



Ein
partiell ausgereiftes
Reizsystem

Nikolas Bausback
Version 3.4
April 2004

Nikolas Bausback
Bridgeschule Alert Darmstadt
in den Rödern 32
64297 Darmstadt

Fon 06151 593 802
Fax 593 856
Mobil 0170 201 32 35

©03 Nachdruck auch Auszugsweise nur mit Genehmigung des Autors
Druckdatum : 29.10.2004 6:36
Speicherdatum : 10.09.2004 1:13

1 Unterfarb – Eröffnungen

1♣

Double möglich (bei einer 4432 Verteilung aber: s.u.)

Modifikation: in 1.+2. Pos. NG wird der 15-17 SA über 1♣ gezeigt. D.h. in 1♣ sind alle gleichmäßig verteilten Hände im Rahmen von 15-17 FL enthalten (z.B. auch eine 3352 Verteilung)

1♦

Modifikation: in 1.+2. Pos. NG wird der 12-14 SA über 1♦ gezeigt. D.h. in 1♦ sind alle gleichmäßig verteilten Hände im Rahmen von 12-14 FL enthalten (z.B. auch eine 3325 Verteilung)

Für andere SA-Ranges (18-19) gilt 1♦ = 4+; 1♣ = 2+

BE

♦ mindestens 4er Länge (keine 9-11 NT)

Walsh - Stil , keine 4⁺ OF oder PF, evtl. 5-7 bal.

evtl. längere ♦

8-10 bal.

10⁺ Einfärber ♣, F1

5-8 5+♠ /4+♥

5-8 6er+ ⇒ (daraus folgt, dass eine Wiederholung der Farbe, die auf der 1. Stufe genannt wurde, 9-11 und deren Sprung Partieföring ist. AUSNAHME: der Partner hat 1,2NT zurück geboten; dann gelten die dort aufgeführten Regeln (Doppelcheckback, Wolff - Sign-Off)

10⁺-12 bal. keine 4er OF

6-9, ♣-Einfärber

Splinter

13-16 bal.

Sperransage

Sperransage

to Play

4 Asse Assfrage

1♣	1♦
	1♥,♠
	1NT
	2♣
	2♦
	2♥,♠
	2NT
	3♣
	3♦,♥,♠
	3NT
	4♣
	4♦
	4♥,♠
	4NT

1.1 Konventionen nach 1♣ - Eröffnung

1.1.1 Walsh (handtyp first)

1♣	1x
1y	
1NT	
3NT	

2. Farbe verspricht immer eine unausgeglichene Verteilung, zum Beispiel : 5431,4441 etc.

Eine Hebung von y nach 1♣ 1♦ verspricht nur einen 3er Anschluss und ist nonforcing!

im Sprung z.B. 1♣ 1♦ / 1♥ 3♥ ist es Partieföring 5/4

ausgegliehen, kann beliebig viele OF enthalten, (BE 11-14) Punktezone hängt von der 1NT Eröffnung ab

stehendes 6-7er ♣ gute Eröffnungstärke (ca. 8 Stiche)

1.1.2 Two - Way – Checkback

1m	1x
1NT	2♣
	2♦

Transfer auf 2♦, schwach mit ♦ oder bel. Einladend

bel. Partieförderung (⇒♥ - Längen werden vor ♠ - Längen gezeigt)

1♣	1♦
1NT	2♣
2♦	2♥, ♠
	3♣, ♦

semibal. Wertkonzentration, einl. Stärke

einl.

1♣	1♦
1nt	3♣
	3♦

to play

!!!

einl. mit guter Farbqualität

Prinzip: Wenn mehrere Wege zum gleichen Kontrakt, auf gleicher Höhe, führen zeigt der direkte Weg immer eine gute Farbqualität oder eine schwache Variante.

1♣	1♦
1NT	2♥
	2♦

partieförderung 5/4

Partieförderung Einfärber oder bal. oder ♣ - Fit

1♣	1♦
1NT	2♦
2♥ +	

keine 4er OF Partieförderung

Die Verteilung wird ökonomisch gezeigt

1♣	1♦
1NT	2NT

INVIT BAL normalerweise kein 5er ♦

1♣	1♦
1NT	2♣
2♦	2NT

INVIT BAL mit 5+♦

1♣	1M
1NT	2♣
2♦	2NT

!!!

Bal. einl. 5er M (eher schlechtere M eher mehr Punkte)

1♣	1M		
1NT	2♣		
2♦	2M	!!!	einl. 5+er M (eher gute M eher weniger Punkte)
1♣	1♦		
2M			Partieforcing, natürlich, Kein Moderateur oder 4. Farbe schwach, da schon Partieforcing
1m	1♥		
2♠		!!!	Partieforcing, natürlich, Kein Moderateur, da schon Partieforcing
1♣	1♥		
1NT	2♣		
2♦	2♥		5 ⁺ er ♥ einladend
	2♠		4er ♥ und 4er ♠ einladend (passbar)
1♣	1♥		
1NT	2♠		5er ♥ und 4er ♠ einladend (passbar)
1♣	1♥		
1NT	2♥		zum Spielen normalerweise nur 5er
1♣	1♥		
1NT	2♦		
2♠	3♥		zeigt einen ♥ - Einfärber, lässt aber noch andere Endkontrakte zu (3NT, 5/6 ♣, etc.). evtl. schlechte ♥ - Qualität im Gegensatz zu :
1♣	1♥		
1NT	3♥		setzt ♥ als Trumpf fest (3 NT serious)

1.1.3 Gegner reizt nach 1NT rebid

E	G	A	G	
1m	-	1M	-	
1NT	2♣	-		Nichts zu sagen
		X		Ersetzt 2♣ Gebot
		2♦		PF Relay
		2M		Natürlich NF (2♠ nach 1♥ verspricht 5♥/4♠)

1m	-	1M	-
1NT	2♦	-	
		X	
		2M	
		2NT	
		3x	

Nichts zu sagen

INVIT beliebig

Natürlich NF (2♠ nach 1♥ verspricht 5♥/4♠)

INVIT BAL

PF natürlich (Außer eröffnete m)

1.1.4 Spezielle Situationen

1♣	1♥
2♣	2♦
	2♥
	2♠
	2nt
	3♣
	3♦
	3♥
	3♠
	3nt

3. Farbe forcing :
F1

1. einl. 5♥

2. 5♥/5♦ Partiefforcing

3. ♣ - Fit Partiefforcing

9-11, zu gut für 1♣ 2♥, zu schwach zum Partiefforcing

Revers, mißbrauchbar!!

11-12

8-13 FV

INVIT, 5♥/5♦

Partiefforcing mit guter Farbe, (kein serious 3 nt)

Splinter

13-16, to play

1♣	1♥
2♣	2♦
2♥	
2♠	
2NT	
3♣	
3♦	

MIN 3er ♥

♠ Stopper, verspricht keine Extras

nat., Stopper in ♦ und ♠

nat.

nat. evtl. 3er, Extras

1♣	1♥
2♣	2♦
2♥	2♠
	2nt
	3♣
	3♦
	3♥
	3♠
	3nt

!!!

Partiefforcing ohne gutes Gebot

einl. mit 5er ♥

Partiefforcing

Partiefforcing, 5/5

FG. 5+ ♥

Splinter für einen ♥ - Kontrakt

Choice of games (♥/NT)

1♣	1♠	
2♣	2♥	9-11, 4+er ♥
1♣	1♠	
2♣	2♦	
2♥	3♥	12+, 4er ♥
1♦	1♠	
2♦	2♥	3. Farbe forcing: F1 (9+ wenn 5♠/4♥)
	2♠	9-11
	2nt	10 ⁺ -12
	3♣	PF, natürlich, evtl. 3er
	3♦	8-13
	3♥	PF, 5 ⁺ ♠/5♥
	3♠	!!! FG SI, setzt ♠ als Trumpf, 3SA serious
1♦	1♠	
2♦	2♥	3. Farbe forcing (Pf wenn UF-Fit)
2♠		3er ♠
2NT		bal., kein 4er ♥ oder 3er ♠
3♣		LHC 4er ♥ Minimum, kein Vollspiel gegenüber 9-11 5♠/4♥
3♦		Minimum, natürlich
3♥		4er ♥ Maximum
1♦	1♥	
2♦	2♥	9-11
	2♠	3. Farbe forcing:
	2NT	F1 1. einl. 5er ♥(evtl. 4er ♠)
	3♣	2. PF mit ♦ - Fit
	3♦	10 ⁺ -12
	3♥	PF, natürlich, evtl. 3er
	3♠	9-12
		!!! FG natürlich, gute Farbe
		Splinter
1♦	1♥	
2♦	2♠	3. Farbe forcing
2NT		passbar, bal., kein 3er ♥
3♣		!!!LHC 3er ♥ minimum !!!

3♦		minimum, natürlich
3♥		3er ♥ maximum
3♠		Werte für NT
3NT		Maximum, ♠ und ♣ Stopper

1.1.5 Wolff – signoff

1♣	1♥	
2NT	3♣	normalerweise kein Partieinteresse, Partner soll 3♦ reizen oder mit gutem 3er Anschluß 3♥ (OF)
	3♦	FG, 5er ♦, evtl. 5♦/5♥, (Der Partner wird in der Regel ein 3er ♥ anbieten)
	3♥	FG, 5 ⁺ er ♥, Partner soll mit einem double 3 NT bieten und mit einem 3er Anschluß ein Q - Bid abgeben. (nach einem ♠ - Q - Bid, 3♠ ist 3NT serious)
	3♠	PF mit 5 ⁺ ♥/4 ⁺ ♠
	3NT	zum Spielen

1♣	1♥	
2NT	3♣	
3♦		Muss man bieten (mit einem guten 3er in Partners OF darf man 3 OF bieten wenn ein 4/3 Fit geeignet erscheint. SELTEN!!)
	3♥	to play
	3♠	4♥/4♠, choice of games
	3NT	bal. mit 5er ♥ (5332 etc.), choice of games
	4♣	to play
	4♦	!!! 4/6 ♥/♦ PF

1♣	1♠	
2NT	3♣	
3♦	3♥	PF mit 5 ⁺ ♠/4♥

1♣	1♠	
2NT	3♥	PF, mit 5 ⁺ ♠/5 ⁺ ♥ (9+)

1.1.6 Weiterreizung nach Sprüngen

1x	2(x+n)	
2(x+n+1)		!!! Wenn Einfärber
2(x+n+2)		!!! Fragt nach Kürzen, (natürlich, NT ersetzt Fragefarbe)
neue Farben		!!! Fragt nach Werten, (natürlich, NT ersetzt Fragefarbe)
		!!! forcing, natürlich, evtl. Semi - natürlich, Partner soll seine Hand beschreiben, Werte zeigen, etc..
1♣	2♦	(analog 1♦ - 2♥)
2♥		Zum Spielen
2♠		Zum Spielen
2SA	3♣	5/4 MIN
	3♦	5/4 Max
	3♥,♠	5/5 MIN/MAX
1♣	2♥	
2♠	2NT	♠ -Kürze
	3♣	♣ -Kürze
	3♦	♦ -Kürze
	3♥	Keine Kürze Min
1♦	2♠	
3♣	3♦	kein Minimum, ♦ - Werte
	3♥	kein Minimum, ♥ - Werte
	3♠	kein Maximum, evtl. ♣ - Werte
	3NT	Maximum, ♣ - Werte

1.1.7 Invertierte Hebung

1♣	2♣	10 ⁺ F, ♣ - Einfärber
2♦		♦ - Stopper oder Zweifärber
2♥		♥ - Stopper (AA : 2M FG 2NT BAL MIN)
2♠		♠ - Stopper
2NT		Minimum bal., beide Oberfarben gestoppt,
3♣		Minimum unbal., ungeeignet für NT
3♦,♥,♠		Splinter
3NT		to play
4♣		KCBW
4♦,♥,♠		Voidwood

1.1.8 Weitereizung nach Reversreizung

Regeln : Bremse: Das nächste freie Gebot, d.h. 4.Farbe auf der 2er Stufe oder 2NT ist ein schwaches Relay.

