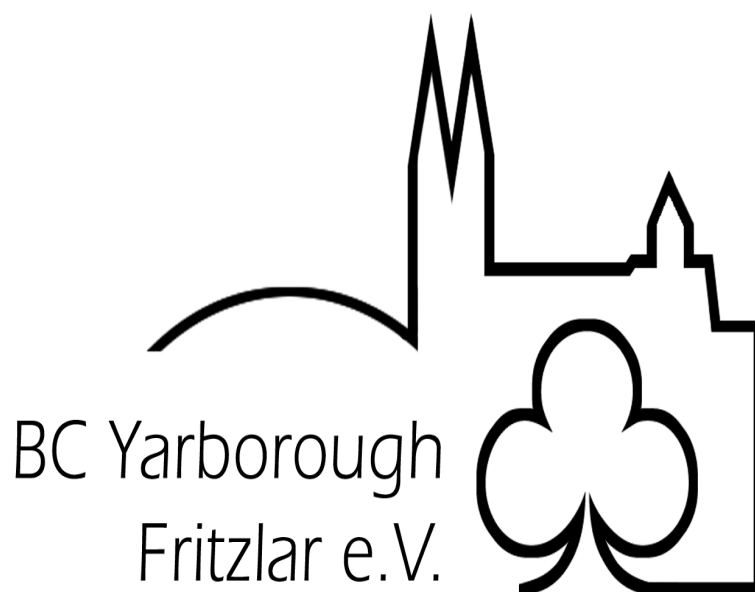





Systemskript
Daniel Buse – Kai Timofejew
Regionalligasaison 2009



Legende:

-  = Alertpflichtig
-  = letzte Veränderungen
-  = noch zu bearbeiten / unfertig / Beschreibung fehlt

0. Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|----|
| 1. Systemzusammenfassung..... | 3 |
| 2. Die 1♣-Eröffnung..... | 4 |
| 3. Die 1♦-Eröffnung..... | 6 |
| 4. Die 1♥-Eröffnung..... | 8 |
| 5. Die 1♠-Eröffnung..... | 11 |
| 6. Die 1SA-Eröffnung..... | 14 |
| 7. Die 2♣-Eröffnung..... | 16 |
| 8. Die 2♦-Eröffnung..... | 20 |
| 9. Die 2♥-Eröffnung..... | 21 |
| 10. Die 2♠-Eröffnung..... | 23 |
| 11. Eröffnungen von 2SA bis 3♦..... | 24 |
| 12. Eröffnungen auf höherer Stufe..... | 25 |
| 13. Überrufe..... | 26 |
| 14. Reizung nach gegnerischer 1SA-Eröffnung..... | 27 |
| 15. Reizung nach gegnerischer Sperreröffnung..... | 28 |
| 16. Reizung nach künstlichen Eröffnungsgeboten des Gegners..... | 29 |
| 17. Allgemeine Absprachen in kompetitiven Situationen..... | 31 |
| 18. Spezifische Absprachen in kompetitiven Situationen..... | 37 |
| 19. Bedeutung von Passe, Kontra und Rekontra..... | 38 |
| 20. Schlemmreizung..... | 39 |
| 21. Ausspiele und Markierungen..... | 40 |
| 22. Notizen..... | 41 |

FREEZE!!! Keine Systemänderung mehr bis 11.01.09! Bis dahin ausschließlich Korrektur offensichtlicher Fehler!

1. Systemzusammenfassung

- i) Eine 1♥/♠-Eröffnung zeigt mindestens eine 5er-Länge
- ii) Mit 5er Oberfarbe und einer längeren Unterfarbe wird die Oberfarbe eröffnet
- iii) Eine 1♣-Eröffnung zeigt mindestens eine 3er-Länge
- iv) Eine 1♦-Eröffnung zeigt mindestens eine 3er-Länge (nur 3 bei 4432-Verteilung)
- v) Mit 3-3 Unterfaben wird 1♣ eröffnet, mit 4-4 1♦ (Außer mit 4441 und Reversstärke)
- vi) Eine 1SA-Eröffnung zeigt 14-16 Punkte und eine (semi-)ausgeglichene Verteilung
- vii) Eröffnungen entsprechen mindestens der 18er-Regel (light openings)
- viii) Sperransagen sind solide in Gefahr, aber sehr aggressiv in Nichtgefahr
- ix) Eine 2♣-Eröffnung zeigt ein beliebiges Partieföring, ein Semiföring in einer Oberfarbe oder einen starken SA. In dritter Hand kann ein WeakTwo in Karo enthalten sein.
- x) Eine 2♦-Eröffnung zeigt entweder einen WeakTwo in einer Oberfarbe, ein Semiföring in einer Unterfarbe oder einen starken SA.
- xi) Eine 2♥-Eröffnung zeigt einen schwachen Zweifärber in beiden Oberfarben
- xii) Eine 2♠-Eröffnung zeigt einen schwachen Zweifärber in beiden Unterfaben
- xiii) Eine 2SA-Eröffnung sowie die Eröffnungen von 3♣ bis 3♦ zeigen entweder eine Sperreröffnung in der nächsthöheren Denomination oder einen starken Zweifärber
- xiv) 2 über 1 ist partieförierend (außer 1♦/♥/♠-2♣ und 1♠-2♥)

2. Die 1♣-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die 1♣-Eröffnung zeigt mindestens eine 3er Länge. Mit 3-3 in beiden Unterfarben wird 1♣ eröffnet. Ebenfalls 4441 Hände mit Reverstärke werden 1♣ eröffnet. Konventionen in Zusammenhang mit der 1♣-Eröffnung sind „Walsh“, „Inverted minors modifiziert“, „Transfer Checkback“.

Antwortschema:

- 1♦ mind. 4er-Länge, keine 4er Oberfarbe, wenn 12 Punkte oder schwächer („Walsh“)
- 1♥/♠ mind. 4er-Länge, kann 4+♦s enthalten, wenn 12 Punkte oder schwächer („Walsh“)
- 1SA 6-10 Punkte, keine 4er Oberfarbe
- 2♣ 13+ Punkte, 4+♠s, fragt nach Stärke und Verteilung („Inverted minors modifiziert“)
- 2♦ 4441/5440 mit beliebiger Kürze, nach 2♥ Relay:
 - 2♠ ♦-Kürze (Ohne Zusatzstärke)
 - 2SA ♥-Kürze (Mit Zusatzstärke)
 - 3♣ ♠-Kürze (Mit Zusatzstärke)
 - 3♦ ♦-Kürze (Mit Zusatzstärke)
- 2♥ balancierte Hand, die nicht selbst 2SA spielen will
- 2♠ mind. 5er ♣ ohne Kürze, partieforcierend
- 2SA balancierte Hand, partieforcierend (können 17-19 Punkte sein)
- 3♣ mind. 5er ♣ ohne Kürze, minimum, nonforcing
- 3♦/♥/♠ mind. 5er ♣ mit Kürze in der gereizten Farbe
- 3SA 17-19 Punkte, 4333 oder 3433
- 4♣ RKCB
- 4♦/♥/♠ Excl. RKCB
- 2♦ 10 bis schlechte 13 Punkte, 5+♠s („Inverted minors modifiziert“)
- 2♥ 0-5 Punkte, 6er ♥
- 2♠ 0-5 Punkte, 6er ♠
- 2SA 10-12 Punkte, balanciert
- 3♣ 0-6 Punkte in Nichtgefahr, 4-7 in Gefahr, 5+♠s („Inverted minors modifiziert“)
- 3♦ 0-5 Punkte, 5-5 Oberfarben
- 3♥ Splinter, ab 15 Punkte
- 3♠ Splinter, ab 15 Punkte
- 3SA 13-15 Punkte balanciert

Rückgebote des Eröffners:

1♣-1x-1♥/♠ 4er-Länge, unbalanciert

1♣-1x-1SA 11-13 SA-verteilt, kann Anschluss und 4er Oberfarbe beinhalten

1♣-1x-2x 4er-Anschluss, unbalanciert

1♣-1x-2SA 17-18 SA-verteilt, kann Anschluss und 4er Oberfarbe beinhalten

1♣-2♥/♠-2SA Ougust, nur mit absolutem Maximum für die 1♣-Eröffnung

1♣-3♠-3SA SCAN, nicht zum spielen

Walsh:

1♣-1♦-1x-2x zeigt mindestens 13 Punkte beim Antwortenden.

1♣-1♦-1♥-1♠ ebenfalls mit echten ♠s.

1♣-1♦-1♥-2♠ ist vierte Farbe Partieförderung

Weitere Sequenzen:

1♣-1♠-2♣-2♥ ist nicht 3. Farbe Forcing, sondern 5er ♠ und 4er ♥, 6-10 Punkte. 2♦ ist somit das einzige 3. Farbe Forcing Gebot.

Transfer Checkback:

Nach einer Sequenz 1♣-1♦/♥/♠-1SA sind sämtliche Systeme, die auch nach einer 1SA-Eröffnung gelten „an“ (2♣ ist Stayman, 2♦/♥ Transfer auf ♥/♠, 2♠ einladend zu 3SA oder eine Unterfarbe, 2SA zeigt beide Unterfarben).

Nach einer Sequenz 1♣-1♦/♥/♠-2SA ist 3♣ Stayman, 3♦ ist Transfer auf die vom Antwortenden zuvor genannte Oberfarbe (Supper Accept „an“), 3 in der zuvorgenannten Oberfarbe zeigt eine 5-4 bzw. 6-4 Hand in beiden Oberfarben, 3 in der anderen Oberfarbe ist „Transfer“ nach 3SA, entweder zum spielen oder um eine lange Unterfarbe zu zeigen. 3SA zeigt beide Unterfarben. (Alles ähnlich wie bei einem starken 2SA-Gebot nach einer 2♣/♦-Eröffnung)

3. Die 1♦-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die 1♦-Eröffnung zeigt mindestens eine 3er-Länge (nur dann zu dritt, wenn 4432 verteilt).

Mit 4-4 in beiden Unterfarben wird 1♦ eröffnet (Außer 4441 mit Reversstärke).

Konventionen im Zusammenhang mit der 1♦-Eröffnung sind „Inverted minors modifiziert“, „Kokish“, „Transfer Checkback“.

