

Blue Club

20.10.05

I.) Die ungestörte Reizung

Eröffnungen:

- 1♣: ab 17 (ab 18, falls balanced)
- 1♦: (10⁺)11-16(17*), mind. 2er♦, **keine 4erM**, wenn 5er+M dann 15-17
- 1♥: (10⁺)11-16(17*), 4er♥, regelmäßig mit 4er+♠
- 1♠: (10⁺)11-16(17*), 4er♠, regelmäßig mit 5er♥, kein 4er♥
- 1nt: 15-17, balanced, 5erM schlechter Farbqualität möglich
- 2♣: 6(5)er♣ 10-16 oder 5er♣ + 4erM 15-16 (regelmäßig mit 4405 15-16)
- 2♦: w2 in M oder starker Dreifärber ([4441], ab 17 unlimitiert) (**Multi**)
- 2♥: 5er♠ + 4er♥, 7-14 (**Anti-Flannery**)
- 2♠: 5er♠ + 4erM, 7-14 (**Muiderberg**)
- 2nt: 5/5-m-Zweifärber, 0-10 in Abhängigkeit der GL
- 3inF: präemptiv + nat.
- 3nt: Gambling in m (in 1./2. Hand ohne Nebenwerte)
- 4nt: Assenfrage

*15-17 balanced mit 5erM, gute Farbqualität; für 1♦ zusätzlich Karo-Werte

WR nach einer 1♣-Eröffnung:

- 1♦: keine 3 Kontrollen, 0-5, **forcing bis 1♠**
 - 1♥: künstliches forcing, ab 21
 - 1♠: 2. Ablehnung, 0-3
 - 1nt: 21-22, balanced, regelmäßig mit 5erM
 - 2inF: nat.
 - 2nt: 25-26, balanced, regelmäßig mit 5erM
 - 1nt: 4-5, keine 5er Länge, partiefforcing
 - 2inF: 3-5(6), 5/6er Länge, partiefforcing
 - 3inF: 3-5(6), 6/7er Länge, partiefforcing
 - 1♠/2♣/♦/♥: 17-20, 5er Länge, 2m immer unbalanced, nonf.
 - 1nt: 18-20, balanced, regelmäßig mit 5erM
 - 2♠/3♣/♦/♥: Legen Trumpffarbe fest, partiefforcing
 - 2nt: 23-24, balanced, regelmäßig mit 5erM
- 1♥: keine 3 Kontrollen, ab 6, **forcing bis 2nt**
 - 1♠/2♣/♦/♥: 5er Länge, unlimitiert, forcing
 - 1nt: balanced, ab 18 **unlimitiert**, regelmäßig mit 5erM
 - 2♣: ab 17, 5er♣, unbalanced
 - 2♦: 5er♦, forcing
 - 2M: 5er♣ + 4erM
 - 3♦: ♦-Fit, **forcing**
 - 3M: 6er♣ + 5erM
 - 2♠/3♣/♦/♥: Legen Trumpffarbe fest, partiefforcing
 - 2nt: ex. nicht
- 1♠: 3 Kontrollen (1 Ass 1 König, 3 Könige), **partiefforcing**
 - 2♥: 5er, unlimitiert
 - 4♥: ♥-Fit + absolutes Min. für 1♠
- 1nt: 4 Kontrollen (2 Asse, 1 Ass 2 Könige, 4 Könige), **partiefforcing**
- 2♣ 5 Kontrollen (2 Asse 1 König, 1 Ass 3 Könige), **forcing bis 4nt**

2♦: 6 Kontrollen, **forcing bis 4nt**

2M: 6erM, 3-6F, zum Spielen gegenüber 18-20 SA, nicht extrem schlechte Farbqualität

2nt: 7+ Kontrollen, forcing bis zum **Kleinschlemm**

kein Canapé seitens des Eröffners nach der 1♣-Eröffnung

Canapé vom Antwortenden ???