Mit einer 5er Oberfarbe bietet der Antwortende diese immer unabhängig von der Stärke, solange er dies noch auf der 2er Stufe kann.

Nach der Bremse darf der Eröffner nicht höher als 3 in seine 1. genannten Farbe reizen (es sei denn er hat ein PF). Darunter beschreibt er seine Hand so gut und günstig wie möglich.

1♣	1♠	
2♦	2♥	Bremse
	2♠	FG, 5er+
	Rest	PF
1♦	1♠	
2♥	2♠	!!! 5er, beliebig stark/schwach (Bremse oberhalb eigener Farbe)
	2NT	Bremse
	Rest	PF

1.1.9 Pegasus

1♣	1♦	
1M	2M	(3er Fit)
2M+1		s. u. auch Längefrage (evtl. hat Partner 7K/4M :-)
1m	1x	1♥ - 1NT
1♠	2♠	2♠ – 2NT auch Pegasus
2NT		s.u.

1m	1M	2M = (evtl. 3er Fit)
2M	2M+1	fragt nach Kürze; andere Gebote ohne Sprung Longsuittrial. Achtung: wenn M=♥, dann 2NT=♠ Trial
Step1		niedriges Single
Step2		hohes Single
Step3		5422
Step4		balanced nicht Max
Step5		balanced MAX (nicht Zwang)
		Viererstufe MAX 4er, Splinter / 4/6 ect.

Folgereizung: Nach Step1 und 2 fragt das nächste Relay nach Trumpflänge.
der 1. Schritt zeigt 3er M, mit 4er M wird ein Q - Bid abgegeben wobei 3 NT serious in betracht gezogen wird

Merke: nach Antworten die ein 4er Anschluß versprechen ist 3 NT immer serious!

1.2 Änderungen nach 1♦ - Eröffnung

1♦	1NT	6-10 keine 4er OF
1♦	2♣	partieforcing mit ♣
2♦		!!! nat. 5 ⁺ ♦, keine 4er Oberfarbe
2♥,♠		!!! nat. 5/4 Verteilung (evtl. 4441 (2♥)), verspricht keine Extrawerte
2NT		!!! 18-19 bal, beliebig oder 12-14 bal. mit 4er OF
3♣		unbal. keine 4er Oberfarbe ♣ - Anschluss (3 ⁺) verspricht keine Extrawerte
3♦		gute 6 ⁺ Farbe, (ein Verlierer), danach Werte
3♥,♠		Splinter, ohne 4er Oberfarbe, Fit vorhanden
3NT		12-14 bal. ohne 4er OF
1♦	2♣	
2♦	2♥/♠	5/4 mit ♣
	2NT	Bis jetzt noch kein guter Fit in sicht, Stopper vorhanden
	3♣	♣ - Einfärber, -> Werte oder 3 NT
	3♦	♦ - Anschluß, danach Werte oder 3 NT
	3♥/♠	Splinter, mit ♦ - Fit
1♦	2♣	
2♥,♠	2NT	Bis jetzt noch kein guter Fit in sicht, Stopper vorhanden
	3♣	♣ - Einfärber,-> Werte oder 3 NT
	3♦	♦ - Anschluß, danach Werte oder 3 NT
	3M	Fit, danach Q - bids oder 3 NT serious
	2,3OM	4. Farbe forcing, kein beschreibendes gebot möglich, kein Fit in Partners Farben
1♦	2♣	
2NT	3♣	♣ - Einfärber, danach Werte oder 3 NT
	3♦	♦ - Anschluß, danach Werte oder 3 NT
	3♥/♠	5/4 Verteilung
1♦	2♣	♣
3♣	3♦	♦ - Anschluß, danach Werte oder 3 NT
	3♥/♠	Q - Bids für ♣
1♦	2♣	
3♥,♠	3NT	to Play, (Dicke Werte in Kürze)

	4♣	CKCBW
	4♦	Q-Bid
1♦	2♣	
2♦	2x,3x	
3NT		12-14 bal.
Weitere Folgereizungen:		
1♦	2♦	4+♦, 10 ⁺ , ungeeignet für NT
	2♥	5-8, 5+♠ / 4+♥ (Weiter wie nach 1♣ - 2♦)
	2♠	5-8, 6er
	2NT	bal. Einladend, 10-12
	3♣	!!! ♣, 9-12
	3♦	♦ - Fit, 5-9, Preemptiv

1.2.1 Konventionen nach 1♦

1♦	2♦	10 ⁺ , 4 ⁺ ♦, keine 4er Oberfarbe ungeeignet für SA oder PF
2♥		♥ - Stopper, evtl. starke Hand
2♠		♠ - Stopper, evtl. starke Hand
2NT		Minimum bal., nf, beide Oberfarben gestoppt, [Anja BAL MIN]
3♣		♣ - Stopper oder natürlich,
3♦		Minimum unbal. NF
3♥,♠		Splinter
3NT		to play
4♣		Splinter
4♦		KCBW
4♥♠5♣		Voidwood

1.2.2 „Canape“ nach 1♦

1♦	1x	
2♣		kann gutes 4er♦ und schlechtes 5er♣ sein, nicht für NT - geeignet

2 3.+4. Farbe forcing

Die 3. Farbe vom Antwortenden ist künstlich auf der 2er Stufe und, wenn es eine Unterfarbe ist, auch auf der 3er Stufe. Auf der zweier Stufe forciert sie für eine Runde und verspricht mindestens einladende Stärke. Auf der 3er Stufe ist die 3. Farbe (UF) partieforcierend und häufig natürlich.

Die 4. Farbe ist F1 wenn Sie auf der 1er oder 2er Stufe gereizt wird.

Wird die 4. Farbe im Revers oder auf der 3er Stufe gereizt ist sie Partieforcierend.

Die 4. Farbe ist natürlich wenn Sie im Sprung gereizt wird, sie verspricht dann einen Zweifärber 5/5 mit einladender Stärke (Ausnahme Walsh, Sprung in 3♦).

Die Hebung der 4. Farbe ist ein künstliches Gebot, es zeigt eine gute Hand (FG) ohne beschreibendes Gebot

1♣	1♦	
1♥	1♠	4. Farbe oder natürlich, dann PF mit 5♦/4♠
1♦	1♠	
2♣	2♥	4. Farbe nur nach 2♠ gefolgt von 2NT nicht Partieforcierung
1♦	1♠	
2♣	3♥	!! einl. mit 5/5 Verteilung
1♣	1♥	
1♠	3♦	!! Ausnahme gutes 6er ♦ /4er ♥ (Walsh)

Ausnahmen und Spezielles:

4. Farbe als gepasste Hand
Eine OBER-Farbe ist natürlich
Eine Unterfarbe verspricht eine gute Hand (F1) mit Semifit und/oder eigener 5er Farbe.
4. Farbe in Situationen mit bereits etabliertem Partieforcierung
Die 4. Farbe ist Seminaturlich (Oberfarbe natürlich wenn noch Fit möglich) und verspricht keine Extrastärke.
- Hebung der 4. Farbe
Eine Hebung der 4. Farbe ist natürlich wenn dies eine Oberfarbe ist und noch eine Fit möglich ist.
In anderen Fällen zeigt das Heben der 4. Farbe eine gute Hand PF ohne besser beschreibendes Gebot (evtl. ½ Stopper, etc.)
Eine Hebung der 4. Farbe auf die 4er Stufe ist ein Q-bid und impliziert einen Fit.
Eine Sprunghebung der 4. Farbe ist eine Splinter.
- Die 4. Farbe auf der 2er Stufe nach einer Reversreizung ersetzt die 2NT Reizung (Moderateur)
 - 1♣ - 1♠ / 2♦ - 2♥ = schwache Hand ohne Vollspielinteresse (5er♠ möglich)
2SA, 3♣ und 2♠ des Eröffners sind passbar.
 - 1♣ - 1♥ / 2♦ - 2♠ = schwache hand ohne Vollspielinteresse (kein 5er ♥)
2SA, 3♣ sind passbar

3 Oberfarb – Eröffnung

1♥	1♠	!!	Forcing für eine Runde, auch nach 3. Hand, 5-12 beliebig, 5 ⁺ Pkt, 5 ⁺ ♠.
	1NT		Partieforcing, natürlich, gut 5er Farbe, sonst 2NT
	2♣, ♦		8-10, 3er
	2♥		5-8, 6er; darauf fragt 2NT nach Kürze und 3♣ nach Werten
	2♠		PF, mit normalerweise 4er Fit, Jacoby
	2NT		7-10 oder 15 ⁺ mit Kürze, 4 ⁺ ♥
	3♣		VORSICHT: man sollte nicht mit schwachen Verteilungshänden, aus präemptiven Gründen in die Partie springen, da der Partner, evtl. seine Kürze erst auf der 5er Stufe zeigen kann.
	3♦		10-15, 4 ⁺ ♥ (Wenn 13-15 dann keine Kürze)
	3♥		0-6, 4 ⁺ ♥
	3♠, 4♣, ♦		10-14, Splinter
	3NT		13-15 BAL 3er ♥ , kein 4er ♠ COG
	4♠		to play,
1♠	3♥		Splinter, (mind. einladende Werte mit 4er ♠ und ♥ - Kürze) maximal bis 14F.
			-> Seriuos 3NT und Q-Bids 4♥ BKCBW
	4♥		Zum Spielen
			Nach gegnerischem Kontra wird wie als gepasste Hand reagiert:
			- auf der 3er Stufe Werte mit 4er Fit gezeigt (Fitjump)
			- 2♠ : beliebiges Minisplinter
			- 2NT : Fitbid in ♠
			Zusätzlich gilt:
			2♦ zeigt eine 3er Hebung mit ca. 8-10F(V)
			XX kann eine stärkere Hand mit 3er Fit beinhalten.