Antwortschema:

1♥/♠ mind. 4er-Länge

1SA 6-10 Punkte, keine 4er Oberfarbe

2♣ Kokish, 11+ Punkte, mind. 4er-Länge, fast partieforciert (Forcing bis 4 in UF)

2♦ mind. 5er ♦

2♥ 4441/5440 mit beliebiger Kürze, nach 2♠ Relay:

2SA ♣-Kürze (Ohne Zusatzstärke)

3♣ ♥-Kürze (Ohne Zusatzstärke)

3♦ ♠-Kürze (Ohne Zusatzstärke)

3♥ ♣-Kürze (Mit Zusatzstärke)

2♠ gute ♣-Hebung

2SA balanciertes Minimum

3♣ schlechtere ♣-Hebung

3♦ gute ♦-Farbe (mind. AKBxxx)

3♥/♠ Splinter für ♣

3SA 17-19 Punkte

2♦ 13+ Punkte, 4+♦s, fragt nach Stärke und Verteilung („Inverted minors modifiziert“)

2♥ 4441/5440 mit beliebiger Kürze, nach 2♠ Relay:

2SA ♣-Kürze (Ohne Zusatzstärke)

3♣ ♥-Kürze (Ohne Zusatzstärke)

3♦ ♠-Kürze (Ohne Zusatzstärke)

3♥ ♣-Kürze (Mit Zusatzstärke)

2♠ balancierte Hand, die nicht selbst 2SA spielen will

2SA balancierte Hand, partieforciert (können 17-19 Punkte sein)

3♦ mind. 5er ♦ ohne Kürze, minimum, nonforcing

3♣/♥/♠ mind. 5er ♦ mit Kürze in der gereizten Farbe

3SA 17-19 Punkte, 4333 oder 3433

4♦ RKCB

4♣/♥/♠ Excl. RKCB

| | |
|-----|--|
| 2♥ | 0-5 Punkte, 6er ♥ |
| 2♠ | 0-5 Punkte, 6er ♠ |
| 2SA | 10-12 Punkte, balanciert |
| 3♣ | 10 bis schlechte 13 Punkte, 5+♦s („Inverted minors modifiziert“) |
| 3♦ | 0-6 Punkte in Nichtgefahr, 4-7 in Gefahr, 5+♦s („Inverted minors modifiziert“) |
| 3♥ | 0-5 Punkte, 5-5 Oberfarben |
| 3♠ | Splinter, ab 15 Punkte |
| 3SA | 13-15 Punkte balanciert |
| 4♥ | Splinter, aber 15 Punkte |

Rückgebote des Eröffners:

| | |
|-----------|--|
| 1♦-1♥-1♠ | 4er-Länge, unbalanciert |
| 1♦-1x-1SA | 11-13 SA-verteilt, kann Anschluss und 4er Oberfarbe beinhalten |
| 1♦-1x-2x | 4er-Anschluss, unbalanciert |
| 1♦-1x-2SA | 17-18 SA-verteilt, kann Anschluss und 4er Oberfarbe beinhalten |

Weitere Sequenzen:

1♦-1♠-2♦-2♥ ist nach einer 1♦-Eröffnung 3. Farbe Forcing.

Transfer Checkback:

Nach einer Sequenz 1♦-1♥/♠-1SA sind sämtliche Systeme, die auch nach einer 1SA-Eröffnung gelten „an“ (2♣ ist Stayman, 2♦/♥ Transfer auf ♥/♠, 2♠ einladend zu 3SA oder eine Unterfarbe, 2SA zeigt beide Unterfarben).

Nach einer Sequenz 1♦-1♥/♠-2SA ist 3♣ Stayman, 3♦ ist Transfer auf die vom Antwortenden zuvor genannte Oberfarbe (Supper Accept „an“), 3 in der zuvor genannten Oberfarbe zeigt eine 5-4 bzw. 6-4 Hand in beiden Oberfarben, 3 in der anderen Oberfarbe ist „Transfer“ nach 3SA, entweder zum spielen oder um eine lange Unterfarbe zu zeigen. 3SA zeigt beide Unterfarben. (Alles ähnlich wie bei einem starken 2SA-Gebot nach einer 2♣/♦-Eröffnung)

4. Die 1♥-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die 1♥-Eröffnung zeigt mindestens eine 5er-Länge. Konventionen im Zusammenhang mit der 1♥-Eröffnung sind „1SA Semiforcing“, „2♣ reverse Drury modifiziert“, „2SA mindestens einladende Hebung“, „2♣ standard Drury (3./4. Hand)“, „Minisplinter (3./4. Hand)“

Antwortschema:

| | |
|---------|--|
| 1♠ | mind. 4er-Länge |
| 1SA | 6-12 Punkte, kein Anschluss, passbar mit absolutem Minimum („1SA Semiforcing“) |
| 2♣ | 6+ Punkte, verschiedene Handtypen („2♣ reverse Drury modifiziert“) |
| 2♦ | 13+ Punkte, 4+♦s, partieforcierend, 3er-Anschluss möglich |
| 2♥ | 3-7(8) Punkte, 3er-Anschluss |
| 2♠ | 0-5 Punkte, 6er ♠ |
| 2SA | 9+ Punkte, 4er-Anschluss, mind. einladend |
| 3♣ | 10-12 Punkte, 6er Treff, einladend |
| 3♦ | 10-12 Punkte, 6er Karo, einladend |
| 3♥ | 0-5 Punkte, 4er Anschluss |
| 3♠ | 15+, beliebiger Splinter mit 4er Anschluss |
| 3SA | 13-15, 3er Anschluss, SA-verteilt |
| 4♣/♦/SA | Excl. RKCB |
| 4♠ | zum spielen |

2♣ reverse Drury modifiziert:

| | | |
|-----------------|---------|----------------|
| Eröffner reizt: | 2♦ | nicht Minimum |
| | 2♥ | Minimum |
| | 2SA | 16+ balanciert |
| | 2♠/3♣/♦ | Revers |

| | | |
|----------|-----|--|
| Nach 2♦: | 2♥ | 3er Anschluss, gute 8-12 Punkte, forcing, danach Romex |
| | 2♠ | echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♠ |
| | 2SA | 4er ♥-Anschluss, 6-8 Punkte |
| | 3♣ | echtes Gameforcing mit 6er ♣ |
| | 3♦ | echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♦ |
| | 3♥ | echtes Gameforcing mit 4er ♣ und 3er ♥-Anschluss, danach Serious |
| | 3♠ | Splinter mit 3er ♥-Anschluss |
| | 3SA | 13-15 Punkte, balanciert |
| | 4♣ | Splinter mit 3er ♥-Anschluss |
| | 4♦ | Splinter mit 3er ♥-Anschluss |
| | 4♥ | zum spielen, keine Kontrollen in ♦/♠ |
| | 4♠ | 16-17 Punkte, balanciert |
| | 4SA | 18-19 Punkte, balanciert |

| | | |
|----------|------|--|
| Nach 2♥: | Pass | guter Kontrakt |
| | 2♠ | echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♠ |
| | 2SA | 4er ♥-Anschluss, 6-8 Punkte |
| | 3♣ | echtes Gameforcing mit 6er ♣ |
| | 3♦ | echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♦ |
| | 3♥ | echtes Gameforcing mit 4er ♣ und 3er ♥-Anschluss, danach Serious |
| | 3♠ | Splinter mit 3er ♥-Anschluss |
| | 3SA | 13-18 Punkte, balanciert |
| | 4♣ | Splinter mit 3er ♥-Anschluss |
| | 4♦ | Splinter mit 3er ♥-Anschluss |
| | 4♥ | zum spielen, keine Kontrollen in ♦/♠ |
| | 4SA | 19+ Punkte, balanciert |

2SA mindestens einladende Hebung:

| | | |
|-----------------|-----|---|
| Eröffner reizt: | 3♣ | 11-13 Punkte, beliebige Verteilung |
| | 3♦ | 17+ Punkte, beliebige Verteilung |
| | 3♥ | 14-16 Punkte, beliebige Chicane |
| | 3♠ | 14-16 Punkte, beliebiges Singleton |
| | 3SA | 14-16 Punkte, balanciert (5332 oder 6322) |
| | 4♣ | 14-16 Punkte, 5422 mit 4er ♣ |
| | 4♦ | 14-16 Punkte, 5422 mit 4er ♦ |
| | 4♥ | 14-16 Punkte, 5422 mit 4er ♠ |

2♣ standard Drury (3./4. Hand):

| | | |
|-----------------|-----|--|
| Eröffner reizt: | 2♦ | ~13-15 Punkte, beliebige Kürze, danach fragt 2♥ |
| | 2♥ | Minimum |
| | 2♠ | ~13-15 Punkte, beliebige 4er-Länge, danach fragt 2SA |
| | 2SA | ~13-15 Punkte, 5332 |
| | 3♣ | 16+ Punkte, 4er ♣ |
| | 3♦ | 16+ Punkte, 4er ♦ |
| | 3♥ | ~13-15 Punkte, einladend, 6322 |
| | 3♠ | 16+ Punkte, 4er ♠ |
| | 3SA | 16+ Punkte, 5332 |
| | 4♣ | 16+ Punkte, Splinter in ♣ |
| | 4♦ | 16+ Punkte, Splinter in ♦ |
| | 4♥ | 16+ Punkte, 6322 |

Minisplinter (3./4. Hand):

Nach einer 1♥-Eröffnung sind 2SA, 3♣ und 3♦ Minisplinter, wobei 2SA eine ♠-Kürze zeigt. Minisplinter beinhalten einen 4er ♥-Anschluss und einladende Werte. Da das 2SA-Gebot für eine mindestens einladende Hebung dadurch nicht mehr zur Verfügung steht, müssen solche Hände über 2♣ Standard Drury gereizt werden.

