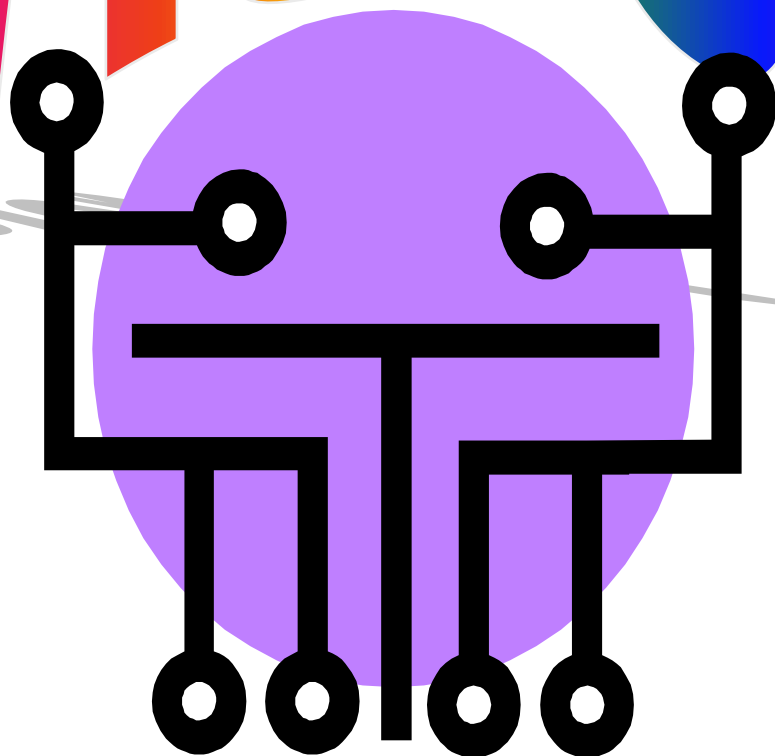


# Vision



**Ein modernes fünfer-Oberfarben-Reizsystem**

**Version 2.41**

© Nikolaus Bausback - April 2009



Nikolas Bausback  
Bridgeschule Alert Darmstadt  
In den Rödern 32  
D-64297 Darmstadt  
Tel.: +49 (0)6151 593 802  
Fax.: +49 (0)6151 593 856

E-Mail: [Alberti-Bausback@t-online.de](mailto:Alberti-Bausback@t-online.de)

©nb04 Nachdruck auch Auszugsweise nur mit Genehmigung des Autors  
Druckdatum : 03.09.2010 08:56:00



# 1. NOMENKLATUR

A	Ass	
K	König	
D	Dame	
B	Bube	
m	minor	Unterfarbe
M	Major	Oberfarbe
om	other minor	andere Unterfarbe
oM	other Major	andere Oberfarbe
R,y,z	Farben nach Rang (r<y<z)	
E	Eröffner	
A	Antwortender	
F	Figurenpunkte	
L	Längenpunkte	
V	Verteilungspunkte	
FL	Figurenlängenpunkte	
FV	Figurenverteilungspunkte	
BAL	gleichmässige (balanced) Verteilung	5m332,4432,4333, Ausnahme 5M332, 6m322
4333	beliebige 4333 Verteilung	
4-3-3-3	genau 4♠, 3♥, 3♦, 3♣	
4-[3-2]-4	genau 4♠, 4♣ und 3♥/2♦ oder 2♥/3♦	
F1	eine Runde forcing	
AF	Autoforcing	„Selbstforcierend“ der Reizende verspricht mindestens ein weiteres Gebot
EF	Einfärber	5M332, 6322, 6331, 64m21, 64m30, 7 <sup>+</sup>
ZF	Zweifärber	5 <sup>+</sup> /4 <sup>+</sup>
DF	Dreifärber	4441, 5440
NT	Sans Atout	
UNBAL	unausgeglichen	EF, ZF, oder DF
FG	Partieforcing	
	Puppet	Das nächste Gebot des Partners ist eine Pflichtansage
SI	Schlemminteresse	
V	vulnerable	gefährlich
NV	non vulnerable	ungefährlich
V/NV		in Gefahr gegen nicht Gefahr
T.O.	Take Out	Negatives (info-)Kontra
paco	pass or correct	man soll mit der genannten Farbe passen oder in die eigene lange Farbe korrigieren



## 2. ALLGEMEINES

### BLATTBEWERTUNG

#### VORBEMERKUNG:

Die unten vorgestellten Blattbewertungskriterien dienen nur zur Orientierung, sie ersetzen keinesfalls das eigene Judgement, sondern sollen nur eine Hilfe geben um die Spielstärke von Bridgehänden standardisiert darzustellen. Gleiches gilt für alle Angaben von F,L und V-Punkten in dieser Systembeschreibung, sie sollen keinesfalls Judgement und taktisches Verhalten ersetzen, sondern nur eine Hilfe in unklaren oder zweifelhaften Situationen geben.

#### FIGURENPUNKTE (F):

werden in der üblichen Weise gezählt:

Ass	=	4 F-Punkte
König	=	3 F-Punkte
Dame	=	2 F-Punkte
Bube	=	1 F-Punkt

#### LÄNGENPUNKTE (L):

Gute Farben, d.h. Farben die mindestens 3 F-Punkte enthalten werden aufgewertet, indem man für jede Karte, ab der fünften (einschliesslich), einen Längenpunkt berechnet, z.B.:

A K 9 8 3	=	7 F-Punkte + 1 L-Punkt	=	8 FL-Punkte
B 9 8 6 3	=	1 F-Punkte + 0 L-Punkt	=	1 FL-Punkte



### VERTEILUNGSPUNKTE (V):

Sobald ein Farbfit von mindestens 8 Karten gefunden wurde, werden keine Längenpunkte in der Trumpffarbe mehr gezählt (wohl aber in den Nebenfarben). Statt dessen werden nun Kürzen durch Verteilungspunkte mitbewertet:

Chicane	=	3 V-Punkte
Single	=	2 V-Punkte
Double	=	1 V-Punkt

Ausserdem werden gute Trumpffits aufgewertet, indem man für die 9. Trumpfkarte zwei und ab der 10. Trumpfkarte (einschliesslich) pro Trumpf einen Verteilungspunkt addiert. Wenn der Partner mit 1♥ (5er) eröffnet hat, ist folgende Hand 19 FV-Punkte wert:

♠ 2	=	0 F-Punkte + 2 V-Punkte	=	2 FV
♥ K 8 6 2	=	3 F-Punkte + 2 V-Punkt	=	5 FV
♦ K 2	=	3 F-Punkte + 1 V-Punkt	=	4 FV
♣ A D 10 6 3 2	=	6 F-Punkte + 2 L-Punkt	=	8 FV

### WEITERE BEWERTUNGSFAKTOREN:

Folgende Faktoren dienen zur allgemeinen Orientierungshilfe, ohne dass ihnen ein konkreter Punktwert zugeordnet wird. Sie sollen bei knappen Entscheidungen den Ausschlag geben:

- Kontrollstarke Hände (viele Assen und Könige) werden aufgewertet
- Kontrollarme Hände (viele Damen und Buben) werden abgewertet
- Figuren in Farben, in denen man selbst oder der Partner kurz ist, werden abgewertet. Figuren in langen Farben sind viel nützlicher.
- Gute Mittelkarten in den langen Farben werten eine Hand ebenfalls auf
- Ein Fit in zwei Farben (Doppelfit) ist ebenso wie eine Kürze in der Gegnerfarbe ein positiver Bewertungsfaktor.



## BLATTBEWERTUNG NACH SPIELSTICHEN

Spielstiche sind die Stiche die man mit einem Blatt alleine ohne die besondere Hilfe des Partnerblattes vorrausichtlich erzielen kann, wenn die eigene Partei den Kontrakt ersteigert.

Spielstiche = Figurenstichen + Längenstiche

Figurenstiche :

Figurenkombination	Stiche
AKD	3
AKB; ADB	2,5
AK; KB10; AD10	2
AD; KB10; KDx	1,5
A; KD(sec), KBx; DB10	1
Kx; DBx	0,5

Längenstiche:

- Bei 4er, 5er und 6er Farben ist die 4. Karte einen halben Spielstich wert, die 5. und 6. Karte einen vollen Spielstich. (mit, nicht bei den Figurenstichen berücksichtigten Mittelkarten -B109- , kann man die 4. Karte als vollen Spielstich bewerten.
- bei 7er oder längeren Farbe zählt die 4. Karte auf jeden Fall als Spielstich

## DIE MAGISCHEN ZAHLEN

Das Ziel der Reizung ist es festzustellen, ob ein Trumpffit vorhanden ist und ob die gemeinsame Stärke für ein volles Spiel oder gar ein Schlemm ausreicht. Bei dieser Entscheidung helfen die sogenannten Magischen Zahlen. Sie geben an, ab welcher gemeinsamen Stärke man die verschiedenen Vollspiele und Schlemms reizen sollte:

3 NT	ab 25 FL
4♥ / 4♠	ab 27 FV
5♣ / 5♦	ab 30 FV
Kleinschlemm	ab 33 FV bzw. FL
Grosschlemm	ab 37 FV bzw. FL

Beachten Sie, dass für NT-Kontrakte nur die Figuren-Längenpunkte (FL) gezählt werden, während man im Farbkontrakt Figuren-Verteilungspunkte (FV) zählt.



## 3. STIL

### ERÖFFNUNGEN

Eröffnungen auf der Einerstufe versprechen nominell 12-22 F. Die Untergrenze darf dabei mit geeigneten Verteilungshänden (z.B. 5/5 oder 6/4) um bis zu 2 F unterschritten werden.

Z.B.: KB10xx / AD98x / xx / x

Dabei ist darauf zu achten, dass die lange(n) Farbe(n), speziell die Eröffnerte, von guter bis sehrguter Qualität sind, damit man beruhigt auf das Ausspiel des Partners warten kann, sollte der Gegner den Kontrakt ersteigert haben. Außerdem sollte man darauf achten, dass man bei einer wahrscheinlichen Antwort des Partners ein vernünftiges Wiedergebot hat. Sehr wichtig sind bei unterwertigen Eröffnungen, dass man mindestens 2 Verteidigungsstiche hält und somit keine „Angst“ vor einem Strafkontra des Partners haben muss.

Die Obergrenze (22 F) kann mit einer Hand die für die 2♣ Eröffnung ungeeignet erscheint auch einmal überschritten werden. Mit einer 3-4-5-1 Verteilung und 23 F kann es besser sein 1♦ zu eröffnen, da man nach 2♣ - 2♦ - 3♦ große Probleme bekommt seine Verteilung durchzubringen. Hat man dagegen auf der Einerstufe eröffnet entsteht nur ein Problem wenn alle passen ... (dann allerdings wahrscheinlich ein grösseres mit dem Partner ☺). Grundsätzlich ist zu sagen dass man mit starken Verteilungshänden dazu tendieren sollte diese auf der Einerstufe zu eröffnen.

### ANTWORTEN

Der Partner des Eröffners antwortet normalerweise ab 6 FL. Diese Untergrenze kann jedoch in verschiedenen Fällen unterschritten werden. Hat man zum Beispiel ein Ass im Blatt sollte man immer antworten. Ausnahmen von dieser Regel stellen auch Hände dar, die zwar wenige Figurenpunkte beinhalten, aber auf Grund einer Kürze in der Eröffnerte eine grosse Chance haben durch das Reizen der eigenen langen Farbe den möglich Endkontrakt zu verbessern.

Z.B.: der Partner hat 1♣ eröffnet und wir halten xxx / DBxxx / xxxx / x sollte man damit immer 1♥ bieten.

Jedes Rebid des Partners kann gepasst werden und die Wahrscheinlichkeit den Kontrakt zu verbessern ist sehr gross.



## SPERRANSAGEN

Die Ansprüche an eine Sperransage hängen sehr stark von der Position und Gefahrenlage ab. Grundsätzlich ist jedoch zu sagen, dass man möglichst häufig sperren sollte, da es häufiger zu Problemen für den Gegner kommt als für die eigene Seite. Trotzdem muss jede Partnerschaft, bzw, jeder Spieler seinen eigenen Stil für Sperransagen finden. Aggressive Spieler die zu häufig und vor allem mit ungeeigneten Händen sperren sollten sich mehr an den hier angegebenen Richtlinien orientieren. Andere die das Gefühl haben zu selten zu sperren, können sich folgenden Grundsatz zu eigen machen:

„Immer wenn ich daran denke jetzt könnte ich eigentlich eine Sperransage machen, mache ich es auch“. Die gesammelte Erfahrung und die hier angegebenen Richtlinien helfen dann zu einem ausgewogenen „Sperrstil“.

Kriterien:

- Position:

in 1. Hand können Sperransagen relativ variable, aber nicht zu konstruktiv sein. In der Regel sollte man keine 10 F mit einer guten Farbe haben.

Die 2. Hand ist die Position an der die Sperransage am konstruktivsten sein soll. Hier sollte man sich an die „klassischen“ Regeln halten. Diese besagen, dass man, wenn der Gegner nicht in Gefahr ist höchstens für 500 fallen darf wenn der Partner keinen Stich mit bringen würde. Ist der Gegner in Gefahr sind es dann respektive 800 Minuspunkte die aus dem eigenen Blatt einkalkuliert werden dürfen. Der Grund für die relative Konstruktivität der Sperransagen in 2. Position ist, dass ein Gegner schon gepasst hat und somit die Chance dass der Partner eine starke Hand hält relativ hoch ist.

In 3. Hand ist quasi alles erlaubt was Spass macht. Von Subminimum (OF) bis Eröffnungsstärke ist alles möglich. Wichtig ist, dass eine gewissen Erfolgsquote erreicht wird. Der bereits gepasste Partner soll (darf) nach einer Sperransage in 3. Hand nur sehr konservativ agieren und nur mit gutem Fit (sehr selten nur 3er) weitersperren. Ausserdem muss er mit Strafkontras sehr vorsichtig sein, das heisst nur wenn er die Faller selbst auf der Hand hat, darf er strafkontrieren.

In 4. Hand zeigt eine Sperransage eine knappe Eröffnung mit einer guten langen Farbe. Hier soll der Partner nach einer „Sperre“ auf der 3er Stufe mit 2-3 Stichen im Blatt ein Vollspiel anstreben.

- Gefahrenlage:

Die Gefahrensituation schlägt sich bei den Sperransagen hauptsächlich in der Qualität der Farbe nieder. In ungünstiger Gefahrenlage ist dabei besonders auf gut Mittelkarten zu achten.





• Prinzipien:

Wird von der Standardlänge einer Sperransage abgewichen (2er Stufe = 6er Länge, 3er Stufe = 7er Länge, etc.) so sollte dies durch folgende Faktoren ausgeglichen werden:

- a) sehr gute Farbqualität (5er Länge 4 von 5 Topfiguren; 6er Länge 3 von 4 Topfiguren)
- b) Extra Verteilung: Sperransage auf der 3er Stufe können relativ regelmässig mit 6/4 Verteilungen abgegeben werden. Die vierer Seiten Farbe erhöht das Spielstichpotential ohne mehr defensive zu versprechen, daher wird der Partner selten eine Phantomverteidigung ansagen wenn ausreichend Fit in der langen Farbe hat. Die Zweifärber Sperransage wird nicht selten mit einer 5/4 Verteilung eröffnet, Sie wird dabei quasi wie ein Ersatz weak two mit Rettungsanker verwendet. Möchte man mit beiden Oberfarben Sperren (2♥) sollte man immer ein 5/5 Verteilung haben, ausserdem sollte das Vollspielpotential der Hand gering sein. In 4. Position sollte man nie mit beiden Oberfarben sperren.

