

Eröffnungen

1m	11-22; 3+m (wie FORUM-D)
1M	11-22; 5+M (auch mit semiforcing)
1SA	15-17; bal. ohne 5er M
2♣	a) bel. pf. unbal. b) 24+SA (5er M erlaubt)
2♦	a) wk2 in M b) 22-23 SA (5er M erlaubt)
2M	2-Färber M+m (5/4 in Gef. 5/5) (keine 3er in oM)
2SA	20-21 bal. (5er M erlaubt)
3x	normal
3SA	Gambling → 4♣ = POC, 4M = to play, 4♦ = Frage Kürze (→ 4SA = keine)
4m	Namyats (immer stehende Farbe und 8-8,5 Stiche)
4M	normal → 4♠ = Frage nach ♠-Kontrolle (Antw: keine, 2-Rde, 1-Rde)
4SA	66mm → alles to play

Folgereizung nach 1♣ Eröffnung

- 1♦ 6+P; 4+♦ (kürzer falls 6-7 bal)
 1M 12-18; 5+♣/4+M → 2♦ = schwach, 3♦ = INV, 3♣ = INV, 4♣ = SPL
 1SA 12-14 bal.; 4er M mögl. → nat.
 2SA 18-19 bal.; 4er M mögl. → nat.
- 1♥ 6+P; 4+♥ (Walsh)
 1♠ 12-18; 5+♣/4+♠ → 2♥ = 9-11, 3♣ = INV, 4♣ = SPL
 1SA 12-14 bal.; 4er ♠ mögl. → 2-waychkbk (1♣ 1♥ 1SA 2♠ = INV; 5♥/4♠)
 (1♣ 1♥ 1SA 2♣ 2♦ 2♥ = INV nur zu 4♥) ←
 2SA 18-19 bal.; 4er ♠ mögl. → 3♦ = 3.FF
- 1♠ 6+P.; 4+♠ (Walsh) → siehe 1♥
 (1♣ 1♠ 2♣ 2♥ = nf.)
- 1SA 8-10; bal. ohne 4+M (nicht 3352)
 2SA 18-19
 3SA to play (lange Farbe)
 Revers 15+
 3♣ 15+
- 2♣ 10-12; 5+♣
 2♦ Stopper
 2SA 12-14 bal. mit Stoppem
 3SA to play
- 2♦ 5-8; 5+♠ / 4+♥
 2SA fragt
 3♣ 5-6; 54
 3♦ 5-6; 55
 3♥ 7-8; 54
 3♠ 7-8 ;55
- 2♥ 5-8; 6+♥
 2♠ fragt Kürzen → 2SA = ♠-Kürze, 3m=m-Kürze
 2SA Ogust
- 2♠ 5-8; 6+♠
 2SA fragt Kürzen → 3x=Kürze in x
 3♦ Ogust → 3SA = Max.(ohne Info über Farbe)
- 2SA 0-5 oder 13+; 5+♣
- 3♣ 6-9; 5+♣
- 3SA 13-15

Folgereizung nach 1♦ Eröffnung

1♥ 6+; 4+♥ (wie nach 1♣)

1♠ 6+; 4+♠ (wie nach 1♣)
(1♦ 1♠ 2♦ 2♥ = nf.)

1SA 6-11
2SA 18-19
3SA to play (lange Farbe)

2♣ gf; 3+♣
2M 15+ (mit weniger : 2♦ auch falls 4441)
2SA 12-14 oder 18-19
3♣ 4+♣ ;15+FV (man rechnet nicht mit 3er ♣ bei R)

2♦ 10-12 (wie nach 1♣)

2♥ 5-8; 6+♥ (wie nach 1♣)

2♠ 5-8; 6+♠
2SA Frage Kürze
3♣ Ogust

2SA 11-12 bal
3♣ nf.

3♣ 0-5 oder 13+ mit ♦-Fit

3♦ 6-9

3SA 13-15

1♣/♦ mit Intervention

Prinzipien: neue Farbe auf 1er Stufe ist nach jeder Intervention forcing
 neue Farbe auf 2er Stufe ist nach keiner Intervention forcing
 neue Farbe auf 3er Stufe ist pf. falls im Sprung oder 3♣
 neue Farbe auf 3er Stufe ist INV falls weder 3♣ noch im Sprung
 1x (3y) X ist pf. es sei denn der Eröffner reizt daraufhin 3x.

1m (X) 2m **inverted**
 1m (X) XX forciert bis 2SA
 1m (X) 2SA **syson**
 1♣ (X) 2♦ 5-8 ; 6+♦

1♣ (1♦) X 44MM
 1m (1x) 2x INV+ ; Fit in m
 1m (1x) 2SA nat.
 1♦ (1♠) 3x pf. 6+x

1m (3y) 3z gf; 5+z
 1m (3y) 4m nf.
 1m (3y) 4y SI-m
 1m (3y) 4om bed. Asfrage

1m (2y) 2NT (good / bad) - direkt ist schwächer ausser bei ♣
 2NT+3m INV falls m=♦
 2NT+3z pf. falls z<y, INV falls z>y
 falls O gegenüber INV mit ♣ die Einladung annehmen will reizt er nicht 3♣ und beschreibt seine Hand dabei.
 3♣ INV, falls Fit; pf. falls nF
 3x (x<y) INV falls nF ; competitiv falls Fit
 3x (x>y) Sperre falls Fit ; pf. falls nF
 3y Stopperfrage
 3NT to play
 4m bed. RKCB

1♣ (1♠) X (pass) 1SA auch ohne Stopper
 2♦ Revers ←
 2♠ a) stark ohne Stopper ←
 b) 4er ♥ ab 18
 3♣ ab 15 (da Kontra 8 P. versprechen sollte)

1m (1SA) X **forciert bis 2♥**
 2m Landic
 2om 5+om /4+M
 2SA 4+m/5+om; competitiv
 3x invites support
 3SA to play

1m (2m=MM) 2M **2♥/2♠ gut mit ♣/♦**
 2SA **good / bad**

Folgereizung nach 1♥ Eröffnung

1♠ 6+P.; 4+♠

1SA 11-14; 5332 → 2way chkbk
2m kann 15-17 bal. mit 3er m sein
2SA 18-19; 5332 → 3♣ = 3.FF

1SA a) 6-12; max. 2er ♥

b) 6-8 FV; 3er ♥

passbar falls 11-12 bal. oder 11-12; 5♥/4♠

2m kann 13-17; bal. oder 13-16; 4513/4531 sein

2SA 18-19; bal.