WR nach einer 1♦-Eröffnung:

1♥: mind. 5er♥ (in gewissen Fällen* 3/4er♥), forcing

1♠: 3er♠, 11-16 (SA-ungeeignet)

1nt: 11-14, balanced, 3er♥ möglich

2m: Canapé, 7-10, unbalanced

2♥: (5)6er♥, 8-11, unbalanced

3♥: einladend zu 4♥

3♥: Schlemminteresse in ♥, legt Trumpffarbe fest

4♥: zum Spielen

2♣: m-Zweifärber (5/4), 11-14

2♦: 6er♦, 11-14, unbalanced

2♥: genau 3er♥, 11-14, nonforcing, (SA-ungeeignet)

2♠: 5er♠ + (3)4er♦, 15-16(17**) (verspricht 2-5 ♦-Karten)

2nt: mind. 6er♦ + genau 2er♥, 15-16

3♣: m-Zweifärber (5/4), 15-16

3♦: 6er♦, 15-16, 0-1 oder 3er♥ (Restgebot, ♦-Einfärber)

3♥: 5er♥ + (3)4er♦, 15-16(17**) (verspricht 2-5 ♦-Karten)

3♠: Splinter in ♠ auf ♥-Basis (5er♥)

3nt: 6/5 in m, 15-16

1♠: mind. 5er♠ (in gewissen Fällen* 3/4er♠), forcing

1nt: 11-14, balanced, 3er♠ möglich

2♣/♦/♥: Canapé, 7-10, unbalanced

2♠: (5)6er♠, 7-10, unbalanced

2nt: einladend zu 3nt

3♠: genau 3er♠, forcing, (choice of games)

3♣: 5er♣ + 4er♠, GF

3♦: **unklar**

3♥: 5er♥ + 4er♠, GF

3♠: Schlemminteresse in ♠, legt Trumpffarbe fest

4♣/4♦/4♥: **Vorschlag: 6er♣/♦/♥ + 5er♠, GF**

4♠: zum Spielen

2♣: m-Zweifärber (5/4), 11-14

2nt: einladend zu 3nt mit ♥-Stopper

2♦: 6er♦, 11-14, unbalanced

2♥: 5er♥ + (3)4er♦, 15-16(17**) (verspricht 2-5 ♦-Karten)

2♠: genau 3er♠, 11-14, nonforcing, (SA-ungeeignet)

