2. Stufe
- PIRO: Pass=1. Stufe, XX=2. Stufe

- DEPO: wenn Antwort „2 ohne TD“ oberhalb 5 Trumpf liegen würde.
- Last Train
- 3SA = nonserious

14. KONTRAS

Grundregel	3.-X-Prinzip (Tendenz)
Künstliche X/XX	Wenn X oder XX durch künstliche Bedeutungen belegt sind und man ein Strafkontra abgeben möchte, muss man erst mal passen. Geht aber nur auf, wenn man sicher nochmal dran kommt. Passe ist nicht forcing, wenn man etwas verpassen könnte, muss man anders reagieren.
Strafkontra	<p>weitere Regeln für Strafkontra sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> - es wurde schon vorher strafkontriert bzw. strafgepasst - wir sind im FG (z.B. nach 4.F. FG danach reizt Gegner dann ist X Strafkontra) - Nach 2/1 (egal neue Farbe oder Hebung, außer 1OF-(p)-2OF-(3OF⁻¹): X ist invit für 4OF) ist X direkt hinter Farbgegenreizung PEN, vor der GR Punkte und eher bal. - einer von uns hat ein Sperrgebot abgegeben. - einer von uns hat schon 2 echte Farben gezeigt (ein Info-X zählt da nicht) - wenn negativ-X keinen Sinn mehr macht: (1♦) p (1♠) X (2♣) X <p>NICHT Strafkontra ist nach : (1NT) X (2F) X</p>
Negativ X	bis 4♦ (1♣ 1♦ X 44 in OF) oder kann auch höher als 4♦ sein, wenn Gegner sich in OF-Fit direkt gehoben hat, Bsp: (1♥) 2♣ (4♥) X: T/O
XX	<p>Reizt der Partner eine Farbe künstlich, z.B. 2K über 1NT, der Gegner kontriert, dann sucht XX die Farbe.</p> <p>Gibt man in anderen Situationen ein XX, dann ist X danach Take-out. forciert bis 2NT (außer Rebid vom EÖ = 1NT);</p>
Responsive	bis 3♠. Primär Punkte, kein Fit, Tendenz negativ
Neg-Ausspiel-X	Wenn Gegner CUE in bekannter 5er Farbe abgibt. Nur auf 3er Stufe und nur wenn Stopper-Frage (nicht wenn Gegner OF-Fit hat)
X auf SPL o. Bergen	<p>X auf einen Splinter oder eine 10-12 3♦ (manche verdreht 3♣) Bergen-Hebung zeigt die Farbe, als Ausspiel oder ggf als Verteidigung.</p> <p>X auf Bergen 6-9/10 3♣ (manche verdreht 3♦) zeigt Punkte und T/O gegen eröffnete OF.</p>
Gegner kontriert 3NT	XX = ich habe Zweifel!

15. AUSSPIELE UND MARKIERUNG

{diff fipsi}

Ausspiele:

- 3./5., unabhängig der Farbqualität
- NT: 4., schlechte Farben 2.

Markierung:

- Pos/neg, Länge
- UDCA
- Nachspiele weiter 3./5, aber situationsbedingt Attitude möglich
- Neue Farbe durch Alleinspieler 2./4. (schwedisch)
- Standard-Lavinthal-Situationen bleiben gleich (Schnapper bzw. Single am Tisch)
- K Ausspiel: Deblockade in SA

Erster freier Abwurf:

- Ital. Lavinthal im Farbkontrakt und SA

Folgende Abwürfe, falls noch interessant: weiter Lavinthal oder Länge

Smith Peter: klein

Trumpffarbe nichts, aber situationsbedingt Lavinthal möglich

16. KONVENTIONEN

- 2way CBS {diff Fipsi: Relay-Transfer}
- Drury mit 2♣
- Pegasus
- Kein LST, sondern Kokish Relay
 - Step 1 alle Einl. → 3M (abl.) oder 4M (ann.), bzw. Farbe in der man annehmen würde
 - Neue Farbe Nat. (4+) mit Sl.
 - 1♥ - 2♥ - 2♠ = Kokish-Relay (2SA=würde in ♠ annehmen), 2SA = 4er ♠ Sl.
 - Step 1 auch Sl ohne 4er-Länge mögl.
- Moderateur
- Ogust
- Wolff Signoff
- Muppet Stayman (alles verdreht)