Tabelle mit den Richtwerten für Sperransagen

		1. Position			2. Position			3. Position			4. Position		
		Länge	Punkte	Stiche	Länge	Punkte	Stiche	Länge	Punkte	Stiche	Länge	Punkte	Stiche
Weak Two	N/V/V	5	3-9	3-4	6 <sup>5</sup>	5-10	4-5	5 <sup>4</sup>	0-12	0-7	6	10-13	6-7
	NV/NV	5	3-9	3-4	6 <sup>5</sup>	5-10	5	5 <sup>4</sup>	0-12	0-7	6	10-13	6-7
	V/V	5 <sup>6</sup>	4-10	4	6	6-10	5	5	4-12	3-7	6	10-13	6-7
	V/NV	6	6-10	4-5	6	6-10	5-6	5 <sup>6</sup>	6-12	4-7	6	10-13	6-7
3er Stufe	N/V/V	6	3-9	4-5	6	3-9	5-6	5 <sup>6</sup>	0-12	0-7	7	10-13	7-8
	NV/NV	6	3-9	4-5	6	3-9	5-6	5 <sup>6</sup>	0-12	0-7	7	10-13	7-8
	V/V	6 <sup>7</sup>	4-10	5	7 <sup>6</sup>	4-10	6	6	4-12	4-7	7	10-13	7-8
	V/NV	7	6-10	5-6	7	6-10	6-7	7 <sup>6</sup>	6-12	5-7	7	10-13	7-8
Zweifärber	N/V/V	5/4	3-9	1-4	5/4	3-9	2-4	5/4	0-12	0-5	5/5 <sup>4</sup>	10-13	5
	NV/NV	5/4	3-9	1-4	5/4	3-9	2-4	5/4	0-12	0-5	5/5 <sup>4</sup>	10-13	5
	V/V	5/4 <sup>5</sup>	4-10	3-4	5/4 <sup>5</sup>	4-10	3-5	5/4 <sup>5</sup>	4-12	3-5	5/5 <sup>4</sup>	10-13	5
	V/NV	5/5 <sup>4</sup>	6-10	3-4	5/5 <sup>4</sup>	6-10	3-5	5/5 <sup>4</sup>	6-12	4-5	5/5 <sup>4</sup>	10-13	5



## 4.REIZUNG

### ERÖFFNUNGSÜBERSICHT

Gebote	Bedeutung
E	
1♣	10-22FL, mind. Double <b>ALERT!</b>
1♦	10-22FL, mind. 4er Länge
1♥	10-22FL, mind. 5er Länge
1♠	10-22FL, mind. 5er Länge
1NT	15-17FL, BAL, (selten 5er M, oder 6er m) mind. 23 <sup>+</sup> FL BAL.
2♣	Semiforcing M (EF, 8 <sup>+</sup> Stiche, ca. 18 <sup>+</sup> F) Partieforcing beliebig (M = 9 <sup>+</sup> Stiche; m = 10 <sup>+</sup> Stiche)
2♦	MULTI: Weak Two M (EF, 3-10F) Semiforcing m (8,5-9 Stiche, ca. 18 <sup>+</sup> F)
2♥	ZF: 5 <sup>+</sup> ♥ + 4 <sup>+</sup> zweite Farbe, 3-10F
2♠	ZF: 5 <sup>+</sup> ♠ + 4 <sup>+</sup> m, 3-10F
2NT	20-22FL, BAL
3♣	Sperransage
3♦	Sperransage
3♥	Sperransage
3♠	Sperransage
3NT	Gambling: AKDxxxx(x) in m, kein Seitenas oder –König
4♣	8-9 Stiche in ♥ (zu wenige F für 2♣)
4♦	8-9 Stiche in ♠ (zu wenige F für 2♣)
4♥	Sperransage
4♠	Sperransage
4NT	Frage nach platzierten Assen Antworten: 5♣ : kein Ass 5♦ : ♦ - Ass 5♥ : ♥ - Ass 5♠ : ♠ - Ass 5NT : ♣ - Ass 6♣ : 2 Assen



## ANTWORTEN AUF UNTERFARBEN

Prinzipien:

- Walsh

Walsh bezeichnet den Reizungskomplex nach einer Unterfarberöffnung. Ein Ziel der „Walsh“-Philosophie ist möglichst schnell einen Oberfarbfitt zu finden, und dabei dem Gegner möglichst wenig über die Verteilungen der einzelnen Hände zu verraten. Dabei wird allerdings mehr Wert darauf gelegt, dass der Eröffner seinen Handtyp zeigt, als dass er seine Oberfarbhaltung genau beschreibt. So zeigt das Reizen einer Oberfarbe vom Eröffner auf der Einerstufe immer eine unausgeglichene Verteilung (4441,54xx,etc.) während mit gleichmässigen Verteilungen konsequent Oberfarben verschwiegen werden.

Dieses Prinzip hat den Vorteil den Gegner über die Oberfarbhaltungen im unklaren zu lassen. Für den Antwortenden ist es dadurch leichter gegenüber einer ausgeglichenen Hand den richtigen Endkontrakt anzusteuern.

Beispiele:

1♣ - 1♦ / 1NT = gleichmässige Verteilung mit oder ohne 4er Oberfarben  
mit 1♦ hat der Antwortende eine 4er Oberfarbe verneint oder er hat eine unausgeglichene Verteilung (5<sup>+</sup>♦/4erM) und ist Partiefördernd.

♠	B x
♥	D 10 x x x
♦	K x x
♣	x x x
<hr/>	
♠	A x x x
♥	B x
♦	D x x
♣	K D B x

Mit diesen Händen ist es einfach nach

1♣ - 1♥ / 1NT den besseren Teilkontrakt in ♥ zu erreichen

Herkömmlich wäre dies nach 1♣ - 1♥ / 1♠ -nicht möglich, jetzt muss man den schlechteren Sans-Kontrakt spielen. Selbst einen 5/3 Fit in ♥ wäre jetzt nicht mehr erreichbar



Gebote		Bedeutung
E	A	
1♣		10-22FL, mind. Double
	1♦	Walsh - Stil , keine 4+ OF oder FG, evtl. 5-7 bal.
	1♥	evtl. längere ♦
	1♠	
	1NT	8-10FL bal.
	2♣	10+FV, meistens EF ♣, F1, ungeeignet für NT
	2♦	5-8 6er+ ⇒ (daraus folgt, dass eine Wiederholung der Farbe, die auf der 1. Stufe genannt wurde, 9-11 und deren Sprung Partieföring ist. AUSNAHME: der Partner hat 1,2Nt zurückgeboten; dann gelten die dort aufgeführten Regeln (Doppelcheckback, Wolff-Sign-Off)
	2♥	
	2♠	
	2NT	10 <sup>+</sup> -12, BAL., keine 4er OF
	3♣	5-9FV, UNBAL
	3♦	Splinter, FG, 13 <sup>+</sup> FV, EF ♣, Schlemmgeeignet
	3♥	
	3♠	
	3NT	13-16FL, BAL, keine 4er M,
	4♣	Sperransage
	4♦	Sperransage
	4♥	zum Spielen, preemptiv
	4♠	
	4NT	4 Asse Assfrage 30/41



## KONVENTIONEN NACH 1♣

## WALSH (HANDTYP FIRST)

1♣	1x	<p>2. Farbe verspricht immer eine unausgeglichene Verteilung, zum Beispiel : 5431,4441 etc.</p> <p>Eine Hebung von y nach 1♣ - 1♦ verspricht nur einen 3er Anschluss und ist nonforcing!</p> <p>auch im Sprung z.B. 1♣ - 1♦ / 1♥ - 3♥</p> <p>ausgeglichen, kann beliebig viele OF enthalten, Punktezone hängt von der 1Nt Eröffnung ab</p>
1y		
1NT		

## GLEICHMÄßIGE VERTEILUNG ALS ANTWORTER

1♣	1NT	8-10 FL, BAL, evtl. 5♣ oder 5♦ (keine 4er M)
	2NT	10-12 FL, BAL, ohne 5er ♦ (keine 4er M)

1♣	1♦	<p>5-7FL, BAL, evtl. nur 3er ♦ und 5er ♣</p> <p>(dann sehr guter Stop in oM)</p>
1M	1NT	
	2NT	
	3NT	13-16FL, meist 5er ♦

1♣	1♦	<p>11-12FL, meist 5er ♦ (keine 4er M)</p>
1NT	2NT	

## TWOWAY CHECKBACKSTAYMAN

2WCB gilt nach jedem natürlichen 1NT Wiedergebot des Eröffners nach einer positiven Antwort (Kontra oder Farbgebot) des Partners.

1m	1x	<p>Puppet nach 2♦</p> <p>schwach mit ♦ oder beliebig einladend</p> <p>FG, beliebig, (⇒♥ - Längen werden vor ♠ - Längen gezeigt)</p>
1Nt	2♣	
	2♦	

1♣	1♦	<p>FG, 4er M</p>
1NT	2M	

1♣	1♦	<p>BAL (SEMIBAL). Wertekonzentration, einl. Stärke einl.</p>
1NT	2♣	
2♦	2♥♠ 3♣♦	

1♣	1♦	<p>zum Spielen</p> <p>einl. mit guter Farbqualität</p>
1NT	3♣	
	3♦	



Prinzip: Wenn mehrere Wege zum gleichen Kontrakt, auf gleicher Höhe, führen zeigt der direkte Weg immer eine gute Farbqualität oder eine schwache Hand wenn die Farbe auch auf niedriger Stufe zum Spielen hätte bieten können.

1m	1x
1NT	2NT

BAL, einl. ohne 4er m (und ohne 5er M wenn x=M)

1m	1x
1NT	2♣
2♦	2NT

BAL, einl. mit 4er m (ohne 5er M wenn x=M)

1m	1x
2y	

FG, 5+m/4y, 20-23 FL, (y im Sprung)

1♣	1♥
1NT	2♣
2♦	2♥
	2♠

5<sup>+</sup>er ♥ einladend

4er ♥ und 4er ♠ einladend (passbar)

1♣	1♥
1NT	2♠

5er ♥ und 4er ♠ einladend (passbar)

1♣	1♥
1NT	2♥

zum Spielen normalerweise nur 5er ♥

1♣	1♥
1NT	2♦
2♠	3♥

zeigt einen ♥ - Einfärber, lässt aber noch andere Endkontrakte zu (3Nt, 5/6 ♣ ,etc.). evtl. schlechte ♥ - Qualität

im Gegensatz zu :

1♣	1♥
1NT	3♥

setzt ♥ als Trumpf fest (3 Nt serious)



## MODERATEUR (NACH REVERS-REIZUNGEN)

Moderateur gilt nur ohne gegnerische Reizung.

1x	1M	
2r		Reversgebot eine Reversreizung ist selbstforcierend
	2M	die Wiederholung der Oberfarbe verspricht nur eine 5er-Länge
	2nF	die Stärke ist noch unbekannt. Ein anderes gebot verneint eine 5er Länge
		4. Farbe zeigt eine gute Hand ohne beschreibendes Gebot (kein Fit, keine 5erM)
	2SA	Moderateur, damit werden schwache Hände ohne 5er M, die gegenüber einem normalen Revers keine Partyspielen wollen, beschrieben.
		Mit einer „normalen“ Revershand bietet der Eröffner 3♣, der Antworter sagt dann den Endkontrakt an.
	HEB	2SA gefolgt von 3SA zeigt 8-9F
	3SA	Hebungen sind Partieforcierend
		verneint eine ausreichenden Fit und zeigt 10-11F
		mit mehr als 12-13F kann man 4SA (Quantitativ)
		oder 4. Farbe reizen
1m	1♥	
2♠		Auch wenn diese Sequenz (ab 19 FL) bereits Partieforcierend ist gilt hier der Einfachheit halber der gleiche Mechanismus. Allerdings sollte SA nur mit einer geeigneten Hand (Stopper ect. keine Fit) zu bieten

## SPEZIELLE SITUATIONEN

## ● 3. Farbe Forcing

1♣	1♥	
2♣	2♦	3. Farbe forcing : AF!!
	2♥	1. einl. 5 <sup>+</sup> ♥ 2. 5♥/5♦ Partieforcing 3. ♣ - Fit Partieforcing
	2♠	9-11 FL, zu gut für 1♣ - 2♥, zu schwach zum Partieforcing
	2nt	Revers, missbrauchbar!!
	3♣	11-12
	3♦	9-12
	3♥	4♥/6♦, Vorschlag zum Spielen
	3♠	Partieforcing mit guter Farbe,
	3nt	Splinter
		13-16FL, zum Spielen



1♣	1♥	
2♣	2♦	
2♥		Verneint keine Extrastärke da F1 wegen 2♦ = AF
2♠		♠ - Stopper
2nt		nat., Stopper in ♦ und ♠
3♣		nat.
3♦		nat. evtl. 3er, Extras

1♣	1♥	
2♣	2♦	→ danach 3♥ FG nicht so tolle Farbqualität
2♥	2♠	Partieforcing ohne gutes Gebot
	2nt	einl. mit 5er ♥
	3♣	Partieforcing
	3♦	Partieforcing, 5/5
	3♥	einl. 5er ♥ , nicht nt - geeignet
	3♠	Splinter für einen ♥ - Kontrakt
	3nt	Choice of games (♥/nt)

1♣	1♠	
2♣	2♥	7 <sup>+</sup> -10, 4er ♥
1♣	1♠	
2♣	2♦	
2♥	3♥	10 <sup>+</sup> -12, 4er ♥





- Weiterreizung nach 2 NT Rebid (Wolff-Sign-Off):

Nach einem 2 SA Rebid des Eröffners kann der Antwortende über ein 3♣ Relay mehrere Handtypen zeigen:

1. eine beliebige schwachen Hand  
Nach dem Pflichtgebot (3♦) des Eröffners zeigt passen oder das Reizen einer Farbe eine schwache Hand (bis ca. 7FL).  
Ausnahme : 3♠ nach einer 1♥ Antwort
2. eine Hand mit 5 Karten in der geantworteten Oberfarbe die dem Eröffner die Wahl zwischen 4M oder 3SA lässt. Dieser Handtyp wird durch ein 3SA Gebot nach dem Pflichtgebot von 3♦ gezeigt.
3. Da das 2SA Rebid des Eröffners auf eine 1♥ Antwort auch ein 4er♠ beinhalten kann, zeigt in diesem Fall ein 3♠ Gebot auf das 3♦ Pflichtgebot des Eröffners eine 4/4 Verteilung in den Oberfarben.

1m	1♥	
2NT	3♣	schwach eine lange Farbe oder 4/4 Ms
3♦		Pflichtgebot
	Pass	Schwach, 5+♦ (meist 6er♦) oder Fit
	3♥	Schwach mit 5+♥
	3♠	FG, 4♥ / 4♠                      Ausnahme nur nach 1♥ Antwort    !!!!
	3NT	Choice of game, (5er♥, bal.)
	4♣	Schwach mit 6+♣ (evtl. 5er♣ nach einer 1♣ Eröffnung)
	4♥	Zum Spielen (leichtes SI)

1m	1♥	
2NT	3♦	Natürlich, FG,
	3♥	6+♥, SI
	3♠	FG, 5♥ / 4♠
	3NT	zum Spielen
	4♣	Natürlich FG(SI), (nach 1♣ Eröffnung KCBW)
	4♥	Zum Spielen (6er♥)



## INVERTIERTE HEBUNGEN

1m	2m	10+F mindestens 5er♣ / 4 <sup>+</sup> ♦
2M		Partieforcierend mit Werten und evtl. 4er Länge Evtl. BAL mit 15-17 (1.+2. Pos. grün)
2SA		MIN (12)13-14) BAL
3SA		18-19 BAL

## ÄNDERUNGEN NACH 1♦ - EÖFFNUNG

1♦	2♣	FG, Natürlich, normalerweise mindestens 5er♣
	3♣	9-12, 6er
1♦	2♣	
2♥		verspricht keine Extras aber 5/4 Verteilung
2♠		verspricht keine Extras aber 5/4 Verteilung
2NT		11-14, bal. oder 18-19 bal.
1♦	1♠	
2♦	2♥	Nat. (mit Fit (4er ♥) sollte gehoben werden)
	2♠	9-11
	2nt	10 <sup>+</sup> -12
	3♣	FG, natürlich, evtl. 3er
	3♦	9-12
	3♥	FG, 5 <sup>+</sup> ♠ /5♥
	3♠	FG SI, setzt ♠ als Trumpf, 3NT serious



## COMPETITIVES NACH UNTERFARBERÖFFNUNGEN

## HEBUNGEN NACH GEGENREIZUNG

1m	1♥	2m	12+ F, 5+m, meist partiefördernd (stärkste Hebung)
		2♥	9-12 FV, 5+m, einladende Hebung
		3m	3-8 FV, 5+m, preemptive Hebung

## GEGNER BIETET 1NT

1♣	1nt	X	9+ F, Strafkontra	
		2♣	4-9 FL, ♥+♠	Stärkere Hände, die ungeeignet für ein Kontra sind auch möglich
		2♦	4-9 FL, ♦+M	
		2M	4-9 FL, EF	
1♦	1nt	X	9+ F, Strafkontra	
		2♣	4-9 FL, ♣+M	Stärkere Hände, die ungeeignet für ein Kontra sind auch möglich
		2♦	4-9 FL, ♥+♠	
		2M	4-9 FL, EF	

## NEUE FARBEN NACH GEGENREIZUNG

1m	1♥	2x	7-11, 5+x (EF), NICHT FORCIEREND
		3x	12+, 6+x EF, FG
		3m	3-8 FV, 5+m, preemptive Hebung

1♦	2♣	2♦	12+ FV
		3♣	8-12 FV „Mixed raise“
		3♦	5-8 FV PRE

## NEUE FARBE NACH „WEAK JUMP“

1m	2♥	2x	7-11, 5+x (EF), NICHT FORCIEREND
		3x	INVIT, (5)6+x EF
		3m	3-8 FV, 5+m, competitive Hebung
		X	T.O. dann eigene Farbe : NAT FG