2nt: 4er♠, einladend zu 3nt, tend. Balanced

3♣: 5er♣ + 4er♠, GF

3♦: 4er♦ + 4er♠, Stopperproblem in ♥/♣, **forcing ?**

3♥: 5er♥ + 4er♠, GF

3♠: 5er♠, einladend zu 4♠

3nt: 4er♠, (13-)14-16, tend. balanced

4♣/4♦/4♥: Splinter in ♣/♦/♥, SI in ♠

4♠: zum Spielen
 4nt: Assfrage auf ♠
 2nt: mind. 6er♦ + genau 2er♠, 15-16
 3♣: m-Zweifärber (5/4), 15-16
 3♦: 6er♦, 15-16, 0-1 oder 3er ♠ (Restgebot, ♦-Einfärber)
 3♥: Splinter in ♥ auf ♠-Basis (5er♠)
 3♠: 5er♠ + (3)4er♦, 15-16(17**) (verspricht 2-5 ♦-Karten)
 3nt: 6/5 in m, 15-16
 1nt: 7-10(11), balanced, regelmäßig mit 4erM (!)
 2♣: m-Zweifärber (5/4), 11-14
 2♦: 6er♦, 11-14, unbalanced
 2nt: einladend zu 3nt, 15-17 balanced 5erM möglich
 2♠: forcing, 3er♣, Canapé möglich
 2nt: 11-13, balanced
 2♦: inverted minors, keine 5erM, 5er+♦, ab 10 (wenn „nur“ 4er♦, dann balanced und zu stark für 3nt direkt oder balanced und SA-ungeeignet)
 2♥/♠: 12-16, Stopper in ♥/♠ (aber nicht in ♠/♥ oder SA-ungeeignet), 3er♥/♠
 2nt: 12-14, balanced
 3♣: Werte in Treff, ab 14, GF
 3♠: zeigt ♠-Stopper, verneint ♥-Stopper
 3♦: 10-11, „Michis Mutter hätte die Hand nicht eröffnet“
 3M: 5erM + tendentiell 4er♦, 15-16(17**) (17**)
 3nt: 14+ balanced, aber Zusatzstärke (5er♦ oder Mittelkarten...)
 4♣: Splinter in ♣ auf ♦-Basis (sehr speziell)
 4♦: RKCB auf ♦-Basis (sehr speziell)
 2M: (5)6erM, (0-)3-8, nicht extrem schlechte Farbqualität
 2nt: 11-12(13), balanced, regelmäßig mit 4erM (!), einladend zu 3nt, Stopper in allen Restfarben
 3♣: beide m, nonf., nicht ganz schwach (zum Spielen gegenüber 11-14)
 3♦: inverted minors, keine 5erM, mind. 5er♦, bis 9
 3M: Splinter, 5er♦ ab 15 oder sehr unausgeglichen
 3nt: 13-15, regelmäßig mit einer oder beiden 4erM

Das 2♥-Rebid: 5er♥+4(3)er♦, 15-16

* keine Stopper in der anderen M oder SA-ungeeignet (Wenn dann soll Partner in n-SA abspielen)

** 15-17 balanced, Karo-Werte, 5erM

Beispiel:

1♦-(p)-1♠-(2♠)-3♦*-(p)-3♥**-(p)-4♥

*6er♦, 15-16 ** 5er♥, 4er♠ GF

1♦-1♥/1nt/2♣-2♠: u.a. 5134 mit 15-16 !!!

IIa.) WR nach 1♦-(X):

XX: T/O gegen Karo, ab 10, 4erM möglich

1M: 5erM, forcing

1nt: 8-10(11), ohne 5erM

2♣: konstruktiv

2♦: 5er♦, 6-9

2M: (5)6erM, (0-3)8⁻, nicht extrem schlechte Farbqualität

2nt: mind. 5er♦, ab 10 (!)

3♣: beide m, nonf., nicht ganz schwach (zum Spielen gegenüber 11-14)

3♦: mind. 6er♦, 6-9

3M: Splinter in M auf ♦-Basis

3nt: zum Spielen

IIb.) WR nach 1♦-(1♥):

X: Werte, eher so T/O-style, ab 8, 3/4er♠ inklusive

1♠: 5er♠, forcing

1nt: natürlich mit Stoppem in beiden M, 8-11

2♣: 5er♣, 8-11

2♦: 5er♦, 6-10

2♥: stark mit ♦-Fit oder partieforcierend mit Frage nach ♥-Stopper

2♠: w2 in ♠, 3-8

2nt: natürlich mit Stoppem in beiden M, 12-13

3♣: beide m, nonforcing, nicht ganz schwach (etwa 7-11)

3♦: einladend mit mind. 5er♦, ab 11

3M: Splinter in M auf ♦-Basis

3nt: zum Spielen

WR nach einer 1♥-Eröffnung:

wenn 4er♠ dann (11-16 und (44[41] oder 4450) ODER 11-14 und (balanced oder 4405)

wenn 5er♠ dann 15-16

1♠: 4er♠ (möglicherweise schwach mit ♥-Fit), forcing

1nt: 11-14, Stopper in den Restfarben, balanced oder 1444

2♠: 11-14, 4er♠ (balanced, 44[41] oder 44[50])

2nt: (1444, 15-16) oder (gutes 5er♥, schlechte bzw. kurze ♦, 15-17 balanced)

3♣: 5er♥ + 4er♣, 15-16 !!!