2m pf.; 3+m → Revers oder 3er Stufe zeigt 15+; ←

Hebung zeigt 15+FV ←

mit 5332 und 11-14 muss man 2♥ reizen

2SA = 15-19; 5332

3♥ = 17+; legt ♥ fest

2♥ 9-12 FV; 3er ♥ → **helpsuit trials**

2♠ 5-8; 6+♠

2SA Frage Kürze

3♣ Ogust

2SA pf.; 4+Fit mind. 16 FV →

3x Kürze

3♥ 15+ ohne Kürze

3SA Spielvorschlag

4♥ 12-14 ohne Kürze

Wenn der Gegner nach 2SA mit 3+x zwischenreizt →

pass forcing und verlangt X von O (Nichtbefolgen = cue + Max)

(hat entweder Straf-X oder keine Kontrolle Gegnerfarbe)

X schlägt Straf-X vor (oft Angst vor Schnapper der Gegner)

3M 15+, und Kontrolle Gegnerfarbe

4M 11-14. und Kontrolle Gegnerfarbe

3y/4y 15+, cue, und Kontrolle Gegnerfarbe

4x 15+, CHICANE in x (hier reichen gefühlte 15 P)

Zusammenfassung: ←

1. Straf-X Vorschlag (Angst vor Schnapper)

X

2. Straf-X forcing

pass + pass

3. keine Kontrolle Gegnerfarbe (Min)

pass + 4M

(kein Min)

pass + cue/3M

4. Kontrolle Gegnerfarbe (Min)

4M

(kein Min)

3M / cue

Diese Regeln werden durch die allgemeinen FP-Regeln ersetzt, falls der Gegner ab 4♥/4♠ interveniert.

3♣ Bergen (9-11 FV oder 14-15 FV) ←
4♥ nur Partie auch falls R 14-15 FV hat

3♦ Bergen

3♥ Bergen (5-8 FV)

3SA 13-15; 3er Fit (O soll aussuchen)

4♥ 9-13 FV; 5+♥

Änderungen bei gepasstem Partner:

1SA kein 3er Fit

2♦ Drury (9-12 FV) → 2♥ = to play

2♥ 6-8 FV

Folgereizung nach 1♠ Eröffnung

- 1SA a) 6-12; max. 2er ♠
b) 6-8 FV; 3er ♠
passbar falls 11-12 bal.
2m kann 13-17; bal.sein
2SA 18-19; bal.
- 2m pf.; 3+m → Revers oder 3er Stufe zeigt 15+;
Hebung zeigt 15+FV
mit 5332 und 11-14 muss man 2♠ reizen
2SA = 15-19; 5332
3♠ = 17+; legt ♠ fest
- 2♥ pf; 5+♥ → 3er Stufe zeigt 15+;
Hebung in 3er Stufe zeigt 15+FV
mit weniger FV darf man 4er Stufe heben (auch 3er Fit)
(1♠ 2♥ 3♥ 3♠ = ♥ ist Trumpf)
- 2♠ 9-12 FV; 3er ♠ → helpsuit trials
- 2SA pf.; 4+Fit mind. 16 FV → entspr. 1♥ Eröffnung
- 3♣ Bergen (9-11 FV oder 14-15 FV)
4♠ nur Partie auch falls R 14-15 FV hat
- 3♦ Bergen
- 3♥ SPL (kein Minispl; 1♠ - 4♥ ist to play)
- 3♠ Bergen (5-8 FV)
- 3SA 13-15; 3er Fit (O soll aussuchen)
- 4♠ 9-13 FV; 5+♠

Änderungen bei gepasstem Partner:

- 1SA kein 3er Fit
- 2♥ Drury (9-12 FV) → 2♠ = to play ←
- 2♠ 6-8 FV

1♥/♠ mit Intervention

Prinzipien: neue Farbe auf 1er Stufe ist nach jeder Intervention forcing
 neue Farbe auf 2er Stufe ist nach keiner Intervention forcing
 neue Farbe auf 3er Stufe ist im Sprung Fitjump
 neue Farbe auf 3er Stufe ist INV falls ohne Sprung und nicht 3♣
 3♣ als neue Farbe ist pf. (falls nicht im Sprung)
 1x (3y) X ist pf. es sei denn der Eröffner reizt daraufhin 3x.
 wir spielen neg. Ausspiel-X ab 3er Stufe

1♥/♠ (X) 2♦/♥ Drury
 1M (X) XX forciert bis 2SA
 1M (X) 2SA+ syson

1♥ (1♠) 2♠ INV mit ♥ -Fit
 1♥ (1♠) 2SA Syson
 1♥ (1♠) 3♣ Fitjp
 1♥ (1♠) 3♥ Sperre
 1♥ (1♠) 4♣ SPL

1M (3y) 3z gf; 5+z
 1M (3y) 4y SI-M
 1M (3y) 4m bed. Asfrage

1M (2y) 2NT (good / bad) - direkt ist schwächer ausser bei ♣
 2NT+3M INV (3er Fit; mit pf. zuerst X)
 2NT+3z pf. ausser z=♣
 falls O gegenüber INV mit ♣ die Einladung annehmen will reizt
 er nicht 3♣ und beschreibt seine Hand dabei.
 3M ohne Sprung: competitiv
 3M Sperre im Sprung
 3y INV+ mit 4+Fit
 3z ohne Sprung: INV (bei ♣ aber pf)
 3z im Sprung: Fitjp
 3NT to play

1M (1SA) X forciert bis 2NT
 2m nf.
 2SA bad / good
 3x fitjump
 3SA to play

1♥ (2SA=mm) 3♣ ♥ -Fit ; INV+
 3♦ 5+♠ ; INV+

Folgereizung nach 1SA Eröffnung

2♣ Stayman anwenden mit:

- a) 44MM schwach
- b) INV+ mit 4er M
- c) INV; 5♠/4+♥
- d) pf.; 4M/5+m
- e) SI; 6M/4M

2♦ keine

- 2♥ 44MM; schwach
- 2♠ 5+♠/4+♥; INV
- 2SA INV
- 3♣ pf; 5+♣ oder 4414 → 3SA mit 3352, sonst Werte
- 3♦ pf.; 5+♦ oder 4441 → 3SA mit 3325, sonst Werte
- 3♥ SI; 6+♥/4♠
- 3♠ SI; 6+♠/4♥
- 3SA to play

2♥ 4er ♥ ev. 4er ♠

- 2♠ SI-♥
- 2SA INV mit 4er ♠
- 3m pf; 5+m/4♠ → wie nach 1SA-2♥-2♠-3m (aber nF zeigt Werte)
- 3♥ INV
- 3SA Spielvorschlag (hat 4er ♠)
- 3♠/4m SPL
- 4SA quantitativ