Ausnahmen für 4♠ Assfrage auf ♥-Basis:

- Nach 1♥ - 1♠ - 3♥ ist 4♠ zum spielen und 4SA RKCB auf ♥-Basis
- Nach 1♥ - 1♠ - 2♥ ist 4♠ zum spielen. Um RKCB auf ♥-Basis zu stellen, erst mit 3♥ den Fit bestätigen (Partieforcing)

5. Die 1♠-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die 1♠-Eröffnung zeigt mindestens eine 5er-Länge. Konventionen im Zusammenhang mit der 1♠-Eröffnung sind „1SA Semiforcing“, „2♣ reverse Drury modifiziert“, „2SA mindestens einladende Hebung“, „2♣ standard Drury (3./4. Hand)“, „Minisplinter (3./4. Hand)“

Antwortschema:

| | |
|--------|--|
| 1SA | 6-12 Punkte, kein Anschluss, passbar mit absolutem Minimum („1SA Semiforcing“) |
| 2♣ | 6+ Punkte, verschiedene Handtypen („2♣ reverse Drury modifiziert“) |
| 2♦ | 13+ Punkte, 4+♦s, partieforcierend, 3er-Anschluss möglich |
| 2♥ | 10+ Punkte, 5+♥s, <u>nicht</u> partieforcierend, 3er-Anschluss möglich |
| 2♠ | 3-7(8) Punkte, 3er-Anschluss |
| 2SA | 9+ Punkte, 4er-Anschluss, mind. einladend |
| 3♣ | 10-12 Punkte, 6er Treff, einladend |
| 3♦ | 10-12 Punkte, 6er Karo, einladend |
| 3♥ | 15+, beliebiger Splinter mit 4er Anschluss |
| 3♠ | 0-5 Punkte, 4er Anschluss |
| 3SA | 13-15, 3er Anschluss, SA-verteilt |
| 4♣/♦/♥ | Excl. RKCB |

Anmerkungen:

Nach 1♠-2♥ ist 2♠ einzige nicht partieforcierende Ansage.

Nach 1♠-2♥-3♥ ist 4♠ RKCB auf ♥-Basis.

2♣ reverse Drury modifiziert:

| | | |
|-----------------|--------|-------------------|
| Eröffner reizt: | 2♦ | nicht Minimum |
| | 2♥ | Minimum mit 4er ♥ |
| | 2♠ | Minimum |
| | 2SA | 16+ balanciert |
| | 3♣/♦/♥ | Revers |

| | | |
|----------|-----|--|
| Nach 2♦: | 2♥ | echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♥ |
| | 2♠ | 3er Anschluss, gute 8-12 Punkte, forcing, danach Romex |
| | 2SA | 4er ♠-Anschluss, 6-8 Punkte |
| | 3♣ | echtes Gameforcing mit 6er ♣ |
| | 3♦ | echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♦ |
| | 3♥ | Splinter mit 3er ♠-Anschluss |
| | 3♠ | echtes Gameforcing mit 4er ♣ und 3er ♠-Anschluss, danach Serious |
| | 3SA | 13-15 Punkte, balanciert |
| | 4♣ | Splinter mit 3er ♠-Anschluss |
| | 4♦ | Splinter mit 3er ♠-Anschluss |

- 4♥ 16-17 Punkte, balanciert
- 4♠ zum spielen, keine Kontrollen in ♦/♥
- 4SA 18-19 Punkte, balanciert

Nach 2♥:

- Pass 8-10 Punkte, 4er ♥-Anschluss
- 2♠ 8-10 Punkte, 3er ♠-Anschluss
- 2SA 4er ♠-Anschluss, 6-8 Punkte
- 3♣ echtes Gameforcing mit 5(4)er ♣, danach ist 3♦ Relay

Nach 3♦:

- 3♥ 4er ♥-Anschluss, danach Serious
- 3♠ 3er ♠-Anschluss, danach Serious
- 3SA kein Anschluss, 6er ♣
- 4♣ Doppelfit
- 4♦ 3er ♠-Anschluss, Splinter in ♦
- 4♥ 3er ♠-Anschluss, Splinter in ♥
- 4♠ 3er ♠-Anschluss, keine Kontr. In ♦/♥

- 3♦ echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♦
- 3♥ 11-12 Punkte, 4er ♥-Anschluss, einladend
- 3♠ 11-12 Punkte, 3er ♠-Anschluss, einladend
- 3SA 13-18 Punkte, balanciert
- 4♣ 4er ♥-Anschluss, Splinter in ♠
- 4♦ 4er ♥-Anschluss, Splinter in ♦
- 4♥ 4er ♥-Anschluss, keine Kontrollen in ♦/♠
- 4SA 19+ balanced

Nach 2♠:

- Pass guter Kontrakt
- 2SA 4er ♠-Anschluss, 6-8 Punkte
- 3♣ echtes Gameforcing mit 6er ♣
- 3♦ echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♦
- 3♥ echtes Gameforcing mit 5er ♣ und 4er ♥
- 3♠ echtes Gameforcing mit 4er ♣ und 3er ♠-Anschluss, danach Serious
- 3SA 13-18 Punkte, balanciert
- 4♣ Splinter mit 3er ♠-Anschluss
- 4♦ Splinter mit 3er ♠-Anschluss
- 4♥ Splinter mit 3er ♠-Anschluss
- 4♠ zum spielen, keine Kontrollen in ♦/♥
- 4SA 19+ Punkte, balanciert

2SA mindestens einladende Hebung:

| | | |
|-----------------|-----|---|
| Eröffner reizt: | 3♣ | 11-13 Punkte, beliebige Verteilung |
| | 3♦ | 17+ Punkte, beliebige Verteilung |
| | 3♥ | 14-16 Punkte, beliebige Chicane |
| | 3♠ | 14-16 Punkte, beliebiges Singleton |
| | 3SA | 14-16 Punkte, balanciert (5332 oder 6322) |
| | 4♣ | 14-16 Punkte, 5422 mit 4er ♣ |
| | 4♦ | 14-16 Punkte, 5422 mit 4er ♦ |
| | 4♥ | 14-16 Punkte, 5422 mit 4er ♥ |
| | 4♠ | 14-16 Punkte, 7222 |

2♣ standard Drury (3./4. Hand):

| | | |
|-----------------|-----|--|
| Eröffner reizt: | 2♦ | ~13-15 Punkte, beliebige Kürze, danach fragt 2♥ |
| | 2♥ | ~13-15 Punkte, beliebige 4er-Länge, danach fragt 2♠ |
| | 2♠ | Minimum |
| | 2SA | ~13-15 Punkte, 5332 |
| | 3♣ | 16+ Punkte, 4er ♣ |
| | 3♦ | 16+ Punkte, 4er ♦ |
| | 3♥ | 16+ Punkte, 4er ♥ |
| | 3♠ | ~13-15 Punkte, einladend, 6322 |
| | 3SA | 16+ Punkte, 5332 |
| | 4♣ | 16+ Punkte, Splinter in ♣ |
| | 4♦ | 16+ Punkte, Splinter in ♦ |
| | 4♥ | 16+ Punkte, Splinter in ♥ (4♠ ist jetzt zum spielen, 4SA Scan) |
| | 4♠ | 16+ Punkte, 6322 |

Minisplinter (3./4. Hand):

Nach einer 1♠-Eröffnung sind 2SA, 3♣ und 3♦ Minisplinter, wobei 2SA eine ♥-Kürze zeigt. Minisplinter beinhalten einen 4er ♠-Anschluss und einladende Werte. Da das 2SA-Gebot für eine mindestens einladende Hebung dadurch nicht mehr zur Verfügung steht, müssen solche Hände über 2♣ Standard Drury gereizt werden.

6. Die 1SA-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die Punktspanne für die 1SA-Eröffnung beträgt 14-16(17-) Punkte. Neben den üblichen balancierten Verteilungen können auch Hände mit zwei Doubletons oder einer schlechten 5er Oberfarbe enthalten sein, insbesondere in dritter und vierter Hand. Ein Singleton ist dagegen nicht erlaubt.

Antwortschema:

| | |
|------|---|
| 2♣ | Nonforcing-Stayman (auch ohne 4er OF möglich, um Verteilungsrelays einzuleiten) |
| 2♦ | Transfer auf ♥ |
| 2♥ | Transfer auf ♠ |
| 2♠ | einladend zu 3SA oder eine lange Unterfarbe, schwach oder mit Schlemminteresse |
| 2SA | beide Unterfarben, schwach oder mit Schlemminteresse |
| 3♣ | Singleton/Chicane ♣, mind. 4-3 Oberfarben |
| 3♦ | Singleton/Chicane ♦, mind. 4-3 Oberfarben |
| 3♥ | 4er ♠, Singleton/Chicane ♥ |
| 3♠ | 4er ♥, Singleton/Chicane ♠ |
| 3SA | zum spielen |
| 4♣ | 6er ♥ mit Schlemminteresse |
| 4♦ | 6er ♠ mit Schlemminteresse |
| 4♥/♠ | zum spielen |
| 4SA | beide Unterfarben |

Super Accept:

Der Eröffner kann mit Minimum und 4er Anschluss (nicht 4333) nach einem Transfer in 3♥ bzw. 3♠ springen. Mit Maximum und 4er Anschluss reizt er seine zweite Viererlänge (falls vorhanden) oder 2SA mit Maximum und 4333.

Nonforcing-Stayman und Verteilungsrelays:

| | | |
|----------|-----|-----------------------------------|
| Nach 2♦: | 2♥ | mind. 4-4 Oberfarben, schwach |
| | 2♠ | Verteilungsfrage |
| | 2SA | einladend zu 3SA |
| | 3♣ | natürlich und forcing |
| | 3♦ | natürlich und forcing |
| | 3♥ | 4er ♥ und 5er ♠, partieforcierend |
| | 3♠ | 4er ♠ und 5er ♥, partieforcierend |
| | 3SA | zum spielen |
| | 4♣ | Gerber |
| | 4♦ | 5-5 Oberfarben |

Nach 2♥:

- 2♠ Verteilungsfrage
- 2SA einladend zu 3SA
- 3♣ natürlich und forcing
- 3♦ natürlich und forcing
- 3♥ einladend zu 4♥
- 3♠ Splinter
- 3SA pass or correct
- 4♣/♦ Splinter

Nach 2♠:

- 2SA einladend zu 3SA
- 3♣ Verteilungsfrage
- 3♦ natürlich und forcing
- 3♥ ♣s und forcing
- 3♠ einladend zu 4♠
- 3SA pass or correct
- 4♣/♦/♥ Splinter

Antworten auf die Verteilungsfrage:

Nach 2♦-2♠:

- 2SA 5er Treff, danach fragt 3♣ nach dem Doubleton
- 3♣ 5er Karo, danach fragt 3♦ nach dem Doubleton
- 3♦ 2-3-4-4
- 3♥ 3-2-4-4
- 3♠ 3-3-3-4
- 3SA 3-3-4-3

Nach 2♥-2♠:

- 2SA x-4-x-4, danach fragt 3♣ nach dem Doubleton
- 3♣ x-4-4-x, danach fragt 3♦ nach dem Doubleton
- 3♦ 3-4-3-3
- 3♥ 4-4-2-3
- 3♠ 4-4-3-2

Nach 2♠-3♣:

- 3♦ 4-x-x-4, danach fragt 3♥ nach dem Doubleton
- 3♥ 4-2-4-3
- 3♠ 4-3-3-3
- 3SA 4-3-4-2

3SA vom Antwortenden ist immer zum Spielen, 4♦ ist Exitrelay und forciert den Eröffner 4♥ zu reizen.