3♦: 5er♦ + 4er♥, 15-16

3♠: 15-16, exakt 5422, sonst Splinter mit 4m

1nt: 7-10(11), keine 4erM ODER 7-8, balanced, ♥-Fit

2m: 5erm + 4er♥, 11-14 (oder nur 4erm SA-ungeeignet)

2♥: mind. 6er♥, nonf.

2♠: 15-16, 5er♠ + 4er♥, **gleich lange oder längere ♠**

3♥: 6er♥, einladend

2m (**als gepasster Partner**): 5er+m, 9-10, kein Canapé, theoretisch forcing

2♣: forcing bis 2nt, 3er♣, regelmäßig Canapé, (11-12(13), balanced, SA-ungeeignet möglich)

2♦: 5er♦ + 4er♥, 11-14 (oder nur 4er♦ SA-ungeeignet)

2♥: 11-14, 6er♥ oder gutes 5er♥ + 4erm oder SA-ungeeignet ohne geeignetes Rebid

2♠: 5er♠ + 4er♥, 15-16

2nt: 11-13, balanced, 4/5er♥, Stopper in den Restfarben

3♣: ♣-Einfärber, einladende Stärke

3♦: Canapé, partieforcierender ♦-♣-Zweifärber, SA-ungeeignet

3♥: genau 3er♥, forcing, (choice of games)

3♠: genau 5er♠, Präferenz für ♣ gegenüber ♦, partieforcing

3♣: 11-14, (5er♣ oder 4er♣ SA-ungeeignet)

3♦: 5er♦ + 4er♥, 15-16
 3♥: 6er♥, partieforsing
 3♠: Splinter in ♠ auf ♣-Basis, 15-16, exakt 1444, (Ziel: 3nt, alt. 5♣)
 3nt: (14-)15-17, Stopper in den Restfarben, meistens 5er♥ balanced
 2♦: forcing bis 2nt, 3er♦, regelmäßig Canapé, (11-12(13), balanced, SA-ungeeignet möglich)
 3♣: 5er♣ + 4er♥, 11-14
 3♦: 11-14, (5er♦ oder 4er♦ SA-ungeeignet)
 2♥: stark mit ♥-Fit
 2♠/3♦: 12-14 mit Werten in ♠/♦ ODER 15-16, 5er♠/♦ mit 4er♥ semibalanced
 3♥: zum Spielen gegenüber 12-14
 3nt: 15-16, 5er♠/♦ mit 4er♥ semibalanced
 4♥: zum Spielen gegenüber 12-14
 2nt: 12-14, balanced
 3♣: 12-14 mit Werten in ♣
 3♥: 10-11, „Michis Mutter hätte die Hand nicht eröffnet“
 3♠/4m: Splinter in ♠/m, 15-16
 3nt: 15-17, 5er♥ balanced
 4♥: 15-16, 6/7er♥, kein Splinter möglich
 2♠: w2, (0-)3-8, nicht extrem schlechte Farbqualität
 2nt: 11-12(13), balanced, keine 4erM, Stopper in den Restfarben
 3m: GF mit langer m
 3♥: schwach mit ♥-Fit, (6)7-9, unbalanced
 3♠: Splinter (mind. 4er♥-Anschluß)
 3nt: zum Spielen

Canapé seitens des Antwortenden:

Wenn 2. Rückgebot auf 2er Stufe revers: mind. einladend

Wenn 2. Rückgebot auf 3er Stufe: partieforsing

IIc.) WR nach 1♥-(X):

p: Coeur-Toleranz oder sehr schwache Hand ohne geeignetes Rettungsgebot !!!

XX: Restgebot, ab 10 (beispielsweise original 2m, 2nt, 3m oder 3nt-Gebote)

1♠: forcing, 4er+♠ (oder schwach mit ♥-Kürze)

1nt: 7-10(11), keine 4erM (oder schwach mit ♥-Kürze)

2m: (5)6erm, 8-11, konstruktiv, gute Farbqualität

2♥: (3)4er♥, 6-9, nicht einladend

2♠: w2, (0-)3-8, nicht extrem schlechte Farbqualität

2nt: mind. einladend zu 4♥, kein 3m-Fitjump möglich !!!

