

Eröffnungen

1♣/1♦	Wenn 1SA = 9-11: 1♣ evtl. Double mit 15-17 SA und 1♦ mit 12-14 SA (Double möglich); sonst mindestens 3
1♥/1♠	5er
1SA	9-11 in 1. u. 2. Pos. in weiß, 15-17 in 1.+2. in rot und in 3. 12-14 in 4.
2♣	Weak-Two in ♦, 22-23 SA, beliebiges Semi- oder Partieföring
2♦	Multi: Weak-Two in Oberfarbe, Semiföring in UF oder 24-25 SA
2♥/2♠	5 ⁺ er ♥/♠ mit 4 ⁺ er UF, 0-11 (in rot immer 5-5)
2SA	20-21
3♣/♦/♥/♠	Preempt
3SA	Gambling, in 3. und 4. Hand to play
4♣/♦	Texas
4♥/♠	Preempt
4SA	As-Frage

1♣ - Eröffnung

1♦		Walsh, 5-7 SA, 11-12 SA oder ♦'s, 4er OF nur mit Partieföring
	1♥/♠	4er, unausgeglichene Hand
	1SA	15-17 in Mini-pos., sonst normal, 4er OF möglich → checkback
	2♣	Einfärber, unausgeglichene Hand
	2♦	Forcing (Revers)
	2♥/♠	Partieföring
	2SA	18-19
	3♣	16-18
	3♦	Schwache Hebung (12-15)
1♥		4 ⁺ er ♥, längere ♦'s möglich falls unter Eröffnungstärke
	1♠	4er ♠, unausgeglichene Hand
	1SA	15-17 in Mini-pos., sonst normal, 4er ♠ möglich → checkback
	2♣	Einfärber, unausgeglichene Hand, normalerweise kein 3er ♥
	2♦	5er ♣, 4er ♦, 16 ⁺ (forcing)
	2♥	Kann ein 3er mit unausgeglichener Hand sein (→ Pegasus)
	2♠	Partieföring
	2SA	17-18, 4er ♠ möglich
	3♣	6er ♣, 16-19
	3♦	Splinter (4+ ♥, 16+ FV), oder Minisplinter(??)
	3♥	4er ♥, 16-18 FV
	3♠	Splinter
	3SA	17-19, stehende ♣s
	4♣	4er ♥, 6er ♣ (stehend)
	4♦	Exclusion KCB

	4♥	To Play
	4♠	Exclusion KCB
	4SA	KCBW (30-41)
	5♣	To play
1♠		4+ ♠s, längere ♦'s möglich falls unter Eröffnungsstärke
	1SA	15-17 (Mini) / 12-13
	2♥	Revers, Rest wie auf 1♣ - 1♥
1SA		8-10, balanced, keine OF
2♣		10-12, 5+ ♣'s, tendenziell unausgeglichen
	2♦/♥/♠	Werte
	2SA	Nat. 18-19
	3♣	Zeigt keine Extras, längere ♣s
	3♦/♥/♠	Splinter
	3SA	Nat. 15-17
2♦		6er ♦, 5-8
	2♥/♠	Frage nach Stopper
	2SA	Frage → Ogust
	3♣	To play
	3♦	Preempt
2♥		6er ♥, 5-8
	2♠	Frage nach Stopper
	2SA	Frage → Ogust
	3♣	To play
	3♦	Frage nach Stopper
2♠		6er ♠, 5-8
	2SA	Frage → Ogust
	3♣	To play
	3♦/3♥	Frage nach Stopper
2SA		5+ ♣'s, 0-5 oder 13+
3♣		6-9, 5+ ♣'s
	3♦/♥/♠	Frage nach Stopper
3♦/♥/♠		Splinter
3SA		To play
4♣		Texas für ♥
4♦		Texas für ♠

Check-Back-Stayman

Nach 1UF - 1OF - 1 SA

1♣/♦	1♥	
1SA	2♣	Transfer auf ♦, beinhaltet alle einladenden Hände und schwach mit Karos
	2♦	Beliebiges Partieföring
	2♥	To play
	2♠	Genau 4er ♥ - 4er ♠, einladend (passbar), 5er ♥, 4er ♠ über 2♣
	3♣	To play (einladend über 2♣)
	3♦	Einladend mit ♦
	3♥/♠	SI, legt die Farbe fest und fordert zu Cuebids auf

Nach 2♣ → 2♦ und 2♦ werden die Oberfarben von unten nach oben gereizt.