7. Die 2♣-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die 2♣-Eröffnung ist die stärkste Eröffnung im System. Sie zeigt entweder ein beliebiges Partieföring (ausgenommen 5-5 Zweifärber), ein Semiföring in einer Oberfarbe oder eine starke SA-Hand.

Antwortschema:

Der Antwortende ist verpflichtet 2♦ Relay zu bieten, außer mit 5er ♠ und 4er ♥, damit sollte direkt 2♥ gereizt werden. Danach beschreibt der Eröffner seine Hand wie folgt:

2♥ Entweder Semiföring in ♥ oder 23-24 SA, danach ist 2♣ Kokishrelay

2♠ Semiföring in ♠

2SA 21-22 SA

3♣ Partieföring in ♣

3♦ Partieföring in ♦

3♥ Partieföring in ♥

3♠ Partieföring in ♠

3SA 27-28 SA

Reizung nach starken SA:

- Nach 2SA:
 - 3♣ ist Puppetstayman, 3♦ und 3♥ Transfer auf ♥ bzw. ♠
 - 3♠ ist „Transfer“ nach 3SA, entweder um 3SA zu spielen oder um eine lange Unterfarbe zu zeigen.
 - 3SA zeigt beide Unterfarben
 - 4♣ ist Gerber, 4♦ zeigt beide Oberfarben 5-5
 - 4♥ und 4♠ sind zum spielen
 - 4SA ist Quantitativ
- Nach 3SA:
 - 4♣ ist Puppetstayman, 4♦ und 4♥ Transfer auf ♥ bzw. ♠
 - 4♠ zeigt eine lange Unterfarbe
 - 4SA ist Quantitativ
 - 5♣ ist Gerber

Transfers:

- Der normal ausgeführte Transfer zeigt ein Doubleton
- Der ausgeführte Transfer im Sprung zeigt ein 3er Anschluss
- 3SA zeigt die andere Oberfarbe zu fünft ohne Anschluss
- Nichtausführen der Transfers zeigt 4er Anschluss und Cuebid in gereizter Farbe

Puppetstayman:

- 3♦ mindestens eine 4er Oberfarbe
 - 3♥ 4er ♠, 4er ♥ möglich
 - 3♠ 4er ♠
 - 3SA 4er ♥
 - 4♣ 5er ♣ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♣-Basis
 - 4♦ schlechte Hand
 - 4♥ RKCB auf ♣-Basis
 - 4SA zum spielen
 - ≥4♥ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
 - 4♦ 5er ♦ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♦-Basis
 - 4♥ schlechte Hand
 - 4♠ RKCB auf ♦-Basis
 - 4SA zum spielen
 - ≥4♠ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
 - 4♥ zum spielen
 - 4♠ RKCB auf ♥-Basis
 - 4SA Quantitativ
 - 3♠ 4er ♥
 - 3SA zum spielen
 - 4♣ 5er ♣ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♣-Basis
 - 4♦ schlechte Hand
 - 4♥ RKCB auf ♣-Basis
 - 4SA zum spielen
 - ≥4♥ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
 - 4♦ 5er ♦ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♦-Basis
 - 4♥ schlechte Hand
 - 4♠ RKCB auf ♦-Basis
 - 4SA zum spielen
 - ≥4♠ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
- 3♥ keine 5er und keine 4er Oberfarbe
 - 3♠ Frage nach 5er Unterfarbe
 - 3SA keine 5er Unterfarbe
 - 4♣ 4er ♣, suche nach Schlemm
 - 4♦ negativ, 4333 mit 4er ♦
 - ≥4♥ positiv, Beantwortung der Assfrage
 - 4♦ 4er ♦, suche nach Schlemm
 - 4♥ negativ, 4333 mit 4er ♣
 - ≥4♠ positiv, Beantwortung der Assfrage
 - 4♣ 5er ♣
 - 4♦ RKCB auf ♣-Basis
 - 4SA zum spielen

- 4♦ 5er ♦
 - 4♥ RKCB auf ♦-Basis
 - 4SAzum spielen
- 3SAzum spielen
- 4♣ 5er ♣ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♣-Basis
 - 4♦ schlechte Hand
 - 4♥ RKCB auf ♣-Basis
 - 4SAzum spielen
 - ≥4♥ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
- 4♦ 5er ♦ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♦-Basis
 - 4♥ schlechte Hand
 - 4♠ RKCB auf ♦-Basis
 - 4SAzum spielen
 - ≥4♠ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
- 3♠ 5er ♠
 - 3SAzum spielen
 - 4♣ 5er ♣ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♣-Basis
 - 4♦ schlechte Hand
 - 4♥ RKCB auf ♣-Basis
 - 4SAzum spielen
 - ≥4♥ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
 - 4♦ 5er ♦ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♦-Basis
 - 4♥ schlechte Hand
 - 4♠ RKCB auf ♦-Basis
 - 4SAzum spielen
 - ≥4♠ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
 - 4♥ ♠-Anschluss mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♠-Basis
 - 4♠ schlechte Hand
 - 4SARKCB auf ♠-Basis
 - ≥4SABeantwortung der Assfrage, gute Hand
 - 4♠ zum spielen
 - 4SAQuantitativ

- 3SA 5er ♥
 - 3SA zum spielen
 - 4♣ 5er ♣ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♣-Basis
 - 4♦ schlechte Hand
 - 4♥ RKCB auf ♣-Basis
 - 4SA zum spielen
 - ≥4♥ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
 - 4♦ 5er ♦ mit Schlemminteresse, bedingte Assfrage auf ♦-Basis
 - 4♥ schlechte Hand
 - 4♠ RKCB auf ♦-Basis
 - 4SA zum spielen
 - ≥4♠ Beantwortung der Assfrage, gute Hand
 - 4♥ zum spielen
 - 4♠ RKCB auf ♥-Basis
 - 4SA Quantitativ

Schlemmreizung:

Siehe „20 Schlemmreizung“

8. Die 2♦-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die 2♦-Eröffnung zeigt entweder einen „WeakTwo“ in einer der beiden Oberfarben, wobei zur Eröffnung eines „WeakTwo“ lediglich eine 5er-Länge Voraussetzung ist, oder ein Semiforcing in einer Unterfarbe oder einen 19-20 SA oder einen 25-26 SA.

Antwortschema:

- 2♥ schwächste Ansage, kann Partieinteresse gegenüber einem ♠-WeakTwo beinhalten
- 2♠ kein Vollspielinteresse ggü. einem WeakTwo in ♠, aber Vollspielinteresse ggü. ♥-W2
- 2SA verschiedene Handtypen, forciert den Eröffner 3♣ zu reizen, danach ist
 - passzum spielen
 - 3♦ zum spielen
 - 3♥ einladend mit mindestens 6er ♥
 - 3♠ einladend mit mindestens 6er ♠
 - 3SA fragt, ob Eröffner lieber 3SA oder 4 in seiner Oberfarbe spielen möchte
 - 4♣ Partieforcing mit ♣
 - 4♦ Partieforcing mit ♦
 - 4♥ zum spielen
- 3♣ Frage nach Stärke und Verteilung, danach ist
 - 3♦ WeakTwo in ♠, jetzt ist 3♥ Relay, danach ist
 - 3♠ minimum
 - 3SA maximum
 - 3♥ minimum WeakTwo in ♥
 - 3♠ maximum WeakTwo in ♥
- 3♦ Partieforcing mit eigener 5er Oberfarbe, danach zeigt Eröffner seine Oberfarbe
- 3♥ sperrend mit beiden Oberfarben mindestens zu dritt
- 3♠ sperrend mit 4er ♥ und 3er ♠
- 3SA zum spielen
- 4♣ forciert Eröffner seine Oberfarbe zu transferieren
- 4♦ forciert Eröffner seine Oberfarbe zu reizen
- 4♥ pass or correct
- 4♠ zum spielen

9. Die 2♥-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die 2♥-Eröffnung zeigt mindestens beide Oberfarben zu viert und 5-10 Figurenpunkte. Es sollten jedoch keine 6-4 Hände mit 2♥ eröffnet werden.