3.1 Konventionen nach 1♥ - Eröffnung

3.1.1 1♠ - Forcing

forcing 1NT/ 1♠ wird in den folgenden Situationen gespielt:

1♥ - 1♠ 1. Pos. 2.Pos. 3.Pos. 4.Pos. besondere Gebote

Gegner	pass	✓	✓			
				2♦	2♦	Drury, Max. 3er+ Fit, bal.
	X	Nat.	Nat.	Nat.	Nat.	
		2♦	2♦	2♦	2♦	8-10, 3er Fit

1♠ - 1NT

Gegner	pass	✓	✓			
				2♦	2♦	Drury, Max. 3er+ Fit, bal.
	X	Nat.	Nat.	Nat.	Nat.	
		2♦	2♦	2♦	2♦	8-10, 3er Fit

1♥	1♠	
1NT		5-12 F (evtl. Bal mit 3♥ und 13-16 F)
2♣,♦		4er ♠ bis 16 FL
2♥		min. 2er ♣, 4er ♦ bis 18 FL, natürliche Weiterreizung
2♠		6er , evtl. 5er mit 4 von 5 TF
2NT		!!! 4er ♠ 17+ FL, natürliche Weiterreizung, 2NT: Modérateur
3♣,♦		bal. 17-18, Wolff - Sign off
3♥		nat. partieforscing
3NT		6+ ♥ 17-19 FL
		to play stehendes 6-7er ♥ gute Eröffnung (oder viele Pkt.)

1♥	1♠	
1NT	2♣,♦	schwach, natürlich
	2♥	5-7, 3er ♥ oder double ♥ mit bis zu 9(10) F
	2♠	6-9(10), 4er ♠ (wenn der 4/3 Fit gut ist darf's auch ein 3er sein)
	2NT	11-12 bal.
	3♣,♦	9-12 (bis PF) Einfärber mit guter Farbe (1 Verlierer)
	3♥	10-12, 3er ♥
	3♠	10-12, 4er ♠
	3NT	wahrscheinlich 3244 verteilt, 13-16

3.1.2 (Baus)BART nur Berthold

Nach 1 ♠ (F1)

1♥	1♠	
2♣	2♦	Puppet auf 2♥
2♥		pass 5-8 FV 2/3 ♥ zum Spielen
	2♠	10-12 FL UNBAL 6+♦
	2NT	10-12 FL BAL bessere ♦ als ♣
	3♣	Vorschlag : ♣ + ♦
	3♦	8-10 FL UNBAL 6+♦
	3♥	10-12 FV INVIT 3♥ (bessere ♦)

1♥	1♠	
2♣	2♥	8-10 2♥
	2♠	10-12 FL UNBAL 5+♣
	2NT	10-12 FL BAL bessere ♣ als ♦
	3♣	(7)8-10 FL UNBAL 5+♣
	3♦	5-8 FL UNBAL 6+♦
	3♥	10-12 FV INVIT 3♥ (bessere ♣)

1♠	1NT	
2♣	2♦	Puppet auf 2♥
2♥		pass 6+♥ zum Spielen
	2♠	5-8 FV 2/3 ♠ zum spielen
	2NT	10-12 FL BAL mit 5er♥
	3♣	10-12 FL UNBAL 5+♣
	3♦	10-12 FL UNBAL 6+♦
	3♥	10-12 FL INVIT 6♥ (bessere ♦)
	3♠	10-12 FV INVIT 3♠ (bessere ♦)

1♠	1NT	
2♣	2♥	5-10 5er♥ :Eröffner soll mit ♥ Toleranz passen (oder einladen) ohne ♥ -Fit soll EÖ 2♠ bieten oder seine Hand weiter beschreiben wenn er stark ist (oder extremverteilt).
	2♠	8-10 FV 2 ♠
	2NT	10-12 FL BAL
	3♣	(7)8-10 FL UNBAL 5+♣
	3♦	5-9 FL UNBAL 6+♦
	3♥	10-12 FL INVIT 6♥ (bessere ♣)
	3♠	10-12 FV INVIT 3♠ (bessere ♣)

Folgende Prinzipien stehen hinter Bausbart:

1. Sind mehrere Wege möglich eine Farbe zu zeigen oder zu heben, so ist der „längere Weg der Stärkere.“
Ausnahme : die direkte Hebung von Eröffners Oberfarbe ist stärker als die über das Relay 2♦
2. Wenn möglich verspricht eine direkte Reizung über 2♣ Treffs.
3. Wenn möglich verspricht eine Reizung über das 2♦ Relay Karos.

3.1.3 Der Gegner reizt nach 1♥ - 1♠

E	G	A	G
1♥	-	1♠	X

-

XX

1SA

2x

2♠

BAL 2-3 ♠'s

4er♠

BAL gute Hand

Natürlich NF

Gute Hand ohne passendes Gebot (

1♥ - 1♠ 2m

X

2♠

T.O. (4er♠

Stark 4er♠ ->Moderateur

3.1.4 Weiterreizung nach 1♥ - 1NT (5er ♠)

1♥	1NT	5+♠ 6 ⁺ FL
2♣,♦		nat. evtl. 3er wenn bal. (2-5-3-3) bis 16 FL
2♥		6er oder sehr gutes 5er
2♠		3+ ♠ bis 17 FV, danach Pegasus
2NT		bal. 17-19FL
3♣,♦		nat. evtl. 3er (große Ausnahme) PF (Partieforcing)
3♥		6+ ♥ 17-19 FL
3♠		3+ ♠ 17-19 FV
3NT		Stehendes 6-7er ♥ gute Eröffnungsstärke, to play
4♣,♦		Splinter

3.1.5 3♦ advanced Bergen

1♥	3♦	10-15 FV, 4+♥ (13-15 FV keine Kürze)
3♥		kein Vollspielinteresse gegenüber 10-12, ► 3NT COG
3♠		Q-bid, SI evtl. auch gegenüber 10-12
3NT		kein ♠ Q-bid SI gegenüber 10-12 (serious)
4♣,♦		Q-Bid, (nonserious) SI gegenüber 13-15
4♥		Kein SI

3.1.6 Wolff Sign – Off

1♥	1♠	
2NT	3♣	schwach, (gefolgt von 3 NT 3er ♥, choice of games)
	3x	Partieforcing
1♥	1NT	
2NT		siehe Oben
1♠	1NT	
2NT		siehe Oben

3.1.7 Eröffnung in 3.+4. Position und nach Info-Kontra des Gegners

1♥		XX	Evtl. gute Hand mit 3er Fit
	1♠		NAT, kein 3er ♥
	1NT		BAL / SemiBAL
	2♣		Nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♦		9-11, 3er ♥
	2♥		5-8, 3er ♥
	2♠		4er Anschluß bel. Kürze ⇒ 2NT fragt nach
	2NT	!!!	einladend, Fit - Bid 4er Anschluß mit ♠ - Werte (4er?)
	3♣, ♦		einladend, Fit - Bid, in der Regel 4er Anschluß, Werte in gereizter Farbe
	3♥		Preemptiv, 4 ⁺ er ♥
1♠	1NT		BAL / SemiBALt
	2♣		Nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♦		9-11, 3er ♠
	2♥		Nonforcing, nat., gute Hand ohne Fit
	2♠		5-8, 3er ♠
	2NT	!!	einl. mit 4er ♠ und Kürze, 3♣ fragt nach Kürzen NAT 3♠ ist dann ♣ - Kürze ...
	3♣, ♦, ♥		Fit – Bid
	3♠		Preemptiv, 4 ⁺ er ♠

3.1.8 2NT Jacoby

1♥	2NT
3♣, 3♦, 3♠	
3♥	
3NT	
4♣, 4♦	
4♥	

PF, 4+♥

Kürze, nächstes Gebot: bedingte Chicane Assfrage

Keine Kürze, ca. 13-16

Keine Kürze, ab 17 (serious)

zweite Farbe (4+) mit 2 Topfiguren

Minimum

Bedingte Chicane-Assfrage:

1. Stufe: Chicane ; Nächster Step bedingte Assfrage

2. Stufe: Single, nicht Schlemm geeignet

Weiterer Stufen: Single, Schlemm geeignet, 4/1, 3/0,...

1♥	2NT
3♦	3♥
3♠	
3NT	
4♣	
4♦	
1♠	2NT
3♣	3♦
3♥	3♠
3SA	
4♣	

Bedingte Chicane Assfrage

Chicane

Single, kein SI

Single, SI, 4/1 Asse

Single, SI, 3/0 Ass

Chicane

Chicane, kein SI

Chicane, SI, 4/1 Asse

Nach einer Q-bid-Sequenz kann der Antworter mit 4 in Partners Kürze bedingte Chicane Assfrage stellen.

3.1.9 Trialbids

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

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

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

Folgende Prinzipien gelten dabei:

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

1M	2M
2♠	
2NT	
3♣,♦	

Trialbid, (eine Hebung auf 3♠ verspricht eine 4er Länge)

allgemeines Trialbid, Partner soll Werte zeigen oder Partie ansagen, auch 3 NT, mit verteilten Werten

Trialbid

1M	2M
2NT	3♣,♦,0M
	3M
	3/40M,4♣,♦
	3NT
	4M

Werte

„Sub“ - Minimum

Maximum, Kürze

Maximum, verteilte Werte

Maximum unbal.

4 1NT – Eröffnung

1NT verspricht 9-11(12) F in 1.+2. Position ungefährlich.

In allen anderen Positionen verspricht die 1NT – Eröffnung gute 14 bis 17 F.

BE 1NT verspricht 15-17 F(L)

4.1 Antworten auf 1NT

1NT	2♣
	2♦,♥
	2♠
	2NT
	3m
	3M
	4♣
	4♦
	4♥
	4♠
	4NT

Stayman evtl. schwach mit beiden OF oder einl. mit 5er ♠

Transfer

1. bal. einladend ⇒ passt 2NT(=Mini) reizt 3NT auf 3♣,♦
2. Einfärber ♣,♦ einladend
⇒ reizt 3NT wenn Partner Fit zeigt
3. 4/1 OF Partieforcing ⇒ reizt Single

5/5 UF schwach oder stark oder 5/4 UF stark

To Play

40M 3 3 3

bedingte KCBW ♥, 4♥ Ablehnung, nächste Stufe fragt wieder

bedingte KCBW ♠, 4♠ Ablehnung, nächste Stufe fragt wieder

zum Spielen

zum Spielen

Quantitativ

1NT	2♠
2NT	
3♣	
3♦	

Minimum

Maximum ohne guten ♣ - Anschluss

Maximum und gutem ♣ - Anschluss

1NT	2♠
2NT, 3♣,3♦	3♥,♠
	3NT

PF, [41]44

To play

1NT	2NT
3♣/♦	3♥/♠
	3NT
	4♣
	4♦
	4♥/♠

3♥/♠ mit 5431 – Verteilung mit Single ♥/♠

5521 UF stark ► 4m bedingte Assfrage

bedingte Assfrage ♣

bedingte Assfrage ♦

(Bedingte 4♥) Voidwood Assfrage

4.1.1 Stayman

1NT	2♣		normale Antworten
2♦, ♥	2♠		einl. mit 5er ♠, normalerweise 4er ♥ (nicht nach 2♥)
	2NT		einl. mit Oberfarbe
	3♣, ♦		Partieforcing 5+ ♣, ♦
2♦	3♥		5/5 ♥+♠ einl. passbar
	3♠		5/5 ♥+♠ forcing ⇒ 3NT nicht serious !! 4♣, ♦ Q – bids, 4NT: KCBW (6KC)
	4♥	!!	5/5 ♥+♠, to play
1NT	2♣		
2M	3OM	!!	Schlemm Einladung in M (3 NT serious)
	4NT		Quantitativ, (in der Regel keine 4er Unterfarbe)

4.1.2 Sharples 4♣/♦ Konvention

1NT	2♣		
2x	4♣		bal. 4er ♣ evtl. 4er ♦ Schlemminteresse, Partner soll mit 4er ♣ ab 4♥ = 1. Stufe die Assfrage beantworten (ohne 4NT) oder mit 4♦ ein 4er ♦ reizen oder (ohne Fit) 4NTreizen.
	4♦		bal. 4er ♦ kein 4er ♣ Schlemminteresse, Partner soll mit 4er ♦ ab 4♥ = 1. Stufe die Assfrage beantworten (ohne 4NT) oder ohne Fit 4NT reizen.