## OBERFARBEN

### ANTWORTEN AUF 1 ♥/♠

1♥	1♠	5+F, 4+♠
	1NT	5-12F, F1
	2♣	12+FL, FG
	2♦	(ausser Farbwiederholung nach Farb-Rebid auf der 2er Stufe)
	2♥	8-10 FV, 3er ♥ (mit einer 3433 Verteilung ist auch ein 4er ♥ möglich)
	2♠	5-8, 6er♠
	2NT	FG, ♥ - Hebung „Jacoby“ (mit Kürze 13-17 F)
	3♣	7-10 FV, 4er ♥ „Bergen“ (3 ♦ vom Eröffner ist dann eine Frage nach Minimum oder Maximum [Antwort 3♥ = MIN])
	3♦	10-12 FV, 4er ♥ „Bergen“
	3♥	2-6 FV, 4er ♥ „Bergen“
	3♠	10-13 F oder ab 18 F, Kürze, „Splinter“ (normalerweise 4er+ ♥)
	3NT	13-15 F, Bal., 3er ♥
	4♣	10-13 F oder ab 18 F, Kürze, „Splinter“ (normalerweise 4er+ ♥)
	4♦	10-13 F oder ab 18 F, Kürze, „Splinter“ (normalerweise 4er+ ♥)
	4♥	Maximal 10 F, 4er+ ♥, zum Spielen, Preemptive
	4♠	Zum Spielen, 8-11 F, 7er+♠
	4NT	BW, (4ASSE)
	5♣	Voidwood (Voidwood oder ExclusionKeyCardblackwood ist eine Möglichkeit den Partner nach Assen zu fragen, wobei er das Ass in der Chicane-Farbe nicht mitzählen soll)
	5♦	
	5♠	



## 2 ÜBER 1 PARTIEFORCING

- Prinzip:

Nach 2/1 FG verspricht das Reizen einer neuen Farbe auf der 2er Stufe keine Zusatzwerte (auch nicht wenn es eine Reversreizung ist. Neue Farben auf der 3er Stufe versprechen allerdings Zusatzwerte (ca. 15+ FL). ein 2 NT Gebot nach einer 2/1 Reizung ist zweideutig, entweder man hat eine schwache (11-14 FL) oder starke (18-19FL) gleichmässige und NT-geeignete Hand. NT geeignet heisst hier, dass man in der Regel kein kleines Double in einer noch nicht gereizten Farbe hält. man hat an dieser Stelle immer die Alternative die Eröffnungsfarbe zu wiederholen, dies verspricht nicht unbedingt eine 6er Länge. Die Hebung von Partners Farbe verspricht ebenfalls keine Extrawerte dafür aber einen 4er Anschluss.

Hat der Eröffner eine unausgeglichen, möglicherweise schwache Hand, forciert das Wiederholen einer Unterfarbe des Antwortenden nicht mehr zum Vollspiel. Es zeigt allerdings ca. 12-14 FL und eine 6er Länge. Der Eröffner darf mit einer unge-eigneten Hand (Misfit und Minimum) passen.

Eine neue Farbe im Sprung (nicht revers) verspricht einen guten (15+FL) 5+/5+ Zweifärber. Höhere Sprünge sind Splintergebote und versprechen häufig einen 5 Karten Anschluss.

1♥	2♣		
		2♦	5/4
		2♥	evtl. 5er dann nicht NT geeignet
		2♠	5/4 auch ohne Extrawerte
		2NT	11-14 bal. oder 18-19 bal.
		3♣	5/4 , verspricht keine Extras
		3♦	15+FL, 5/5
		3♥	15+FL, sehr gute Farbqualität (3 von 4 Topfiguren)
		3♠	Splinter
		4♣	KCBW
		4♦	Splinter
1♥	2♦	3♣	14+F, 5♥/4+♣



WEITERREIZUNG NACH FORCING 1NT

Nach der forcierenden 1NT Antwort wird in der Regel versucht so natürlich wie möglich weiterzureizen. Eine 2♣ Ansage nach einer 1♥ -Eröffnung kann allerdings ein double sein mit einer 4-5-2-2 Verteilung und einem eher schlechten 5er ♥. 2NT verspricht 18-19 FL, Mit einem (für eine 1NT – Eröffnung ungeeigneten NT (15-17 FL)) reizt man auch erst seine bessere Unterfarbe um dann später gegebenenfalls noch 2NT zu bieten. damit zeigt man 15-17 FL und eine gleichmässige Verteilung, die aus irgendwelchen Gründen nicht mit 1 NT eröffnet wurden. Eine neue Farbe auf der 3er Stufe ist FG (ab ca. 19FL und natürlich. Bietet der Eröffner die eigene Farbe im Sprung auf der 3er Stufe so verspricht er ca. 17-19 FL oder 7 Spielstiche.

1♥	1NT	5-12F, F1
		2♣ Bessere Unterfarbe (kann double sein (4-5-2-2 mit schlechten ♥) bis 18FL
		2♦ Bessere Unterfarbe bis 18FL
		2♥ 6er ♥
		2♠ ab 17 FL, 4er ♠ „Revers“
		2NT 18-19 FL, 5332
		3♣ 19+FL, 4er ♣, FG
		3♦ 19+FL, 4er ♦, FG
		3♥ 17-19 FL, 6er+ ♥,
		3NT 16-19 FL, stehendes 7er+ ♥,

1♥	1NT	Mit einer normalen Eröffnung ist der Eröffner dazu aufgefordert sein Blatt so gut es geht weiter zu beschreiben. Mit gleichlangen Unterfarben wird in der Regel ♣ Geboten. Hat die ♥ - Farbe eine exzellente Qualität kann auch eine 5er Farbe wiederholt werden. Probleme entstehen wenn der Eröffner eine 4-5-2-2 Verteilung hat, er muss dann zwischen 2♣ und 2♥ wählen, und sollte dabei nur mit sehr guten ♥'s 2♥ bieten.
?		



## WEITERREIZUNG NACH 2NT REBID

1♥	1♠	
2Nt		18-19 FL, Bal.
1♥	1Nt	
2Nt		18-19 FL, Bal.
1♠	1Nt	
2Nt		18-19 FL, Bal.
	3♣	Wolff-Sign-Off (siehe m-Eröffnungen)
	3♦	Natürlich, FG, 5+♦ (Maximal 12 FL)
	3♥	Natürlich, 5+♥, FG, Eröffner darf mit Fit ein Q-bid abgeben Ohne Fit bietet der Eröffner 3SA
	3♠	3er ♠, SI (11-12 FV) (danach 3SA serious!)
	3Nt	zum Spielen
	4♣	Natürlich, SI
1♠	1Nt	
2Nt	3♣	
3♦		Pflichtgebot
	3♥	6er ♥, schwach
	3♠	2/3 er ♠ schwach (5-7 FV)
	3Nt	3er ♠ (Eröffner soll zwischen 3Nt und 4♠ wählen)
	4♣	Natürlich schwach
1♥	1♠	
2Nt	3♣	
3♦	3♥	2/3 er ♥, schwach
	3♠	5+♠ schwach
	3Nt	3er ♥ (der Eröffner soll zwischen 3Nt und 4♥ wählen)



### OBERFARB-ERÖFFNUNG IN 3.+4. POSITION

Prinzip: Wenn man schon einmal gepasst hat, soll man immer eher konservativ bieten. Mit einem gepassten Partner darf der Eröffner, aus taktischen Erwägungen ein sehr breites Spektrum an Händen für eine Eröffnung haben („dritte Hand Eröffnung“). Er kann zum Beispiel sehr punktschwache Hände mit einer guten Farbe halten die evtl. sogar eine Karte weniger als die versprochene Länge besitzt, um dem Partner ein gutes Ausspiel nahezu legen. Natürlich ist bei solchen taktischen Manövern zum einem die Gefahrenlage zu beachten und zum anderen sollte man wissen, wie man auf eine wahrscheinliche (und daher meist ungünstige) Ansage des Partners reagiert.

Einige typische (3. Hand) - Eröffnungen bzw. negativ Beispiele:

♠	A D B x
♥	x x
♦	x x x
♣	B x x x

Eröffnung: 1♠  
 Alle Antworten passbar, gute Ausspielmarke, gute Sperrwirkung

♠	A K D x
♥	x x
♦	x x
♣	B x x x x

1♠  
 Alle Antworten passbar, gute Ausspielmarke, gute Sperrwirkung

♠	x x
♥	D x x x x
♦	x x
♣	K B x x

Pass  
 was machen wir wenn der Partner 1♠ bietet?  
 weder Sperrwirkung, noch Ausspielmarke

♠	x x x
♥	K D B 10
♦	x x
♣	x x x x

1♥  
 gute Ausspielmarke, Antworten passbar, trotzdem nur im Paarturnier oder in günstiger Gefahrenlage mit Indikation, dass der nächste Gegner viele Pkt. hat

Damit bei solchen „Eröffnungen“ nicht zu häufig Unglücke passieren, sind Hebungen auf die 4er Stufe quasi verboten. Auch mit Fit soll der Partner seine Hände nicht überbewerten und konservativ reagieren.

Stellt sich im Verlauf der Reizung heraus, dass der Eröffner offensichtlich nicht die Werte für eine Eröffnung hat, soll der Partner davon ausgehen, dass die Qualität der eröffneten Farbe gut ist.

Hat man eine sehr gute Hand mit 4 Trümpfen Anschluss nachdem der Partner in 3. Hand eröffnet ist es wichtig dem Eröffner möglichst gut die Hauptmerkmale der Hand mitzuteilen. „Bergen-Raises“ sind dazu nicht geeignet, da dabei nur die ungefähre Stärke übermittelt wird, aber nicht wo die Punkte angesiedelt sind. Für eine vernünftige Entscheidung, ob ein Vollspiel eine Chance hat, treffen zu können ist es aber wichtig dem Eröffner möglichst gut die Schönheit der eigenen Hand mitzuteilen. Gut dazu geeignet sind „Fit-Bids“ und „Splinter“. Ein „Fit-Bid“ verspricht einen entsprechenden Anschluss in der eröffneten Oberfarbe und Werte in der gereizten Farbe. Ein Fit-Bid wird in der Regel im Sprung abgegeben und verspricht immer mindestens einen 4er Anschluss. Hat der Eröffner genügend Stärke und Verlierer in der „Fit-Bid“ – Farbe kann er über ein Vollspiel nachdenken.

Auch durch das Zeigen einer Kürze „Splinter“ kann der Antwortende seine Hand gut beschreiben. Der Eröffner kann wieder mit einer geeigneten Hand (wenig verschwendete Werte in der „Splinterfarbe“ und genügend Stärke) ein Vollspiel ansagen.

Nach einer 3. Hand Eröffnung gibt es natürlich keine partiefördernde 2 über 1 Reizung, ausserdem werden alle Hebungen direkt gereizt. Also ist es auch nicht mehr nötig die 1 NT Antwort forcierend zu reizen.

Folgende Hebungen sind möglich:

- Einfache Hebung (5-8FV, 3er oder 4er Trumpf)





- 2♣ „Drury“ Hebung (9+ FV, 3er Trumpf, 4er Trumpf nur gleichmässig mit verteilten Werten)
- Fit-Jump (9+ FV, 4er Trumpf, gute Werte in gereizter Farbe)
- 2 NT (9+ FV, 4er Trumpf, beliebige Kürze)

1♥	1♠	kein 3er ♥ (da der Partner mit schwachen Händen passen darf) sonst wie oben
	1 NT	5-10 FL(selten 11 FL), kein Fit in Oberfarbe
	2♣	9+ FV, 3er ♥ „Drury“ (evtl. 4er ♥ und ♠ - Kürze, dann freiwillig auf 3♥)
	2♦	nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♥	5-8 FV, 3er ♥, mit gleichmässiger Hand und verteilten Werten auch 4er ♥
	2♠	einladend, Fit - Bid in ♠ (4er Anschluss mit ♠ - Werten)
	2 NT	4er Anschluss ♣ oder ♦ Kürze ⇒ 3♣ fragt nach
	3♣,♦	einladend, Fit - Bid, in der Regel 4er Anschluss, Werte in gereizter Farbe



1♠	1 NT	5-10 FL (selten 11 FL), kein Fit in Oberfarbe
	2♣	9+ FV, 3er ♥ „Drury“
	2♦	nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♥	nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♠	5-8 FV, 3er ♠, mit gleichmässiger Hand und verteilten Werten auch 4er ♠
	2 NT	4er Anschluss bel. Kürze ⇒ 3♣ fragt nach
	3♣, ♦, ♥	einladend, Fit - Bid, in der Regel 4er Anschluss, Werte in gereizter Farbe
1♠	2♣	
2♦		Gute „normale“ Eröffnung aber nicht FG
2♥		Natürlich, weniger als normale Eröffnungsstärke (evtl. 4♥ / 4♠ mit guten ♠'s)
2♠		Natürlich, zum passen Alle höheren Antworten als die einfache Hebung sind Versuchsgebote, siehe Trialsbids
1♥	2 NT	Kürze in ♣ oder ♦
3♣		Fragt nach der Kürze (Wenn möglich wird die Kürze direkt genannt)
	3♦	♦ - Kürze
	3♥	♣ - Kürze
1♠	2 NT	
3♣	3♦	♦ - Kürze
	3♥	♥ - Kürze
	3♠	♣ - Kürze



## 2NT „JACOBY“ (PARTIEFORCIERENDE HEBUNG)

1♥	2Nt	4+ Fit, Partieforscing, normalerweise gleichmässig
3♣,♦		Kürze (Single oder Chicane) in gereizter Farbe
3♥		Keine Kürze, 14-17 FV
3♠		Kürze in ♠
3Nt		Keine Kürze ab 18 FV
4♣,♦		zweite Farbe, 16+FV, mind. 5/5 mind. 2 TF in gereizter Farbe
4♥		Minimum
4♠		Voidwood (KCBW mit Chicane in ♠)
5♣,♦		Voidwood (KCBW mit Chicane in ♣,♦)

Hat der Partner eine Kürze gezeigt werden mit SI Cue-bids gereizt. Wiederholt der Eröffner seine Kürze zeigt er ein Chicane. Der 2 NT-Reizer kann mit dem Reizen der Kürze Assfrage stellen. 3NT von beiden Seiten ist serious (siehe Schlemmreizung)



## TRIALBIDS

Trialbids sind grundsätzlich Forum D Stil d.h. Verlierefarben mit höchstens einer Topfigur. Allerdings ist Missbrauch gestattet: im Extremfall kann es auch mal ein kleines double sein oder aus taktischen Gründen eine gute Farbe (Ausnahme, Abweichung)

- Als Prinzip gilt: Der, der eine Einladung ausspricht darf aggressiv vorgehen. Der, der eingeladen wird soll konservativ handeln.

Ein Trialbid wird normalerweise dazu abgegeben um eine Partie zu erreichen. Allerdings kann der Trialbidder auch Schlemminteresse haben und durch das Trialbid etwas über die Schlemmeignung der Partnerhand erfahren, daher gibt es relativ Präzise Antworten (zumindest im Team) auf ein Trialbid.

Folgende Prinzipien gelten dabei:

1. Die Hebung des Trialbids und neue Farben auf der 4er Stufe versprechen Maximum und eine Kürze in der gereizten Farbe. Ist die Kürze nicht in der Trialfarbe hat man zusätzlich noch eine Kontrolle in der Trialfarbe.
2. Eine neue Farbe auf der 3er Stufe zeigt einen Wert in der genannten Farbe und Zweifel über die Eignung zur Partie (kein Maximum oder keine Trialunterstützung)
3. 3 NT zeigt Maximum und ist ein Vorschlag zum Spielen (keine Schnappwerte, schlechte Trümpfe, etc.).
4. Der Sprung in die vereinbarte Trumpffarbe zeigt im Prinzip Werte in der Trialfarbe und ist für NT nicht geeignet. Im Paarturnier und wenn man nichts über die eigene Hand verraten möchte kann man mit allen geeigneten Händen Vollspiel ansagen, allerdings riskiert man in sehr seltenen Fällen einen Schlemm zu verpassen.

1M	2M	
2♠		Trialbid
2NT		allgemeines Trialbid, Partner soll Werte zeigen oder mit Maximum Partie ansagen, auch 3 NT, mit verteilten Werten
3♣, ♦		Trialbid
3♥		Trialbid
1M	2M	
2NT	3x	Werte
	3M	Minimum
	4oM	Maximum, mit Kürze (nur nach 1♠)
	4♣, ♦	Maximum, mit Kürze
	3NT	Maximum, verteilte Werte
	4M	Maximum unbal.