Antwortschema:

pass bevorzuge ♥

2♠ bevorzuge ♠

2SA fragt nach Stärke und Verteilung, Partiefocing, danach ist

3♣ irgendein Maximum

3♦ fragt nach Verteilung

3♥ 4-4-x-x

3♠ fragt nach 4er Unterfarbe

3SA keine 4er Unterfarbe

4♣ 4er ♣

4♦ 4er ♦

3♠ 5-4-x-x

4♣ fragt nach kürze

4♦ Kürze in ♦

4♥ keine Kürze (5-4-2-2)

4♠ Kürze in ♣

3SA 4-5-x-x

4♣ fragt nach kürze

4♦ Kürze in ♦

4♥ keine Kürze (4-5-2-2)

4♠ Kürze in ♣

4♣ 5-5-2-1

4♦ 5-5-1-2

4♥ 6-5-x-x

3♥ mind. 5er ♣

3♠ 2 ♣-Karten

3SA 0-1 ♣-Karte

4♣ 3 ♣-Karten

4♦ 4 ♣-Karten

4♥ 5 ♣-Karten

3♠ mind. 5er ♦

3SA 0-2 ♦-Karten

4♣ 3 ♦-Karten

4♦ 4 ♦-Karten

4♥ 5 ♦-Karten

- 3♦ 4-4-x-x, Minimum
 - 3♥ fragt nach 4er Unterfabe
 - 3♠ 4er ♦
 - 3SA keine 4er Unterfarbe
 - 4♣ 4er ♣
 - 3♥ 5er ♥ + 4er ♠ Minimum
 - 3♠ fragt nach Kürze
 - 3SA keine Kürze (4522)
 - 4♣ Kürze in ♣
 - 4♦ Kürze in ♦
 - 3♠ 5er ♠ + 4er ♥ Minimum
 - 4♣ fragt nach kürze
 - 4♦ Kürze in ♦
 - 4♥ keine Kürze (5422)
 - 4♠ Kürze in ♣
 - 3SA 5-5 Minimum
 - 4♣ 5-5-3-0
 - 4♦ 5-5-0-3
 - 4♥ 5-6-x-x
- 3♣ einladend für ♥
 - 3♦ 4-5-x-x, Minimum
 - 3♥ 4-4-x-x oder 5-4-x-x, Minimum
 - 3♠ 4-4-x-x oder 5-4-x-x, Maximum
 - 3SA 5er ♥ mit beliebiger Chicane (4♣ fragt, 4♦ ♣-Chicane, 4♥ ♦-Chicane)
 - 4♣ 5er ♥ mit Singleton ♣, Maximum
 - 4♦ 5er ♥ mit Singleton ♦, Maximum
 - 4♥ 4-5-2-2, Maximum
- 3♦ einladend für ♠
 - 3♥ 5-4-x-x, Minimum
 - 3♠ 4-4-x-x oder 4-5-x-x, Minimum
 - 3SA 4-4-x-x oder 4-5-x-x, Maximum
 - 4♣ 5er ♠ mit beliebiger Chicane (4♦ fragt, 4♥ ♣-Chicane, 4♠ ♦-Chicane)
 - 4♦ 5er ♠ mit Singleton ♦, Maximum
 - 4♥ 5er ♠ mit Singleton ♣, Maximum
 - 4♠ 5-4-2-2, Maximum
- 3♥ zum spielen
- 3♠ zum spielen
- 3SA zum spielen
- 4♣ natürlich und forcierend
- 4♦ natürlich und forcierend
- 4♥/♠ zum spielen

10. Die 2♠-Eröffnung

Grundsätzlich gilt:

Die 2♠-Eröffnung zeigt beide Unterfarben mindestens zu fünft und 5-10 Figurenpunkte.

Antwortschema:

2SA fragt nach Stärke und Verteilung, danach ist:

3♣ beliebiges Minimum

3♦ beliebige Chicane Maximum

3♥ 5-5, Single in ♥ Maximum

3♠ 5-5, Single in ♠ Maximum

3SA 6-5-1-1 Maximum

3♣/♦ zum spielen

3♥/♠ 6er-Länge, forcing

3SA zum spielen

4♣/♦ zum spielen

4♥/♠ zum spielen

4SA Quantitativ

5♣/♦ zum spielen

11. Eröffnung von 2SA bis 3♦

Grundsätzlich gilt:

Die Eröffnung 2SA, 3♣ und 3♦ zeigen starke Zweifärber (mindestens 5-5) in Semiforcing- oder Partieforcingsärke (4-5 Looser bzw. 3 Looser). 2SA kann zusätzlich eine Sperröffnung in ♣ und 3♣ eine Sperröffnung in ♦ beinhalten.

Antwortschema:

Nach 2SA – 3♣ Relay:

- 3♦ Semiforcing mit ♣+♦
- 3♥ Semiforcing mit ♣+♥
- 3♠ Semiforcing mit ♣+♠
- 3SA Partieforcing mit ♠+♥
- 4♣ Partieforcing mit ♠+♦

Nach 3♣ – 3♦ Relay:

- 3♥ Semiforcing mit ♦+♥
- 3♠ Semiforcing mit ♦+♠
- 3SA Partieforcing mit ♣+♦
- 4♣ Partieforcing mit ♣+♠

Nach 3♦ – 3♥ Relay:

- 3♠ Semiforcing mit ♥+♠
- 3SA Partieforcing mit ♥+♣
- 4♣ Partieforcing mit ♥+♦

Gebote des Antwortenden:

- Nach einem Semiforcing:
Farben des Eröffners auf niedrigster Stufe sind zum spielen.
- Nach einem Partieforcing:
4 in Unterfarbe sind nicht zum spielen, sondern sind „freie Gebote“
- Generell:
Das niedrigste freie Gebot signalisiert Schlemminteresse in Eröffners erstgenannter Farbe. Das zweite freie Gebot ist Schlemminteresse in Eröffners zweitgenannter Farbe. Danach ist der Eröffner verpflichtet die Assfrage zu stellen. Dabei ist der erste Step normaler RKCB, der zweite Step ist RKCB, wobei der König in Eröffners zweiten Farbe als Trumpfdame durchgegeben wird. Step 3 und 4 sind Exclusion RKCB für die beiden anderen Farben von unten nach oben.

12. Eröffnungen auf höherer Stufe

- 3♥/♠ sind Sperröffnungen mit mindestens einer 6er-Länge
- 3SA zeigt einen Oberfarb-Einfärber mit mindestens 8 Spielstichen (Namyats)
Der Antwortende reizt 4♣, wenn der Eröffner seine Oberfarbe transferieren soll
4♦, wenn der Eröffner seine Oberfarbe reizen soll
4♥/♠ zum spielen
- 4♣/♦ ist preemptiv mit ♣/♦
- 4♥/♠ ist zum spielen, üblicherweise preemptiv
- 4SA zeigt einen Zweifärber mit beiden Unterfarben (mindestens 6-5)

13. Überrufe

Grundsätzlich gilt:

Der Überrufsstil ist variabel und im Wesentlichen abhängig von der Gefahrenlage. Ist er auf der 1er-Stufe und in nicht-Gefahr aggressiv, auf der 2er Stufe und in Gefahr aber solide. Die Farbqualität sollte bei jedem Überruf gut sein (mindestens DBxxx).

Sind die Werte in einer 4er-Farbe konzentriert ist es möglich diese auf der 1er-Stufe zu reizen, in der Regel ist ein Kontra aber vorzuziehen. Ein Sonderfall ist ein 2♣-Gebot über Gegners 1♦-Eröffnung, welches mindestens ein 4er ♣ und 7-15 Punkte verspricht („Auken“). Ab ca. 16 Figurenpunkten reizen wir ein Stärkekontra.

Antworten:

1er Stufe ist forcing, 2er Stufe ist nonforcing, aber konstruktiv, aber siehe auch allgemeine Absprachen in kompetitiven Situationen.

Zweifärber:

Bailey-Stil: 2SA zeigt immer die beiden unteren nichtgereizten Farben. Das Cuebid die anderen beiden möglichen Zweifärber. Die Stärke der Zweifärber: Entweder 6-7 Looser oder 3 Looser und weniger.

Sans Atout:

In zweiter Hand zeigt 1SA eine (semi-)balancierte Hand mit 15-18 Punkten in vierter Hand mit 11-14 Punkten. 2SA im „balancing seat“ ist natürlich und zeigt 19-20 Punkte. In allen Situationen gilt „Systeme an“. Die einzige Ausnahme: Nach 1SA in vierter Hand (11-14) und Kontra des Gegners sind sämtliche 2er-Stufen-Gebote vom Antwortenden natürlich und zum spielen.

14. Reizung nach gegnerischer 1SA-Eröffnung

| | | |
|---------------------|----------------|--------------------------------|
| gegen schwachen SA: | Kontra: | Straforientiert |
| | 2♣: | ♥+♣/♦/kürzere ♠ |
| | 2♦: | ♠+♣/♦/kürzere ♥ |
| | 2♥: | mind. 5er ♥ |
| | 2♠: | mind. 5er ♠ |
| | 2SA: | ♣+♦ |
| | 3♣: | mind. 6er ♣ |
| | 3♦: | mind. 6er ♦ |
| | | |
| gegen starken SA: | Kontra: | 4er Oberfarbe + 5er Unterfarbe |
| | 2♣: | beide Oberfarben |
| | 2♦: | eine Oberfarbe |
| | 2♥: | 5er ♥ + 4er Unterfarbe |
| | 2♠: | 5er ♠ + 4er Unterfarbe |
| | 2SA: | ♣+♦ |
| | 3♣: | mind. 6er ♣ |
| | 3♦: | mind. 6er ♦ |

Anmerkung:

Eine gegnerische 1SA-Eröffnung wird als stark behandelt, sobald der Durchschnittswert der Punkte, die die Eröffnung enthalten kann, 15 oder größer ist. Wir behandeln also einen SA mit 14-16 Punkten als starken SA, einen mit 14-15 Punkten aber als schwachen SA.

15. Reizung nach gegnerischer Sperreröffnung

Gegen WeakTwos:

- Farben auf der 2er- und 3er-Stufe sind natürlich und ab 12 Punkte
- 2SA ist natürlich und zeigt 15-18 Punkte. Danach sind „alle Systeme & Puppet an“
- 3SA zeigt eine Hand, die 3SA spielen will.
- 4♣/♦ zeigt eine partieforcierende Hand mit ♣/♦ und der anderen Oberfarbe
- 4 in Gegners Oberfarbe zeigt einen partieforcierenden Einfärber
- 4SA zeigt beide Unterfarben, ebenfalls partieforcierend
- Kontra ist Takeout oder stark. Der Antwortende reizt mit einer schwachen Hand (0-7 Punkte) 2SA Lebensohl.

Gegen WeakThrees:

- Farben auf der 3er-Stufe sind natürlich und ab 14 Punkte
- 3SA zeigt eine Hand, die 3SA spielen will
- 4♣/♦ zeigt eine partieforcierende Hand mit ♣/♦ und der anderen Oberfarbe
- 4 in Gegners Oberfarbe zeigt einen partieforcierenden Einfärber
- 4SA zeigt beide Unterfarben, ebenfalls partieforcierend
- Kontra ist Takeout oder stark.