MUPPET STAYMAN

2NT	3♣	3♥		Keine 4er oder 5er M
		3NT		5er ♥
2NT	3♣	3♥	3♠	Puppet auf 3SA → 4♣♦: 5er ♠, 4er ♥, Cue bid, SI
			3NT	5er ♠
2NT	3♣	3♦	4♣	Beide MM SI
			4♦	Beide MM kein SI
2NT	3♠			SI ♣ → 3NT kein Fit, 4♣ ff. Antwort auf C!KCB
	4♣			SI ♦ → 4♦ kein Fit, 4♥ ff. Antwort auf C!KCB
2NT	3♦	3♥	3♠	Puppet auf 3SA → 4♣♦ = Single
			3NT	5er ♥, 4er ♠
2NT	3♦/♥	3♥/♠		Verneint Fit (3SA = 3er, 4♣ = 4er)
			4♣/♦	Bedingte Ass-Frage
2NT	3♥	3♠	4♥	5/5 to play → 4NT kein Fit
2NT	3♣	3♥	4♥	5/5 SI
2NT	3♣	3♥	4♠	6/5 SI

5M-STAYMAN NACH 1NT

1NT	2NT	3♣	Keine 5er OF → 3♥♠ = 4er ♠♥
		3♦	Gibt's nicht
		3♥	5er ♥ → bei Fit Cue-Bid oder 4♥
		3♠	5er ♠ → bei Fit Cue-Bid oder 4♠
		3NT	Gibt's nicht ... Camouflage 😊

1♥ - 1♠ (0-4♠ 5-12F)

1N		11-16 4er ♠
2♣		1. 11-16 ♣ (evtl. 3er dann 11-13/14) 2. 17+ any
2♦		11-16 NAT (evtl. 3er dann 11-13/14)
2♥		11-16 6er
2♠		16+ NAT Revers
2N		14-16 6♥4m♠ → 3♣ p/c; 3♦ Relay → 3♥:♣; 3♠:♦; 3N:♠
3♣/♦		14-16 55
3♥		14-16 7er
3♠/4m		Autovoid 7♥
3N		Gametry Stiche...

1♥-1♠

2♣	2♦	8+F „any“
	2♥	Bis 7 Präferenz für ♥
	2♠	8-9 beide UF, ♥Kürze! → 2N fragt nach längerer; 3m to play
	2N	Bis 7 beide UF, ♥Kürze!
	3m	Bis 7 zum Spielen, ♥Kürze!
	3♥	INV 3er ♥

1♥

1♠

2♣	2♦	
2♥		11-16 ♣
		→ 2♠ INV beide Unterfarben; 2N INV BAL; 3m 8-11
2♠		17+ FG 5♥4m → 2N fragt nach zweiter Farbe, rest NAT
2N		18-19 BAL kann auch 6322 sein „Judgement“
3m		17+ NAT 55
3♥		17+ 6er ♥

1♥

1♠

2♦		11-16 4+♦
	2♥	Präferenz
	2♠	MAX ♦-Fit
	2N	Nat INV
	3m	To play
	3♥	INV 3er ♥

1♥-1N (5+♠ 5+F)

Hier ist die Schwierigkeit, dass 1N unlimitiert ist. Man muss also nach der positiven Antwort ein Gebot haben, dass FG bedeutet. Zum Zweiten müssen die ♠-Hebungen bedacht werden.