Möchte der Frager auch ohne Fit beim Partner Schlemm spielen kann er auf der 5er Stufe die Assfrage (4 Asse) beantworten und der 1NT Eröffner soll mit genügend Assen 6NT ansagen.

4.1.3 Advanced Jacoby Transfer

1NT	2♦
2♥	
2♠, 3♣,♦	
2NT	
3♥	

BE

1NT = schwach 9-11 F

4er Anschluß Double in gereizter Farbe Tendenziell kleines double aber mit Max. auch Double Figur möglich

1NT = stark 14-17 F:

(BE Immer) 4er Anschluß und Werte in der gereizten Farbe

1NT = schwach 9-11 F

Maximum mit 4er Anschluß, tendenziell kein Double

1NT = stark 14-16 F:

Maximum mit 4er Anschluß, verteilte Werte

4er Anschluß preemptiv

1NT	2♦
2♥	2♠
	3♣,♦
	3♥
	3♠
	4♣,♦
	3NT
	4NT

!!!

5+/4 forc. mind. einladend

Partieforcing

einl. 6er

Splinter

to play

Quantitativ

1NT	2♥
2♠	3♥
	4♣♦♥
	4NT

PF, 5+♠/4♥,

Splinter

Quantitativ

5 2♣ Stark / Weak Two in ♦

			2♣ verspricht mind. 24-25 / 28-29 bal., ein Semiforcing in Oberfarbe (Einfärber) oder ein beliebiges Partieforcing oder ein W2 in ♦
2♣	2♦		Relay
	2M		Natürlich mind. 5er Länge nicht forcierend aber konstruktiv
		3♣ 2/3oM	FG NAT
		3♦	W2 ♦
		3M	W2 ♦ mit Anschluss
	2NT		Mind. einl. Gegenüber W2 in ♦
			-> 3♣ MIN; 3♦ MAX mit 3erM; 3♥♠ MAX mit 4oM; 3SA MAX
		3♣,♦,♥,♠	Natürlich und forcierend

2♣	2♦	
3♥♠		
3NT		

legt Trumpffarbe fest und fordert zu Q-Bids auf.
ein 2. Q-bid des Antworters kann auch eine Dame sein
28-29 bal. danach Romex

Gegner reizt nach 2♣ gegen

2♣	X		Grundsätzlich gilt, dass ♦ Gebote kompetitiv gegenüber dem W2 in ♦ sind.
		pass	Vorschlag ♣ zu spielen mind. gutes 5er
		XX	Stark, hofft auf Strafkontra
		2/3x	Natürlich gute Farbe (♦ = kompetitiv mit ♦ Fit)
	2x	pass	
		X	Strafkontra
		2/3x	Nat. Konstruktiv
E	A	G	
2♣	2♥	X	
3♦			W2 ♦ und ♥ Kürze eher selten.

6 2♦ - Multi

2♦	2♥
	2♠
	2NT
	3♣
	3♦
	3♥
	3♠
	3NT
	4♣
	4♦
	4♥, ♠
	4NT

- Weak Two in ♥ oder ♠, oder 22-23 / 26-27 bal.
 paco (evtl. eigene ♥)
 längere ♥ (mind. 3er) als ♠ (evtl. eigene ♠)
 forc. fragt nach
 !! nonforc. Natürlich
 forcing, mit schlechten Händen und langen ♦ wird gepaßt
 Paco
 einladend, natürlich
 to play
 !! Partner soll in seine Farbe transferieren
 !! Partner soll seine Farbe bieten
 to play
 BW (4 Asse)

2♦	2♠
2NT	
3♣	
3♦	
3♥	

- 22-23 bal.
 !! Minimum ♥
 !! Midimum ♥
 !! Maximum ♥
 (Midimum heißt in der Regel : nicht MIN mit guter Farbe)

2♦	2NT
3♣	
3♦	
3♥	
3♠	
3NT	
4♣, ♦, ♥, ♠	
4NT	

- Minimum, => 3♦ FG->M verdreht; => 3♥/♠ paco
 Midimum mit ♥
 Midimum mit ♠
 Maximum mit ♥
 Maximum mit ♠

5er, 22-23 bal. natürliche Weiterreizung, neue Farben sind echt oder Q-Bids, 4NT ist zum Spielen, (2NT war dann nicht ernst gemeint)

22-23 bal. ohne 5er Farbe, danach Baron und Transfers

Regeln:

Wenn man mit 2NT nachgefragt hat ist 4♣ immer natürlich und forcing, 4♦ ist immer eine Schlemmeinladung in der bekannten Oberfarbe des Partners

Möchte man selber ♣ spielen hat man 2 Möglichkeiten:
3♣ nonforcing oder über 2NT partieforcierend

Möchte man selber ♦ spielen hat man 2 Möglichkeiten:
Pass nonforcing oder über 3♦ direkt partieforcierend

Möchte man selber ♥ spielen hat man 3 Möglichkeiten:
man bietet 2♥ und über Partners 2♠ 3♥ : schwach, oder über Partners 2♠ 3♣: INVIT ♥ mit ♣-Werten; 3♦: INVIT ♥ mit ♦-Werten. Um 4♥ zu spielen muß man direkt 4♥ bieten. Schlemmeinladungen mit eigener ♥-Farbe starten auch mit 2♥ danach kann man ein Autosplinter (4erStufe nicht 4♠ :-) abgeben oder einfach 4♥ bieten.

Möchte man selber ♠ spielen hat man 3 Möglichkeiten:
man bietet 2♠ und über Partners Antwort 3♠ : schwach, oder direkt 3♠ : einladend. Um 4♠ zu spielen muß man direkt 4♠ bieten. Schlemmeinladungen mit eigener ♠-Farbe starten auch mit 2♠ danach kann man ein Autosplinter (4erStufe nicht 4♥ :-) abgeben oder einfach 4♠ bieten.

Hat der Partner über 2♥, 2♠ geboten kann man ihn mit 2SA nach seiner Stärke fragen : 3♣ Mini, 3♦ Midi und 3♥ Maxi, 3♠ Super Maxi.

Gegner reizt nach 2♦

2♦	X	XX	Sucht
		pass	Karo-Vorschlag
		2SA	INVIT+ mit Fit
2♥ ♠	X		Paco, rest wie ohne Gegenreizung
3♣	X		Strafe
		3♦	INVIT+ für Partners M
		3♥	PACO
		3♠	INVIT NAT
		4m	Wie ohne Gegenreizung
		4♥	NAT
		4♠	NAT
		3♦	X INVIT+ für Partners M
		3♥+	Wie nach 3♣
2SA	X		INVIT+ mit M-Fit Antworten wie nach 2SA
		3x	Natürlich (3♥ Paco)
2♦	p	2SA	3♣ Pass ♥ , X ♠ Min
			3♦ Pass Min, X Mid ♥
			3♥ Pass MIN ♠ oder ♥'s, X MID ♠'s, Reizen MAX ♠'s
			3♠ Pass MIN ♥ oder ♠'s, X MID ♥'s, Reizen MAX ♥'s

7 2♥/♠ Zweifärber mit Unterfarbe

2♥	
	2♠
	2NT
	3♣
	3♦
	3♥
	3♠
	4♣♦
	4♠
	4NT

Zweifärber 5+♥/4+Unterfarbe

NF constr.

forc. mind. einl.

PACO

NF

preemptiv

Einl. Eigene Farbe

Splinter

zum Spielen

KCBW für ♥

2♠	
	3♥
	4♥

Zweifärber mit 5+♠ / 4+ Unterfarbe

NF Einladend

Zum Spielen

2♥	2NT
3♣	
3♦	
3♠	
3NT	
3♥	
	4♣
	4♦

MIN mit ♣, 3♥ INVIT, 3♠ NAT F1 4♣ KCBW

MIN mit ♦, 3♥ INVIT, 3♠ NAT F1, 4♦ KCBW

MAX mit 5+♥/5+♣

MAX mit 5+♥/5+♦

MAX mit 5/4m -> 3♠ zeigt 5er♠ forciierend

(bedingt) KCBW ♣ -> 4♦ sorry leider die ♦'s 4♥ fragt weiter

(bedingt) KCBW ♦ -> 4♥ sorry leider die ♣'s

Nach bedingtem BW ist 4NT oder 4 (bekannte) M zum spielen

2♠	2NT
3♠	
3NT	
3♥	
	4♣
	4♦

MAX mit 5+♠/5+♣

MAX mit 5+♠/5+♦

MAX mit 5/4m -> 3♠ zeigt 5er ♥ !!!!!!!!

(bedingt) KCBW ♣ -> 4♦ sorry leider die ♦'s 4♠ fragt weiter

(bedingt) KCBW ♦ -> 4♥ sorry leider die ♣'s

7.1 Gegenreizung gegen 2♥/2♠

2♥/♠	X	pass	partieller Fit, evtl. stark dann Strafkontra
		XX	Fragt nach der besseren Unterfarbe
		2NT	Wie ohne Gegenreizung
		3m	To play
		4m	Paco
	3m	X	Paco

8 2NT - Eröffnung

8.1 Romex

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

2NT	3♣	Romexstayman, ($\Rightarrow 4♣, ♦ = \text{Sharples}$ siehe 1NT)
3♦		evtl. 4er♠ $\Rightarrow 3♥$ fragt nach $\Rightarrow 3♠ = 3er ♠$ 3NT = 2er♠ Rest = 4er♠ mit Q-bid (Transfer) $\Rightarrow 3♣$ gefolgt von 4♣,♦ = Sharples siehe 1NT)
3♥		4er oder 5er $\Rightarrow 3♠$ fragt nach
3♠		5er
3NT		4/4 ♥/♠ $\Rightarrow$ Transfer

8.1.1 Weitereizung nach Transfer

2NT	3♦, ♥	Transfer, brechen mit 4er+ Anschluß in ein Q - Bid Mit Max und 3er Anschluß in 3NT Ausführen zeigt 2er Fit oder 3erFit mit MIN
	3♠	Transfer auf ♣ (Zweifärber mit Treff) oder auf 3 NT Der Eröffner bietet immer 3 NT
	3NT	Transfer auf ♦ (meist Zweifärber mit Treff), Eröffner muß 4♣ bieten
2NT	3♠	
3NT	4♣	5/5 ♣+♦
	4nf	zeigt einen 5/4 Zweifärber mit SI
	4NT	Quantitativ mit 5+♣
2NT	3NT	Transfer auf ♦ Der Eröffner bietet immer 4♣
4♣	4nf	zeigt einen 5/4 Zweifärber SI (Forcing)
	4♦	5/4 ♦+♣
	4NT	Quantitativ mit 5+♦
2NT	4♣	bedingte KCBW ♥, 4♥ Ablehnung, Nach der Ablehnung bedingte KCBW ♠, 4♠ Ablehnung, beantwortet man die bedingte KCBW ♣, 4NT Ablehnung, Assfrage wenn man bedingte KCBW ♦, 4NT Ablehnung, eine Schlemm forcierende Hand hat.
2NT	3♣	!! -> 4in oM SI M (4♠ CKBW) 4♥ CCKBW

9 Schlemmkonventionen

9.1 RomanKeyCardBlackWood

9.1.1 Antworten auf KCBW

Stufe

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

9.1.2 Weiterreizung nach KCBW - Antwort: SCANNING

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

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

Ein Gebot auf der 6erStufe ist nur dann Scan wenn nicht 2 Gebote ausgelassen wurden oder der Partner schon mind. einen König erfragt hat.