Anmerkung:

Für die Reizung nach künstlichen Sperreröffnungen des Gegners (Multi, Muiderberg etc.) siehe „Reizung nach künstlichen Eröffnungsgeboten des Gegners“.

16. Reizung nach künstlichen Eröffnungsgeboten des Gegners

Gegen Multi:

| | | |
|----------|--------|---|
| Nach 2♦: | Kontra | Entweder eine Eröffnung in einer Oberfarbe oder eine balancierte Hand mit 19-22 Punkten oder ein Dreifärber ab 19 Punkten |
| | 2♥ | 15-18 Punkte balanciert |
| | 2♠ | Transfer auf ♣, ab Eröffnungsstärke |
| | 2SA | Transfer auf ♦, ab Eröffnungsstärke |
| | 3♣/♦ | preemptiv, weniger als eine Eröffnung |
| | 3♥/♠ | Zweifärber mit ♥/♠ und einer Unterfarbe, 8-8,5 Spielstiche |
| | 3SA | 23+ Punkte balanciert |

| | | |
|-------------------|------------|--|
| Nach 2♦-(X)-Pass: | Pass | selten, mindestens 4er ♦ und schwach, nichts in den OF |
| | 2♥ | nichtforcierendes Relay, kann Vollspielinteresse in ♠ sein |
| | 2♠ | nichtforcierendes Relay, Vollspielinteresse in ♥, nicht in ♠ |
| | 2SA | generelles Vollspielinteresse, ab guten 9 Punkten |
| | 3♣ | 19-22 SA, danach ist 3♦ Stayman |
| | 3♦ | Minimum in ♥ oder Maximum in ♠ |
| | 3♥ | Maximum in ♥ |
| | 3♠ | Minimum in ♠ |
| | 3SA bis 4♥ | sind Dreifärber und die Farbe unter dem Singleton |
| | 3x | natürlich und forcing |

| | | |
|------------------|--------|-----------------------|
| Nach 2♦-(X)-2OF: | Kontra | TakeOut |
| | 2SA | Lebensohl |
| | 3x | natürlich und forcing |

| | | |
|------------------|--------|------------------------------|
| Nach 2♦-(X)-2SA: | Kontra | zeigt Werte |
| | 3x | konstruktiv, aber nonforcing |

| | | |
|--------------------|------|-----------------------|
| Nach 2♦-(2♥)-Pass: | Pass | möchte 2♥ spielen |
| | 2♠ | möchte 2♠ spielen |
| | 2SA | Lebensohl |
| | 3♣/♦ | natürlich und forcing |

Alles Weitere sollte „common sense“ sein. **Spätere Kontras sind TakeOut.** Außerdem ist **Leaping Michaels** genauso wie nach WeakTwos „an“

Gegen Muiderberg:

Kontra ist Takeout oder stark. Passe, dann Kontra ist Strafkontra. 2SA zeigt balancierte 15-18 Punkte. Gebote auf 2er- und 3er-Stufe sind natürlich. 4er-Stufe wie gegen WeakTwos.

Gegen 2♣/♦/♥ für beide Oberfarben:

Sämtliche Gebote, auch Oberfarbgebote, sind natürlich. 2SA zeigt 15-18 Punkte, balanciert und Kontra ist Takeout oder stark.

Gegen 2SA für beide Unterfarben:

3♣ zeigt gute ♥s, 3♦ zeigt gute ♠s. 3♥ und 3♠ zeigen eine etwas schwächere Hand mit 12-14 Punkten. 4♣ zeigt beide Oberfarben mit besseren ♥s, 4♦ beide Oberfarben mit besseren ♠s. Kontra zeigt den 15-18 SA. Passe, dann Kontra ist Strafkontra.

Gegen Verdivarianten:

Kontra ist TakeOut. Erst Passe, dann Kontra ist Strafkontra. Der ausgeführte Transfer zeigt einen Zweifärber, nicht stark genug für Nonleaping Michaels. Alle anderen Gebote wie gegen einen WeakThree.

Gegen die Precision 1♣-Eröffnung:

1er-Stufe natürlich, sehr aggressiv.

1SA: ♣ oder ♦+♥, 2♣: ♦ oder ♥+♠, 2♦: ♥ oder ♠+♣, 2♥: ♠ oder ♣+♦, 2♠: ♣ oder ♦+♥,

2SA: ♣+♥ oder ♦+♠

Gegen die Precision 2♣-Eröffnung:

Natürlich. 2SA zeigt 15-18 Punkte, balanciert. Kontra ist Takeout oder stark.

17. Allgemeine Absprachen in kompetitiven Situationen

Grundsätzlich gilt:

- Häufige Transfergebote sowohl nach eigener Eröffnung als auch nach gegnerischer Eröffnung (Erweiterte Transfers)
- Häufige 2SA „Lebensohl“-Gebote
- Verteidigungen auf den Grundlagen des Law of total tricks

Erweiterte Transfers (*nachdem wir Gegners Eröffnung überrufen*):

Diese Form der erweiterten Transfers kommen immer dann zur Anwendung, wenn wir in zweiter Hand Gebote auf der 1er-, 2er- oder 3er-Stufe abgeben, die nicht im Sprung geschehen **und der Gegner in dritter Hand passt oder ein Gebot unter der Farbe des Eröffners reizt. Die Transfergebote beginnen mit der Farbe die Gegner eröffnet hat und enden eine Farbe unter der, die Partner gereizt hat!!!**

Im Allgemeinen gilt:

- SA-Gebote auf der 1er- und 3er-Stufe bleiben natürlich
- Der Transfer *in* unsere Farbe zeigt eine gute Hebung
- Eine natürliche Hebung von Partners Farbe zeigt eine schlechte Hebung

Einige Beispiele:

| | | | | |
|-------------|------------|------------|------------|--|
| Nord | Wir | Süd | Wir | 2♣ Transfer auf ♠, schwach, einladend oder stark |
| | | 1♣ | 1♠ | 2♦ Transfer auf ♥, schwach, einladend oder stark |
| Pass | ? | | | 2♥ Transfer auf ♠, gute ♠-Hebung |
| | | | | 2♠ schlechte ♠-Hebung |

Wie reizt der Partner das transferierenden?:

| | | | | |
|-------------|------------|------------|------------|---|
| Nord | Wir | Süd | Wir | 2♦ Normale Ausführung des Transfers |
| | | 1♣ | 1♠ | 2♥ natürlich mit Zusatzwerten |
| Pass | 2♣* | Pass | ? | 2♠ längere ♠s, kein ♠-Fit, <u>keine</u> Zusatzwerte |
| | | | | 2SA Zusatzwerte und balanciert |
| | | | | 3♣ Zusatzwerte mit ♠-Fit |
| | | | | 3♦ preemptiv |

Das Rückgebot des Transferierenden:

| | | | | |
|-------------|------------|------------|------------|------------------------------|
| Nord | Wir | Süd | Wir | 2♥ natürlich und forcing |
| | | 1♣ | 1♠ | 2♠ ♠-Fit schwach einladend |
| Pass | 2♣* | Pass | 2♦* | 3♣ fragt nach Stopper in ♣ |
| Pass | ? | | | 3♦ einladend mit guten ♠s |
| | | | | 3♠ ♠-Fit und stark einladend |

Was passiert, wenn der Gegner in dritter Hand nicht passt?:

- Gegner kontriert:
 - Wir tun so, als ob der Gegner gepasst hätte. Erweiterte Transfers „an“
 - Kontra zeigt eine der drei höchsten Figuren und mindestens ein Doubleton in Partners Farbe
- Gegner reizt und sein Gebot ist unter der Farbe des Eröffners:
 - Wieder bleiben erweiterte Transfers „an“
 - Kontra ist ein gewöhnliches Responsive-Kontra (zeigt die vierte Farbe und Spielbereitschaft in Partners Farbe)
 - Beispiel: (1♥)-1♠-(2♣)-?: 2♦ ist natürlich, 2♥ eine gute ♠-Hebung, 2♠ eine schlechte ♠-Hebung
- Gegner reizt und sein Gebot ist die Farbe des Eröffners oder höher:
 - Erweiterte Transfers „aus“
 - Kontra ist ein gewöhnliches Responsive-Kontra (zeigt die vierte Farbe und Spielbereitschaft in Partners Farbe)
 - Beispiel: (1♣)-1♠-(2♣)-?: 2♦/♥ ist natürlich, 2♠ eine gewöhnliche ♠-Hebung

Erweiterte Transfers (*nachdem Gegner unsere Oberfarb-Eröffnung kontriert*):

Diese Form der erweiterten Transfers kommt immer dann zur Anwendung, wenn der Gegner unsere Eröffnung von eins in Oberfarbe kontriert.

| | | |
|-----------|--------|---|
| 1♠-(X)-?: | Pass | schwach oder „Falle“, nach 1♠-(X)-Pass-(2♣)-Pass-Pass: |
| | 2♦ | partieforcierender Zweifärber mit besseren ♦ und ♥ (5-4+) |
| | 2♥ | partieforcierender Zweifärber mit besseren ♥ und ♦ (5-4+) |
| | 2♠ | balanciert und einladend mit Doubleton in ♠, kein Strafkontra |
| | 2SA | balanciert und einladend, möchte in SA spielen oder kurz in ♠ |
| | 3♣/♦/♥ | unspezifisches Partieforcing |
| | 3♠ | balanciert mit Doubleton in ♠ und allen Stoppern in 3SA |
| | 3SA | balanciert und einladend, möchte in SA spielen oder kurz in ♠ |
| | XX | Transfer auf 1SA, verschiedene Handtypen, nach 1SA vom Partner: |
| | Pass | Die gewöhnliche 1SA-Hand |
| | 2♣ | konstruktiver Zweifärber mit ♣+♦/♥ |
| | 2♦ | konstruktiver Zweifärber mit ♦+♥ |
| | 2♥ | 5er ♥, balanciert und einladend (meist 2533) |
| | 2♠ | 3er ♠-Anschluss, stark einladend |
| | 2SA | 5er ♥, balanciert und partieforcierend (meist 2533) |
| | 3♣/♦/♥ | natürlich, partieforcierender Einfärber |
| | 3♠ | 3er ♠-Anschluss, partieforcierend |
| | 1SA | Transfer auf ♣, nach 2♣ vom Partner: |
| | Pass | schwache ♣-Hand |
| | 2♦/♥ | natürlich und einladend, aber nonforcing |
| | 2♠ | 3er ♠-Anschluss, Leaddirektung ♣ |
| | 2SA | einladend mit 6er ♣ |