COMPETITIVES NACH OBERFARBERÖFFNUNGEN

HEBUNGEN NACH GEGENREIZUNG

1M	X	3♣	Bergen (6-10 FV)
		3♦	Preempt
		2Nt	Limitraise (10-12 FV) -> 3M MIN, natürlich

1♠	X	3♥	Preempt
		XX	10+F, Evtl. 3er Fit, (spätere Kontras: Strafkontra)

Direktes Reizen des Eröffners nach einem XX des Partners verspricht eine schwache „Verteilungs“-Eröffnung. Passen und später reizen verspricht eine gute Hand und ist natürlich (normalerweise Kürze in der Gegnerfarbe wenn der Partner strafkontriert hat)

1♥	2nt	3♣	10+ FV, 3+♥, (tiefes Cuebid = INVIT mit Fit)
		♣♦	10+ F, 5+♠, (hohes Cuebid = INVIT mit oM)
		3♥	4-10 FV, 3+♥, Competitiv
		3♠	4-10 FL, 5+♠, Competitiv
		X	10+ F, kein Fit, BAL., Interesse am Strafkontra

Ist nur eine Farbe bekannt verspricht das Cuebid INVIT+ mit Fit. Eine Neue Farbe ist dann forcierend.

GEGNER BIETET 1NT

1♥	1nt	X	9+ F, Strafkontra	
		2♣	4-9 FL, ♣+M	
		2♦	4-9 FL, ♦+M	Stärkere Hände, die ungeeignet für ein Kontra sind auch möglich
		2♥	4-9 FV, 3+♥	
		2♠	4-9 FL, EF	
1♠	1nt	X	9+ F, Strafkontra	
		2♣	4-9 FL, ♣+M	
		2♦	4-9 FL, ♦+M	Stärkere Hände, die ungeeignet für ein Kontra sind auch möglich
		2♥	4-9 FL, EF	
		2♠	4-9 FV, 3+♠	



## MIT/OHNE FIT NACH GEGENREIZUNG

1M	X	1NT	O	7-10, kein Fit, „natürlich“
		2x	O	7-11, 5+, NF
		2M	M	3-9, 3er,
1M	1♠	2♠	M	(Q-Bid) Mixedraise ca. 7-10 FV
		2x	O	7-11 FL, 5+, NF (starke Hände über Kontra oder Sprung)
		3x	O	12+FL, 6+, FG (Einfärber mit guter Farbe, sonst über Kontra)
		2NT	M	Limitraise in M
1M	2x	2Nt	M	INVIT+ mit Fit ca. 10+FV, 4er M
		3x	M	(Q-Bid) Mixedraise ca. 7-10 FV
		X	M/O	negatives Kontra, evtl. 3er ♠ ab 11FV oder BAL ♦ Stop 10-12 FL

- Als gepasste Hand gibt es nach einem gegnerischen Informationskontra kein 2♣ „Drury“ mehr.



## SANS ATOUT

Prinzipien: NT wird mit alle gleichmässigen Verteilungen eröffnet die in die entsprechende Punktespanne passen. Eine Ausnahme sind 6322 Verteilungen mit einer langen Unterfarbe. Allerdings sollte dabei kein kleines double und auch nicht zwei Doubleton in den Oberfarben enthalten sein. Bei der 1NT-Eröffnung kann auch eine 5er Oberfarbe enthalten sein, dabei sollten ebenfalls Werte in den kurzen Farben vorhanden sein. In den stärkeren NT-Eröffnungen (auch über 2♣) ist jede 5332 Verteilung erlaubt.

Einige typische (Off-Shape) NT-Eröffnungen bzw. negativ Beispiele:

♠ A D x x x ♥ D x ♦ K x x ♣ K B x	♠ A K D x x ♥ x x ♦ B x x ♣ K D B	♠ K x x ♥ D x ♦ D x ♣ A K B x x x	♠ A x ♥ x x ♦ K D B 10 x x ♣ K D x
Eröffnung: 1NT	aber 1♠	1NT	aber 1♦ gefolgt von 3♦

## DER MINI SANS (OPTIONAL)

Optional kann in 1. und 2. Position 1 Nt mit 10-12 F eröffnet werden. Folgende Änderungen in der Weiterreizung sind zu beachten:

- Der MINI-Sans sollte nicht mit einer 5er Oberfarbe eröffnet werden. Die Stayman-Antworten auf der 3er Stufe entfallen
- Reizt der Gegner 2M gegen wird, bei natürliche Bedeutung, Strafkontra gespielt.  
Auf 2♣ bleibt „System an“ (Kontra = Stayman (T.O.), Transfer).  
(zeigt 2♣ beide Oberfarben (Landy) verspricht Kontra Punkte)  
Auf 2♦ ist Kontra T.O.
- Das 1Nt Rebid nach einer Unterfarberöffnung verspricht nun 13-16(17) FL.
- Das 2Nt Rebid nach einer Unterfarberöffnung zeigt entsprechend 17-19 FL.

### 1 NT-ERÖFFNUNG

1NT	15-17 FL evtl. mit 5er Oberfarbe (siehe oben)
2♣	Stayman (evtl. schwach mit beiden Oberfarben (4+/4+) Mit einer einladenden Hand evtl. auch ohne 4er Oberfarbe
2♦	Transfer ♥ leichtes SI wenn 4♥ -Rebid
2♥	Transfer ♠ leichtes SI wenn 4♠ -Rebid
2♠	Transfer ♣
2NT	Transfer ♦
3♣	schwach, beide Unterfarben
3♦	FG, beide Unterfarben (5+/5+)
3♥	SI, Einfärber

# Vision



3♠	SI, Einfärber	
3NT	(9-15 FL) zum Spielen	
4♣	Texas für ♥	genau zum Spielen oder man reizt selber weiter
4♦	Texas für ♠	dann hat man sehr starkes SI
4♥	zum Spielen	
4♠	zum Spielen	
4NT	Quantitativ (15-17FL)	

## STAYMAN

Da man bei einer 2♣ Stayman-Ansage auch sehr schwach mit beiden 4er Oberfarben sein kann, dürfen nur Antworten unterhalb von 2NT abgegeben werden. Eine Ausnahme bildet die Hand mit einer 5er Oberfarbe, da man dann ja immer einen 9 Kartenfit hat und somit auf der 3er Stufe in Verteilungssicherheit ist (LAW).

Die Stayman-Reizung ist ein fragendes Gebot, man geht dabei davon aus, dass der Staymanreizer danach der besser informierte ist und die endgültige Entscheidung über den Endkontrakt trifft. Die Pflicht des NT-Eröffners ist seine Hand so gut wie möglich zu beschreiben und auf weitere „Fragen“ nach Verteilung und Stärke zu antworten.

REGEL: Wenn mit ♣ - oder ♦ - Geboten eine Beziehung zu der Oberfarben (♥ oder ♠) hergestellt werden soll, so stellt ein ♣ - Gebot immer eine Beziehung zu ♥ her und ein ♦ - Gebot immer eine Beziehung zu ♠. Dies gilt für alle Teile dieser Systembeschreibung, und im Zweifelsfall auch immer in unklaren oder nicht explizit abgesprochenen Situationen.

1NT	2♣	
2♦		keine 4er oder 5er Oberfarbe
2♥		4er ♥ , evtl. auch 4er ♠
2♠		4er ♠ , kein 4er ♥
3♣		Maximum mit 5er ♥ (Regel s.O.) <span style="float: right;">(nach MINI NT</span>
3♦		Maximum mit 5er ♠ <span style="float: right;"><u>wird meist eine 5er M verschwiegen</u></span>
3♥		Minimum mit 5er ♥ (Muss man nicht antworten)
3♠		Minimum mit 5er ♠ (Muss man nicht antworten)
		Wenn man mit Minimum seine 5er Oberfarbe nennt sollte dies eine gute Qualität haben, da der Partner evtl. keinen Fit hat und nur einladende Stärke besitzt.





## WEITERREIZUNGEN NACH STAYMAN

1NT	2♣	schwach mit beiden Oberfarben und 5er ♠	Diese Abweichung des normalen Staymans soll man nur anwenden, wenn von der Punktstärke her klar ist, dass 1NT kein erfolgreicher Kontrakt sein kann (0-4 F starker Nt 0-8F Mini Nt)
2♦	pass	♦ 4-4-5-0 oder [43]5-1	
	2♥	Schwach mit 4+/4+ in ♥ + ♠	
	2♠	8-9FL, INVIT, 5er ♠, meist auch 4er ♥	
	2NT	8-9FL, INVIT, evtl. 4er M	
	3♣	FG, 5er ♣ + 4er M	
	3♦	FG, 5er ♦ + 4er M	
	3♥	FG, 5er ♠ + 4er ♥, „Smolen“	
	3♠	FG, 5er ♥ + 4er ♠, „Smolen“	
	3NT	zum Spielen, mit 4er Oberfarbe	
	4♥	zum Spielen (6er ♥ / 4er ♠)	
	4♠	zum Spielen (6er ♠ / 4er ♥)	
	4NT	Quantitativ mit 4er M	



1NT	2♣	
2♥	pass	0-4, Beide Oberfarben
	2♠	8-9FL, INVIT, 4er ♠ (selten 5er)
	2NT	8-9FL, INVIT, keine 4er M
	3♣	FG(SI), 4er ♠ + 5er ♣
	3♦	FG(SI), 4er ♠ + 5er ♦
	3♥	INVIT, 4er ♥
	3♠	SI, 4+♥ (hier wird der Eröffner aufgefordert mit eine Schlemmung geeigneten Hand (MIN) ein Q-bid abzugeben und mit einer Schlemmung geeigneten Hand (MAX) 3NT (siehe: serious 3NT) zu bieten. (Die Schlemmung ist nicht immer an ein Punktemaximum geknüpft!)
	3NT	Zum Spielen mit 4er ♠ (Eröffner soll mit 4er ♠ 4♠ bieten!)
	4♣	Splinter, SI
	4♦	Splinter, SI
	4♥	zum Spielen
	4NT	Quantitativ mit 4er ♠
1NT	2♣	
2♠		Weiterreizung analog zu 2♥
	3♥	SI mit ♠ - Fit (3NT serious)
1NT	2♣	
3♣	3♦	Transfer auf 3♥ danach mit SI Q-bids oder Endkontrakt (*)
1NT	2♣	
3♦	3♥	Transfer auf 3♠ danach mit SI Q-bids oder Endkontrakt (*)



1NT	2♣
3♥	?

mit SI Q-bids oder Endkontrakt (\*)

1NT	2♣
3♠	?

mit SI Q-bids oder Endkontrakt (\*)

(\*) wenn man eine SI – Hand mit 5er m und 4er oM hat kann man später nur 6m vorschlagen wenn man Schlemm für wahrscheinlich hält.  
4NT direkt ist an dieser Stelle nur Quantitativ ohne M-Fit.



## WEITERREIZUNG NACH TRANSFER

### • Unterfarben

1NT	2♠		Transfer auf ♣
3♣			Kein guter Anschluss
		3♦	Kürze in ♦
		3♥	Kürze in ♥
		3♠	Kürze in ♠
		3NT	Keine Kürze aber leichtes SI

2NT			Guter Anschluss
		3♣	Zum Spielen
		3♦	Kürze in ♦
		3♥	Kürze in ♥
		3♠	Kürze in ♠
		3NT	Zum Spielen kein SI

1NT	2NT		
3♣			Guter Anschluss in ♦
		3♦	Zum Spielen
		3♥	Kürze in ♥
		3♠	Kürze in ♠
		3NT	Zum Spielen
		4♣	Kürze in ♣, SI

3♦			Kein guter Anschluss
		3♥	Kürze in ♥
		3♠	Kürze in ♠
		3NT	Kürze in ♣ !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! ←

Prinzip : nach einem UF-Transfer zeigt das Reizen einer neuen Farbe eine Kürze und verspricht Werte für ein Vollspiel. Wenn der Partner nach einem ♦ -Transfer keinen guten Anschluss gezeigt hat zeigt ein 3NT-Gebot eine ♣ -Kürze.



## • Oberfarben

1NT	2♦		
2♥			Kein 4er Anschluss
2♠			4er Anschluss und ♠ -Werte
2NT			4er Anschluss, Maximum und verteilte Werte (häufig 3-4-3-3)
3♣			4er Anschluss und ♣ -Werte
3♦			4er Anschluss und ♦ -Werte
3♥			4er Anschluss, Minimum

1NT	2♦		
2♥		2♠	F1, INVIT+ 4er ♠
		2NT	5♥,
		3♣	FG, 4+ ♣
		3♦	FG, 4+ ♦
		3♥	INVIT, 6er ♥
		3♠	Splinter
		3NT	Choice of Games
		4♣	Splinter
		4♦	Splinter
		4♥	Leichtes SI
		4♠	Voidwood
		4NT	Quantitativ
		5♣	Voidwood
		5♦	Voidwood
			Analog nach Transfer auf ♠

1NT	2♥		
2♠		3♥	SI, 5+♠ / 5+♥, -> 3♠ : ♠ - Fit danach Cuebids, 3NT serious,...
			-> 3NT : kein Interesse evtl. 22[54]
			-> 4♣/♦ : ♥ - Fit, Cuebid
		4♥	FG, 5+♠ / 5+♥, möchte in der besseren Oberfarbe spielen



## GEGNER REIZT NACH 1NT

### STRAF-KONTRA

1NT	X		15+ Punkte (Strafkontra)
		pass	Eröffner muss XX bieten ( <b>oder 5er Farbe nennen</b> ): 1. man ist stark, dann wird 1NT XX gespielt, Strafkontriert oder, mit einer Kürze in der dann gereizten Gegnerfarbe, ein Cuebid abgegeben. 2. Man hat einen Zweifärber (auch 4/4) in a) ♣ + ♥ (dann 2♣) b) ♦ + ♠ (dann 2♦)
		XX	Beliebiger Einfärber, Partner bietet 2♣
		2♣	♣ + ♦
		2♦	♦ + ♥
		2♥	♥ + ♠
		2♠	♠ + ♣ (sollte ein 5er Treff sein)

Bei 1NT GEGENREIZUNG : D O N T !!!

### KONTRA IN 4. POSITION

1NT	-	-	X
XX			Zeigt eine 5er Farbe (2♣ vom Partner sucht diese)
1NT	-	-	X
-	-	XX	S.O.S.
		2x	NAT 5er oder Kurz (dann später XX)

### KÜNSTLICHES KONTRA

Ein künstliches Kontra wird im Prinzip ignoriert. Das zusätzlich gewonnene XX zeigt eine ausgeglichene Hand mit mind. einl. Stärke und/oder den Willen den Gegner zu bestrafen.

### 2♣ GEGENREIZUNG

Nach einer Gegenreizung von 2♣ bleibt das System intakt, der verloren gegangene Stayman wird durch das Kontra ersetzt. Zeigt 2♣ beide Oberfarben, verspricht das Kontra im wesentlichen nur Punkte und evtl. einem Interesse an einem Strafkontra.



#### GEGENREIZUNGEN AUF DER 2ER STUFE

Lebensohl

Kontra ist informativ und verspricht ca. 7-9 F (starker NT)

Kontra ist Strafe und verspricht 4 Trümpfe  
oder eine sehr defensive Hand (Mini-NT auf 2M)

#### GEGENREIZUNGEN AUF DER 3ER STUFE

Kontra ist informative und verspricht ab ca. 8 F beim starken NT (13 F Mini-NT)

Neue Farben sind natürlich und forcierend



## 5. 2 NT – ERÖFFNUNG

### PUPPET-STAYMAN

Nach jeder Starke 2 (3) NT Ansage, die eine ausgeglichene Hand verspricht wird folgendes Schema gespielt:

2 NT	3♣	Puppet-Stayman
	3♦	Transfer ♥
	3♥	Transfer ♠
	3♠	5er ♠ und 4er ♥
		3NT zum Spielen (kein Fit)
		4♣ gute Hand mit ♥ -Fit -> 4♦ Rücktransfer, 4♠+ KCBW Antworten
		4♦ gute Hand mit ♠ -Fit -> 4♣ zum Spielen, 4♥+ KCBW Antworten
		4♥/♠ zum Spielen mit Schlemm ungeeigneter Hand
	3 NT	zum Spielen
	4♣	SI mit ♣ 6 <sup>+</sup> er (4NT = kein Interesse; 4M = Q-Bid)
	4♦	SI mit ♦ 6 <sup>+</sup> er (4NT = kein Interesse; 4M = Q-Bid)
	4♥	SI, 5 <sup>+</sup> ♣ / 5 <sup>+</sup> ♦, ♥ - Kürze (5m KCBW ; 4NT kein SI)
	4♠	SI, 5 <sup>+</sup> ♣ / 5 <sup>+</sup> ♦, ♠ - Kürze (5m KCBW ; 4NT kein SI)
	4 NT	Quantitativ
	5♣,♦	zum Spielen
2 NT	3♣	Puppet-stayman,
	3♦	Mind. eine 4er M
	3♥	5er ♥
	3♠	5er ♠
	3 NT	keine 4er oder 5er M
2NT	3♣	
3♦	3♥	4er ♠, kein 4er ♥
	3♠	4er ♥, kein 4er ♠
	3NT	Keine 4er M
	4♣	Beide 4er M





## WEITEREIZUNG NACH TRANSFER

2Nt	3♦	Transfer, brechen mit 3er+ Anschluss in ein Q - Bid
3♥		normalerweise kein 3er Anschluss evtl. MIN mit 3er Fit
3♠		NAT 5er ♠
3 NT		Normalerweise 3er Fit
4♣		4er+ ♥ Anschluss, ♣ - Cuebid,
4♦		4er+ ♥ Anschluss, ♦ - Cuebid,
		ist ein Fit etabliert gibt es Cuebids, Assfrage
4♥		Häufig mit gepasstem Partner

Hat der Eröffner einen Fit verneint, kann der transferierende mit einer neuen Farbe ein „Two-Way“ Gebot abgeben:

Eine neue Farbe ist entweder ein „Auto“-Cuebid oder die zweite Farbe eines echten Zweifärbers. Hat man ein „Auto“-Cuebid abgegeben so wird der Eindruck des Zweifärbers nur durch das Wiederholen der Transferfarbe klargestellt.