3. Farbe forcing

1♣	1♥	
2♣	2♦	3. Farbe forcing
	2♥	6er, 9-11
	3♦	To play (!!)
	3♥	Forcing, legt die Trumpf-Farbe fest und fordert zu Cuebids auf

1♦ - Eröffnung

1♥		4 ⁺ er ♥
	1♠	4er ♠, unausgeglichene Hand
	1SA	12-14, 4er ♠ möglich → checkback
	2♣	5er ♦, 4er ♣, 12-18 (4er ♦ und 5er ♣ auch möglich)
	2♦	Einfärber, unausgeglichene Hand, normalerweise kein 3er ♥
	2♥	Kann ein 3er mit unausgeglichener Hand sein (→ Pegasus)
	2♠	Partieföring
	2SA	18-19, 4er ♠ möglich
	3♣	5er ♦, 4er ♣, 19+ (Partieföring)
	3♦	6er ♦, 16-19
	3♥	4er ♥, 16-18 FV
	3♠	Splinter
	3SA	17-19, stehende ♦s
	4♣	Splinter
	4♦	6er ♦ (stehend), 4er ♥
	4♥	To Play
	4♠	Exclusion
	4SA	KCBW (30-41)
	5♣	Exclusion
	5♦	To play

1♠		4+♠s
	1SA	12-14
	2♥	Revers, Rest wie auf 1♠
1SA		6-9(10), balanced
2♣		(4)5er♣, 11+
2♦		10-12, 5+♦'s, tendenziell unausgeglichen
	2♥/♠	Werte
	2SA	18-19
	3♣	Werte
	3♦	Nicht einladend
	3♥/3♠	Splinter
	3SA	15-17
2♥		6er♥, 5-8
	2♠	Frage nach Stopper
	2SA	Frage → Ogust
	3♣	Frage nach Stopper
	3♦	To play
2♠		6er♠, 5-8
	2SA	Frage → Ogust
	3♣	Frage nach Stopper
	3♦	To play
	3♥	Frage nach Stopper
2SA		Nat, 11/12, balanced, keine 4er OF
3♣		5+er♦, 0-5 oder 13+
3♦		6-9, 5+♦'s
	3♥/♠	Frage nach Stopper
3♥/♠		Splinter
3SA		To play
4♣		Texas für♥
4♦		Texas für♠

Wolff-Sign-Off

1♣/♦	1♥	
2SA	3♣	Transfer auf 3♦
→3♦	3♥	To play
	3♠	5er♥, 4er♠
	3SA	5332, Partner soll entscheiden
	3♥	Forcing, tendenziell 6er♥
	3♠	Forcing, 4-4 in den Oberfarben
	3SA	To play

Pegasus

1♣/♦	1♥	
2♥	2♠	Die Frage geht immer über Step1 (also 2SA nach 1UF - 1♠ - 2♠)
2SA		Tiefe Kürze
3♣		Hohe Kürze
3♦		5422
3♥		Balanced (4333 o. 4432) Minimum (Balanced ist immer 4er ♥/♠)
3♠		Balanced Maximum
Nach den Kürzen-Antworten fragt Step1 nach der Trumpf-Länge. Step1 ist ein 3er, alles andere ist ein 4er und Cuebid.		

Moderateur

Nach einem Revers des Eröffners zeigt die 4. Farbe auf der 2er-Stufe oder 2SA, welches auch immer der billigere ist, eine schwache Hand. Der Eröffner soll seine Hand weiter beschreiben, aber mit einer Minimum-Hand nicht über 3 in der eröffneten Farbe gehen.