3m: ♥-Fit, mindestens einladend, Werte in m (Fitjump)

3♥: (4)5er♥, 6-9, nicht einladend

3♠/4m: Splinter (mind. 4er♥-Anschluß)

3nt: partieforsierend mit ♥-Fit

4♥: präemptiv

IIId.) WR nach 1♥-(1♠):

X: ab 8, beide m, kein ♠-Stopper

1nt: 8-10(-11), (semi-)balanced mit ♠-Stopper

2♠/♦: 8-11, (5)6er ♠/♦, konstruktiv

2♥: (3)4er♥, 6-10
 2♠: ♥-Fit, mind. einladend
 2nt: 11-12, (semi-)balanced mit ♠-Stopper
 3♣/♦: forcing mit langen ♣/♦
 3♥: 5er♥, 4-9
 3♠: Splinter in ♠ auf ♥-Basis

WR nach einer 1♠-Eröffnung:

1nt: 7-10(11) ODER 7-8, balanced, ♠-Fit
 2m: forcing bis 2nt, 3erm, regelmäßig Canapé, (11-12(13), balanced, SA-ungeeignet möglich)
 2♦: 11-14, 5er♦ + 4er♠ (4er♦ falls SA-ungeeignet)
 2♥: 11-14, 5er♥ + 4er♠, ♥ **mindestens um eins länger als ♠**
 2♠: 5er♠, 11-14, unbalanced oder kein ♥-Stopper
 2nt: 11-13, balanced, 4/5er♠, Stopper in den Restfarben
 3♠: genau 3er♠, forcing, (choice of games)
 3♥: 15-16, 5er♥ + 4er♠, ♥ **mindestens um eins länger als ♠**
 2♣: forcing bis 2nt, 3er♣, regelmäßig Canapé, (11-12(13), balanced, SA-ungeeignet möglich)
 2♠: 5er♠, 11-14, unbalanced oder kein ♥-Stopper
 2nt: einladend mit langen ♣ mit ♥-Stopper, 11-12
 3♣: einladend mit langen ♣ ohne ♥-Stopper, 11-12
 3♥: GF mit 5er♥, Präferenz für ♣ gegenüber ♦
 2♦: forcing bis 2nt, 3er♦, regelmäßig Canapé, (11-12(13), balanced, SA-ungeeignet möglich)
 2♠: 5er♠, 11-14, unbalanced oder kein ♥-Stopper
 ODER 5314, 15-16, mäßige Farbqualität, kein ♥-Stopper
 3♣: (4)5er♣ + 4er♠, 11-14 (4er♣ falls SA-ungeeignet)
 ODER 4144 mit 15-16 als **Notgebot**
 3♦: (4)5er♦ + 4er♠, 11-14 (4er♦ falls SA-ungeeignet)
 ODER 4153 mit 15-16 als **Notgebot**
 3♠: 6er♠, 15-16, unbalanced
 ODER 5314, 15-16, sehr gute Farbqualität
 2♥: w2, 6-10, nicht extrem schlechte Farbqualität
 2♠: stark mit ♠-Fit
 2nt: 11-12(13), balanced, Stopper in den Restfarben
 3♠: nonf., zum Spielen
 3♣: GF mit langen ♣
 3♦: 4/5er♦
 3♥: 5er♥
 3♠: 5/6er♠
 3nt: 4/5er♠, (semi-)balanced, Stopper in den Restfarben
 4♣: Assfrage auf ♣-Basis (kein ♥-Stopper)
 3♥: **6er♥, partieforsing**
 3♠: schwach mit ♠-Fit, (6)7-9, unbalanced
 3nt: zum Spielen

Beispiel:

1♠-(1nt)-2♦: 6er♦, 3-7

WR nach einer 1nt-Eröffnung:

2♣: Stayman oder partieforsing mit langer m

- 2♦/♥/♠: Stayman-Antwort
- 3♣: partieförce mit langen ♣, fordert Partner zu **Kontrollansagen** auf
 - 3♦: zeigt ♦-Kontrolle
 - 3♥: zeigt ♥-Kontrolle, verneint ♦-Kontrolle
 - 3♠: zeigt ♠-Kontrolle, verneint ♦/♥-Kontrolle
 - 3nt: Kontrolle in allen Restfarben, 2er♣ oder wertloses 3er♣
 - 3♦: partieförce mit langen ♦, fordert Partner zu **Kontrollansagen** auf
- 2♦: keine 4erM
- 2♠: 5er♠ + 4er♥, einladend
 - 3♥: 5er♥ + 4er♠, einladend
- 2♥: 4er♥, 4er♠ möglich
- 2♠: forcing mit 4er♠
 - 3♠/4m: Splinter
 - 4nt: Assfrage auf ♥-Basis
- 2♠: 4er♠, kein 4er♥
- 3♥: SI in ♠, keine Kürze
 - 3♠: einladend zu 4♠
 - 4m/♥: Splinter in m/♥ auf ♠-Basis
 - 4♠: zum Spielen
 - 4nt: quantitativ
- 2♦/♥: Transfer
- 2♠: einladend und (balanced oder lange m) ODER [14]44 partieförce
- 2nt: beliebige Minimum-Hände
 - 3m: lange m, einladend zu 3nt
 - 3♥/3♠: zeigt die ♥/♠-**Kürze**, [14]44, partieförce
 - 3♣: Maximum, kein guter Treff-Anschluß
 - 3♦: fragt nach gutem Karo-Anschluß
 - p: verneint
 - 3nt: bejaht
 - 3♥/3♠: zeigt die ♥/♠-**Kürze**, [14]44, partieförce
 - 3♦: Maximum, guter Treff-Anschluss, kein guter Karo-Anschluß
 - 3♥/3♠: zeigt die ♥/♠-**Kürze**, [14]44, partieförce
 - 3nt: Maximum, guter Anschluß in beiden m
 - 4♣: partieförce mit **1444 (Pik-Kürze, 4er♥)**
 - 4♦: *Frage nach Kontrollen ?*
 - 4♥: *Zeigt 4er♥ ?*
 - 4♦: partieförce mit **4144 (Coeur-Kürze, 4er♠)**
 - 4♥: *Frage nach Kontrollen ?*
 - 4♠: *Zeigt 4er♠ ?*
- 2nt: beide m und (stark oder schwach) ODER [13][54] partieförce
- 3m: Präferenz
 - 3♥/3♠: zeigt die ♥/♠-**Kürze**, meistens [13][54], partieförce
 - 3♣: Präferenz für ♣
 - 3♦: Bessere/Längere ♦ als ♣, allgemeines SI in ♣/♦ ohne Kürze, tend. [22]54
 - 3nt: **passbares SI** ohne Kürze, beispielsweise [32]44
 - 4♣: Assfrage auf ♣-Basis, zeigt 5/5 in m & stark
 - 4♦/4♥/4♠: Cuebids auf dem Weg zum ♣-Schlemm
- 3m: zum Spielen, überhaupt kein Interesse an 3nt
- 3♥/3♠: 4333/3433, „**Kürze**“, partieförce, (choice of games)
- 3nt: alle anderen Hände
 - 4♠/4♥: 44[32] oder 9 Karten-Fit in ♠/♥, zum Spielen

3nt: zum Spielen

4♣: Gerber

4♦: 5/5 in M partieföring

4M: zum Spielen

4nt: quantitativ

5m: zum Spielen

5M: Schlemmeinladung, natürlich, für jede Kontrolle in der Trumpffarbe möge Partner „eins drauflegen“

Beispiel:

1nt-(p)-2♣-(2♥)

p*-(p)-

2♠: 4er♠, mind. einladend

X: Strafkontra

3♥: Frage nach Coeur-Stopper

*verneint 4er♥

1nt-2♣-2♦-3♦-3nt: A72-AB2-K9-K10862

WR nach einer 2♣-Eröffnung:

2♦: künstliches forcing, mindestens einladend

2M: 3erM, 11-16

2nt: 14-16, 2236

3♣: 11-13(14), unbalanced, nonforcing, keine 3erM

3♦: 14-16, unbalanced, keine 3erM

3M: 4erM, 15-16

2M: konstruktiv, nonf.