9.1.3 Chicane-Assfrage

Prinzipien:

Hat der Partner Fit und eine Kürze direkt in einer nicht kompetitiven Situation gezeigt ist das nächste Gebot Chicane Assfrage. Diese ist häufig bedingt.

Situationen:

- Nach einem direkten Splinter (1♠ - 3♥; 1♠ - 4♣; 1♥ - 3♠)
- Nach der Frage nach einer Kürze (1♠ - 2SA/3♣; 1♣ - 2♠ / 2SA - 3♦)
- Wenn der Partner des Kürzereizenden die Kürze später „hebt“ (1♠ - 2SA/3♣ - 3♥ / 3SA - 4♣)

Die Chicane Assfrage geht dabei vor 3NT serious!

9.1.4 Voidwood / Exclusion KeyCardBlackwood

Prinzipien (Nach Priorität geordnet):

Kein Voidwood ist:

- Eine Ansage von 4♥ oder 4♠ in der 1. Bietrunde.
- Eine Wiederholung eines Splintergebotes (auch wenn es dann in der Regel ein Chicane zeigt).

Voidwood ist :

- Jeder Doppelsprung wenn ein einfacher Sprung schon ein Splinter wäre
- Jeder unnötige Sprung auf die 5er Stufe

9.1.5 Bedingte Assfrage

Regel : Eine Assfrage ist immer dann bedingt, wenn sie unterhalb von 4♠ gestellt wird.

Jede nicht kompetitive Hebung in 4m oder ein 4m Wiedergebot der eigenen Unterfarbe im Sprung in einer Situation in der Schlemm noch "im Gespräch" sein kann ist eine bedingte Assfrage.

Der Antworter überprüft seine Hand nach Schlemmeignung. Die erste Stufe der Antworten heißt dann meine Hand ist im bisherigen Kontext nicht Schlemm geeignet, alle weiteren Stufen beantworten die Assfrage nach dem normalen Schema. Bedingte Assfragen in anderen (ausgewiesenen) Situationen funktionieren nach dem gleichen Prinzip.

Eine bedingte Assfrage kann nach negativer Antwort im Fit, in SA und in bekannten 5+er Farben abgebrochen werden. Farben in denen allerdings kein Fit bekannt ist gelten höchstens als Vorschlag. (5/2 Fit ect.)

9.1.6 KCBW nach Zweifärbereizungen (nur nach 2NT stark)

Prinzip:

Nach Zweifärbereizungen ist das 1. freie Gebot KCBW (6KC; evtl. bedingt).

Beim Scannen wird später die niedrige Dame zu erst gezeigt

Beispiel		?=4♠	KCBW in ♦+♥ mit 6 KC aber 4. Stufe zeigt 2+♦ Dame
2NT	3♦	?=4♥	to play nur Double oder MIN 3er
3♥	4♦	?=4NT	kein Fit
?		?=5♣	Q-Bid

2NT	3♦	
3♥	4♣	
4♦		KCBW (bedingt) 6 Asse aber 4. Stufe zeigt 2+♣ Dame
4♥		3er oder gutes Double ♥, (to Play, Vorschlag)
4♠		Q-bid
4NT		kein Fit, kein Interesse

9.1.7 Spezielle Assfragen

Wenn der 2SA-Eröffner mit Romexstayman nach einer OF gefragt wurde und ein OF-Länge gezeigt hat (3,4 oder 5) ist das Reizen der anderen OF Assfrage (bedingt wenn 4♥ für ♠).

Bsp.:

2SA - 3♣ / 3♥ - 4♠

2SA - 3♣ / 3♥ - 3♠ / 3SA - 4♠

2SA - 3♣ / 3♠ - 4♥ Bedingt !

2SA - 3♣ / 3♦ - 3♥ - 3♠ / 4♥ Bedingt !

Nur in einer Transfer Situation gilt dies auch:

2SA - 3♦ / 3♥ - 4♠

Nach einem Transfer kann in ♠ keine Assfrage stellen, hier muss man den Schlemm mit 4♦ einleiten.

9.2 Blackwood interventionen

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

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

DEPO (Double = Even, Pass = Odd)

Bei anderen Interventionen:

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

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

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

Anja: pass schlägt vor -> danach Antworten nicht höher als 5 unsere Farbe

Nächstes freies Gebot fragt weiter

9.3 Josephine

5NT

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

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

9.4 Serious 3NT

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

Ausnahme:

3 NT ist nicht serious = wenn von der Masse kein Schlemm möglich ist
(beide Partner sind limitiert)

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

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

9.5 Q – bids

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

9.5.1 Frage nach Kontrolle in einer Farbe

Wird nach Kontrolle in einer Farbe gefragt gilt folgendes:

1. Stufe keine Kontrolle (xxx; Bxx+)
2. Stufe 3. Runden Kontrolle (xx; Dx+)
3. Stufe 2. Runden Kontrolle (x; K+)
4. Stufe 1. Runden Kontrolle (-; A+)

Das nächste freie Gebot fragt nach der Art der Kontrolle:

1. Stufe Verteilung (xx; x; -)
2. Stufe Figur (D; K; A;)
3. Stufe 2 Figuren (DB; KD; AK(D));

9.6 Die 4 NT - Eröffnung

4NT Die 4NT Eröffnung fragt nach platzierten Assen,:

4NT	5♣	kein Ass
	5♦♥♠ NT	♦♥♠♣ Ass
	6♣	2 schwarze Asse
	6♦	2 rote Asse
	6♥	2 bunte Asse

10 Sperransagen

10.1 3er – Stufe

Situationsangepasst, solide Farbe (Klassisch) bis totaler Schrott

3x	3,4y

forc. fragt nach Anschluß muss nicht nat. sein

⇒ heben = keine Kürze nicht NT -geeignet

⇒ nF = Splinter mit 3er oder Double Figur Anschluß

⇒ 4x = Single in y

⇒ 3NT = double y ohne Kürze NT -geeignet

3♦	3♥
3♠	
3NT	
4♣	
4♥	
4♦	

♥ - Fit mit ♠ - Kürze

Fit kann double sein !!

♥ - Double , keine Kürze SA geeignet

♥ - Fit mit ♣ - Kürze

♥ - Fit ohne Kürze

♥ - Kürze mit (guter) ♦ - Farbe

3x	4♣
3♣	4♦

Bedingt KCBW

Bedingt KCBW

10.2 3 NT Gambling

3NT	
	4♣
	4♦
	4♥, ♠

In 4. Pos. ist 3 NT zum Spielen

Stehende 7er UF kein Seiten As/König

Pass or correct

fragt nach Kürze ⇒ 4NT =keine, 5UF= in andere UF

Sprünge: Chicane

to play

10.3 4er Stufe

4♥ ♠	

4NT KCBW

5nf fragt nach Kontrolle

10.4 Texas

4♣	
nach 4♦	4♦
Analog	4NT
	4♠, 5♦, ♣
	Sprünge
	5♥

8-9 Stiche ♥ Farbe muß nicht stehend sein

bedingte KCBW

KCBW

Fragt nach Kontrolle

Voidwood

Allgemeiner Versuch

11 Competitive Reizungen

Prinzipien

Hebungen immer kompetitiv (LAW)

Neue Farben von gepasster Hand oder im Sprung sind Fit - bids d.h. normaler Weise 4er Anschluß und gute 4+ (Fitbids in Oberfarben versprechen in der Regel eine 5er Farbe, auf der 2er Stufe muß die Farbqualität dabei nicht so gut sein)

neg. X immer für OF bis in jede Höhe zeigt entweder 4er OF oder starke Hand

11.1 Tools

11.1.1 Reversed Lebensohl (Bad/Good)

?	?	
2NT	3♣	
pass		
3x		forc.
3Q		Stayman mit Stopper
?	?	
3♣		forc.
3x		schwach
3Q		Stayman ohne Stopper

11.1.2 Bad/Good / Scrambling / Rumpelsohl Situationen

Immer wenn der Partner geboten hat und der Gegner vor einem auf der 2er Stufe bietet. Nach einem negativen Kontra des Partners auf der 2er Stufe.

BG In diesen Situationen zeigt ein Kontra vom Eröffner in der Regel eine starke Sa Variante (Vorschlag zum Strafkontra).

Nicht in einer Scrambling-Situation.

RS 1SA - 2(♦♥♠) - ? / 2W2 - X - pass - ? / 1x - 2WJ - ?

Eine Scrambling-Situation entsteht immer nach einem Info-Kontra des Partners wenn aus der Situation heraus klar ist das kein Vollspiel mehr erreicht werden kann.

SCR

- Beide Partner durch voriges passen limitiert
- „Scrambler“ hat schon 2 mal gepasst
- Gegner hat „viele“ Punkte versprochen

11.1.3 Rumpelsohl

Rumpelsohl wird nach Weak Two X oder nach eigener NT - Eröffnung, wenn der Gegner 2♦,♥ oder ♠ gereizt hat gereizt und nach einer Schwachen Sprunggegenreizung auf die 2er Stufe angewandt.

Ist beim Gegner keine Farbe bekannt gilt die zuletzt gereizte Farbe als Gegnerfarbe, (Transfer - Q - bid=Stayman). Nach einem T.O. -X zeigt das Transfer – Q-Bid ?

2NT		
	3♣	
		3x
		3Q
		3NT
3x		
3♠		
3NT		

puppet nach 3♣

Pflichtgebot

schwach mit langer Farbe

♣ ohne Stopper

♣ mit Stopper

Transfer, mind. einl. Transfer in die Gegnerfarbe
: Staymanersatz

3NT ohne Stopper

3NT mit Stopper

11.2 Der Gegner stört

Neue Farben sind natürlich und nur auf der 1er Stufe forcierend

Neue Farben auf der 2er Stufe sind nicht forcierend, versprechen aber ca. 8-11 FL

Einfache Sprünge sind „Fit-Bids“, sie versprechen einen ausreichenden Fit (entsprechend der Höhe in die man springt) in Partners Farbe und Werte/Länge und Werte in der genannten Farbe.