- 3♣ einladend mit 6er ♣, unbalanciert
 3♦/♥ partieforcierender Zweifärber mindestens 5-5
 3♠ Transfer auf 3SA (hier sinnfrei)
 3SA zum spielen
- 2♣ Transfer auf ♦, nach 2♦ vom Partner:
 Pass schwache ♣-Hand
 2♥ natürlich und einladend, aber nonforcing
 2♠ 3er ♠-Anschluss, Leaddirektung ♦
 2SA einladend mit 6er ♦
 3♣ natürlich und einladend, aber nonforcing
 3♦ einladend mit 6er ♦, unbalanciert
 3♥ partieforcierender Zweifärber mindestens 5-5
 3♠ Transfer auf 3SA
 3SA zum spielen
- 2♦ Transfer auf ♥, nach 2♥ vom Partner:
 2♠ 3er ♠-Anschluss, Leaddirektung ♥
 2SA einladend mit 6er ♥
 3♣ natürlich und einladend, aber nonforcing
 3♦ natürlich und einladend, aber nonforcing
 3♥ einladend mit 6er ♥, unbalanciert
 3♠ Transfer auf 3SA
 3SA zum spielen
- 2♥ Transfer auf ♠, gute ♠-Hebung, schwach einladend
 2♠ schlechte ♠-Hebung, keine Farbe für Leaddirektung
 2SA wie ungestört, 4er ♠-Anschluss, mindestens einladend
- 1♥-(X)-?: Pass schwach oder „Falle“, nach 1♥-(X)-Pass-(1♠)-Pass-Pass:
 2♦ partieforcierender Zweifärber mit besseren ♦ und ♠ (5-4+)
 2♥ partieforcierender Zweifärber mit besseren ♠ und ♦ (5-4+)
 2♠ balanciert und einladend mit Doubleton in ♥, kein Strafkontra
 2SA balanciert und einladend, möchte in SA spielen oder kurz in ♥
 3♣/♦/♠ unspezifisches Partieforcing
 3♥ balanciert mit Doubleton in ♥ und allen Stoppfern in 3SA
 3SA balanciert und einladend, möchte in SA spielen oder kurz in ♥
- XX Transfer auf ♠, nach 1♠ vom Partner, falls Gegner nicht reizt:
 2♥ wenn möglich, 3er ♥-Anschluss, Leaddirektung ♠
 2SA* einladend mit 6er ♠
 3♣* natürlich und einladend, aber nonforcing
 3♦* natürlich und einladend, aber nonforcing
 3♥* Transfer auf 3SA
 3♠* einladend mit 6er ♠, unbalanciert
 3SA* möchte 3SA spielen
- (*): *der Gegner mischt sich sicher ein.*

- 1♠** Transfer auf 1SA, verschiedene Handtypen, nach 1SA vom Partner:
 Pass Die gewöhnliche 1SA-Hand
2♣ konstruktiver Zweifärber mit ♣+♦/♠
2♦ konstruktiver Zweifärber mit ♦+♠
2♥ 3er ♥-Anschluss, stark einladend
2♠ 5er ♠, balanciert und einladend (meist 2533)
2SA 5er ♠, balanciert und partieforcierend (meist 2533)
3♣/♦/♠ natürlich, partieforcierender Einfärber
3♥ 3er ♥-Anschluss, partieforcierend
- 1SA** Transfer auf ♣, nach 2♣ vom Partner:
 Pass schwache ♣-Hand
2♦ natürlich und einladend, aber nonforcing
2♥ 3er ♥-Anschluss, Leaddirektion ♣
2♠ natürlich und einladend, aber nonforcing
2SA einladend mit 6er ♣
3♣ einladend mit 6er ♣, unbalanciert
3♦/♠ partieforcierender Zweifärber mindestens 5-5
3♥ Transfer auf 3SA (hier sinnfrei)
3SA zum spielen
- 2♣** Transfer auf ♦, nach 2♦ vom Partner:
 Pass schwache ♣-Hand
2♥ 3er ♥-Anschluss, Leaddirektion ♦
2♠ natürlich und einladend, aber nonforcing
2SA einladend mit 6er ♦
3♣ natürlich und einladend, aber nonforcing
3♦ einladend mit 6er ♦, unbalanciert
3♥ Transfer auf 3SA
3♠ partieforcierender Zweifärber mindestens 5-5
3SA zum spielen
- 2♦** Transfer auf ♥, gute ♥-Hebung, schwach einladend
2♥ schlechte ♥-Hebung, keine Farbe für Leaddirektion
2♠ sperrend mit 6er ♠ und 0-5 Punkten

Erweiterte Transfers (nachdem Gegner unsere Unterfarb-Eröffnung überraft):

Diese Form der erweiterten Transfers kommt nach folgenden drei Situationen zur

Anwendung: 1♣-(1♥)-?, 1♦-(1♥)-?, 1♣-(1♦)-?

Der Eröffner bricht den Tranfer mit einer Hand, die gegenüber 10 Punkten beim Antwortenden Vollspiel spielen will, also ab ca. 15 Punkten.

| | | |
|----------|--------|---|
| 1♣-(1♥): | X | 4er oder 5er ♠, ab 6 Punkte, Support-Kontra vom Eröffner „an“ |
| | 1♠ | mind. 5er ♣, ab 12 Punkte, forcing bis 3SA |
| | 1SA | natürlich, 6-10 Punkte |
| | 2♣ | Transfer auf ♦, ab 6 Punkte |
| | 2♦ | mind. Einladend zu 3SA ohne ♥-Stopper, danach reizt Eröffner: |
| | 2♥ | minimum, Semistopper |
| | 2SA | minimum, mit Stopper |
| | 3♣ | minimum, ohne Stopper |
| | 3♥ | maximum (ab schönen 14), ohne Stopper |
| | 3SA | maximum (ab schönen 14), mit Stopper |
| | 2♥ | mind. 6er ♠, ab 6 Punkte |
| | 2♠ | mind. 5er ♣, 7-11 Punkte |
| | 2SA | natürlich, 10-12 Punkte |
| | 3♣ | mind. 5er ♣, 0-6 Punkte |
| | 3♦/♥/♠ | Splinter auf ♣-Basis |
| | 3SA | natürlich, 12-14 Punkte |
| 1♦-(1♥): | X | 4er oder 5er ♠, ab 6 Punkte, Support-Kontra vom Eröffner „an“ |
| | 1♠ | Transfer auf ♣, ab 6 Punkte |
| | 1SA | natürlich, 6-10 Punkte |
| | 2♣ | mind. 5er ♦, ab 12 Punkte, forcing bis 3SA |
| | 2♦ | mind. Einladend zu 3SA ohne ♥-Stopper, danach reizt Eröffner: |
| | 2♥ | minimum, Semistopper |
| | 2SA | minimum, mit Stopper |
| | 3♦ | minimum, ohne Stopper |
| | 3♥ | maximum (ab schönen 14), ohne Stopper |
| | 3SA | maximum (ab schönen 14), mit Stopper |
| | 2♥ | mind. 6er ♠, ab 6 Punkte |
| | 2♠ | mind. 5er ♦, 7-11 Punkte |
| | 2SA | natürlich, 10-12 Punkte |
| | 3♦ | mind. 5er ♦, 0-6 Punkte |
| | 3♣/♥/♠ | Splinter auf ♦-Basis |
| | 3SA | natürlich, 12-14 Punkte |

| | | |
|----------|--------|--|
| 1♣-(1♦): | X | mind. 4er ♥, tendenziell balanciert |
| | 1♥ | mind. 4er ♠, tendenziell balanciert |
| | 1♠ | balanced, verschiedene Handtypen (z.B. zu stark für 1SA) |
| | 1SA | 11-13 SA |
| | 2♣ | mind. 6er ♣ |
| | 2♦/♥/♠ | Revers |
| | 2SA | 17-18 SA |
| | 1SA | natürlich, 6-10 |
| | 2♣ | mind. 5er ♥, tendenziell unbalanciert, ab 10 Punkte |
| | 2♦ | mind. 5er ♠, tendenziell unbalanciert, ab 10 Punkte |
| | 2♥/♠ | Fitjumps, nonforcing |
| | 2SA | mind. 5er ♣, entweder 0-6 oder ab 12 Punkte |
| | 3♣ | mind. 5er ♣, 7-11 Punkte |
| | 3♦/♥/♠ | Splinter auf ♣-Basis |

In allen anderen Situationen:

Gebote auf der 2er-Stufe sind nonforcing, aber konstruktiv (ca. 8-11 Punkte) und damit Alertpflichtig. Es gibt folgende Situationen:

- 1♠-(2♣)-2♦/♥
- 1♠-(2♦)-2♥
- 1♥-(2♣)-2♦/♠
- 1♥-(2♦)-2♠
- 1♥-(1♠)-2♣/♦
- 1♦-(1♠)-2♣/♥

- 1♦-(X)-2♣

Um stärkere Hände zu zeigen geht man über Kontra. Jede weitere Reizung des Kontra-Reizers ist dann partiefördernd.