1♣	1♠	
2♥	2♠	Forcing
	2SA	Moderateur
1♣	1♠	
2♦	2♥	Moderateur

1♥ - Eröffnung

1♠		Nat.
	1SA	12-14, mit 15-17 erst 2♣ oder 2♦ bieten
1SA		Nat.
2♣/♦		11+, selbstforcierend
	2♥	Kann 12-14 SA, 4er ♠ oder eine schwache Hand mit Fit beinhalten
	2♠	Revers
	2SA	15-17
	3♣/♦	(Hebung) 15+, Partieforcing
2♥		Normalerweise genau ein 3er ♥, 6-9(10)
2♠		6er ♠, 5-8
	2SA	Frage → Ogust
2SA		Jacoby → Kürze aber mit gepaßter Hand siehe unten (diese Seite)
	3♣/♦/♠	Kürze
	3♥	Keine Kürze, 18+
	3SA	Keine Kürze, 15-17
	4♥	Keine Kürze, 12-14
	4♣/♦/♠	5-5, 6-5 etc.
3♣		Bergen, 4er-Anschluss, 6-10, oder starker Splinter (16+) : mit gepaßter Hand: siehe unten (diese Seite)
3♦		Bergen, 4er-Anschluss, 11-12
3♥		4er ♥, 0-6
3♠		Splinter, 10-15
3SA		4333, 13-15 (normalerweise 3er ♥)
4♣/♦		Splinter, 10-15
4♥		To play, normalerweise 5er ♥, 0-6
4♠		Exclusion
4SA		KCB
5♣/♦		Exclusion
5♥		Josephine

Niko schlägt vor: 2NT mit gepaßter Hand gegenüber Partners 1OF zeigt 4er Fit, max pass und eine Kürze irgendwo; 3T statt 2NT zeigt ausdrücklich keine Kürze.

Drury

Als gepasste Hand zeigt 2♦ nach einer 1OF-Eröffnung eine gute Hand mit Fit (Drury), das gilt auch nach einer Gegenreizung (da man keinen Weak-Two in Karo eröffnet hat, kann man keine Nonforcing 2♦-Hand haben). Wenn der Partner die eröffnete Farbe wiederholt, zeigt das Minimum. Alles andere zeigt eine gute Hand.

1♠ - Eröffnung

siehe sinngemäß 1♥

3♥		Splinter, 10-15 (oder gute 7er Coeur, unklar!)
	3♠	? (war Chicane-Asfrage)
	3SA	♠-Werte
	4♠	Minimum
4♥		To play

1SA - Eröffnung

2♣		Stayman
2♦/2♥		Transfer
2♠		Einladend, balanced oder mit langer UF, oder 1444, 4144 (PF)
2SA		Beide Unterfarben, stark oder schwach, oder 31 OF und 45 UF (PF)
3♣/3♦		To play
3♥/3♠		4333 mit 4er in der jeweils anderen OF
4♣		Gerber
4♦		5-5 in ♥ und ♠, Partie nur, SI über 2♣
4♥/♠		To play
4SA		Quantitativ

Nach Stayman

1SA	2♣	Stayman, kann stark mit langer UF oder einladend mit 5er ♠ sein
2♦		Keine OF
	2♥	Schwach mit beiden OF
	2♠	5er ♠, genau einladend (die starken Hände über Stayman, Smolen)
	3♣/♦	Forcing (normalerweise SI)
	3♥/3♠	Smolen: 4er in der gereizten und 5er in der anderen OF, partieforscing
	3SA	To play (verspricht 4er OF)
	4♣	5-5 in den Oberfarben, SI mit Treffkürze
	4♦	5-5 in den Oberfarben, SI mit Karokürze
2♥		4er ♥, 4er P möglich
	2♠	5er ♠, genau einladend
	3♠	Schlemminteresse mit ♥-Fit
	4SA	Quantitativ, As-Frage über 3♠
2♠		4er ♠, kein 4er ♥
	3♥	Schlemminteresse mit ♠-Fit
	4SA	Quantitativ, As-Frage über 3♠