Hat man schon einmal gepasst sind alle neuen Farben ab der 3er Stufe Fitbids

Der Übrerruf in der Gegnerfarbe verspricht einen mind. 3er Fit und mind. einladende Stärke. Ein Sprung-Q-bid ist ein Splinter wenn dies zum Vollspiel forciert. In den anderen Fällen ist das Sprung-Q-Bid ein sogenannter Mixed-Raise

(gute Hebung mit vielen Verteilungspunkten und weniger Figurenpunkten)

Kontra ist Negativ und verspricht die Anderen Farbe, (speziell die nicht gereizte Oberfarbe oder eine starke (FG) Hand die anders nicht beschrieben werden kann (kein Fit, keine auf der 1er Stufe bietbare Farbe

11.2.1 nach Unterfarberöffnungen

1♣	1♦	2♣	♥+♠, 5+/(5)4+, 5-10
		2♦	♣ - Fit
		X	4/4 Oberfarben
1♣	1♥	2♣	♦, nonforcing
		2♦	forcing
1♣	1♠	2♣	♥, nonforcing
	1NT	2♣	♥+♠
1♦	1♥	2♦	♣, forcing
		2♣	♣, nonforcing
1♦	1♠	2♦	♥, nonforcing
	1NT	2♦	♥+♠
		2♣	♣ +M
	2♣	2♦	♥ oder ♠ 5-9
Daraus folgt, dass ein Kontra immer beide Restfarben verspricht!			
Vorschlag:		Hält man nach einer diffusen 1m (2+) Eröffnung des Partners beide Unterfarben mindestens zu viert kann man erst kontrieren und dann 3/4♣ bieten um den Partner zum passen oder korrigieren zu bewegen.	
1m	X	2NT	Nicht einladendes T.O. für die Unterfarben, die Längen hängt von Partners versprochener m-Länge ab.

11.2.2 Gegner reizt 1NT

1m	1NT	2m	♥ + ♠
		2om	om+OF
		2M	nat.
1M	1NT	2M	nat.
		2m	m + oM

11.2.3 Nach Oberfarberöffnungen

1♥	X	1♠	nat.
		1NT	nat. (double ♥) 6-10
		2♦	7-10, ♥ - Fit konstruktiv, 3er
		2♥	4-7, 3er ♥
		2♠	Beliebiger Mini SPL, 4er ♥
		2NT	Fitjump in ♠
		3m	Fitjump

1♥	2♣	2♥	norm. schwache Hebung 3er Länge oder Low ODR
		2NT	Bad/Good (evtl. Limitraise)
		3♣	Mixedraise 4 Trümpfe oder besser (kein Limitraise)
		x	T.O. evtl. gute 3 Trümpfe Hebung
		3♥	Preemptiv 4 Trümpfe

1♠	X	1NT	nat. (double ♠) 6-10
		2♦	♠ - Fit konstruktiv, 3er (7-10)
		2NT	Beliebiger Mini SPL, 4er ♠
		2♠	3er ♠ (4-7)

1♥	2♣	2♥	norm. schwache Hebung 3er Länge oder Low ODR
		2NT	Bad/Good (evtl. Limitraise)
		3♣	Mixed raise, 4 Trümpfe oder besser
		x	T.O. evtl. gute 3 Trümpfe Hebung
		3♥	Preemptiv 4 Trümpfe

1♥	1♠	1NT	nat- 7-11 mit Stopper
		2♣♦	NF 8-11
		2♥	3er Hebung 3-9
		2♠	Mixed raise oder besser
		2SA	NAT
		3♣♦	FitJump
		3♥	4er Hebung, Preemptiv
		3♠	Splinter
		4♣♦	Fitjump
1♦	1♥	1♠	Nat 5er F1
		2♥	Karo Fit mind. einl. keine 4er+ M (Frage nach Stopper)
		2♠	weak Jump
		2SA	NAT
		3♣	FJ
		3♦	Pree
		3♥	Sprinter
		3♠	FJ
		4♣♦	Pree FJ

11.2.4 Wir kontrieren negativ

1x	1y	x	negativ
1z			Kein 4er z, kein Stopper in y
2z			4er z, keine Extrastärke

11.3 Info-X Forum D Stil

Auf alle Erstansagen (1er, 2er, 3er und 4er Stufe) außer NT - Gebote werden Info - Kontras mit Tendenz für die Oberfarben gespielt.

1♣	X	-	2♣	1. ab 11 F 2. 4/4 OF 8-10 AUTOFORCING ⇒ Kontrierer muß mit starker Hand nicht springen
			2♥	8-10 4er
			3♥	8-10 5er
1♥	-	-	X	8-12 oder 17+, oder bal. 15-18
			2♣	T.O. 13-16 (2NT Rebid zeigt ♣ BAL 14 ⁺ -16)
			1NT	10-14
			2♥	Zweifärber beliebig 5/5 13-16
			2NT	19-21 ⇒ Romex
1♣	-	-	1♦	T.O. 13-16

11.3.1 Equal Level Conversion

1♥	X	-	2♣	
-	2♦			Nach einem Info - X zeigt ein Ausbessern auf die niedrigere Restfarbe keine Extrastärke sondern nur einen Zweifärber 5+/4 mit 5er in der gereizten Farbe. Dies gilt auch bei Informationskontras auf höherer Stufe

11.4 NT – Gebote

1x

1NT

Polnisch s.u.

1x

-

-

1NT

10-14 bal. mit Stopper

danach natürliche Weiterreizung Q= Stayman

2NT

19-21 bal.

danach Romex wie nach 2 NT Eröffnung

11.4.1 Der polnische Ohne

Die direkte Gegenreizung von 1SA verspricht eine 4er Oberfarbe und eine 5er Unterfarbe in Abhängigkeit von der gereizten Farbe des Eröffners.

1m	1NT	-	2m	Fragt nach M verspricht keine Stärke
				=> 2om = MIN, 2M nicht MIN
			2om	Zum Spielen
			2M	Eigene Farbe NF
			2NT	F1 evtl. eigen Farbe FG
				3♣ = MIN ♥ 3♦ = MIN ♠ 3M = MAX Nat
			3m	
			3om	PREE
			3M	Eigene Farbe (8Stiche)
		X	pass	Interesse an ♠
			XX	Interesse an ♥
			2m M	Eigene Farbe
			2om	Zum Spielen
		2/3x	X	T.O. , Neue Farbe Natürlich, om competitiv
1M	1NT	-	2♣	Paco
			2♦	Eigene Farbe NF
			2oM	Zum Spielen
			2M	F1 => 2SA MAX mit Stopper
				(M=♥) 2♠ MIN, 3m MAX
				(M=♠) 3m MIN, 3♥ MAX mit ♣ , 3♠ MAX mit ♦
			2NT	NAT INVIT
			3oM	PREE
			3m	Eigene Farbe INVIT NF
		X	XX	Stark
				Wie ohne Kontra
		2/3x	X	T.O. Neue Farbe NAT,

11.5 Q - bids und Zweifärber

1x	2x	Zweifärber stark oder schwach mit maximal vielen Oberfarben
	2NT	Zweifärber stark oder schwach mit den niedrigsten Restfarben
	3x	stehende Farbe ca. 8 Stiche, fragt nach Stopper
1x	- -	2x beliebiger Zweifärber ca. 13-16
3M	4m	forcing: nonleaping Michaels (Zweifärber mit m+oM)
4x	4NT	Zweifärber
4♠	x	Punkte, bal.
	4NT	T.O. evtl. Zweifärber
Modifikation :		
3m	4♦	Beide Oberfarben
	4♣	om + M -> 4♦ fragt nach M ; 4M ist Nat zum spielen

11.6 gegen WeakTwo

2x	X
	2NT
	3x
	4m

T.O. ⇒ Rumpelsohl

15-18 bal. ⇒ Romex

Stopperfrage

Leaping Michaels (Zweifärber mit ~5m + ~5oM)

2x	-	-	X
			2NT

T.O.

12-15 bal. ⇒ Romex

11.7 gegen Sperransagen

3♥♠	X
	4♣
	4♦

Die unten Aufgeführten Vereinbarungen gelten auch wenn der Gegner „langsam“ gesperrt hat (1,2♥-3♥)

T.O.

♣ + oM

♦ + oM

3♣♦	X
	4♣
	4♦
	3NT

T.O.

om+ M 4♦ fragt; 4M ist zum Spielen

♥ + ♠

nat.

3x	3NT
----	-----

!!!

Bal. ⇒ 4♣ fragt nach NT - typ ⇒ 4x = Superstrong bal.

4,5y = Stich - Ohne y

4NT = Stretch - Ohne (mini)

4♦, ♥ Transfer : ♥, ♠

4♠, NT Transfer: ♣, ♦

nur bei X=M:

Transfer auf Gegnerfarbe = Schlemmintr. in OF

3M	4M
	4NT
3x	4NT

♣ + ♦

BW

BW (4 Asse)

Die unten Aufgeführten Vereinbarungen gelten auch wenn der Gegner „langsam“ gesperrt hat (1,2♥-4♥)							
<table border="1"> <tr><td>4♣</td><td>X</td></tr> <tr><td></td><td>4♥,♠</td></tr> <tr><td></td><td>4NT</td></tr> </table>	4♣	X		4♥,♠		4NT	T.O.-X nat. Zweifärber
4♣	X						
	4♥,♠						
	4NT						
<table border="1"> <tr><td>4♦</td><td>4♥,♠</td></tr> <tr><td></td><td>4NT</td></tr> <tr><td></td><td>x</td></tr> </table>	4♦	4♥,♠		4NT		x	nat. Zweifärber T.O.-X
4♦	4♥,♠						
	4NT						
	x						
<table border="1"> <tr><td>4♥</td><td>4♠</td></tr> <tr><td></td><td>4NT</td></tr> <tr><td></td><td>x</td></tr> </table>	4♥	4♠		4NT		x	nat. Zweifärber T.O.-X
4♥	4♠						
	4NT						
	x						
<table border="1"> <tr><td>4♠</td><td>4NT</td></tr> <tr><td></td><td>x</td></tr> </table>	4♠	4NT		x	!! T.O., evtl. Zweifärber bal. (Punkte außerhalb von ♠)		
4♠	4NT						
	x						

11.8 gegen Multi

in unklaren Situationen ist 3♦ forciert und künstlich, Oberfarben sind in der Regel natürlich

Haben wir eine Oberfarbe natürlich geboten gilt das bieten der anderen Oberfarbe zunächst als künstlich. Wird diese Farbe ein zweites mal geboten (Wiederholung oder Hebung) ist dies dann natürlich gemeint.

- x 12-15 balanced. Falls der Antwortende 2OF reizt, ist Kontra Strafe (mind. einladend) ab 2SA Rumpelsohl mit der Oberfarbe (oder nach pass ♦) als Gegnerfarbe.
- 2 OF natürlich
- 2SA 15-18, natürlich (Stayman, Transfer, 3♠ Transfer auf ♣, 4er-Stufe natürlich mit ♦. Nach Stayman ist neue UF nat. und balanced, nach Zweifärbern ist freies Gebot R6KCB ohne Damen.)
- 3 UF natürlich
- 3 OF natürlich, stark
- 4♣ (relativ) schwacher Unterfarbzweifärber
- 4♦ starker Unterfarbzweifärber

nach (2♦) - pass - (2♥) - ?