Fit zeigen in o.g. kompetitiven Situationen:

- Nach einer Eröffnung von 1 in Oberfarbe:
 - Die einfache Hebung ist natürlich (6-9 Punkte, kann 4er Anschluss sein)
 - Der Hebung im Sprung ist preemptiv
 - 2SA ist weiterhin ab 9 Punkten mit mind. 4er Anschluss
 - Gegners Farbe fragt nach Stopper ohne Fit
 - Gebote auf 3er-Stufe sind Fitjumps mit mind. 3er Anschluss und einladend (außer 1♥-(irgendwas)-3♠ = Splinter mit ♠-Kürze)
 - Kontra, gefolgt von 2 in Eröffners Oberfarbe zeigt einen 3er Anschluss, ab 10 P
 - Kontra, gefolgt von 3 in Eröffners Oberfarbe zeigt einen 3er Anschluss, partiefördernd.
- Nach einer Eröffnung nach 1 in Unterfarbe:
 - Die einfache Hebung ist natürlich (6-9 Punkte)
 - Die Hebung im Sprung ist preemptiv
 - Gegners Farbe fragt nach Stopper (mit und ohne fit)
 - 2 SA ist natürlich und einladend
 - Kontra zeigt alle einladenden Hände ohne Stopper oder starke Hände
 - Gebote auf der 3er-Stufe sind Splinter

18. Spezifische Absprachen in kompetitiven Situationen

- Gegner reizt nach 1♥/♠-(Pass)-2SA „mindestens einladende Hebung“:
 - Gegner reizt 3♣: Kontra ersetzt das 3♣-Gebot, Pass zeigt Erstrundenkontrolle in ♣, Rest wie ungestört
 - Gegner reizt 3♦: Kontra ersetzt das 3♣-Gebot, Pass ersetzt das 3♦-Gebot, Rest wie ungestört
 - Gegner reizt 3OF: Kontra zeigt mindestens 15 Punkte ohne Kürze, Pass zeigt minimum (11-14 Punkte), Farben zeigen Kürzen ab 15 Punkte
 - Gegner reizt 4x: Kontra ist Strafkontra
- Gegner reizt nach 1♥/♠-(Pass)-2♣ „Reverse Drury modifiziert“:
 - Gegner reizt 2♦/♥: Doppi-Ropi-Stil
 - Gegner reizt höher: Kontra zeigt mindestens 15 Punkte, optional
- Gegner kontriert unsere 1SA-Eröffnung:
 - alle Systeme „an“
 - Rekontra zeigt lange Unterfarbe, schwach
 - Ausnahme: nach 11-14 SA in vierter Hand und Kontra vom Gegner ist die 2er-Stufe zum Spielen
- Gegner überruft unsere 1SA-Eröffnung:
 - Gebote auf der 2er-Stufe sind zum spielen
 - Gebote auf der 3er-Stufe sind partieforcierend
 - 2SA ist Lebensohl inklusive *KOLM*
 - Das direkte Cuebid ist Stayman ohne Stopper. Mit Stopper geht man über Kolm
 - 3SA ist zum Spielen, aber ohne Stopper! Mit Stopper geht man über Kolm
 - 4er-Stufe wie ungestört

KOLM (Kurz Ohne, Lang Mit): 2SA Lebensohl zeigt also entweder eine Hand, die eine Farbe auf der 3er Stufe spielen möchte (einladend, wenn man diese Farbe auf der 2er Stufe hätte reizen können), oder einen Stayman mit Stopper (Cuebid von Gegners Farbe bzw. 3♦, wenn Gegner ♣ gereizt hat), oder eine Hand die 3SA spielen möchte und einen Stopper besitzt.
- Gegner reizt Zweifärber nach einer 1♥/♠-Eröffnung:
 - Generell gilt: 3er Stufe partieforcierend
 - 2SA ist noch bietbar: 2SA wie ungestört, 3er-Anschluss über Kontra
 - 2SA ist nicht mehr bietbar: 3♦ zeigt mind. einladende Hebung mit 4er Anschluss
 - Gegners Zweifärber definiert beide Farben: Cuebid zeigt Stopper
 - Gegners Zweifärber hat nur eine Ankerfarbe: Cuebid fragt nach Stopper
 - Ist Gegners Zweifärber passbar, weil halbnatürlich: Siehe „Reizung nach gegnerischer Sperröffnung“.

19. Bedeutung von Passe, Kontra und Rekontra

1. In Nichtgefahr ist das Passe nach einer 1 in Farbe Eröffnung vom Partner und einem Überruf auf der 1er Stufe (ausgenommen 1SA) vom nächsten Gegner forcierend.
 2. In partieforcierenden Situationen und Zwischenreizung vom Gegner ist Passe forcing und hat häufig eine expliziert definierte Bedeutung. Im Zweifel ist Passe stärker als eine Reizung.
 3. Passe ist Forcing im Dopi-Ropi-Kontext.
 4. Sperrt der Gegner gegen unser Partieforcing mindestens auf der 4er-Stufe, so zeigt Passe mind. eine Zweittrundekontrolle in Gegners Farbe.
-
1. Wir spielen klassische Support-(Re)Kontras nach 1x-(irgendwas)-1OF-(irgendwas)-? bis 2♥.
 2. Überruft der Gegner unsere 1SA-Eröffnung, so ist Kontra immer Strafkontra.
 3. (Re-)Kontras mit Dopi-Ropi-Bedeutung.
 4. Lightner-Kontras gegen gegnersische Vollspiele und Schlemms, i.d.R. Mit eigener Chicane. Ein Lightner-Kontra, ohne dass wir selbst eine Farbe gereizt haben will Ausspiel in der höchsten Farbe, die nicht Trumpf ist (Pik im SA-Kontrakt).
 5. Ausspiel-Kontras auf gegnerische Transfergebote.

20. Schlemmreizung

Grundsätzlich gilt:

Es gibt folgende Hauptinstrumente in der Schlemmreizung: Mixed Cuebids, Splinter mit SCAN und (Excl.) RKCB. In vielen nicht-kompetitiven Situationen sind 4♣ und 4♦ bedingtes RKCB auf Unterfarbbasis (Bedingtes Minorwood), in seltenen Fällen Kickback. Wer freiwillig 1SA reizt, stellt niemals die Assfrage.

RKCB:

- Antworten auf RKCB:
1. freies Gebot zeigt 0 oder 3 Keycards
 2. freies Gebot zeigt 1 oder 4 Keycards
 3. freies Gebot zeigt 2 Keycards ohne die Trumpf-Dame
 4. freies Gebot zeigt 2 Keycards mit der Trumpf-Dame
 5. freies Gebot zeigt 5 Keycards

Im Anschluss an die Assfrage ist das nächste freie Gebot die Frage nach Trumpf-Dame (wenn noch nicht bekannt) und fragt gleichzeitig nach platzierten Königen. Ist die Trumpf-Dame bereits bekannt, fragt das nächste freie Gebot ausschließlich nach platzierten Königen.

Bedingtes Minorwood:

Ein freiwillig gereiztes 4♣/♦-Gebot ist bedingtes Minorwood und zeigt eine schlemminteressierte Hand. Die Antworten darauf sind wie folgt:

1. freies Gebot ist negativ im Kontext der bisherigen Reizung
2. freies Gebot ist positiv im Kontext der bisherigen Reizung
3. freies Gebot ist negativ mit 2 Keycards und Trumpfdame
4. freies Gebot ist positiv mit 2 Keycards und Trumpfdame

Danach ist 5 in Unterfarbe immer zum spielen. Nach einer negativen Antwort ist auch das niedrigste SA-Gebot zum spielen. Alle anderen Gebote sind künstlich:

1. freies Gebot ist RKCB
- alle weiteren freien Gebote Exclusion RKCB (natürlicher Ansatz)

Kickback:

Ist ein 4♣/♦-Gebot erzwungen bzw. erfragt, so ist 4♦♥ einfach RKCB und der Rest Exclusion RKCB (natürlicher Ansatz).

Gebote auf der 5er Stufe:

- Ein freiwilliges 5er-stufiges Gebot nach einer Cuebidsequenz bittet Partner, 6 mit einem Trumpfhonor zu reizen.
- Ein freiwilliges 5er-stufiges Gebot in einer natürlichen Sequenz bittet Partner, 6 mit 2 Trumpfhonors zu reizen.
- Ein freiwilliges 5er-stufiges Gebot nach einer kompetitiven Sequenz bittet Partner, 6 mit Erstrundenkontrolle in Gegnerfarbe zu reizen.

Dopi-Ropi:

Wir verwenden Dopi-Ropi wann (a) unsere Assfrage gestört wird und (b) wenn Ougust gestört wird. Außerdem in einigen weiteren Sequenzen.

21. Ausspiele und Markierungen

Ausspiele in Farbkontrakten:

- immer 3./5.
- höchste der (inneren) Sequenz
- hoch vom Doubleton
- König-Ausspiel fordert zu Längenmarke auf, Ass-Ausspiel zu Vorzugsmarke
- von drittem Bild in Partners Farbe das Bild

Ausspiele in SA-Kontrakten:

- 2./4., in Partners Farbe 3./5.
- höchste der (inneren) Sequenz
- hoch vom Doubleton
- König-Ausspiel fordert zu Längenmarke auf, Ass-Ausspiel zu Vorzugsmarke
- von drittem Bild in Partners Farbe klein

Markierungen:

- immer normaler Lavinthal beim Abwurf
- niedrig-hoch
- In SA-Kontrakten „reverse Smith“ von beiden (niedrig = positiv)
- Längenmarke bei Switch

22. Notizen

Hinweise zu Exclusion RKCB:

Kann beim Exclusion-Reizer die Chicane im Kontext der vorangegangenen Reizung noch in allen drei weiteren Farben sein, so kommt der natürliche Ansatz zur Anwendung. Die Chicane befindet sich in der Farbe, die mit der Exclusion-Assfrage gereizt wird. Ein SA-Exclusion-Gebot zeigt eine Chicane in der Farbe die sonst am höchsten hätte gereizt werden müssen.

Beispiel: ♥-Fit, 4♠ wäre normales RKCB, 4SA Exclusion mit ♥-Chicane, 5♣ mit ♣-Chicane, 5♦ mit ♦-Chicane.

Kann der Exclusion-Reizer allerdings nur noch in maximal zwei Farben eine Chicane haben, so wird der natürliche Ansatz verworfen und ein künstlicher Ansatz kommt zur Anwendung. Das niedrigste freie Gebot zeigt eine Chicane in der niedrigeren Farbe, in der noch eine Chicane möglich ist, das nächsthöhere freie Gebot zeigt eine Chicane in der höheren Farbe.

Beispiel: Eröffner hat mit Verdi eine Zweifärber mit ♠ und ♥ gezeigt, der Antwortende forciert mit 4♣ zur Assfrage auf ♥-Basis. Dann ist 4♦ normales RKCB, 4♥ RKCB mit Frage nach dem König in ♠, 4♠ Exclusion mit ♣-Chicane, 4SA Exclusion mit ♦-Kürze.