Beispiel:

2NT	3♥	Transfer
3♠ <sup>1</sup>	4♣ <sup>2</sup>	(1) Kein ♠ - Fit; (2) Two-Way (Cuebid für ♠ dann 6er Farbe oder zweite Farbe)
4♥ <sup>3</sup>	4♠ <sup>4</sup>	(3) Cuebid für ♣ (kein ♦ - Cuebid); (4) Zeigt SI mit 6er ♠ und ♣ - Cuebid
	4 NT	KCBW für Treff

2NT	3♥	
3♠	4NT	Quantitativ mit 5er ♠



## 2♣- ERÖFFNUNG

2♣		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Semiforcing in ♥/♠</li> <li>2. NT ab 23 F</li> <li>3. Partieforcing beliebig</li> </ol>
	2♦	0-1 Kontrolle
	2♥	2 Kontrollen
	2♠	3 Kontrollen
	2NT	4 <sup>+</sup> Kontrollen
	3♣ <sup>+</sup>	6er Farbe mindestens 2 Kontrollen & 2 Topfiguren, kein Seiten Ass/König
2♣	2♥	
3♦	4♦	KCBW ♦
	4SA	BW wird man in der Regel nicht anwenden da Limitiert
2♣	2♦	
2♥	2♠	Second Negativ (0-4 F)
	2NT	5er ♠ ab ca. 7 F
2♣	2♦	
2♠	3♣	Second Negativ (0-4 F)
	2NT	5er ♣ ab ca. 7 F



GEGENREIZUNG AUF 2♣

• Prinzip:

Reizt ein Gegner nach unserer 2♣ - Eröffnung so versprechen Farbreizungen positive Werte und 5+er Längen. Kontra verspricht eine quasi wertlose Hand (0-1 Kontrolle). Passen verspricht eine „gute“ Hand mit mindestens einer Kontrolle ohne bietbare (5er)Farbe. Dieses Prinzip gilt auf jeder Stufe, naturgemäß muss eine Farbreizung auf höherer Stufe eine bessere (längere) Farbe versprechen.

Kontriert der Gegner, werden weiterhin Kontrollen gezeigt:

XX = 0 , Pass = 1, 2♦ = 2, etc.

2♣	3♥	Pass	Gute Hand (1+ Kontrollen) ohne gute Farbe (5er Pik, 6er m)
		X	Quasi Wertlose Hand (0-1 Kontrollen)
		3♠	Gute Farbe mind. 1 Kontrolle
		3NT	zum Spielen - wird man in der Regel nicht anwenden besser pass -
		4♣♦	Gute Farbe mind. 1 Kontrolle
		4♥	Zweifärber mit ♠
		4♠	Sehr gute 6er Farbe (mind. KDB10xx) keine Extras
		4NT	4 Assfrage 30/41



## 2♦ MULTI

### ALLGEMEINE REGELN:

1. Nach 2SA ist 4♦ immer Fit und KCBW
2. Die „andere“ Oberfarbe ist immer Natürlich und FG
3. 4♣ ist immer Fit und Frage nach Single -> 4M kein; von unten (♣ ♦ oM)
4. Das gleiche Schema gilt auch nach 2♦ 2♥ /2♠ 2SA, dann allerdings mit ♠ als feststehendem Fit
5. Eigene ♣ :  
3♣ nonforcing oder über 2NT partieforcierend
6. Eigene ♦ :  
Pass nonforcing oder über 3♦ direkt partieforcierend
7. Eigene ♥ :  
schwach : 2♥ und über Partners 2♠ 3♥  
INVIT : 2♥ und über Partners 2♠ 3♣: INVIT ♥ mit ♣ -Werten; 3♦: INVIT ♥ mit ♦ -Werten.  
Vollspiel : direkt 4♥ .  
SI mit m-Kürze : 2♥ und über Partners 2♠ 4m Autosplinter  
SI leichtes : 2♥ und über Partners 2♠ 4♥  
SI : über 2SA
8. Eigene ♠  
schwach : 2♠  
INVIT : 3♠  
Vollspiel : 4♠  
SI : über 2SA

2♦		1. Weak Two in ♥/♠ 2. Semiforcing in ♣/♦
	2/3♥	Pass / Correct
	2♠	Zum Spielen
	3♣	Zum Spielen
	3♦	NAT FG
	3♠	NAT INVIT
	2NT	INVIT+ Relay
	4♣	Partner reizt im Transfer
	4♦	Partner reizt direkt      gilt alles auch nach Zwischenreizung
	4♥	Zum Spielen
	4♠	Zum Spielen



## WEITERREIZUNG NACH 2NT RELAY

2♦	2Nt	
3♣		
3♦		
3♥		
3♠		
3Nt		
4♣		
4♦		

MIN WT (NV/NV ca. 4-6)

MID WT ♥ (mittlere Stärke: NV/NV ca. 6-8)

MID WT ♠

MAX WT ♥ (NV/NV ca. 8-10)

MAX WT ♠

SF ♣ (KCBW)

SF ♦ (KCBW)

2♦	2Nt	
3♣	3♦	
	3♥	
	3♠	
	3Nt	
	4M	
	4♣	
	4♥	

Relay FG

PACO (mit ♥ passen mit ♠ 3♠ bieten)

PACO (mit ♠ passen mit ♥ 4♥ oder Q-bid bieten)

zum Spielen

zum Spielen eigene Farbe

Forcing ♣

leichtes SI ♥

2♦	2Nt	
3♣	3♦	
3♥		
	3♠	
	3Nt	
	4♣	
	4♦	
	4♥	

♠

SI

zum Spielen

fragt nach Kürze

KCBW♠

starkes SI mit ♥

3♠		
----	--	--

♥

analog zu 3♥

2♦	2Nt	
3♦	3♥	
3♥	3♠	

zum Spielen

zum Spielen oder FG eigene Farbe (nach 3♦)



	3Nt		zum Spielen
	4♣		Frage nach Kürze
	4♦		KCBW
2♦	2Nt		
3♠	3Nt		zum Spielen
3Nt	p		zum Spielen
	4♣		Frage nach Kürze
	4♦		KCBW
	4♥		zum Spielen (eigene Farbe oder Fit)
	4♠		zum Spielen (eigene Farbe oder Fit)

## INTERVENTION NACH 2♦ ERÖFFNUNG

2♦	X	pass	Vorschlag ♦ zu spielen (5++♦ und M-Kürze)
		XX	Forcing Relay (2♥/♠ Mini WT ♥/♠; 3♣/♦: Maxi WT ♥/♠)
		2♥+	wie ohne Kontra -> spätere Kontras auf M sind paco
	2♥	X	Pass / Correct
	2♠	X	Pass / Correct
	3♣	X	Strafkontra
		3♦	Einladend zu 4 in OF Eröffner reizt 3♥/♠ bzw. 4♥/♠
	3♦	X	Einladend zu 4 in Oberfarbe
	2/3 x	4♣	Partner reizt im Transfer
		4♦	Partner reizt direkt
		4♥/♠	Zum Spielen



## 2♥/♠ ZWEIFÄRBER

2♥		Zweifärber mit ♥ und zweiter Farbe, 5-10 F, oft 5/4; in Gefahr oder mit ♠ als 2. Farbe sollte es eine 5/5 Verteilung sein
	2♠	paco
	3♦	Zum Spielen
	3♣	zum Spielen
	2NT	Forcing Relay

2♥	2NT	
3♣		Minimum mit ♣
3♦		Minimum mit ♦
3♥		Minimum mit ♠
3♠		Maximum mit ♣
3 NT		Maximum mit ♦
4♣		Maximum mit ♠ und ♣ - Kürze
4♦		Maximum mit ♠ und ♦ - Kürze
4♥		Maximum [65]-1-1

2♠		Zweifärber mit ♠ und Unterfarbe
	2NT	Forcing Relay
3♣		Minimum mit ♣
3♦		Minimum mit ♦
3♥		Maximum mit 5+ ♣
3♠		Maximum mit 5+ ♦
3Nt		Maximum 5/4
	4♣	KCBW ▶ 4♦: 2. Farbe ♦ danach 4♥ KCBW♦ ; 4♥ + 30/41 ...

2♠	3♣	Pass / Correct
	3♦	Zum Spielen
	3♥	Zum Spielen



## INTERVENTION NACH 2♥/♠

2♥	2♠	X	Pass/Correct
		3♣	zum Spielen
	3x	X	Strafkontra
		+1	Suchgebot
2♥	2♠	2Nt	Forc. Relay
2♥	3♣	3♦	NF Relay
2♠	2NT	3♣	PACO
	3♣	X	PACO

## 4♣/♦ TEXAS

4♣	4♦	KCBW ♥
	4♥	Zum Spielen
	4♠	Q-Bid
	5♣	Q-Bid
	5♦	Q-Bid
	5♥	Fragt nach 9. Stich
4♦		Analog





## 6. SCHLEMMREIZUNGEN

### ROMANKEYCARDBLACKWOOD

#### ANTWORTEN AUF KCBW

Stufe

- |    |                   |
|----|-------------------|
| 1. | 0/3 KeyCards      |
| 2. | 1/4               |
| 3. | 2 ohne Trumpfdame |
| 4. | 2 mit Trumpfdame  |
| 5. | 1 mit Chicane     |
| 6. | 2 mit Chicane     |
| 7. | 3 mit Chicane     |

#### SCANNING

Weiterreizung nach KCBW - Antwort:

- freie Gebot fragt nach TD (wenn nicht schon bekannt) und „rangierten“ Königen
  - 1. Stufe keine TD
  - 2. Stufe TD, nicht niedrigster König
  - 3. Stufe TD, niedrigster König, nicht 2. niedrigster König

Wenn Trumpf fest gelegt ist kann der Scanner auch durch überspringen von Stufen nach speziellen Karten solange fragen, wie er nicht die Trumpffarbe bietet. (bei UF-Fit auch nicht Nt-Gebote)

#### VOIDWOOD

- ✚ Jeder Doppelsprung wenn ein einfacher Sprung schon ein Splinter wäre, Außer 4♥,♠ in der 1. Antwort
- ✚ Jeder unnötige Sprung in die 5er Stufe ist Voidwood!!



## SPEZIELLE BLACKWOODSITUATIONEN

KCBW nach Zweifärberreizungen (nur nach 2Nt stark)

Mit 3er OF Anschluß sollte der Partner den Transfer brechen

Beispiel			
2Nt	3♦		
3♥	4♦	?=4♠	KCBW in ♦ mit 6 KC
?		?=4♥	to play nur Double
		?=4Nt	kein Fit
		?=5♣	♦ - Fit, Q - bid
		?=5♦	Karo - Fit, kein ♣ - Q - bid, also ♠ - Q - bid

Bei „2“ - Trumpffarben werden die Damen beim Scan vor den Königen eingereicht. Der Antworter zeigt in der 1. Antwort eine und kann nach der anderen noch gefragt werden (SCAN)

Beispiel			
G	wir	G	wir
2♠	4♦*	-	4♠ KCBW für ♥
3♥	4♦	4NT	Zum Spielen
?		4♥	to play
		5♣	KCBW ♦
		5♦	To Play

## BLACKWOOD INTERVENTIONEN

Wenn der Gegner nach einer As-, Königs oder Damenfrage interveniert gilt folgendes Schema:

Bei Interventionen die uns bei einer Antwort in der 3. Stufe auf die 6er Stufe zwingen würden:

DEPO (Double = Even, Pass = Odd)

Bei anderen Interventionen:

DoPi (Double = 0, Pass = 1 Asse, reizen 2 Asse mit/ohne Dame etc.)

D.h. wir nutzen die gewonnen Stufen aus, wobei kontra die 1. Stufe und pass die 2. Stufe ist.

Reizt der Gegner nach einer Antwort ist Kontra oder Rekontra to play oder ein Vorschlag dazu, während pass weiterfragt.



## JOSEPHINE

5Nt

Wenn der Partner nicht die Möglichkeit hatte oder genutzt hat, Asfrage zu stellen ist 5 Nt, Asfrage oder Josephine. (sonst: pick a slam)

Antworten: Vereinbarte Trumpffarbe = 0 Topfiguren  
sonst in Stufen (1,2,3)

## SERIOUS 3NT

Nach gefundenem OF – Fit ist 3Nt immer ein seriöser Schlemmversuch, im Gegensatz dazu ist ein normales Q - Bid nicht unbedingt ernst gemeint sondern eine Art Pflicht - Q - Bid wenn noch Schlemm möglich ist.

Ausnahme:

3 Nt ist nicht serious: wenn von der Masse kein Schlemm möglich ist

(beide Partner sind limitiert)

wenn der Partner in einer einladenden Sequenz nach einer Verteilungsfrage 3 Nt ansagt und klar ist, dass nur 5/3 Fit vorhanden ist.

3 Nt serious verneint immer ein ausgelassenes Q - Bid (evtl. ♠). Wenn der Partner die ausgelassene Farbe auch nicht kontrolliert soll er den Endkontrakt ansagen.

Wenn 3Nt nicht serious wäre zeigt eine neue Farbe unterhalb von 3Nt nur Werte für einen evtl. Nt - Kontrakt. Wenn man dann allerdings noch ein Q - Bid auf der 4er Stufe abgibt wird aus dem gezeigten Wert unterhalb von 3Nt eine Kontrolle.

## Q – BIDS

Es werden italienische Q - Bids gereizt d.h. 1. und 2. Kontrollen, ForumD-Stil (in der 1. Runde keine Kürze in Partners Farbe).



## BEISPIELE ZU SCHLEMM-REIZUNGEN

Teiler: S  
Gefahr: -

♠ D x x x  
♥ A x  
♦ A D x x  
♣ K B x

1

	N		N	S
W		O		1NT
	S		2♣	2♥
			4NT	-

♠ A K x  
♥ D B x x  
♦ K x  
♣ D x x x

Kommentar:

Nach einer Staymansequenz ist 4NT immer Quantitativ, da man mit einem Fit in Partners Oberfarbe und Schlemminteresse die nadere Oberfarbe auf der 3er Stufe bieten kann.

Teiler: S  
Gefahr: -

♠ A x x  
♥ K x x  
♦ K B x x x  
♣ K x

2

	N		N	S
W		O		1♥
	S		2♦	2♥
			3♥	3♠
			4♣	4♥
			-	

♠ K x  
♥ A D B x x  
♦ D x x  
♣ x x x

Kommentar:

Nach dem mit 3♥ der Fit und ein gewisses Schlemminteresse gezeigt wurde, gibt Süd ein Q-Bid ab. Da dies unterhalb von 3NT ist, kann Süd dafür noch eine sehr starke Hand haben (Merke: das 2♥-Gebot von Süd hat seine Hand nicht limitiert). 4♣ von Nord ist nun ein „nonserious“ Q-Bid, dass er für den Fall abgegeben hat, dass Süd auf jeden Fall in Richtung Schlemm marschiert. Hätte er seriöses SI, muss er 3NT „serious“ bieten.

Teiler: S  
Gefahr: -

♠ A x x  
♥ D 10 x  
♦ A B x x  
♣ K x x

3

	N		N	S
W		O		1♥
	S		2♦	2♥
			3♥	3NT
			4♣	4NT
			5♠	6♥
			-	

♠ x x  
♥ A B 10 x x  
♦ K D x  
♣ A D B

Kommentar:

Süd hat mit seinem 3NT „serious“ hier eine ♠-Kontrolle verneint. Nord zeigt mit seinem 4♣ Q-Bid auch, dass auch die ♠'s von Ihm kontrolliert werden.