Transfer

1SA	2♦	Transfer auf ♥
2♥		Normalerweise kein 4er ♥
	2♠	4er ♠, genau einladend (die starken Hände über Stayman, Smolen)
	2SA	Einladend, 5er ♥
	3♣/♦	5er ♥ - 4er ♣/♦, PF
3♥		♣/♦ - Fit
4♣/♦		♥-Fit
	3♥	Einladend mit 6er ♥
	3♠	Splinter
	3SA	5332, to play
	4♣/♦	Splinter
	4♥	To play
	4SA	Quantitativ
2♠		4er ♥, Maximum, Double ♠
2SA		4er ♥, Maximum, 4333 oder verteilte Werte
3♣/♦		4er ♥, Maximum, Double ♣/♦
3♥		4er ♥, Minimum

1SA	2♥	Transfer auf ♥
2♠	3♥	5-5 einladend (??)

1SA-2♠

1SA	2♠	Einladend, Balanced oder mit langer UF, oder 1444 oder 4144 PF
2SA		Minimum
	3♣/♦	Lange Farbe (mit gutem Anschluss kann der Eröffner noch 3SA bieten)
3♣		Maximum mit schlechten ♣'s
3♦		Maximum mit guten ♣'s aber schlechten ♦'s
	3♥/♠	4441, Single in ♥/♠, Partieförderung

1SA-2SA

1SA	2SA	Beide Unterfarben, stark oder schwach, oder [31][54] Partieförderung
3♣/♦		Längere Unterfarbe
	3♥/♠	Single ♥/♠ mit 3er in der anderen OF

Hand	Stärke	Gebot
Eine 4er OF	Schwach	Pass
	Einladend	Stayman, dann 2SA (oder 3OF, wenn Partner die hat)
	Stark	Stayman, dann 3SA (oder 4OF, wenn Partner die hat)
	SI	Stayman, dann 4SA (q'tiv) (oder 3 andere OF)
4-4 in den OF	Schwach	Stayman, dann 2♥ (nach 2♦) oder Pass
	Einladend	Stayman, dann 2SA (nach 2♦) oder 3OF
	Stark	Stayman, dann 3SA (nach 2♦) oder 4OF
	SI	Stayman, dann 4SA (nach 2♦) oder 3 andere OF
5er ♥, 4er ♠	Schwach	Stayman → 2♥ oder Transfer auf ♥
	Einladend	Transfer, dann 2♠
	Stark	Stayman, Smolen
	SI	Stayman, Smolen, 3 andere OF
4er ♥, 5er ♠	Schwach	Stayman → 2♥ oder Transfer
	Einladend	Stayman, dann 2♠ (nach 2♦) oder 3OF
	Stark	Stayman, Smolen
	SI	Stayman, dann 4SA (nach 2♦) oder 3 andere OF
5-5 in den OF	Schwach	2♣ auf 2♦ 2♥
	Einladend	Transfer auf ♠ und dann 3♥ (?)
	Stark	4♦
	SI	Stayman, nach 2♦ 4♣ bzw. 4♦

Nach Zwischenreizung

1SA	2♣	X	Stayman
		2♦	Transfer usw, system on
	2♦	X	Strafkontra, 2er Stufe nf, 2SA Lebensohl etc.

1SA	X	Pass	Forcing, Partner soll XX oder 5er-Farbe reizen
		XX	To play
		2Farbe	Schwach, 5er-Länge

1SA	Pass	Pass	X	
XX				Eröffner hat 5er-Farbe (gelegentlich auch mal eine OF)
Pass	Pass	XX		SOS

2♣- Eröffnung

2♦		Relay
	2♥/♠	Semiforcing in ♥/♠
2SA		Relay auf 3♣, danach alles zum Spielen NEE, HABEN WIR ABGESCHAFFT, GLAUBE ICH G.B. 6. Sep 2010
3♣/♦		Nat
2♦	2SA	21-22
	3♣/♦	Natürlich, Partieforcing
	3♥/♠	Partieforcing, legt Farbe fest
	3SA	25-26
2♥/♠		To Play gegenüber wk2 ♦, konstruktiv, Partner darf mit Fit heben
3♣/♦		Gegenüber wk2 zum Spielen
2SA		Starkes Relay
	3♣	Minimum wk2 in ♦ oder Max mit Treffkürze
	3♦	Maximum WK2 in ♦ ohne Kürze
	3♥/♠	Maximum wk2 in ♦ mit ♥/♠-Kürze
	3SA	stehende Karos
	4♣/♦/♥/♠	Mindestens Semi-Forcing in der gereizten Farbe
	4SA	21-22
3♥/♠		Natürlich, forcing
3SA		Gegenüber wk2 zum Spielen