2♠ nur 4er ♠

- 2SA INV mit 4er ♥
- 3m pf; 5+m/4♥ → wie nach 1SA-2♦-2♥-3m (aber nF zeigt Werte)
- 3♥ SI-♠
- 3♠ INV
- 3SA to play
- 4m/4♥ SPL
- 4SA quantitativ

- 2♦ Transfer ♥ nicht anwenden mit:
- Will genau 4♥ spielen (damit 4♦)
 - will auf jeden Fall Slam in ♥ spielen (damit 4♦ + Asfrage)
 - SI mit 6♥/4♠ (damit 2♣)

2♥ Normalgebot

- 2♠ INV+; 5+♥/4♠
- 2SA INV mit 5er ♥
- 3m pf.; 5+♥/4+m →
 - 3♥ Fit in m
 - 4m Fit in ♥
 - nF Doppelfit
 - 3SA kein Fit
 - 4♥ Fit in ♥ und Ruine
- 3♥ INV; 6+♥
- 3♣/4m Eigensplinter
- 4♥ SI-♥
- 4SA quantitativ

2SA 16-17; 4er ♥

- 3♦ Retransfer
- 3♣/3♠ SPL

3♥ 15-16; 4er ♥

- 2♥ Transfer ♠ nicht anwenden mit:
- Will genau 4♠ spielen (damit 4♥)
 - will auf jeden Fall Slam in ♠ spielen (damit 4♥ + Asfrage)
 - SI mit 6♠/4♥ (damit 2♣)
 - nur Partie oder Slamforcing mit 55MM (damit 4♣)

2♠ Normalgebot

- 2SA INV mit 5er ♠
- 3m pf.; 5+♠/4+m → entspricht 1SA - 2♦ - 2♥ - 3m
- 3♥ pf.; 5+♠/4+♥
 - 3♠/4♠ Fit in ♠
 - 4m/4♥ Fit in ♥
 - 3SA kein Fit → 4♥ = SI 55MM (da man nicht 1SA - 4♣ gereizt hat)
 - 4♠ = 6♠/4♥ ohne SI (da man nicht 1SA 2♣ gereizt hat)
- 3♠ INV; 6+♠
- 4♥/4m Eigensplinter
- 4♠ SI-♠
- 4SA quantitativ

2SA 16-17; 4er ♠

- 3♥ Retransfer
- 3m SPL

3♠ 15-16; 4er ♠

- 2♠ a) INV zu Partie oder Slam ohne 4+M
- b) INV zu Slam mit 6+m
- c) pf; (41)44
- d) schwach mit 6+m

- 2SA 15-16(-)
 - 3m to play
 - 3♥ pf; 1444 → 3♠ = SI-♥
 - 3♠ pf; 4144 → 4♥ = SI-♠
 - 3SA to play
 - 4m bed. RKCB-m
- 3♣ 16(+)-17
 - 3♦ to play
 - 3♥ pf; 1444 → 3♠ = SI-♥
 - 3♠ pf; 4144 → 4♥ = SI-♠
 - 3SA to play
 - 4m bed. RKCB-m

- 2SA a) 55mm; schwach
- b) pf; 55mm
- c) Slamforcing (31)(54) (interessiert sich nur für Fit in m)

- 3♣ längere ♣ oder 33mm
 - 3♦ 5+♦/4♣
 - 3M 55mm und Kürze
 - 4♣ bed. RKCB-♣ (Ablehnen bei Min)
 - 4♦ bed. RKCB-♦ (6+♦; Abl. bei Min)
 - 4M Exclusion (♣ ist Trumpf)

- 3♦ längere ♦ oder 44mm
 - 3M 55mm und Kürze
 - 3SA hat 5♣/4♦ und will Slam bei Fit
 - 4♣ bed. RKCB-♣ (5+♣/4♦)
 - 4♦ bed. RKCB-♦ (Ablehnen bei Min)
 - 4M Exclusion (♦ ist Trumpf)

3m INV; 6+m

3♥ pf; 13(54); mit Slamforcing eher 2SA →
3SA/4♥ to play
4m 4+m; bed. RKCB-m
5m to play
3♠ schlechte Hand und will 5er m wissen

3♣ pf; 31(54); mit Slamforcing eher 2SA →
3SA/4♣ to play
4m 4+m; bed. RKCB-m
5m to play
4♥ schlechte Hand und will 5er m wissen

3SA to play

4♣ 55MM (nur Partie oder Slamforcing)
4♦ Superblatt mit Fit in beiden M → 4♥ = kein Int., 4SA = 6-RKCB
4M Kontrakt ausgesucht → 5m = Exclusion

4♦ 6+♥ (nur Partie oder Slamforcing) → 4♥ = Pflicht → 4♣/5m = Exclusion

4♥ 6+♣ (nur Partie oder Slamforcing) → 4♣ = Pflicht → 5x = Exclusion

4♠ to play

4SA quantitativ (braucht man wegen 2♠ nicht)

1SA mit Intervention

1SA (X) pass erzwingt XX oder 2m (5er)
 XX 8+; forciert bis 2SA
 2x schwach; 5er Farbe
 2SA 2-Färber (normalerweise mm)
 3x Sperre
 3SA+ syson
 pass + 2x schwach, 4er Farbe (Kürze mögl)
 pass + 3x pf; 5+++
 pass + 2SA pf; bel. 2-Färber 55
 (X=künstl.) bel. syson

1SA (p) p (X) keine 5er m da → 2m=5er, XX=SOS
 p 5er m da
 XX

1SA (2♣) X Stay und and. Gebote sind Syson (2♦ = TF ♥)
 (2x=nat) X Punkte; forciert nicht
 (2x=künstl) X Punkte; forciert nicht
 pass+X T/O (eher schwächer)
 (2x=MM) 2M nat.
 3M nat+forcing
 (3x) X Punkte; forciert nicht
 3y 5+y; pf

1SA (p) 2♣ X kein ♣-Stopper oder gute 5+♣ → XX = wdh. Stay
 pass 44MM (mit oder ohne Stopper) → Transfer
 XX syson mit Stopper
 Rest

1SA (p) 2♣ 2♦ keine 4er M
 pass beide 4er M → ? 3♦ = ♥; INV+
 X 3♥ = ♠; INV+
 2M diese 4er M

1SA (p) 2♣ 2+x negativ
 X

1SA (p) 2♦/2♥ X 2er → XX = Retf.
 pass 3er (muss aufs Klo) → 3♦/3♥ = Retf
 XX 3er
 2♥/2♠