Teiler: S  
Gefahr: -

♠ A x  
♥ K x x  
♦ A K D x x x  
♣ x x

4

	N		N	S
W		O		1♥
	S		2♦	2♥
♠ K x x			3♥	3♠
♥ A D B x x x			3NT	4♣
♦ x x x			4NT	5♠
♣ x			6♥	-

Kommentar:

Hier hat N mit seinem 3NT-Gebot Zusatzstärke versprochen. Das 4♣-Q-Bid ist danach eine quasi eine Pflichtansage von Süd.

Teiler: S  
Gefahr: -

♠ 10 x x  
♥ K x x  
♦ A B 10 x x  
♣ K D

5

	N		N	S
W		O		1♥
	S		2♦	2♥
♠ A K x			3♥	3♠
♥ A B 10 x x			4♣	4NT
♦ K D x			5♥	pass
♣ x x				

Kommentar:

Auch mit seriösem Schlemminteresse muss Süd erst sein ♠-Q-Bid abgeben, da ein auslassen, eine Kontrolle in dieser Farbe verneint.

Teiler: S  
Gefahr: -

♠ A x  
♥ K x x x  
♦ A D B 10  
♣ K x x

6

	N		N	S
W		O		1♥
	S		2NT	3♥
♠ K x			4NT	5♠
♥ A D B x x			5NT	6♥
♦ K x x			7NT	
♣ A x x				

Kommentar:

Mit 3♥ hat Süd eine Hand ohne Kürze mit ca. 14-17FV versprochen.

Nord fragt:

mit 4NT nach den Assen

5♣ -&gt; 0/3,

mit 5Nt nach dem ♦-König

6♥ -&gt; ♦-König &amp; ♠-König: ja

♣-Dame: nein

Teiler: S  
Gefahr: -

♠ x  
♥ A x  
♦ A D B 10 x  
♣ A B 10 x x

7

	N		N	S
W		O		1♠
	S		2♦	3♦
♠ A x x x x			4♦	4NT
♥ x x			5♣	5♥
♦ K x x x			5Nt	6♦
♣ K D			7♦	-

Kommentar:

4♦ ist Assfrage auf ♦-Basis

4NT -&gt; 2 ohne ♦-Dame

5♣ fragt nach ♣-König (niedrigster König)

5♥ -&gt; ♣-König: ja; ♥-König: nein

5NT fragt nach ♣-Dame

6♦ -&gt; ♣-Dame: ja; ♥-Dame: nein

Nord kann 12 Stiche zählen, der 13 muss im 5/4 Fit durch Schnapper zu erzielen sein.



## 7. WERKZEUGE

### LEBENSÖHL

Lebensöhl wird in verschiedenen Situationen gespielt. Das Prinzip ist dann immer das Gleiche:

- Reizungen auf der 2er Stufe sind natürlich und NF
- Reizungen auf der 3er Stufe sind natürlich und F
- Reizungen über das 2NT-Relay sind natürlich und schwach
- Ein direktes Cuebid fragt nach Oberfarben ohne Stopper in Gegners Farbe
- Ein verspätetes Cuebid (über 2NT) fragt nach OF mit Stopper
- Ein direktes 3NT verneint einen vollen Stopper in Gegners Farbe
- Ein verspätetes 3NT (über 2NT) verspricht einen vollen Stopper

In speziellen Situationen kann ein Gebot von seiner ursprünglichen Bedeutung abweichen, das Prinzip bleibt aber immer das gleiche.

Beispiele:

1NT	2♦	2♥/♠	0-7, 5+♥/♠, NF
		2NT	„Lebensöhl“
		3♣	8+FL, 5+♣, FG
		3♦	„Stayman“ ohne Stopper
		3♥/♠	9+ FL, 5+♥/♠, FG
		3NT	Vorschlag zum Spielen, keine 4er M, keine Stopper

1NT	2♦	2NT	
3♣			Pflichtgebot
		pass	lange ♣ zum spielen
		3♦	„Stayman“ mit Stopper
		3♥/♠	7-9 FL, 5+♥/♠, INVIT (hier einladend, weil man mit schwachen Händen 2♥/♠ bieten kann)
		3NT	Zum Spielen, mit Stopper

Ausnahme:

1NT	2♣	X	Stayman, (wenn 2♣ = ♥+♠ verspricht man nur Punkte)
		2♦ +	Wie ohne 2♣ (also Transfer auf ♥)

Lebensöhl-situationen:

2♥/♠	X	- 2NT	Gegnerfarbe ♥/♠
2♦	X	- 2NT	Gegnerfarbe ♦ (auch wenn 2♦ Multi, nur mit einer ♦-Kürze reizt man sofort)



## 8. GEGENREIZUNG

### GEGEN NATÜRLICHE 1ER-ERÖFFNUNGEN

#### EINFACHER FARBÜBERRUF AUF 1ER-STUFE

Auf der 1er-Stufe wird aggressiv zwischengereizt. Die Untergrenze mit einer guten Farbe liegt bei etwa 8 Punkten die Obergrenze etwa bei schlechten 18 Punkten, d.h. nur sehr gute Hände werden über das Informationskontra gereizt.

4er-Längen werden gegenüber ungepasstem Partner nur mit Länge in der eröffneten Farbe und Eröffnungsstärke zwischengereizt.

#### DER PARTNER DES ERÖFFNERS PASST

Für die Weiterreizung gilt das folgende Schema:

Hebung	bis 9 Punkte, tendenziell 3 Trümpfe
Sprunghebung	preemptiv ab 4 Trümpfen
Cuebid	Limit-Plus-Hebung mit 3 Trümpfen (bzw. mit 4 Trümpfe und „low ODR“) oder beliebiges Partieforsing
Sprungcuebid	Mixed-Raise mit 4 Trümpfen (zwischen Preempt und Limit)
neue Farbe	1er-Stufe: natürlich und forcing 2er-Stufe: natürlich, konstruktiv aber non-forcing
Sprung neue F	INVIT 6+ (gepasste Hand : FITJUMP)
1NT	8-11 mit Stopper
Doppelsprungcue	Splinter

Allgemein gilt:

- Ein Cuebid unterhalb der Hebung auf 2 verspricht nur 3 Trümpfe.
- Je ökonomischer ein Cuebid abgegeben wird desto mehr Figurenpunkte und weniger Verteilungspunkte hat man.

(ODR = Offensive-Defensive-Relationship bezeichnet das Verhältnis zwischen den Offensiven und Defensiven Qualitäten einer Hand. Niedrig bedeutet mehr Verteidigungswerte (Damen und Buben in Gegnersfarben) und weniger Angriffswerte (Asse und Könige in den eigenen Farben).



## DER PARTNER DES ERÖFFNERS REIZT EINE NEUE FARBE AUF DER 1ER-STUFE (ODER NONFORCING AUF DER 2ER-STUFE)

Das Sprungcuebid ist auch hier ein Splinter. Kontra ist Take-Out und verspricht die 4. Farbe *ohne* Fit.

## DER PARTNER DES ERÖFFNERS BIETET 1NT

Ein Cuebid zeigt jetzt eine gute einfache Hebung und die direkte Hebung ist preemptiv.

## DER PARTNER DES ERÖFFNERS HEBT

Das Cuebid auf der 3er-Stufe zeigt nun die Limit-Plus-Hebung mit 3 Trümpfen. Kontra ist responsive und zeigt die anderen Farben oder eine starke Hand ohne Fit.





## EINFACHER FARBÜBERRUF AUF 2ER-STUFE

Auf der 2er-Stufe wird solide zwischengereizt. Die Untergrenze mit einer guten Farbe liegt bei etwa 10 Punkten, die Obergrenze wieder bei schlechten 18 Punkten.

### DER PARTNER DES ERÖFFNERS PASST

Das Grundschema für die Weiterreizung:

Hebung	offensiv, schwächer als Cuebid
Cuebid	Limit-Plus-Hebung (Punkte)
2NT	natürlich und einladend
neue Farbe	natürlich und forcing für eine Runde
Farbsprünge	Fit-Bids mit 4 Trümpfen
Sprungcuebid	Splinter

Fit-Bids und Splinters, die auf die 4er-Stufe heben, kreieren nur in rot-gegen-weiss eine Forcing-Pass-Situation. Limit-Plus-Hebungen erzeugen nur dann eine Forcing-Pass-Situation, wenn der Gegner auf der 5er-Stufe reizt. Cuebids, die auf die 4er-Stufe heben stellen immer ein Forcing-Pass auf.

### DER PARTNER DES ERÖFFNERS KONTRIERT NEGATIV

Nach einem Negativ-Kontra ist 2NT natürlich mit Stopper(n). Neue Farben auf der 2er-Stufe sind jetzt nonforcing. Rekontra zeigt eine gute Hand mit den anderen Farben.

### DER PARTNER DES ERÖFFNERS HEBT

Die direkte Hebung ist nun offensiv/preemptiv. Kontra ist wieder responsiv und zeigt die übrigen Farben ohne Fit oder eine starke Hand (mind. einl. mit Fit) .



## INFORMATIONSKONTRA

Ein Informationskontra ist oberfarborientiert oder zeigt eine starke Hand (ab guten 18). Es gilt Equal-Level-Conversion, d.h. ein Ausbessern in eine höhere Farbe auf derselben Stufe verspricht keine Extrawerte.

### GRUNDSHEMA NACH EINEM INFORMATIONSKONTRA AUF 1 IN FARBE, WENN DER PARTNER DES ERÖFFNERS PASST

Die Weiterreizung ist Standard. Z.B. Nach (1♦) x (pass) zeigt:

- 1OF natürlich, schwach und nonforcing
- 1NT natürlich, 8-10
- 2♣ natürlich, nonforcing
- 2♦ 8-10 mit 4-4 in OF oder ab 11, selbstforcierend (d.h. der Eröffner braucht mit Extras nicht zu springen)
- 2♥ 4er Coeur, kein 4er Pik, 8-10
- 2♠ 4er Pik, kein 4er Coeur, 8-10
- 2NT natürlich, 11-12
- 3♣ 5er Treff, keine 4er OF, 8-10
- 3♦ Stopperfrage
- 3OF 5er-Länge, 8-10
- 3NT natürlich, 13-14
- 4OF natürlich, zum Spielen

### DIE WEITERREIZUNG DURCH DEN KONTRIERER, WENN DER PARTNER DES ERÖFFNERS PASST

Neue Farben auf derselben Bietstufe zeigen keine Extrawerte, sondern nur Verteilung (Equal-Level-Conversion). Ansonsten zeigen neue Farben zwar eine gute Hand (18+), sind aber nonforcing. Das einzige Forcing ist der Überruf der Gegnerfarbe. Das einfache NT-Gebot zeigt 19-21 Punkte.

Bsp. Equal Level Conversion: 1♥ X - 2♣ / - 2♦ = verspricht keine Extrawerte sondern nur 5+♦ / 4♠

### DER PARTNER DES ERÖFFNERS REKONTRIERT

Nach einem Rekontra zeigt Passe in erster Linie keine Präferenz. Allerdings muss man mit besseren Händen ebenfalls zunächst passen und dann seine Werte zeigen.

2NT und das Cuebid zeigen Zweifärber wie unmittelbar auf eine Eröffnung.

Sprünge in neuen Farben versprechen nur Extralänge und keine Extrawerte.

### DER PARTNER DES ERÖFFNERS REIZT EINE NEUE FARBE AUF 1ER-STUFE



Ein Kontra auf eine neue Farbe auf 1er-Stufe zeigt eine 4er-Länge in dieser Farbe ab etwa 6F. Der Überruf der Farbe verspricht mindestens 5 Karten.

Sprünge in neuen Farben versprechen wieder nur Extralänge und keine Extrawerte.

Der Überruf der eröffneten Farbe ist eine Art Responsive Double. 1NT (8-11) und 2NT (11-12) sind hier natürlich, versprechen aber nur Stopper in der eröffneten Farbe.

#### DER PARTNER DES ERÖFFNERS BIETET 1NT

Auf ein 1NT-Gebot zeigt Kontra ab 9 P. und eine gute Haltung in der Gegnerfarbe. Ein Cuebid zeigt nach einer UF-Eröffnung 4-4 in den Oberfarben und nach einer OF-Eröffnung die andere Oberfarbe zu viert mit einer 5er-Unterfarbe an der Seite.

2NT zeigt nach einer UF-Eröffnung die andere Unterfarbe zu fünft mit einer 4er Oberfarbe und auf eine OF-Eröffnung beide Unterfarben.

Bsp.:  $1\clubsuit - X - 1NT - 2NT = 5+\spadesuit / 4+M$ ;  $1\heartsuit - X - 1NT - 2NT = \clubsuit + \spadesuit$ ;

#### DER PARTNER DES ERÖFFNERS HEBT

Nach einer einfachen Hebung ist 2Nt ein Scrambling für die Unterfarbenl und Kontra ist responsive.

In 2 Nt Scrambling kann sich auch eine gute  $3\heartsuit$  Ansage verstecken.

Im Gegensatz zu Kontra ist 2Nt eine eher offensive Hand.

Auch auf höhere Hebungen bis einschliesslich  $4\spadesuit$  (auch auf Truscott oder Bergen-Raises) ist Kontra ebenfalls responsive. Speziell über künstliche OF-Hebungen (Truscott, Bergen) zeigt das Cuebid eine gute Hand mit der anderen Oberfarbe, so dass die Hebung der Farbe entlastet wird.

#### DER PARTNER DES ERÖFFNERS REIZT EINE NEUE FARBE AUF 2ER-STUFE

Bietet der Partner des Eröffners eine neue Farbe auf der 2er-Stufe, dann ist Kontra straforientiert, verspricht aber nicht unbedingt eine 4er-Länge.

Der Überruf der eröffneten Farbe ist eine Art Responsive Double. 2NT ist natürlich, verspricht aber nur Stopper in der eröffneten Farbe.



## 1NT-ÜBERRUF

Der 1NT-Überruf zeigt 15-18 mit Stopper in der Gegnerfarbe. Hierüber wird folgende Struktur gespielt:

- 2♣ Stayman
  - 2♦, 2♥ Transfer,  
(Transfer in die gegnerische Oberfarbe ist einl. mit 5er oM)
  - 2♠ + SYSTEM an
- Auf eine Hebung: Lebensohl, Kontra zeigt Punkte.

## FARBSPRÜNGE

Farbsprünge sind schwach und oft sehr aggressiv, wenn der Partner bereits gepasst hat.  
Regeln für die Weiterreizung:

- Hat der Partner noch nicht gepasst, dann ist ein Cuebid in der Gegnerfarbe eine Einladung zur Partie.
- Neue Farben sind hier Ausspielmarken mit Fit. Falls jedoch der Partner des Eröffners eine Oberfarbe geboten hat und man wahrscheinlich selbst am Ausspiel ist, zeigen sie Länge/Werte, damit der Partner besser judgen kann, ob wir verteidigen oder nicht.
- Nach einem Sprung auf 2 OF und positivem Gebot des rechten Gegners zeigt Kontra die Hand mit Bereitschaft zum Opfern und die einfache Hebung ist eher defensiv orientiert.

## ZWEIFÄRBER

2NT zeigt einen Zweifärber mit den beiden niedrigsten nicht gereizten Farben in einer schwachen oder sehr starken Hand.

Der Überruf der gegnerischen Oberfarbe zeigt einen Zweifärber mit der höchsten ungereizten Farbe und ist ebenfalls stark oder schwach. Hierauf ist 2NT forcing und fragt nach Stärke.

3♣...3♠ zeigen Minimum mit niedriger Restfarbe, Minimum mit hoher Restfarbe, Maximum mit niedriger Restfarbe und Maximum mit hoher Restfarbe.

Dabei ist MAX das Maximum der schwachen Variante also ca. 8-10F mit der starken Variante wird direkt auf der 4er Stufe die 2. Farbe genannt.

Gegen Unterfarberöffnung:

- |    |    |       |   |
|----|----|-------|---|
| 1♣ | 2♣ | pass  | 5/4 in Oberfarben maximal 16F                         |
|    |    | 2♦    | Fragt nach 5er Länge                                  |
|    |    | 2SA   | Fragt nach 5er Länge und Stärke                       |
|    |    |       | 3♣ /♦ MIN 5er♥ /♠                                     |
|    |    |       | 3♥ /♠ MAX (13-16) 5er                                 |
|    |    | 3♣    | MIXED Raise mit 4/4 M                                 |
|    |    | 3♥ /♠ | PREE  |
|    |    | 2♦    | 5+/5+ in Oberfarben stark ab 17F oder schwach bis 12F |
|    |    | 2SA   | Fragt nach Stärke und Qualität                        |
|    |    |       | 3♣ /♦ MIN bessere ♥ /♠                                |
|    |    |       | 3♥ /♠ MAX (10-12 gute Hand) bessere ♥ /♠              |
|    |    |       | Andere Gebote 17+                                     |

## SPRUNG-CUEBID

Ein Sprung-Cuebid fragt nach einem Stopper in eröffneten Farbe. Dazu hat man in der Regel ca. 8 Stiche mit einer stehenden Farbe (im Normalfall eine Unterfarbe).