2nt: 11-12(13), tendentiell balanced, regelmäßig mit 4erM (!), einladend & fragend

3M: 4erM, 15-16

3nt: (13)14-16, keine 4erM

p: Minimum, also 11-13, beliebige Verteilung

3♣: präemptiv

3♦: einladend zum Farbvollspiel, *6er Länge ?*

3M: einladend zum Farbvollspiel, *5er Länge ?*

Beispiel:

In 3. Hand in Rot gegen Rot: 10-98xx-Dxx-AKB98

p-(p)-2♣-(p)

p-(X)-

XX: Maximum, verneint 4erM, mind. 6er♣

2M: 15-16, 5er♣ + 4erM

WR nach einer 2♦-Eröffnung:

2♥: pass-or-correct (möglicherweise einladend gegenüber w2 in ♠)

2♠: w2 in ♠

p: So sei es

2nt: m-Zweifärber mit Pik-Chicane

3m: Präferenz

3m/♥: zum Spielen

3♠: einladend zu 4♠

- 2nt: starker Dreifärber
 3♣: Fragt nach der Kürze, *partieforcing* ???
 3♦/♥/3♠/3nt: „Transferiert“ in die ♥/♠/♣/♦-Kürze des starken Dreifärber
 3♥/3♠/4♣/4♦: ausgeführter Transfer fragt nach Kontrollen
 1. Gebot: 3-5 Kontrollen
 2. Gebot: 6 Kontrollen, usw.
- 2♠: mind. einladend gegenüber w2 in ♥
 2nt: starker Dreifärber
 3♣: Fragt nach der Kürze, *partieforcing* ???
 (WR siehe oben)
 3m: Maximum w2 in ♥ mit Werten in m
 3♥: Minimum w2 in ♥
- 2nt: Fragt nach
 3♣: Minimum mit w2 in ♥
 3♦: Minimum mit w2 in ♠
 3♥: **Maximum mit w2 in ♠ !**
 3♠: **Maximum mit w2 in ♥ !**
 3nt/4♣/4♦/4♥: Transferiert in die ♣/♦/♥/♠-Kürze des starken Dreifärber
 4♣/4♦/4♥/4♠: ausgeführter Transfer fragt nach Kontrollen
 1. Gebot: 3-5 Kontrollen
 2. Gebot: 6 Kontrollen, usw.

WR nach einer 2♥-Eröffnung:

- 2♠: zum Spielen
 2nt: künstliches forcing*
 3♣: 11-14, 5er♠ + 4er♥, **nicht 2/2** in m
 3♦: Fragt nach Verteilung
 3♥: ♣-Single, also 5431
 3♠: ♦-Single, also 5413
 3nt: ♣-Chicane, also 5440
 4♣: ♦-Chicane, also 5404
 3M: genau einladend
 4♣/4♦: Schlemminteresse in ♥/♠, Min-Max-Frage
 4M: zum Spielen (wer hätte es gedacht ?)
 3♦: 7-10, 5er♠ + **5er♥**
 3M: genau einladend
 3♥: 11-14, 5er♠ + **5er♥**
 3M: genau einladend
 3♠: 11-14, **6er♠** + 4er♥
 3nt: 11-14, exakt 5422
 3♣/♦/♥/♠: präemptiv + natürlich

*In der Folgereizung zeigt 4♣/4♦ von Seiten des Fragenden Schlemminteresse in ♥/♠

WR nach einer 2♠-Eröffnung:

- {X}*2nt: künstliches forcing
 3♣/♦: 5er♠ + (4)5er♣/♦, Minimum
 3♠: zum Spielen
 4♣/♦: RKCB auf ♣/♦-Basis