1SA (p) 2♦/2♥ 3x 3er Fit und gute Hand
 X inv+; nur 5er
 p (p) X competitiv
 p (p) 3♥/3♠

Folgereizung nach 2♣ Eröffnung

Generelles: R darf exakt eine Farbe nat. reizen ; Hebungen von R in 4m sind NICHT RKCB

2♦ 0-1 Kontrolle

- 2♥ 5+♥ → nat (2♠ = 4+, Rest = 5+)
- 2♠ 5+♠ → nat (3♣ = 5+)
- 2SA 24+SA
- 3♣ 5+♣ → nat (3x = 4+; 4♣ = kein RKCB)
- 3♦ 6+♦ oder 5+♦/4+♣ → nat (3x = 5er, 4♣ = 5er)
- 3M 5+♦/4M → nat
- 3SA to play

2♥ 2 Kontrollen

- 2♠ 5+♠ → nat (3♣ = 5+)
- 2SA 24+SA
- 3♣ 5+♣ → nat (3x = 4+; 4♣ = kein RKCB)
- 3♦ 5+♦ (nicht 5+♦/4♠) → nat. (3♥ = 4er, 3♠ = 5er, 4♣ = 5er)
- 3♥ 5+♥ → nat (3♠ = 4+, 4m = 5+)
- 3♠ 5+♦/4♠ → nat
- 3SA to play
- 4SA platzierte Asfrage → 5♣ = keines

2♠ 3+Kontrollen (forciert bei Fit bis 5M)

- 2SA 24+SA
- 3♣ 5+♣ → nat (3x = 4+; 4♣ = kein RKCB)
- 3♦ 5+♦ → nat. (3x = 4+, 4♣ = 5er)
- 3♥ 5+♥ → nat (3♠ = 4+, 4m = 5+, 4♥ = FORCING)
- 3♠ 5+♠ → nat (4x = 5+, 4♠ = FORCING)
- 4♣ Texas Asfrage ♥ → 4♥ = kein Fit
- 4♦ Texas Asfrage ♠ → 4♠ = kein Fit
- 4SA platzierte Asfrage → 5♣ = keines, 6♣ = 2 Asse

2SA sehr gute 6+♣ ; Kontrollen egal → 3♣ zeigt Fit, Rest = nat., 4SA = platzierte Asfrage

- 3♣ 3x Kürze
- 4♣ bed. RKCB
- 3SA Figurenkontrolle an der Seite

3♣ sehr gute 6+♦ ; Kontrollen egal → entspr. 2♣ - 2SA

3♦ sehr gute 6+♥ ; Kontrollen egal → entspr. 2♣ - 2SA

3♥ sehr gute 6+♠ ; Kontrollen egal → entspr. 2♣ - 2SA

2♣ mit Intervention

Generelles: Wenn der 2♣ Eröffner drankommt und der Gegner gerade den Kontrakt auf 2er Stufe hat zeigt X die 24+bal. ohne Stopper und 2SA die 24+bal. mit Stopper

2♣	(X)	pass		Punkte ; eher bal. oder nur schlechte Farbe → XX = 24+SA (2+♣)
		XX		schwach
		2♦+		gute Hand; 5+Farbe
2♣	(2+x)	pass		Punkte
		X		schwach
		Farbe		gute Hand; 5+Farbe
		SA		frei
2♣	(2x)	p	(p)	
X				starker SA ohne Stopper → 2SA = nat, Rest wie nach info-x
2SA				Starker SA mit Stopper

Folgereizung nach 2♦ Eröffnung

- 2♥ POC (können eigene ♥ ; to play sein)
 - 2♠ wk2 ♠ → 2SA = Frage Kürze, 3♣ = Ogust, 3♥ = eigene ♥ (to play)
 - 2SA 22-23

- 2♠ POC (können eigene ♠ ; to play sein)
 - 2SA 22-23
 - 3♣ wk2 ♥ Min
 - 3♦ wk2 ♥ interm.
 - 3♥ wk2 ♥ Max

- 2SA Relay (kann eigene M ; INV sein)
 - 3♣ Min ♥ → 3♠ = to play
 - 3♦ Min ♠ → 3♥ = to play
 - 3♥ Max ♠ → 4♥ = to play
 - 3♠ Max ♥ → 4♠ = to play
 - 3SA 22-23 → Romex+TF (alles 1 Stufe höher)

- 3m 6+++m; forcing → 3M = die wk2 Farbe (passbar)

- 3M POC; Sperre

- 3SA to play

- 4♣ Transferiere in deine M (gilt auch nach bel. Gegenreizung)

- 4♦ Reize deine M (gilt auch nach bel. Gegenreizung)

- 4M to play (gilt auch nach bel. Gegenreizung)

2♦ mit Intervention

2♦	(X)	pass XX 2M 3m Rest	♦ sucht eig. Farbe to play syson
2♦	(2M)	X 2SA+	POC syson
2♦ 3♣+	(2♠)	X (p)	wie nach 2♦ (p) 2♠ (p)
2♦ XX 2SA	(p)	2M (X)	22-23 ohne Stopper 22-23 mit Stopper
2♦	(3m) (3M) (4x)	X X X	pen POC pen
2♦	(3♣+)	3♦+	syson
2♦ X / p 3♦ / X 3M	(p)	2SA (3♣/3♦)	Min ♥ Min ♠ Max. (man reizt die andere Farbe)

Folgereizung nach 2♥ Eröffnung

2♠ 6+♠ ; invites support; nf.

2SA Relay; INV+

3m Min. → 3♠ = 6+♠; INV, 4♠ = SPL (m)

3♥ Max mit ♣ → 3♠ = 6+♠ ; INV, 4♠ = SPL (m)

3♠ Max mit ♦ → 4♠ = to play

auf alle Gebote ist 4m = bed. RKCB, 4SA = RKCB-♥, 4♣ = pf.♣ (falls O ♦ hat)

3♣ POC

3♦ 6+♦ ; F1 → 3♥ = schlechte Hand

3+♥ to play

3♠ 6+♠ ; pf.