## REIZUNG IN 4. POSITION

### BALANCING AUF 1 IN FARBE

Nach (1F) - pass - (pass) ist wird im Prinzip Forum D+ Stil angewendet.

### DER PARTNER DES ERÖFFNERS HEBT

Nach (1F) - pass - (2F) werden OBAR-BIDS à la Bergen-Cohen angewendet (auch nach invertierten Hebungen), d.h. es wird recht aggressiv kontriert (hierauf ist 2NT dann scrambling) und gegengereizt.

Ist F eine Oberfarbe, dann zeigt an dieser Stelle 2NT beide Unterfarben und 3F fragt nach Stopper. Ein Sprung in 4UF zeigt einen Zweifärber mit dieser UF und der anderen OF.

In der Sequenz (1♠) – pass – (2♠) – pass – (pass) – X zeigt ein unmittelbares 3♥-Gebot kein Partieinteresse, während der Umweg über 2NT einl. ist.

Nach einer Sprunghebung (insbesondere nach invertierten Unterfarbhebungen) kann Kontra sehr aggressiv sein, wenn man befürchten muss, dass der Partner zwar Werte, aber nicht die Verteilung hat, um selbst noch zu balancieren. D.h. je länger man in der Gegnerfarbe ist, desto weniger sollte man sich als Partner des Kontrierers auf etwaige Werte einbilden.

### DER PARTNER DES ERÖFFNERS BIETET 1NT

Kontra zeigt hier ein gutes Take-Out der eröffneten Farbe. Das Cuebid und 2NT zeigen Zweifärber wie unmittelbar über eine Eröffnung.

### DER PARTNER DES ERÖFFNERS REIZT EINE NEUE FARBE

Nach (1X) - pass - (1Y) ist

x	gute Hand mit mind. 4-4 in den Restfarben oder starker Einfärber
1NT	16-18 NAT mit Stoppern
2X	Zweifärber
2Y	NAT 6er (Eröffnungsstärke)
2NT	Zweifärber (extremere Verteilung)



## REIZUNG IN 6. POSITION

### DER ERÖFFNER PASST

Die einzig mögliche Sequenz ist hier: (1F) - pass - (1NT) - pass - (pass). Kontra zeigt eine gute Hand mit Werten in der Gegnerfarbe. 2♣ ist take-out für die übrigen Farben. Sonstige Farbgebote (auch die Gegnerfarbe) sind natürlich.

### DER ERÖFFNER WIEDERHOLT SEINE FARBE

Nach (1F) - pass - (1G) - pass - (2F) zeigt Kontra ein Informationskontra gegen G mit Länge in F, hat also Straftendenz.

Nach (1F) - pass - (1NT) - pass - (2F) zeigt Kontra allerdings in erster Linie eine gute Hand mit Länge in F. Die Restverteilung ist nicht bestimmt.

### DER ERÖFFNER HEBT

Nach (1F) - pass - (1G) - pass - (2G) ist Kontra ein vorgezogenes Balancing und zeigt Kürze in G.

### DER ERÖFFNER BIETET NT

Nach (1F) - pass - (1G) - pass - (1NT) zeigt Kontra ein Informationskontra gegen G mit Länge in F und hat leichte Straftendenz.

### ERÖFFNER BIETET NEUE FARBE

Nach (1F) - pass - (1G) - pass - (2H) zeigt Kontra eine gute Hand mit Länge in F.

Nach einer 1NT-Antwort, also nach (1F) - pass - (1NT) - pass - (2G) ist Kontra allerdings Take-Out.



## 9. GEGENREIZUNG GEGEN SPEZIELLE ERÖFFNUNGEN

### GEGEN STARKE 1♣/1♦: DANIELSON

x	konstruktiv mit 4-4 in OF
1♦/1 OF	konstruktiv mit 5er (mit gepasstem Partner oft nur lead-directing)
1NT	Zweifärber ♠+♦ oder ♥+♣
2♣	natürlich oder roter Zweifärber
2♦	natürlich oder OF-Zweifärber
2♥	natürlich oder schwarzer Zweifärber
2♠	natürlich oder UF-Zweifärber
2NT	extremer Zweifärber ♠+♦ oder ♥+♣
3X	natürliche Sperransage

### GEGEN STARKEN 1NT

Wenn die Untergrenze der 1NT-Eröffnung mindestens 14 Punkte beträgt, wird DONT gespielt: Dies gilt auch wenn der Gegner 2NT stark eröffnen.

#### DONT

x	beliebiger Einfärber
2♣	Zweifärber mit ♣ und einer Oberfarbe
2♦	Zweifärber mit ♦ und einer Oberfarbe ♠ als M ist eher nur zu viert (s.u)
2♥	beide Oberfarben
2♠	5 ♠ und 4 m (eher konstruktiver)

Nach 2♣ (♣ +M) sucht 2♥ nach der Oberfarbe. Sonst sucht das jeweils nächsthöhere Gebot Partners 2. Farbe. Sonstige Farbgebote zeigen eigene Längen.

### REIZUNG NACH STAYMAN UND TRANSFERS

Gegen starken NT zeigt ein Kontra auf Stayman oder ein Transfergebot die Farbe mit Ausspielinteresse. Das Gebot der durch einen Transfer gezeigten Farbe zeigt ein gutes Informationskontra gegen diese Farbe.



## GEGEN SCHWACHEN 1NT

Gegen schwachen NT (Untergrenze < 14 P.) wird Multi-Landy gespielt (sowohl in 2. als auch in 4. Position).

### STRAFKONTRA

Kontra auf den schwachen NT von ungepasster Hand zeigt ab 15 Punkten (von gepasster Hand: 5er Unterfarbe + 4er Oberfarbe).

Wenn der Partner des Eröffners passt, dann sind Farben auf der 2er-Stufe natürlich und schwach. 2NT zeigt einen guten Zweifärber und forciert bis ein Fit gefunden ist, d.h. man kann in 4 in Unterfarbe stoppen. Farbsprünge zeigen gute Offensivhände, sind aber nonforcing.

Nach einem Rekontra sollte der Partner des Kontrierenden am besten immer passen und abwarten. oder wenn er hat eine lange (5+ Farbe nennen)

Wenn der Partner des Eröffners eine Farbe bietet, dann forciert das Strafkontra bis 2♦. In forcierenden Situationen ist ein Kontra negativ. D.h. auf ein Rauslaufen in 2♣/♦ gibt es genau ein negatives Kontra, möchte man den Gegner starkkontrieren muss man auf das Reopening Kontra des Partners warten. Danach sind alle Kontras Strafkontras.

Läuft der Gegner in 2♥ oder ist dies für uns nicht forcierend, dies hat folgende Konsequenzen:

1. Kontras sind Strafkontras,
2. Ist man als Partner des Kontrierenden zu stark zum passen muss man selber die initiative ergreifen:

- 2SA ist ein allgemeines Partieforcing meist mit Stopper
- ein Q-bid ist PF ohne Stopper
- Farben ohne Sprung sind zum Spielen (Kontrierer soll ohne Fit und Zusatzwerte passen)
- Farben im Sprung sind NAT, konstruktiv aber NF (invites support)

### MULTI-LANDY

2♣	beide Oberfarben
2♦	Frage nach längerer/besserer OF
2OF	to play
2NT	starkes Relay (3♣ = mini ♥ , 3♦ = mini ♠ , 3♥ maxi ♥ , 3♠ = maxi ♠ )
2♦	Einfärber in einer OF
2♥	Wie 2♦ Multi
2♠	Wie 2♦ Multi
2NT	Wie 2♦ Multi
2OF	[Paarturnier:4er (5er) mit 5er UF] 5er mit 4er UF
	2NT wie 2M Eröffnung
2NT	Zweifärber in UF
3X	preemptiv

Wird die Zwischenreizung kontriert, sind neue Farben eigene Längen und ebenso wie passen im Prinzip to play. Rekontra (garbage redouble) fordert den Partner auf, seine Farbe bzw. seine bessere Farbe zu reizen (falls beide Farben bekannt sind).





### REIZUNG NACH STAYMAN UND TRANSFERS

Nach (1NT) - (pass) - (2♣) Stayman zeigt gegen schwachen NT x eine Hand, mit der man 1NT kontriert hätte, also ab 15. Die Antworten sind natürlich. Auf 2♦ vom Eröffner ist Kontra negativ, ab 2♥ wird Lebensohl gespielt.

Kontras auf Transfers zeigen in erster Linie Interesse am Ausspiel der gereizten Farbe. Das Gebot der gezeigten Farbe zeigt ein gutes Informationskontra gegen diese Farbe.

### GEGEN 2♣ PRECISION

x	Informationskontra
2♦	Multi: weak-jump in einer OF oder 19-21 NT oder Zweifärber (3♣ : ♦+♥, 3♦ : ♦+♠, 3♥ : ♥+♠)
2♥, 2♠	natürlich, konstruktiv (Es gelten die Regeln für Farbüberrufe auf 2er-Stufe)
2NT	15-18, natürlich (Stayman, Transfer)
3♣	Frage nach ♣-Stopper
3♦	natürlich, tendenziell konstruktiv
3♥, 3♠	preemptiv

### GEGEN 2♣ STARK ODER WEAK-TWO IN ♦

x	ab 15 balanced, darauf 2♦ Stayman
2♦	Konstruktives Take-Out gegen ♦
2♥, 2♠	natürlich, konstruktiv
2NT	beliebiger Zweifärber, schwach
3F	natürlich, schwach

### GEGEN 2♣, 2♦ STARK

Natürliche Gegenreizungen (Bluffs möglich), 2NT zeigt beliebigen Zweifärber.

### GEGEN 2♦ BEIDE OBERFARBEN ODER STARKER NT

x	12-15 balanced oder stark -> Lebensohl (letzte Gegnerfarbe ist Q-Bid)
2♥, 2♠	natürlich, gute Farbe
2NT	15-18 balanced (3♣/♦ NAT; 3♥/♠ zeigt Werte mit beiden Unterfarben)
3UF	natürlich, konstruktiv

Pass dann Kontra ist Take-Out für die Unterfarben.



## GEGEN 2♦ MULTI: MECKWELL

- nach (2♦) - ?

- x 12-15 balanced. Falls der Antwortende 2OF reizt, ist Kontra Strafe (mind. einladend)  
ab 2NT Lebensohl mit der Oberfarbe (oder nach pass ♦) als Gegnerfarbe.
- 2 OF Natürlich
- 2NT 15-18, natürlich (Stayman, Transfer, alles wie nach 2NT-Eröffnung)
- 3 UF Natürlich
- 3 OF natürlich, stark
- 4♣ (relativ) schwacher Unterfarbzweifärber
- 4♦ starker Unterfarbzweifärber

- nach (2♦) - pass - (2♥) - ?

- pass mit ♥ (Partner kontriert in der Regel wieder auf)
- x take-out für ♠ (mit Lebensohl)
- 2♠ natürlich, unbalanced
- 2NT 15-18, natürlich (Weiterreizung siehe oben)
- 3♥ Frage nach Stopper mit stehender UF
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber mit ♠ und jeweiliger UF

- nach (2♦) - pass - (2♥) - pass - (pass) - ?  
oder (2♦) - pass - (2♥) - pass - (2♠) - ?

- x take-out mit Lebensohl
- 2NT beide UF, schwach
- Cuebid Frage nach Stopper mit stehender UF
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber mit anderer OF und jeweiliger UF

- nach (2♦) - pass - (2♥) - pass - (2♠) - pass - (pass) - ?

- x take-out mit Lebensohl
- 2NT beide UF, schwach
- 3♣ Frage nach Stopper mit stehender UF
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber mit ♦ und jeweiliger UF



### GEGEN 2♦, 2♥ FLANNERY ODER PRECISION-DREIFÄRBER

x	ab 15 balanced oder sehr starke Hand, danach Lebensohl
2♥	auf Flannery: take-out (♥-Kürze), 12-16 auf Precision: natürlich, gute Farbe
2♠	natürlich, gute Farbe
2NT	beide UF, konstruktiv
3♣, 3♦	Natürlich

### GEGEN 2♥ WEAK-TWO IN ♠ ODER ♥ + UF

pass	ggf. gute Hand mit ♥
x	12-15 balanced oder sehr starke Hand, danach Lebensohl mit ♥ als Gegnerfarbe, falls 3. Hand passt
2♠	natürlich, gute Farbe
2NT	15-18 balanced (Weiterreizung siehe Multi)
3♣, 3♦	Natürlich

### GEGEN 2♥, 2♠ SEMIFORCING

Hier zeigt 2NT beide Unterfarben und Kontra zeigt einen Zweifärber mit der anderen Oberfarbe und einer Unterfarbe. Sonstige Gebote sind natürlich, wobei höhere NT-Gebote und höhere Cuebids ebenfalls (offensivere) Zweifärber zeigen.

### GEGEN 2♥, 2♠ WEAK-TWO ODER TARTAN

in 2. und 4. Position:

x	take-out mit Lebensohl
2NT	15-18 balanced (weiter wie nach 2NT Eröffnung „Puppet“)
Farben	natürlich, gute Eröffnung
Cuebid	Stopperfrage mit stehender UF
4 UF	Guter Zweifärber mit der anderen OF

### GEGEN 2♠, 2NT EINFÄRBER IN UF

pass	ggf. gute Hand mit ♦
x	ab 15 balanced oder sehr starke Hand (ab 17)
2NT	starker Zweifärber: UF + OF
3♣	natürlich, gute Eröffnung
3♦	take-out (beide OF), 12-16
3♥, 3♠	natürlich, gute Eröffnung

Spätere Kontras sind take-out, wenn man zuvor gepasst hat.



## GEGEN 2♠, 2NT BELIEBIGER EINFÄRBER

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand (ab 17) Hierauf Lebensohl mit ♠ als Gegnerfarbe.  
(nach 2♠ x pass pass 3X T/O-Kontras von beiden Seiten)
- 2NT starker Zweifärber: 5er UF + 4er OF
- 3♣ take-out (beide OF), 12-16
- 3♦, 3♥ Transfers, gute Eröffnung
- 3♠, 4♣ Transfers, gute Eröffnung

Spätere Kontras sind take-out, wenn man zuvor gepasst hat.

## GEGEN 2♠ ZWEIFÄRBER IN UF

- x 12-15 balanced oder stark (Lebensohl mit ♦ als Gegnerfarbe)
- 2NT 15-18 balanced (ROMEX-Stayman, Transfers)
- 3♣ take-out (beide OF) 12-16
- 3♦ take-out (beide OF) ab 17
- 3♥, 3♠ natürlich, gute Eröffnung
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber in OF mit längeren ♥/♠ .

## GEGEN 2NT STARK BALANCED

DONT wie gegen starken NT

## GEGEN 2NT ODER 3♣ ZWEIFÄRBER IN UF

(Gilt auch, wenn beide Oberfarben dabei sein können.)

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
- 3♣ take-out (beide OF) 12-16
- 3♦ auf 2NT: take-out (beide OF) ab 17  
auf 3♣: take-out (ca. 12-18)
- 3♥, 3♠ natürlich, gute Eröffnung
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber in OF mit längeren ♥/♠ .

## GEGEN 2NT ZWEIFÄRBER IN OF

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
- 3♣, 3♦ natürlich, gute Eröffnung
- 3♥, 3♠ Stopperfrage
- 4♣, 4♦ Zweifärber in UF bis 16 / ab 17



## GEGEN SPERRANSAGEN AUF 3ER-STUFE

### IN 2. POSITION

Auf alle Preempts ist x take-out.

### NONLEAPING MICHEALS

Ein Gebot von 4 m nach einer Sperransage verspricht einen Zweifärber mit dieser m und einer Oberfarbe. In der Regel 4M/6m aber 5/5 ist auch möglich

### 3 NT

3NT ist natürlich und verspricht einen der folgende Handtypen:

- einen Stretch-NT
- einen Powerhouse-NT
- einen stehenden Einfärber mit Stopper

4♣ fragt dann nach Typ:

Cue	Powerhouse-NT
Farben	stehende Farbe
4NT	Stretch-NT

Nach (3UF) - 3NT sind 4♦ und 4♥ Transfers.

Nach (3OF) - 3NT ist 4♦ Transfer auf die andere Oberfarbe, und direkt 4 in der anderen Oberfarbe zeigt leichtes Schlemminteresse. Der Überruf der Gegnerfarbe zeigt einen schlemmorientierten Zweifärber.

### IN 4. POSITION

Hier ist Kontra gegen alle Sperransagen optional und zeigt eine starke ausgeglichene Hand mit Defensive. Partner soll mit zwei Trumpfstichen strafpassen.