2♣		1. 11-16 ♣ (evtl. 3er dann 11-13/14) 2. 14-16 3er ♠ 3. 17+ any
2♦		11-16 NAT (evtl. 3er dann 11-13/14)
2♥		11-16 6er
2♠		11-13 ♠-Fit
2N		14-16 6♥4m → 3♣ p/c; 3♦ Relay -> 3♥:♣; 3♠:♦
3♣/♦		14-16 55
3♥		14-16 7er
3♠		14-16 4er ♠
3N		Gametry Stiche...
4m		Autovoid 7♥

1♥-1N (5+♠ 5+F)

2♣		1. 11-16 ♣ (evtl. 3er dann 11-13/14) 2. 14-16 3er ♠ 3. 17+ any
	2♦	8+F „any“
	2♥	Bis 7 Präferenz für ♥
	2♠	9-11 6er ♠
	2N	Bis 7 beide UF, ♥Kürze!
	3m	Bis 7 zum Spielen, ♥Kürze!
	3♥	INV 3er ♥

1♥	1N	
2♣	2♦	
2♥		11-16 ♣ (evtl. 3er dann 11-13/14)
	2♠	→ 2♠ FG 5+♠
	2N	→ 2N INV NF;
	3m	Nat INV oft ♥-Kürze
2♠		14-16 3er ♠
2N		18-19 BAL kann auch 6322 sein „Judgement“
3m		17+ NAT 54+
3♥		17+ 6er ♥

1♥	1N	
2♦		11-16 4+♦
	2♥	Präferenz
	2♠	MAX ♦-Fit
	2N	Nat INV
	3m	To play
	3♥	INV 3er ♥

1♠-1N

2♣	2♦	8+F „any“
	2♥	Bis 7 5+ ♥ mit Single kann O in 2♠ ausbessern, dann hat er 4er ♣
	2♠	Bis 7 Präferenz ♠
	2N	Bis 7 beide UF, ♠ Kürze!
	3m	Bis 7 zum Spielen, ♠ Kürze!

1♠	1N	
2♣	2♦	
2♥		17+ 5♠ 4+ any → 2N fragt nach 2ter Farbe
2♠		11-16 ♣
		→ 2N INV BAL; 3m♥ 8-11
2N		18-19 BAL kann auch 6322 sein „Judgement“
3m♥		17+ NAT 55
3♠		17+ 6er♠

Änderungen mit gepasstem Partner:

1♥ - 1♠ (4+♠ 5-12F)

1N		11-14 bal.
2♣		1. 11-16 ♣ (evtl. 3er dann 11-13/14) 2. 14-16, 4er ♠ 3. 17+ any
2♠		11-13, 4er ♠
2N		17-19 5+♥4m → 3♣ p/c; 3♦ Relay -> 3♥:♣; 3♠:♦
3♠		16-18

1♥-1♠

2♣	2♦	8+F „any“
	2♠	Bis 7, 5+ ♠s
	2N	Bis 7 beide UF, ♥Kürze!
	3m	Bis 7 zum Spielen, ♥Kürze!

1♥

1♠		
2♣	2♦	
2♥		11-16 ♣
		→ 2♠ to play
2♠		14-16, 4er ♠
2N		18-19 BAL kann auch 6322 sein „Judgement“
3m		17+ NAT 54
3♥		17+ 6er ♥

1♥-1N (nat.)

2♣		1. 11-16 ♣ (evtl. 3er dann 11-13/14) 2. 17+ any
2♠		17+, 4er ♠
2N		17-19 6♥4m → 3♣ p/c; 3♦ Relay -> 3♥:♣; 3♠:♦
3♠/4m		Autovoid 7♥

17. 2NT IN COMP. REIZUNG (SOHL, SCRAMBLING, AFA)

LEBENSOHL

Wenn in Lebensohl Situation schon mal gepasst wurde, dann 2NT scrambling

- Lebensohl: 2NT = Schwach oder Stopper
- Lebensohl-Situationen: 1NT (Eröff + als Gegenreizg.): 2K-2P vom Gegner; WT x p LS; WT p p x p LS, immer wenn Partner nicht passe gelegt hat und der Gegner auf 2er-Stufe stört
- aber: 1NT (Eröff) 2♣ vom Gegner (art.oder nat.): System ON: x=Stay + Rest wie passe vom Gegner

1P – 2T –

3T. zeigt Extras

Kartensymbole



Grids