3SA to play

4m Spl

4♠ XKCB-♥

5m POC

2♥ mit Intervention

2♥	(X)	XX	sucht m
		3m	eig. Farbe; nf.
		2SA	syson
		3♠+	SPL
2♥	(2♠/2SA)	X	pen
		3♦	nf.
		2SA+	syson (ausser cue Feindfarbe)
2♥	(3m)	X	POC
		3♦	nf.
2♥	(p)	p	(X)
p	(p)	XX	hat 5er ♠ und sucht m
		2SA	sucht m
2♥	(p)	2SA	(3m)
X			pen
pass			Min
Rest			Max
2♥	(p)	2SA	(3♠)
pass			Min
X			Max
			→ auf beide Gebote ist 4+m = POC

Folgereizung nach 2♠ Eröffnung

2SA Relay; INV+

3m Min. → 3♥ = INV mit 6er, 4♥ = SPL (m)

3♥ Max mit ♣ → 4♥ = nat (6er)

3♠ Max mit ♦ → 4♥ = nat (6er)

auf alle Gebote ist 4m = bed. RKCB, 4SA = RKCB-♠, 4♣ = pf.♣ (falls O ♦ hat)

3♣ POC

3♦ 6+♦ ; F1 → 3♠ = schlechte Hand

3♥ 6+♥ ; F1 → 3♠ = schlechte Hand

3+♠ to play

3SA to play

4m/4♥ Spl

5m POC

2♠ mit Intervention

entspricht 2♥ mit Intervention

Folgereizung nach 2SA Eröffnung

- 3♣ ROMEX Stayman anwenden mit:
- normale Hand für Stay.
 - 5+♠/4♥
 - Slamint. in m
- 3♦ bestenfalls 4er ♠
- 3♥ Frage 4er ♠
- 3♠ 3er → 4m = bed. RKCB-m
 3SA 2er → 4m = bed. RKCB-m
 4m 4er; gute Hand → 4♥ = TF
 4♠ 4er; schlechte Hand
- 3♠ 5♠/4♥ → 4m/4♥ = cue mit Fit, 4♠ = schlechte Hand mit Fit
 3SA to play
 4m bed. RKCB-m
- 3♥ 4er oder 5er ♥
- 3♠ fragt 5er ♥
- 3SA nein → 4m = bed. RKCB-m
 cue ja, gute Hand
 4♥ ja, schlechte Hand
- 3SA to play
 4m bed. RKCB-m
 4♥ to play
 4♠ RKCB-♥
- 4SA quantitativ
- 3♠ 5er ♠
- 3SA to play
 4m bed. RKCB-m
 4♥ RKCB-♠
- 4♠ to play
 4SA quantitativ
- 3SA 44MM
- 4♣ TF♥ → 4SA = RKCB
 4♦ TF♠ → 4SA = RKCB
 4♥ RKCB-♣
 4♠ RKCB-♦
 4SA quantitativ

3♦ 5+♥ ; Transfer
 3♥ double ♥
 3♠ 5+♥/4♠ → 4m/4♥ = cue mit Fit, 4♠ = schlechte Hand mit Fit
 3SA to play
 4m bed. RKCB-m
 4♥ SI; 6+♥ (da man nicht 2SA 4♦ gereizt hat)
 4SA quantitativ
 3SA 4+♥; gute Hand
 3♠/4♣ 3er ♥ ; Werte → ♥ ist Trumpf, 4♦ = Retf.
 4♥ 4+♥ ; schlechte Hand

3♥ 5+♠ ; Transfer
 3♠ double ♠
 3SA to play
 4m bed. RKCB-m
 4♥ SI (55MM, da man nicht 2SA 4♣ gereizt hat)
 4♠ SI; 6+♠ (da man nicht 2SA 4♥ gereizt hat)
 4SA quantitativ
 3SA 4+♠; gute Hand
 4m 3er ♠ ; Werte → ♠ ist Trumpf, 4♥ = Retf.
 4♠ 4+♠ ; schlechte Hand

3♠ 4+4+mm
 3SA kein Fit
 4m 5+m; bed. RKCB-m
 4m 4+m; bed. RKCB-m

3SA to play

4♣+ wie nach 1SA

2SA mit Intervention

2SA	(p)	3♣	(X)	
pass				kein Stopper → XX = Wdh. STAY
XX				44MM ohne Stopper → Transf.
Rest				syson mit Stopper

2SA	(p)	3♣	(p)	
3♦	(X)	pass		halber oder einf. Stopper und will 3SA spielen
		XX		kein Stopper und will 3SA spielen
		3SA		to play
		Rest		Syson

Folgereizung nach 3x Eröffnung

3♣ 4♦ bed. RKCB-♣
3x 4♣ bed. RKCB-x
3x 3y 3+z Fit in y und cue
3SA nat
4x kurz in y

Folgereizung nach Namyats

4♣ 4♦ platzierte Asfrage → 4♥ = keines, 4♠/5m = dieses As
4♥ to play
4♠+ Frage nach der Farbe
→ Step1 = keine Kontrolle, Step2 = 2-Rde, Step3 = 1-Rde
4♦ 4♥ platzierte Asfrage → 4♠ = keines, 5♥/5m = dieses As
4♠ to play
5♣+ Frage nach der Farbe
→ Step1 = keine Kontrolle, Step2 = 2-Rde, Step3 = 1-Rde

Konventionen

1. Modérateur

Modérateur ist das billigste Gebot aus 4.FF und 2SA. Wenn 4.FF = Modérateur dann ist 2SA stärker als 3SA.

nach 1x – 1M – Revers – 2M funktioniert Miranja wie Elke+Fried

2. 3.FF

- a) 1♣ 1♠ 2♣ 2♦ 3.FF → man kann 3♣ / 2SA spielen und 2♠ direkt nach 2♦.
2♥ nf.
3♦ 55; pf.
- b) 1♦ 1♠ 2♦ 3♣ 3.FF PF
2♥ nf.

dasselbe gilt falls die Reizung 1m - 1♥ begonnen hat.

2 way chkbk Bsp

- 1♣ 1♥ 1SA 2♣ 2♦ 2♥ Inv nur zu 4♥
2♠ INV 44 MM
2SA INV zu 3SA oder 4♥
3m INV; 4♥/5+m
3♥ INV; 6+♥
- 1♣ 1♥ 1SA 2♦ pf.
2♥ to play
2♠ INV; 5♥/4♠
2SA INV; nur 4er ♥
3♣ Schwach
3♦ INV; 5♥/5♦
3♥ PF. ♥ ist Trumpf

4.FF

immer pf. solange nicht Modérateur. 4.FF im Sprung zeigt 55 pf.
aber 1♣ 1♦ 1♥ 2♠ = 5+♦ /4♠ pf.

5. Lebensohl

wir spielen Lebensohl (normal) nach Eröffnung von 1SA oder nach (wk2) X (pass).

6. good / bad

immer wenn Gegner auf 2er Stufe gereizt hat und pd nicht nur gepasst hat.

Ausnahme: 1x (2y) X (p) 2SA = nat.