## GEGEN 3NT GAMBLING ODER DURCHBROCHENE UF

X	balanced, stark (Weiterreizung wie nach 2NT über Multi)
4♣, 4♦	T/O für die Oberfarben mit besseren ♣/♦
4♥, 4♠	Natürlich

## GEGEN SPERRANSAGEN AUF 4ER-STUFE

Kontras auf 4♣, 4♦ und 4♥ sind Take-Out. Kontra auf 4♠ zeigt eher Werte, d.h. dahinter kann sich sowohl eine gute balanced Hand verbergen als auch ein echtes Take-Out. 4NT zeigt auf jeden Fall einen Zweifärber.



Pass und dann Kontra zeigt eine gute Balanced-Hand. Kontra ist Take-Out gegen die gezeigte Farbe und verspricht etwa Eröffnungsstärke. Gezeigte Gegnerfarbe ist ein guter Zweifärber mit der anderen Oberfarbe und 4NT zeigt einen guten Zweifärber mit beiden UF.

## GEGEN VERDI-SPERRANSAGEN

pass	späteres Kontra: Vorschlagskontra (bis 14)
X	ab 15 balanced oder sehr starke Hand
Gegnerfarbe	take-out
3NT	Stich-NT

# 10. SPEZIELLE KONTRAS UND REKONTRAS

## AUSSPIELKONTRAS

### LIGHTNER-KONTRAS

Neben dem üblichen Lightner-Kontra auf Schlemms ist ein Kontra auch dann Lightner, wenn der Kontrierende zuvor eine Sperransage gemacht hat oder man den Gegner in einer 9-Karten-Fit-Partie kontriert, ohne dass unsere Seite vorher geboten hat.

### SPLINTER DOUBLE

Wenn ein Kontra auf ein Splinter des Gegners nicht sinnvoll ein Verteidigungsvorschlag sein kann (Partner hätte schon reizen können, ungeeignete Gefahrenlage), verlangt es das Ausspiel der nicht gereizten Farbe. Sollten zwei Farben nicht gereizt sein, so verlangt es die niedrigere Farbe.

### BLACKWOOD DOUBLE

Kontra auf 4NT Blackwood ist:

- Blackwood, falls unsere Seite in der konstruktiven Reizung ist.
- ein Vorschlag, in einer von unserer Seite gereizten Farbe zu verteidigen.
- ein Vorschlag, in den beiden ungereizten Farben zu verteidigen, falls unsere Seite keine Farben geboten hat.
- eine Ausspielmarke für die niedrigste ungereizte Farbe, falls der Partner am Ausspiel ist und eine Verteidigung nicht sinnvoll erscheint.

### UN-LEAD-DIRECTING DOUBLE AB 3ER STUFE

Falls der Gegner eine Farbe reizt, in der unsere Seite mindestens eine 5er-Länge versprochen hat oder wir einen Fit haben, dann zeigt Passe Interesse am Ausspiel der Farbe bzw. verspricht



eine bessere Haltung als bisher gezeigt, während ein Kontra kein grosses Interesse an der Farbe bekundet.

### KONTRAS AUF 3NT

Nach 1NT-3NT verlangt Kontra das Ausspiel der kürzeren Oberfarbe. Wurde Stayman benutzt (und nicht kontriert), verlangt das Kontra ♦ -Attacke, sofern der NT-Eröffner eine OF gezeigt hat.

Hat unsere Seite eine Farbe geboten, dann verlangt das Kontra ein ungewöhnliches Ausspiel, *verbietet* also entgegen gängiger Praxis das Ausspiel unserer Farbe. Einzige Ausnahme: Der Partner des Ausspielenden hatte keine Chance einen Fit zu zeigen oder kann nach dem Verlauf der Reizung keine eigene gute Farbe haben.

Hat unsere Seite zwei Farben geboten, dann verlangt ein Kontra das Ausspiel der Farbe des Ausspielenden (und verbietet also die Farbe des Kontrierenden).

### LEAD-INHIBITING REDOUBLE

Wenn der Gegner ein künstliches Zweifärbergebot des Partners kontriert und völlig ausgeschlossen ist, dass man diesen Kontrakt spielen möchte, dann zeigt ein Gebot in einer der Farben des Partners eine Präferenz mit Ausspielmarke, während Rekontra eine Präferenz ohne Ausspielmarke zeigt. Passen zeigt wie üblich, dass man keine Präferenz hat.



# 11. GEGENSPIEL

## AUSSPIELE

### AUSSPIELE OHNE SEQUENZEN

Von einer ungeraden Länge wird die kleinste Karte ausgespielt, von einer geraden Länge die Dritthöchste oder Fünfhöchste.

Gegen NT-Kontrakte wird die 4. Ausgespielt. Von wertlosen Farben kann man die Höchste oder Zweithöchste ausgespielt.

In Partners Farbe wird immer (auch in NT-Kontrakten) 3./5..

### FIGURENAUSSPIELE

(ohne Priorität)

Karte:	Farbkontrakt:	NT-Kontrakt:	Partner markiert:
Ass	1. AK 2. leeres Ass 3. AKD	1. AKBx 2. AKxx	Attitude (D)
König	1. AK sec 2. KD 3. K double 4. AK und single	1. AKD10x 2. AKB10x 3. KD109x 4. KDBxx	Entblockade (A/D/B), Länge
Dame	1. DB 2. D double	1. AKDx 2. KDBx 3. KD10x 4. DB10x 5. DB9x	Attitude (A/K/B/10), falls am Tisch A oder nichts, sonst Attitude
Bube	1. B10 2. Bx	1. B109x 2. B108x	Attitude (A/K/D)
10	1. 109 2. KB10x 3. 10x	1. AB10x 2. KB10x 3. 109x	Attitude (A/K/D)
9	1. 9x 2. D109x 3. K109x	1. A109x 2. K109 3. D109 4. 98x	Attitude (A/K/D)
X	1. Xx 2. xxX 3. xxXx 4. xxxxX	1. Xx 2. Xxx 3. XXxx 4. XXxxx	

Liegen am Tisch zwei kleine Karten markiert der Partner die Länge.

Liegen am Tisch drei kleine Karten wird positiv/negativ Markiert.

Gegen NT-Kontrakte wird im Prinzip die höchste Karte von durchbrochenen oder vollständigen Sequenzen ausgespielt. Ausnahmen sind hier: Von KDBx oder KD10x wird nicht der König ausgespielt, sondern die Dame. Von AKDx greift man ebenfalls die Dame an. Außerdem zeigt





das Ausspiel einer 10 oder einer 9, dass man keine oder zwei höhere Figuren hält (auch im nachfolgenden Spiel).

### AUSSPIELE IM WEITEREN VERLAUF

Im späteren Spiel sind Ausspiele von kleinen Karten tendenziell Attitude. Figurenausspiele sind Standard (höchste von einer Sequenz). Von inneren Sequenzen wird wie beim 1. Ausspiel gespielt.



## 12. MARKIERUNG

### MARKIERUNGSMETHODE

Länge oder Attitude wird hoch-niedrig gezeigt, d.h. hoch ist positiv oder gerade. Lavinthal wird normal gegeben.

Der 1. Abwurf (Farbspiel und NT) ist italienisch, d.h. eine ungerade Karte ist positiv und eine gerade Karte negativ mit Lavinthal-Tendenz. Hat man nur ungerade Karten, dann ist ersatzweise hoch-niedrig positiv. Hat man nur gerade Karten, ist entsprechend hoch-niedrig positiv. Folglich ist die 2 die negativste und die 9 die positivste Karte.

Liegen am Tisch zwei kleine Karten markiert der Partner die Länge.  
Liegen am Tisch drei kleine Karten wird positiv/negativ markiert.

### MARKIERUNG IM WEITEREN VERLAUF: LAVINTHAL

Im weiteren Verlauf sind alle Markierungen auf Farben des Alleinspielers Lavinthal. Nur die folgenden Situationen sind ausgenommen:

- Der Partner braucht eine Längenmarke, um ein Ass oder einen König zum richtigen Zeitpunkt mitzunehmen.
- In einer Cash-Out-Situation, wo die Verteilung der hohen Karten bereits bekannt ist.

Häufig kommen für ein Lavinthal-Signal nur zwei Farben in Betracht. Sollten einmal drei Farben in Frage kommen, dann muss eine Farbe ausgeschlossen werden. Dies ist in der Regel die stärkste Farbe des Dummys.

Ein Spezialfall ist das Rückspiel des Buben: Dieses ist immer Lavinthal für die *niedrigere* Farbe. Wenn z.B. der Partner ein Single ausspielt, am Tisch nur kleine Karten liegen und man selbst ADBxx oder AB10xx hält, dann möchte man in beiden Fällen eine Lavinthal-Marke geben können. Nach der Regel ist der Bube Lavinthal für die niedrigere und Dame bzw. 10 Lavinthal für die höhere Farbe.



## QUELLEN

Der Grossteil der in diesem Skript zusammengestellten Ideen stammt aus den folgenden Büchern und Artikeln:

- L. Cohen: *To Bid or Not to Bid*, Natco Press, Little Falls, New Jersey, 1992
- J. Flint & R. Sharp: *Competitive Bidding*, Robert Hale, London, 1980
- E. Kokish: *How Shall We Defend, Partner?*, in: Bridge Today March/April 1995, p.24-31
- S. Horton: *Double Trouble*, Faber and Faber, London, 1993
- M. Lawrence: *The Complete Book on Takeout Doubles*, Magnus Books, Stamford, Connecticut, 1994
- Workbook On Two Over One Systems
- P. van Rijckvorsel: *een vierpersoonssysteem*, van Rijckvorsel, Utrecht, 1991
- A. Robson & O. Segal: *Partnership Bidding*, Faber and Faber, London, 1993
- R. Steiner & N. Bausback: *Moscito*
- R.+T. Steiner & N. Bausback & A. Alberti: *Karton Kreatives von Anja, René, Tine Oder Niko*



Notizen :



Notizen :





<b>1. NOMENKLATUR.....</b>	<b>4</b>
<b>2. ALLGEMEINES.....</b>	<b>5</b>
BLATTBEWERTUNG .....	5
VORBEMERKUNG: .....	5
FIGURENPUNKTE (F): .....	5
LÄNGENPUNKTE (L):.....	5
VERTEILUNGSPUNKTE (V):.....	6
WEITERE BEWERTUNGSFAKTOREN: .....	6
BLATTBEWERTUNG NACH SPIELSTICHEN .....	7
<b>DIE MAGISCHEN ZAHLEN.....</b>	<b>7</b>
<b>3. STIL.....</b>	<b>8</b>
ERÖFFNUNGEN .....	8
ANTWORTEN .....	8
SPERRANSAGEN.....	9
<b>4. REIZUNG.....</b>	<b>11</b>
ERÖFFNUNGSÜBERSICHT.....	11
ANTWORTEN AUF UNTERFARBEN.....	12
KONVENTIONEN NACH 1♣ .....	14
INVERTIERTE HEBUNGEN .....	19
ÄNDERUNGEN NACH 1♦ - EÖFFNUNG .....	19
COMPETITIVES NACH UNTERFARBERÖFFNUNGEN .....	20
<b>OBERFARBEN .....</b>	<b>21</b>
ANTWORTEN AUF 1♥/♠.....	21
2 ÜBER 1 PARTIEFORCING.....	22
WEITERREIZUNG NACH FORCING 1NT.....	23
WEITERREIZUNG NACH 2NT REBID .....	24
OBERFARB-ERÖFFNUNG IN 3.+4. POSITION .....	25
2NT „JACOBY“ (PARTIEFORCIERENDE HEBUNG).....	28
TRIALBIDS .....	29
COMPETITIVES NACH OBERFARBERÖFFNUNGEN .....	30
<b>SANS ATOUT .....</b>	<b>32</b>
DER MINI SANS (OPTIONAL) .....	32
STAYMAN .....	33
GEGNER REIZT NACH 1NT .....	39
<b>5. 2 NT – ERÖFFNUNG.....</b>	<b>41</b>
PUPPET-STAYMAN .....	41
WEITERREIZUNG NACH TRANSFER .....	42
<b>2♣- ERÖFFNUNG .....</b>	<b>43</b>
<b>2♦ MULTI.....</b>	<b>45</b>
<b>ALLGEMEINE REGELN:</b> .....	<b>45</b>
WEITERREIZUNG NACH 2NT RELAY .....	46



INTERVENTION NACH 2♦ ERÖFFNUNG.....	47
<b>2♥/♠ ZWEIFÄRBER .....</b>	<b>48</b>
INTERVENTION NACH 2♥/♠ .....	49
<b>4♣/♦ TEXAS .....</b>	<b>49</b>
<b><u>6. SCHLEMMREIZUNGEN .....</u></b>	<b><u>50</u></b>
<b>ROMANKEYCARDBLACKWOOD .....</b>	<b>50</b>
ANTWORTEN AUF KCBW .....	50
SCANNING .....	50
VOIDWOOD .....	50
SPEZIELLE BLACKWOODSITUATIONEN .....	51
<b>BLACKWOOD INTERVENTIONEN .....</b>	<b>51</b>
<b>JOSEPHINE.....</b>	<b>52</b>
<b>SERIOUS 3NT.....</b>	<b>52</b>
<b>Q – BIDS.....</b>	<b>52</b>
<b>BEISPIELE ZU SCHLEMM-REIZUNGEN.....</b>	<b>53</b>
<b><u>7. WERKZEUGE.....</u></b>	<b><u>55</u></b>
LEBENSOHL .....	55
<b><u>8. GEGENREIZUNG .....</u></b>	<b><u>56</u></b>
<b>GEGEN NATÜRLICHE 1ER-ERÖFFNUNGEN .....</b>	<b>56</b>
EINFACHER FARBÜBERRUF AUF 1ER-STUFE .....	56
EINFACHER FARBÜBERRUF AUF 2ER-STUFE .....	58
INFORMATIONSKONTRA .....	59
1NT-ÜBERRUF .....	61
FARBSPRÜNGE .....	61
ZWEIFÄRBER .....	61
SPRUNG-CUEBID .....	61
REIZUNG IN 4. POSITION .....	62
REIZUNG IN 6. POSITION .....	63
<b><u>9. GEGENREIZUNG GEGEN SPEZIELLE ERÖFFNUNGEN .....</u></b>	<b><u>64</u></b>
GEGEN STARKE 1♣/1♦: DANIELSON.....	64
GEGEN STARKEN 1NT .....	64
GEGEN SCHWACHEN 1NT .....	65
MULTI-LANDY .....	65
GEGEN 2♣ PRECISION.....	66
GEGEN 2♣ STARK ODER WEAK-TWO IN ♦.....	66
GEGEN 2♣, 2♦ STARK.....	66
GEGEN 2♦ BEIDE OBERFARBEN ODER STARKER NT .....	66
GEGEN 2♦ MULTI: MECKWELL .....	67
GEGEN 2♦, 2♥ FLANNERY ODER PRECISION-DREIFÄRBER .....	68
GEGEN 2♥ WEAK-TWO IN ♠ ODER ♥ + UF .....	68
GEGEN 2♥, 2♠ SEMIFORCING.....	68
GEGEN 2♥, 2♠ WEAK-TWO ODER TARTAN .....	68
GEGEN 2♠, 2NT EINFÄRBER IN UF .....	68
GEGEN 2♠, 2NT BELIEBIGER EINFÄRBER .....	69
GEGEN 2♠ ZWEIFÄRBER IN UF .....	69





GEGEN 2NT STARK BALANCED .....	69
GEGEN 2NT ODER 3♣ ZWEIFÄRBER IN UF .....	69
GEGEN 2NT ZWEIFÄRBER IN OF .....	69
GEGEN SPERRANSAGEN AUF 3ER-STUFE .....	70
GEGEN 3NT GAMBLING ODER DURCHBROCHENE UF .....	70
GEGEN SPERRANSAGEN AUF 4ER-STUFE .....	70
GEGEN 4♣, 4♦ TEXAS.....	71
GEGEN VERDI-SPERRANSAGEN .....	71
<b><u>10. SPEZIELLE KONTRAS UND REKONTRAS.....</u></b>	<b>71</b>
AUSSPIELKONTRAS.....	71
<b><u>11. GEGENSPIEL.....</u></b>	<b>73</b>
<b>AUSSPIELE.....</b>	<b>73</b>
AUSSPIELE OHNE SEQUENZEN.....	73
FIGURENAUSSPIELE.....	73
AUSSPIELE IM WEITEREN VERLAUF.....	74
<b><u>12. MARKIERUNG.....</u></b>	<b>75</b>
MARKIERUNGSMETHODE.....	75
MARKIERUNG IM WEITEREN VERLAUF: LAVINTHAL.....	75
<b>QUELLEN .....</b>	<b>76</b>