3♥/♠: 5er♠ + 4er♣/♦, Maximum
4♣/♦: RKCB auf ♣/♦-Basis
3♣: pass-or-correct
3♦/3♥/3♠: natürlich, konstruktiv, nonforcing, (Partner darf ggf. heben)

*** system on nach X**

WR nach einer 2nt-Eröffnung:

3m: Präferenz
3M: natürlich, forcing !!!
3nt: zum Spielen
4m: präemptiv
4M: zum Spielen

WR nach einer 3nt-Eröffnung: (Gambling)

WR nach einer 4nt-Eröffnung:

5♣: 3 oder 0 Asse
5♦: 4 oder 1 Ass
5♥: genau 2 Asse

IIe.) Der Gegner reizt nach Partners 1♣-Eröffnung

(X)

p: 0-3, 0-4er♣

XX: 0-3, 5er+♣

1♦: 4-6

1♥: ab 7, keine 3 Kontrollen
ansonsten system on

(1♦) p: 0-3, X: 4-5, ansonsten system on

(1♥) p: ersetzt 1♦, X: ersetzt 1♥, ansonsten system on

(1♠)

p: 0-5 oder Strafkontra gegen 1♠

X: ab 6, keine 3 Kontrollen

1nt: 3 Kontrollen mit ♠-Stopper

2♣: 4 Kontrollen

2♦: 5 Kontrollen

2♥: 6 Kontrollen

2♠: 3 Kontrollen ohne ♠-Stopper

2nt: 7+ Kontrollen

(1nt) -> X: Strafkontra* bzw. GF, ab 8

-> 5-8, 5er Länge, nicht extrem schlechte Farbqualität

*wenn 1nt Zweifärber dann Interesse mindestens eine Farbe strafzukontrieren

(2inF) -> X: ab 8, system off, eher T/O-style
-> p: schwach oder Strafkontra gegen 2inF*
-> 2inF: 5-8, 5er Länge, nicht extrem schlechte Farbqualität

*wenn 2inF Zweifärber dann Interesse mindestens eine Farbe zu stratzukontrieren
*wenn 2inF nat., dann simples Strafpasse

Beispiele:

1♣-(p)-1♦-(X*)-XX: 5er♦, angemessene Farbqualität, Vorschlag zum Spielen

1♣-(p)-1♦-(X*)-p: 4er♦, nicht extrem schlechte Farbqualität

Ansonsten **system on** !

*Ausspielkontra gegen SA, ♦-Werte oder ♦-Länge

1♣-(2♣*)-p-(p)-X: 18+ balanced oder ([543]1), also Treff-Kürze

1♣-(2♣*)-p-(p)-2♦: 5er♦, 17-20, konstruktiv, nicht forcierend, tend. unbalanced

1♣-(2♣*)-p-(p)-2♦-(p)-3♣: Fragt nach ♣-Stopper (-> 3nt), zeigt 4erM, GF

1♣-(2♣*)-p-(p)-2♦-(p)-3♦: „Verlegenheitshebung“

*natürlich

Legende:

2inF: 2 in Farbe (2♣/2♦/2♥/2♠)

alt.: alternativ

bal.: balanced, ausgeglichene Verteilung ([4333],[4432],[5332])

Canapé: man reizt erst eine kurze Farbe und dann eine längere

GF: partieforsing

GL: Gefahrenlage

Kontrollen: Ass oder König

m : Unterfarbe (♣ oder ♦)

M : Oberfarbe (♥ oder ♠)

nat.: natürliches Gebot

nt: no trump

p: passe

präemptiv: sperrend

RKCB: Roman KeyCard Blackwood

SA: sans atout

system on: so weiterreizen, als ob nie etwas passiert wäre

T/O: Takeout

unbal.: unbalanced, unausgeglichene Verteilung

w2: weak two

WR: Weiterreizung

X: Kontra

XX: Rekontra