1x (2y) p (p) X (p) 2SA = nat.

good/bad: (im Gegensatz zu Leb. ist hier 3SA=nat und cue = Fit)

Stärke : mit ♣ ist direkt reizen stärker aber mit anderen Farben ist über 2SA stärker.

(2SA+nF = FG, falls stark)

7. Straf-X – Liste:

- a) Wenn Partner mit einem preempt eröffnet hat und das System nicht POC sagt
- b) Wenn einer von uns vorher ein Strafpasse, Strafkontra oder Strafrekontra gereizt hat (dazu zählt nicht (1NT) X)
- c) Wenn einer von uns Interesse an Straf-X gezeigt hat
- d) Wenn pass forcing wäre
- e) das 3. Kontra der Partnerschaft (Ausnahme: (1x) X (2x) X (3x) X)
- f) wenn ein anderes Kontra keinen Sinn mehr macht.
- g) einer von uns hat schon 2 echte Farben gereizt (X zählt nicht mit)
- h) (1x) passe (pass/1SA) bel.
(2+x) X = pen (Regel: Hat Gegner genau 2 Farben gereizt ist X = T/O)
- i) (1M) pass (1SA) pass
(pass) X
entweder Strafpasse auf 1M oder balancing mit Restfarben.
Partner muss das an seiner Hand erkennen.

8. Ausspielkontras

- neg. Ausspielkontra.
Definition: When we have shown a suit by means of overcall or opening bid (5+suit) , when opps cuebid for a stopper on 3+level, our pass is lead-directing and our X is not. Pass by partner shows at least Qx.
neg. Ausspiel-X desjenigen, der die Farbe erfunden hat, zeigt gute Alternative zum Ausspielen.
- Ausspielkontras gegen 3NT:
Partner hat kontriert: ich soll nach folgender Prioritätenliste ausspielen
 - 1) meine eigene Farbe (nur dann, wenn wir jeder eine Farbe gereizt haben.)
 - 2) eine Farbe des Dummys und zwar diejenige, die nach der Reizung am ehesten ungeschützt sein könnte (im Zweifel die früher gereizte), niemals aber eine unterstützte Farbe oder eine Farbe, die nach der Reizung Stichquelle ist.
 - 3) versuche Partner im Ausspiel zu treffen (vorrangig in einer Farbe, die er nicht reizen konnte) (nie die von Partner gereizte Farbe)
- gegen SPL vom Gegner ist Kontra Vorschlag für Verteidigung außer Rot gegen weiss bei rot gegen weiss ist Kontra für die Farbe direkt darunter (außer Trumpf)

9. forcing pass

- Forcing pass gilt allgemein immer, wenn wir im GF sind und Partie noch nicht erreicht ist. Ist Partie erreicht, muss in der Reizung Punktmajorität bei uns sicher sein
- Forcing pass auf 2er-Stufe gilt prinzipiell bei bekannter Punktmajorität. (damit ist automatisch X Strafkontra).

Situationen:

- wir haben vorher Straf-X/XX/pass gereizt
- wir haben 1m – 2m (inverted) gereizt bzw. 1m (1x) 2x gereizt.
- Forcing pass auf 3er-Stufe gibt es nur nach kontra auf künstliche 2-Färberreizungen
- Passe in höheren Gefilden ist grundsätzlich forcing, wenn wir eine Partie **freiwillig und konstruktiv** gereizt und Punktmajorität gezeigt haben (also nicht 1♥-4♥ oder 1♦-4♠ aber sehr wohl 1♥-2NT-4♥)

In forcing pass Situationen zeigt passe gefolgt von raus laufen aus Kontra eine stärkere Hand als das sofortige Reizen. Diese Reizfolge ist immer einladend. Das Blatt muss stark genug sein, um für den Fall, dass der Partner nicht kontriert, den 6. (oder 7.) drauf zu packen.

10. Wenn der Gegner unsere Stopperfrage kontriert

NT	Doppelstopper
Reizung	Kürze in der kontrierten Farbe
XX	xx(+)
passe	Stopper oder Halbstopper →
3NT	mindestens Halbstopper
XX	Frage nach ganzem Stopper →
	3NT Stopper
	Rest nat

Slamkonventionen

1. Gemischte Cuebids

Cuebids zeigen Erst- oder Zweitrundenkontrolle, 4NT ist Assfrage. Das letzte Cuebid unter 4M ist ggf. last train. Wir spielen negatives Cuebid.

Bsp: ♠ ist Trumpf und pd. hat 4♦ cuebid gereizt und dabei 4♣ ausgelassen

→ 4♥ zeigt ♣ cue und verneint häufig ♥ cue.

Wenn der Gegner unsere Cuebid kontriert

(vorausgesetzt der Cuebidder wird später Dummy), zeigt

XX Erstrundenkontrolle

cue x oder K oder D(xx+) plus neues cue (keine Angst vor dem Ausspiel)

pass fragt nach Qualität der Kontrolle

XX Erstrundenkontrolle (bei bekannter Kürze immer chicane)

Trumpf Kx(+)

cue x oder KD plus neues cue (keine Angst vor dem Ausspiel)

Wenn der Gegner nach unserem Cuebid reizt

pass keine Kontrolle in Gegnerfarbe aber SI

X Vorschlag

cue SI und auch Kontrolle in Gegnerfarbe

Trumpf kein SI (Kontrolle in Gegnerfarbe möglich)

2. RKCB 1430

Wir antworten grundsätzlich: Step1 = 41, Step2 = 30, Step3 = 52 ohne, Step4 = 52 mit (Der Fragende verspricht im Normalfall immer 1 Keycard.)

Bei Assfrage > 4SA (Bsp: Exclusion) antworten wir 30,41!!

Man darf 5SA Ersatzassfrage stellen, falls man keine Gelegenheit für 4SA gehabt hat.

Bei RKCB-4ASSE entfällt Step4, da keine Trumpf-D definiert ist

(Der Fragende verspricht nicht den Besitz eines Asses.)

Bei RKCB-6ASSE ist

Step1 = 41, Step2 = 30, Step3 = 52 ohne die niedrigere-D, Step4 = 52 mit der niedrigeren D (Der Fragende muss mind. eine der 6 Keycards haben.)

Für späteren spiral scan ist die Reihenfolge der Figuren:

niedrigere D, höhere D, niedrigster K, ...