- pass mit ♥ (Partner kontriert in der Regel wieder auf)
- X Take-Out für ♠ (mit Rumpelsohl)
- 2♠ natürlich, unbalanced
- 2SA 15-18, natürlich (Weiterreizung siehe oben)
- 3♥ Frage nach Stopper mit stehender UF
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber mit ♠ und jeweiliger UF

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

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

- x Take-Out mit Rumpelsohl
- 2SA beide UF, schwach
- Cuebid Frage nach Stopper mit stehender UF
- 4♣, 4♦ starker Zweifärber mit anderer OF und jeweiliger UF

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

x Take-Out mit Rumpelsohl
 2SA beide UF, schwach
 3♠ Frage nach Stopper mit stehender UF
 4♣, 4♦ starker Zweifärber mit ♥ und jeweiliger UF

11.8.1 Gegen 2♦, 2♥ Flannery oder Precision-Dreifärber

x ab 15 balanced oder sehr starke Hand, danach Rumpelsohl
 2♥ auf Flannery: Take-Out (♥-Kürze), 12-16
 auf Precision: natürlich, gute Farbe
 2♠ natürlich, gute Farbe
 2SA beide UF, konstruktiv
 3♣, 3♦ natürlich

11.9 gegen spezielle Ansagen

11.9.1 Dreifärber

2x	X	bal. 15+ ⇒ Rumpelsohl
	2NT	sehr konstruktiver Zweifärber ⇒ Partner reizt 3+er Farben
	3NT	to play

11.9.2 gegen 2x beliebige Sperransage

2x	X	bal. 15+ ⇒ Rumpelsohl oder (x= die Q - bid - Farbe)
	2NT	konstruktiver Zweifärber
	3x	nat. 6+er konstruktiv aber nonforc.

2x	-	-	X	T.O.
----	---	---	---	------

11.9.3 gegen 2♣ Precision

2♣	X	T.O. evtl. bal. 19+ ⇒ equal level Conversion
	2♦	Bespr. Multi : weak in OF; konstruktiv(14-18) mit ♦ (Rebid 2NT) Zweifärber ♦+4+M (Rebid 3♣)=♦+♥; 3♦=♦+♠
	2♥, ♠	konstruktiv
	2NT	15-18 bal., danach Romex
	3♣	Zweifärber ♥+♠

11.9.4 gegen 2NT Zweifärber

2NT	X	Unterfarben
	3♣	Abschußinteresse mindestens in einer Farbe F1
	3♦	T.O. mit längeren ♥
	3♥, ♠	T.O. mit längeren ♠
	pass	Einfärber konstruktiv ⇒ später X = Strafkontra Unterfarben oder Oberfarben oder nur Oberfarben analog

11.9.5 gegen 2NT Einfärber Unterfarbe

2NT	X	bal. 15+ ⇒ Romex, danach Kontra Vorschlag mit Extras
	3♣	nat. konstruktiv
	3♦	T.O. Kontra
	pass	⇒ später X = T.O. später 3♦ = nat. konstruktiv

11.9.6 Gegen 2♣ stark oder Weak-Two in ♦

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

11.9.7 Gegen 2♣, 2♦ stark

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

11.9.8 Gegen 2♦ beide Oberfarben oder starker SA

x	12-15 balanced oder stark
2♥, 2♠	natürlich, gute Farbe
2SA	15-18 balanced (ROMEX-Stayman und Transfers, aber ♠ für ♦ und ♥ für ♣)
3UF	natürlich, konstruktiv

Pass dann Kontra ist Take-Out für die Unterfarben.

11.9.9 Gegen 2♥ Weak-Two in ♠ oder ♥ + UF

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

11.9.10 Gegen 2♥, 2♠ Semiforcing

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

11.9.11 Gegen 2♥, 2♠ Weak-Two oder Tartan

in 2. und 4. Position:

x	Take-Out mit Rumpelsohl
2SA	15-18 balanced (weiter wie nach 1SA-Gegenreizung)
Farben	natürlich, gute Eröffnung
Cuebid	Stopperfrage mit stehender UF
4 UF	guter Zweifärber mit der anderen OF

11.9.12 Gegen 2♠, 2SA Einfärber in UF oder beliebiger Einfärber

pass	ggf. gute Hand mit ♦
x	ab 15 balanced oder sehr starke Hand (ab 17)

- Hierauf Rumpelsohl mit ♠ als „Gegnerfarbe“
(nach 2♠ x pass pass 3X T/O-Kontras von beiden Seiten)
- 2SA starker Zweifärber: ♥ + UF
 3♣ natürlich, gute Eröffnung
 3♦ Take-Out (beide OF), 12-16
 3♥, 3♠ natürlich, gute Eröffnung
 4♣, 4♦ starker Zweifärber: ♠ + UF

Spätere Kontras sind Take-Out, wenn man zuvor gepasst hat.

11.9.13 Gegen 2♠ Zweifärber in UF

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

11.9.14 Gegen 2SA stark balanced

DONT wie gegen starken SA

11.9.15 Gegen 2SA oder 3♣ Zweifärber in UF

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

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

11.9.16 Gegen 2SA Zweifärber in OF

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

11.9.17 Gegen 3♦ Preempt in einer OF

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
 3♥, 3♠ natürlich, gute Eröffnung
 4♣, 4♦ natürlich, gute Eröffnung
 pass und dann 4♣, 4♦ Non-leaping Michaels

11.9.18 Gegen Verdi-Sperransagen

- pass späteres Kontra: Vorschlagskontra (bis 14)
 x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
 Gegnerfarbe Take-Out
 3SA Stich-SA

11.9.19 Gegen 3SA gambling oder durchbrochene UF

- x balanced, stark (Weiterreizung wie nach 2SA über Multi)
4♣, 4♦ T/O für die Oberfarben mit besseren ♣/♦
4♥, 4♠ natürlich

11.9.20 Gegen Sperransagen auf 4er-Stufe

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

11.9.21 Gegen 4♣, 4♦ Texas

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

11.10 Gegen Polnische 1♣ - Eröffnung nur BE

1♣	X
	1NT
später	1NT
später	X

Dies gilt immer wenn der Gegner eine 1♣ - Eröffnung spielt, die forciert ist aber nicht stark sein muß (♦ - Ablehnung)

T.O.

5er Unterfarbe (normalerweise ♦) mit 4er Oberfarbe 8-14

5er Unterfarbe mit 4er Oberfarbe 14-17

16-18 bal.

Nach X zeigt pass interesse an ♠ und XX interesse an ♥

2♣ ist paco 2♦, ♥, ♠ ist NAT eigene Farbe

2NT F1 -> 3m MIN 3M MAX

11.11 gegen 1♣ Precision

1♣	X	♥+♠, konstruktive
	1x	natürlich
	1NT	♥+♣ oder ♠+♦
	2x	nat. oder höherer Zweifärber
	2NT	♥+♣ oder ♦+♠

11.12 Gegenreizung auf NT -Eröffnungen

11.12.1 nach 1NT schwach (Untergrenze <14) Multi Landy Berthold immer Multilandy mit :Kontra bei starkem SA = 5m/4M

1NT		Schwach maximal 15 F ⇒ konstruktive Gegenreizungen
	X	Penalty, siehe unten
	2♣	♥+♠, danach fragt 2♦ nach der längeren OF
	2♦	eine lange Oberfarbe, wie nach 2♦ Multi,
	2♥	♥+ Unterfarbe, 2NT forcing und mind. einl.
		3♣ sucht die UF
	2♠	♠+ Unterfarbe, 2NT forcing und mind. einl.
		3♣ sucht die UF
	2NT	Unterfarben
	3m	nat. konstruktiv (11-15)

11.12.2 nach 1NT stark (Untergrenze >13 F) D.O.N.T.
(aber auch nach Blue Club 12-17)

1NT		Stark mind 14F , destruktive Gegenreizung
	X	Einfärber
	2♣	♣ + 2. Farbe (bei ♠ meist nur 4er)
	2♦	♦ + M (bei ♠ meist nur 4er)
	2♥	♥ + ♠
	2♠	5er♠ + Unterfarbe
	2NT	Unterfarben

11.12.3 Wir kontrieren 1NT

1NT	X	Ein Kontra auf 1 NT ist ein Strafkontra solange der NT schwach ist, dabei sind 14-16 oder 15-16 schon starke NT - Eröffnungen. ein Strafkontra auf 1NT forciert bis 2♦, drüber hinaus ist nur 2NT forciierend alle anderen Reizungen sind entweder schwach oder maximal einladend. In einer forciierenden Situation sind Kontras negativ. (Nach 2♣ /♦) Andere Kontras nach 1NT wenn unsere Seite die Punktmajorität hat sind Strafvorschläge. Dies gilt in der obengenannten Situation und in allen ähnlichen Situationen.
-----	---	--

11.12.4 nach 2NT stark

Dont, wie nach 1NT stark

11.12.5 nach 3NT schwach (Gambling oder Preeempt)

3NT	X	Stark, „semi“ bal.
	4♣	♥+♠ mit besseren ♣, forcing
	4♦	♥+♠ mit besseren ♦, forcing
	4♥	zum Spielen
	4♠	zum Spielen
	4NT	BW

mit 4er Oberfarbe(n) muß man erst kontrieren und dann evtl. 4 Oberfarbe bieten, man hat dann keinen guten Einfärber, sondern lässt dem Partner die Wahl zu anderen Vollspielen.

11.13 1 NT Gegenreizung

11.13.1 1NT Kontra

1NT	X	Pass	1. schwache Hand ohne 5er Farbe 2. schwache Hand mit 5er ♥/♠ und mind 3er UF 3. Partieforc. mit ausgeglichener Verteilung Partner muss XX bieten wenn er keine 5er Farbe zu reizen hat. Ein späteres Kontra oder 2NT zeigt die Partieforcierende bal. Hand.
		XX	1. einl. bal. (Anja – Michael XX zu Spielen!!) 2. Partieforcing unbal. ⇒ Q - bid oder aus Strafkontra rauslaufen
		2x	nat. oder Kock - WernerXX Aktion (2/3 - Färber)
		2NT	guter Zweifärber (5/5, Preemptiv)
		Sprünge	preemptiv dies gilt auf alle 1NT - Reizungen die eine ausgeglichene Hand versprechen und der Gegener möglicherweise die Punktmajorität besitzt

Der 1NT -Eröffner kann wenn möglich mit XX eine 5er Farbe zeigen.

11.14 Kontras

11.14.1 Support X,XX

Wenn der Gegner in der Sandwich - Position zwischenreizt zeigt ein Kontra oder Rekontra einen 3er Anschluß in Partners OF solange diese noch auf der zweier Stufe zu bieten ist und der gegner uns kein Gebot in der anderen OF „geklaut hat“. Ansonsten T.O. für die OF oder Strafkontra.

Bsp.: 1♣ - 1♥ 1♠ / X = Support
 1♣ - 1♥ 2♦ / X = T.O. für ♠
 (Anja – Michael support)
 1♣ 1♦ 1♠ 2♦ / X = Support
 1♣ - 1♦ 1♠/♥ / X = Support (kein Pflichtgebot)

(Partner kann kein 4er ♠ haben, daß er nicht selber noch bieten will, sonst hätte er auch für beide Oberfarben kontrieren können)

11.14.2 Nicht Angriffs-X

Wenn der Gegner eine unserer 5er - oder Fit - Farbe Q - biddet zeigt passe Ausspielinteresse während Kontra dieses verneint.