Wir streben an genau dann 6-Assfrage [immer mit 4NT] zu spielen, wenn Partner einen mind. 55 Zweifärber gezeigt hat und wir nur noch 4NT als Gebot für Assfrage zur Verfügung haben

7. SCAN: Frage nach Assen und Chicane

Nach allen GF Reizungen, die eine Kürze versprechen, spielen wir SCAN:
außer:

- Gebot, welches Kürze versprochen hat, ist XKCB
- 3NT ist **nie** scan
- Gebot über 4♠ ist **nie** scan

Das bedeutet, dass wir mit dem nächst höheren Gebot außer 3NT (heilig) und bei OF 4 Trumpf nach Chicane und Assen fragen. Step0 zeigt Chicane, ab Step1 zeigen die Gebote Single und die Zahl der Keycards (wie gewohnt 1430). Aber:

1♥ 2♣
3♦ 3♥ Hebung
3♠ ist Scan (da es um Unterfarbe geht)

Wenn mit Scan nach Assen/Chicane gefragt wurde, und der Partner ein Chicane gezeigt hat, fragt das nächste Gebot nach Assen und höhere Gebote sind Exclusion.

Was bedeuten in einer Situation, in der wir scan reizen könnten, die folgenden Gebote?
4NT (bei M-Fit) reizen wir nicht
4m (bei m-Fit) und scan wäre ein anderes Gebot bed. RKCB-m
4m (bei m-Fit) und scan wäre dasselbe Gebot **bed. RKCB-m geht vor**

Wenn der Gegner unser Splinter kontriert

pass (Step0) Scan, (darauf XX void)
XX Cue mit As (weiter geht es mit Cuebids)
Trumpfpartie no interest
Rest gemischte Cuebids (verneint das As in der kontrierten Farbe)

Wenn der Gegner nach unserem Splinter reizt

pass scan
X Straf-X (oft Sorgen wegen Kontrolle in Gegnerfarbe)
Rest wie üblich (cue zeigt auch Kontrolle in Gegnerfarbe)

Wenn der Gegner unser Scan kontriert

XX (Step1) chicane
pass 41+single
usw.

Wenn der Gegner nach unserem Scan reizt

X chicane
pass 41+single
usw.

8. Spiral Scan: Weiterreizung nach RKCB

Nach der ersten Antwort werden ggf. die Trumpf Dame und dann die Könige von unten nach oben erfragt und gereizt (♣ K zuerst, falls nicht ♣ Trumpf). Bekannte Chicanes des Partners werden dabei ausgelassen, Singles nicht.

Nach der Antwort 1/4 und ggf. auch nach 0/3 ist Trumpffarbe Abschluss mit der Möglichkeit, dass der Antwortende mit der höheren Anzahl Asse so weiterreizt, als wäre er weiter gefragt worden (Trumpf-Dame, ...)

5NT ist keine Frage sondern Exit-Gebot: Partner muss 6♣ reizen und ich sage den Endkontrakt an. Ansagen eines Schlemms unter Auslassung von 5 NT ist einladend (zu 7 oder auch im Paarturnier zu einem höherwertigen Schlemm auf 6er-Stufe).

Wenn der Gegner die Antwort auf Assfrage kontriert

XX niedrigste Weiterfrage
passe höhere Weiterfrage

Wenn der Gegner im spiral scan kontriert

Antworten in Steps: (Kontrolle nicht mehr wichtig, da wir alle Erstrundenkontrollen haben)

XX = keine TD bzw. kein K

pass = Step 2 (TD aber nicht niedriger König)

Wenn der Gegner im spiral scan reizt

Bsp: ♥ ist Trumpf:	4SA	(p)	5♦	(p)	
	5♠	(6♣)	X		keine Trumpf-D (X = Step 1)
			pass		♥D ist da aber nicht ♣ K
			6♦		♥ D + ♣ K da aber nicht ♦ K (usw)

9. Splinter und Exclusion (= XKCB)

Ein Sprunggebot in Partnerfarbe ist Splinter wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

1. das niedrigere Gebot in Partnerfarbe (ohne Sprung) wäre nat. und forcing gewesen
2. das letzte Gebot des Partners war nat. und nicht SA.
3. das Sprunggebot geht in eine nutzlose Bietstufe (dh. Partie oder Slamgebote sind NIE SPL).

auch zBsp: 1♣ 1♠ 2♠ 4♣ ist Splinter

- **Splinter in die 5er-Stufe** sind Exclusion.
- Immer, wenn ein **Splinter wiederholt** wird, ist dies XKCB.
- Wenn **eine Stufe höher als das normale Splinter** gesprungen wird, ist dies direktes Exclusion, falls nicht to play. Z.B. 1♦ - 2♦ - 4♠ : 3♠ wäre bereits Splinter, 4♠ ist XKCB. Sprünge ins Vollspiel sind normalerweise to play: (2♠) 3♥ (p) 5♣ ist nicht Exclusion sondern to play, mit Fit kann man mit 3♠ starten.

Antworten 140322+ unter Auslassung des Asses in der Chicane-Farbe. Wenn nach Königen weitergefragt wird, wird dabei selbstredend auch die Chicanefarbe übergangen.

10. serious NT

wir spielen serious_NT (nur mit 3SA ohne Sprung).

kein serious falls scan möglich.

11. Übersicht gegnerische Zwischenreizung

1.1.1 Wenn der Gegner kontriert

Folgegebot →	pass	XX	anderes Gebot
Ursprungsgebot ↓			
cue	Zweifel = Frage Qualität des cue	1.Rd.Kontrolle	syson
splinter	scan	1.Rd. Kontrolle	syson
scan	syson (der nächst niedrigere Step = 41+single)	syson (der niedrigste Step) = chicane	syson
Asfrage	RiPo	Ripo	Ripo
Antwort Asfrage	Syson	syson (niedrigste Weiterfrage)	syson
spiral scan	syson	syson (der niedrigste Step)	syson
Antwort spiral scan	syson	syson (niedrigste Weiterfrage)	syson

Zusammenfassung:

alle Gebote ausser PASS sind im wesentlichen syson.
PASS zeigt Zweifel an Kontrolle (nach cue)

1.1.2 Wenn der Gegner Farbe reizt

Folgegebot →	pass	X	anderes Gebot
Ursprungsgebot ↓			
cue	Zweifel = keine Kontrolle (aber SI)	pen	syson
splinter	scan	pen, keine Kontrolle	syson
scan	syson (41+single)	chicane	syson
Asfrage	DiPo/DEPO	DiPo/DEPO	DiPo/DEPO
Antwort Asfrage	syson	syson (niedrigste Weiterfrage)	syson
spiral scan	syson	syson (der niedrigste step)	syson
Antwort spiral scan	syson	syson (niedrigste Weiterfrage)	syson

Zusammenfassung:

Wenn der Gegner reizt und wir schon was gefragt haben ist X bzw. XX die niedrigste Antwort bzw. Weiterfrage.

Wenn der Gegner reizt und wir noch nichts gefragt haben ist Pass = Zweifel bzw. scan.

Gegenreizung

gegen 1 Farbe : nat. und schwache Sprünge (**in Gefahr intermediate**), 1SA (15-18)
 2-Färber = Michaels (nicht 12-16) → 2SA fragt (Antw: Min, besser, Granate) und sonst POC
 (falls Ggn Michaels kontriert → **p (gut)**, XX (sucht), 2SA (syson), Farbe (eigene))

in 4.Hand: 1SA = 11-14 → syson und TF → Ggn.Farbe fragt ob Stopper ok war.
 cue = bel. 2-Färber (10-15), cue im Sprung = Stopperfrage
 2SA = 19-21 → syson und TF → Ggn.Farbe fragt ob Stopper ok war.

Antworten: neue Farbe auf 1er/3er Stufe=F1 (auf 1er Stufe 4er), auf 2er Stufe = nf.;
 cuebid=Fit oder pf. (nach Gegners X immer Fit);
 Sprungcue auf 3er Stufe = 4+Fit; INV+
 neue Farbe im Sprung = Fitjp. , falls wir M zwischengereizt haben.
 auf schwachen Sprung in M → Step1 (Kürze), Step2 (Ogust), Gegnerf = FG.

gegen (1x) pass (1y): 1SA/2SA = 2-Färber (stark oder schwach),
 2x,2y = nat

Antworten auf Info-X :

Bsp : (1m) X (pass) 2m 6-8 mit 44 MM oder 11+
 3m 9+; 4+4+MM
 (1m) X (1M) X 8-10; 4er M oder 11+; 4+M
 2M 8-10; 5+M
 2m 11+;

wir spielen kein equal level conversion.

Wie stark ist (1m) X (p) 1♥
 (p) 2♠ nf.
 2m forcing unlim. → 2♥ wäre noch passbar

(1x) X (XX) pass kein Gebot oder gute Hand (kein Straf-pass)
 1y syson
 Sprung Sperre

gegen 1SA: X immer 15+ (forciert bis 2♥) → unsere X sind negativ
 → mit schwacher bal. Hand das X aussitzen!!
 2♣ MM
 2♦ **eine Oberfarbe** → wie nach Eröffnung
 2M M+m
 2SA m+m → **3M zeigt Stopper oder Länge**; pf.
 3M Sperre

(1SA) p (2x=künstl) X Ausspiel ggn starken SA und 15+ gegen schwachen
 3♠ pre gegen starken SA und stark gegen schwachen SA
 (1SA) p (2♦=TF) 2♥ 55 ♠ + m (mit Info-X pass + X)

(1SA) X (XX) pass Straf-pass
 2♣ 4+♣ oder kurz
 2♦+ 5+♦

gegen 2SA: X MM
 3x nat
 3SA mm

gegen nat. Sperren:

(2♥) 2SA 15-18
 p (p) 2SA 13-16
 3♠ semiforcing → 3SA = serious
 4m leaping michaels → 4om = nat, 4♥ = Asfrage, 4SA = Asfrage
 4♥ mm
 (3m) 3x konstruktiv, (4M kann auch punktschwach sein)
 4♣ om + M
 4♦ MM → 4SA = 6-Asfrage
 (3♦) 3SA (p) 4♣ relay → 4SA = dünn (ungef. 17), 4cue= ganz dick, 4M = nat.
 4♦ TF
 4♥ TF
 4♠ SI-♣ (om) (oder beide m, falls Gegner M eröffnet hat)
 4SA wird nicht gereizt

gegen (1x=nat) p (1y=künstl)

X Info-X auf x
 1SA (polnisch) bzgl. x
 2x 2-Färber michaels
 2y 5+y
 2SA 2-Färber michaels

gegen starke/forcierende ♣ oder 1♣ pass 1♦

natürlich, falls ♣ nur forcing aber nicht stark (♣ ist Gegnerfarbe)

gegen Pre:

X als ob 1♣ nat. gewesen wäre
 1F nat → 2SA = Fit, 1SA = ??
 1SA mm
 2x+ wie gegen 1SA

(1♣) p (1♦) X ♦
 Rest wie gegen 1♣

gegen Multi :

X=TO gegen ♠ oder 17+bel.; **2 SA**=15-18 SA; **Farbe**=nat.;
pass=kann gutes Blatt mit Info-X sein; kein direktes leaping michaels.;
Farbsprünge= immer stark (aber nf) auch 4m

(2♦) X (2♥) pass = schwach

(2♦) X (2♥) 3♥ = nat.; competitiv (pf. wäre 2♠)

(2♦) X (2♥) X = 4+♠ (um den Gegner zu erwischen)

(2♦) X (2♠) pass = schwach

(2♦) X (2♠) X = 4+♠ (um den Gegner zu erwischen)

(2♦) X (2♥) pass (pass) X = hab 17+ (oft bal. ohne Stopper)

(2♦) pass (2M) : wir reizen wie gegen 2M aber 2♦ pass 2M 3M = nat.

gegen 2♣ (ev. wk2 ♦):

pass zu schwach oder was besonderes

pass + 2M balancing

pass + X balancing

X T/O (11-15) oder 19+ bel.

2♦ T/O (15-18) oder 2-Färber (14-17) →
2SA nat INV (kein Leb)

3♦ pf. → 4♣ = ♣ +M, 4♦ = M+M

3♦ Stopperfrage

2M/3♣ nat

2SA 15-18

3M pre

3SA nat., lange Farbe

4♣/4♦ leaping michaels (gegen 2♦)

gegen 2♦/2♥ (MM):

X mm oder 17+

2M/3m nat

2SA 15-18

3M zeigt Stopper (mit semif. in M miss man erst X reizen)

3SA nat

4♣ 55mm

4SA 55mm solides pf.

gegen 2SA (mm):

3♣ bessere ♥

3♦ bessere ♠

Ausspiele und Markierung

Ausspiele: 2./4. (egal ob Farbe oder SA)
3./5. in Partners Farbe (Attitude falls 3er Fit schon gezeigt)

höchste aus Sequenz
zur Entblockade in SA die Figur genau darüber

König ab 5er Stufe verlangt Count (gegen Farbkontrakt)

Markierung: Länge und Attitude : niedrig / hoch
Reese Marke: **(nein)**

Abwürfe: direkt (später Länge (aber 10+ zeigt Sequenz))

Smith-Peter: niedrig = positiv