Nur auf 3er oder höherer Stufe

11.14.3 Lightner-X

Neben den üblichen Lightner - Schlemm - Kontras ist ein Kontra auch dann lead directing wenn man vorher eine Sperransage gemacht hat, oder den Gegner in einer 9+Karten Fit Partie kontriert ohne daß unsere Seite vorher geboten hat.

11.14.4 Blackwood-X

Kontra auf 4NT Blackwood ist:

- * Blackwood, wenn unsere Seite in der konstruktiven Reizung ist
- * ein Verteidigungsvorschlag in einer unserer Farben
- * ein Verteidigungsvorschlag in zwei nicht gereizten Farben wenn wir nicht gereizt haben
- * eine Ausspielmarke in der niedrigsten ungereizten Farbe falls der Partner am Ausspiel ist und eine Verteidigung nicht sinnvoll erscheint.

11.14.5 Splinter-X

Wenn ein Kontra auf ein Splinter nicht sinnvollerweise ein Verteidigungsvorschlag sein kann (Gefahrenlage, schon gepasst), verlangt das Kontra das Ausspiel in der ungereizten oder niedrigsten ungereizten Farbe.

11.14.6 3 NT –X

nach 1NT - 3NT verlangt das Kontra unsere kürzeste Farbe; wurde Stayman gereizt und nicht kontriert verlangt das Kontra $\heartsuit$ - Angriff, sofern der Eröffner eine OF geboten hat.

Hat unsere Seite eine Farbe geboten verlangt das Kontra, entgegen üblicher Praxis, einen ungewöhnlichen Angriff, also nicht die gereizte Farbe.

Hat unsere Seite zwei Farben geboten soll der Ausspielende seine eigene Farbe angreifen oder die niedrigere des Partners

11.14.7 andere Kontras

Andere Kontras sind Strafkontras wenn man hinter der vermeintlichen Trumpflänge sitzt und der Gegner sich nicht gehoben hat. Hat der Gegner sich gehoben oder sitzt man vor der Länge, sind solche Kontras maximal ein Vorschlag zum Strafkontra und versprechen keine Trumpflänge oder Werte.

In allen nicht eindeutigen Situationen ist ein Kontra ein T.O. Kontra. Speziell auf der 2er oder 3er Stufe ist ein Kontra meist ein T.O. - Kontra. (Auch 1NT 3 $\heartsuit$)x

Wenn der Gegner sich gehoben hat und der Partner schon eine Farbe gereizt hat, zeigt ein Kontra Werte in den Restfarben und eine Hand die ungeeignet zum Heben ist.

Beispiel:

2 $\spadesuit$	3 $\heartsuit$	4 $\spadesuit$	X
----------------	----------------	----------------	---

12 Markierung und Gegenspiel

Grundsätzlich wird niedrig/hoch markiert

Aber: in den 1. 4 Stichen wird in der Regel Lavinthal markiert, wenn für den Partner nicht eine Positiv/Negativ - oder Längen- Marke wichtiger ist (im Ausspiel Obvious Shift !! (**Anja**))

Wenn für den Ausspieler bekannt , daß der Partner eine Länge 5+ Karten besitzt ist das zugeben einer mittleren Karte eine Positive (come on) Marke während eine kleine bzw. hohe Karte eine Lavinthalmarke ist.

Im nachfolgenden Spiel wird in der Regel Attitude und wenn die Länge wichtig ist 3./5. gespielt.

Abweichung in SA:

Im SA Kontrakt wird im nächstmöglichen Stich in Gegnersfarbe „Smith-Peter“ markiert. Dabei zeigt von beiden Seiten eine kleine Karte (im Rahmen des Möglichen) Interesse am weiterspielen der ausgespielten Farbe. Eine hohe Karte zeigt, dass einem ein Wechsel nicht unlieb wäre, bzw. dass in der ausgespielten Farbe keine zusätzlichen Werte vorhanden sind (**Berthold**)

Ausspiele (siehe Konventionskarte)

Im Farbkontrakt wird strikt 3./5. (klein vom Double, hoch von Xxx angegriffen **Anja**).

Von einer 6er - Länge mit Figur wird die 4. angegriffen und die 6. nachgespielt.

Figurenausspiele:

Das Ausspielen einer Figur verspricht die darunterliegende.

Der Partner soll auf den ausgespielten König deblockieren oder die Länge zeigen (im NT)

[illegible]

[illegible]

[illegible]

14 Inhaltsverzeichnis

1	UNTERFARB – ERÖFFNUNGEN	3
1.1	Konventionen nach 1♣ - Eröffnung	3
1.1.1	Walsh (handtyp first)	3
1.1.2	Two - Way – Checkback	4
1.1.3	Gegner reizt nach 1NT rebid	5
1.1.4	Spezielle Situationen	6
1.1.5	Wolff – signoff	8
1.1.6	Weiterreizung nach Sprüngen	9
1.1.7	Invertierte Hebung	9
1.1.8	Weitereizung nach Reversreizung	10
1.1.9	Pegasus	10
1.2	Änderungen nach 1♦ - Eröffnung	11
1.2.1	Konventionen nach 1♦	12
1.2.2	„Canape“ nach 1♦	12
2	3.+4. FARBE FORCING	13
3	OBERFARB – ERÖFFNUNG	14
3.1	Konventionen nach 1♥ - Eröffnung	15
3.1.1	1♠ - Forcing	15
3.1.2	(Baus)BART nur Berthold	16
3.1.3	Der Gegner reizt nach 1♥ - 1♠	17
3.1.4	Weiterreizung nach 1♥ - 1NT (5er ♠)	17
3.1.5	3♦ advanced Bergen	17
3.1.6	Wolff Sign – Off	18
3.1.7	Eröffnung in 3.+4. Position und nach Info-Kontra des Gegners	18
3.1.8	2NT Jacoby	19
3.1.9	Trialbids	20
4	1NT – ERÖFFNUNG	21
4.1	Antworten auf 1NT	21
4.1.1	Stayman	22
4.1.2	Sharples 4♣/♦ Konvention	22
4.1.3	Advanced Jacoby Transfer	23
5	2♣ STARK / WEAK TWO IN ♦	24
6	2♦ - MULTI	25
7	2♥/♠ ZWEIFÄRBER MIT UNTERFARBE	27
7.1	Gegenreizung gegen 2♥/2♠	27
8	2NT - ERÖFFNUNG	28
8.1	Romex	28
8.1.1	Weitereizung nach Transfer	28
9	SCHLEMMKONVENTIONEN	29
9.1	RomanKeyCardBlackWood	29
9.1.1	Antworten auf KCBW	29
9.1.2	Weiterreizung nach KCBW - Antwort: SCANNING	29
9.1.3	Chicane-Assfrage	29
9.1.4	Voidwood / Exclusion KeyCardBlackwood	29
9.1.5	Bedingte Assfrage	30
9.1.6	KCBW nach Zweifärberreizungen (nur nach 2NT stark)	30
9.1.7	Spezielle Assfragen	30
9.2	Blackwood interventionen	31

9.3	Josephine	31
9.4	Serious 3NT	31
9.5	Q – bids	31
9.5.1	Frage nach Kontrolle in einer Farbe	31
9.6	Die 4 NT - Eröffnung	32
10	SPERRANSAGEN	33
10.1	3er – Stufe	33
10.2	3 NT Gambling	33
10.3	4er Stufe	33
10.4	Texas	33
11	COMPETITIVE REIZUNGEN	34
11.1	Tools	34
11.1.1	Reversed Lebensohl (Bad/Good)	34
11.1.2	Bad/Good / Scrambling / Rumpelsohl Situationen	34
11.1.3	Rumpelsohl	35
11.2	Der Gegner stört	36
11.2.1	nach Unterfarberöffnungen	36
11.2.2	Gegner reizt 1NT	37
11.2.3	Nach Oberfarberöffnungen	37
11.2.4	Wir kontrieren negativ	38
11.3	Info-X Forum D Stil	39
11.3.1	Equal Level Conversion	39
11.4	NT – Gebote	40
11.4.1	Der polnische Ohne	40
11.5	Q - bids und Zweifärber	41
11.6	gegen WeakTwo	42
11.7	gegen Sperransagen	42
11.8	gegen Multi	43
11.8.1	Gegen 2♦, 2♥ Flannery oder Precision-Dreifärber	44
11.9	gegen spezielle Ansagen	44
11.9.1	Dreifärber	44
11.9.2	gegen 2x beliebige Sperransage	44
11.9.3	gegen 2♣ Precision	44
11.9.4	gegen 2NT Zweifärber	44
11.9.5	gegen 2NT Einfärber Unterfarbe	45
11.9.6	Gegen 2♣ stark oder Weak-Two in ♦	45
11.9.7	Gegen 2♣, 2♦ stark	45
11.9.8	Gegen 2♦ beide Oberfarben oder starker SA	45
11.9.9	Gegen 2♥ Weak-Two in ♠ oder ♥ + UF	45
11.9.10	Gegen 2♥, 2♠ Semiforcing	45
11.9.11	Gegen 2♥, 2♠ Weak-Two oder Tartan	45
11.9.12	Gegen 2♠, 2SA Einfärber in UF oder beliebiger Einfärber	45
11.9.13	Gegen 2♠ Zweifärber in UF	46
11.9.14	Gegen 2SA stark balanced	46
11.9.15	Gegen 2SA oder 3♣ Zweifärber in UF	46
11.9.16	Gegen 2SA Zweifärber in OF	46
11.9.17	Gegen 3♦ Preempt in einer OF	46
11.9.18	Gegen Verdi-Sperransagen	46
11.9.19	Gegen 3SA gambling oder durchbrochene UF	47
11.9.20	Gegen Sperransagen auf 4er-Stufe	47
11.9.21	Gegen 4♣, 4♦ Texas	47
11.10	Gegen Polnische 1♣ - Eröffnung nur BE	48
11.11	gegen 1♣ Precision	48
11.12	Gegenreizung auf NT -Eröffnungen	48
11.12.1	nach 1NT schwach (Untergrenze <14) Multi Landy Berthold immer Multilandy mit :Kontra bei starkem SA = 5m/4M	48
11.12.2	nach 1NT stark (Untergrenze >13 F) D.O.N.T. (aber auch nach Blue Club 12-17)	49

11.12.3	Wir kontrieren 1NT	49
11.12.4	nach 2NT stark	49
11.12.5	nach 3NT schwach (Gambling oder Preeempt)	49
11.13	1 NT Gegenreizung	50
11.13.1	1NT Kontra	50
11.14	Kontras	51
11.14.1	Support X,XX	51
11.14.2	Nicht Angriffs-X	51
11.14.3	Lightner-X	51
11.14.4	Blackwood-X	52
11.14.5	Splinter-X	52
11.14.6	3 NT –X	52
11.14.7	andere Kontras	52
12	MARKIERUNG UND GEGENSPIEL	53
13	NOTIZEN UND ÄNDERUNGEN	54
14	INHALTSVERZEICHNIS	57

Ardisia