2♦ - Eröffnung

2♥		Relay, mit 3+ ♥'s kann man 2♠ bieten
	2♠	WK2 ♠
	2SA	24-25
	3♣/♦	Semiforcing in ♣/♦
2♠		To play gegenüber wk2♠, mindestens 3er ♥
	2SA	24-25
	3♣/♦	Max wk2 in ♥, ♣/♦-Werte
	3♥	Min. wk2 in ♥
	3♠	Preempt
	3SA	28-29
2SA		Starkes Relay
	3♣/♦	Minimum wk2 in ♥/♠
	3♥/♠	Maximum wk2 in ♠/♥
	3SA	24-25 SA
3♣/♦		To play
3♥/♠		Paco
4♥		Paco
4♠		To play
4♣		Transferiere in deine Farbe
4♦		Reize deine Farbe

Schwache Hände mit eigener OF

2♦	2♥	
2♠	3♥	To play
2♦	2♠	
3♣/♦/♥	3♠	To play

Gegenreizung nach 2♦

2♦	X	P	Zeigt ♦s (mindestens gutes 5er)
		XX	Sucht Partners Farbe
		2♥/2♠/3♣	To Play
2♦	2♥/♠	X	Strafkontra

2♥- Eröffnung

2♥	2♠	nonforcing, aber konstruktiv
	2SA	Starkes Relais
3♣/♦		Minimum mit ♣/♦
3♥/♠		Maximum mit ♣/♦
	3♣/♦	Paco
	3♥	Preemptiv
	3♠	Forcing mit ♠
	3SA	To play
	4♣	Paco
	4♦	To play (??) Ist doch Quatsch, oder? (schrieb Michi)
	4♥/♠	To play

Nach Zwischenreizung Strafkontra

2♠- Eröffnung

2♠	2SA	Starkes Relais
3♣/♦		Minimum mit ♣/♦
3♥/♠		Maximum mit ♣/♦
	3♣/♦	Paco
	3♥	Nonforcing aber konstruktiv
	3♠	Preempt
	3SA	To play
	4♣	Paco
	4♥/♠	To play

Nach Zwischenreizung Strafkontra

2SA

3♣	Puppet Stayman
3♦	Transfer → Brechen mit 3er-Länge + Topfigur
3♥	Transfer → Brechen mit 3er-Länge + Topfigur
3♠	Unterfarb-Stayman
3SA	To play
4♣	Texas für ♥ und gleichzeitig conditional RKCB, 4♥ kein Interesse
4♦	Texas für ♠ und gleichzeitig conditional RKCB, 4♠ kein Interesse
4♥	Texas für ♣ und gleichzeitig conditional RKCB, 4SA kein Interesse
4♠	Texas für ♦ und gleichzeitig conditional RKC, 4SA kein Interesse
4SA	Quantitativ

Puppet Stayman

2SA	3♣	
3♦		Mindestens eine 4er OF
	3♥	4er ♠
	3♠	4er ♥
	3SA	Keine 4er OF
	4♣	4-4 Schlemminteresse
	4♦	4-4 kein Schlemminteresse
3♥		Keine 4er OF
	3♠	(3)4er ♥ und 5er ♠
	4♣	SI ♣, bedingte Asfrage → 4SA Ablehnung
	4♦	SI ♦, bedingte Asfrage → 4SA Ablehnung
3♠		5er ♠
	3SA	To play
	4♣/♦/♥	Cue-Bid
	4SA	Quantitativ (Asfrage über Cue-bid)
3SA		5er ♥
	4♣	SI ♣, bed. As-Frage → 4SA = Ablehnung
	4♦	Transfer (Bremse)
	4♥	RKCB
	4♠	Cue-Bid

08.09.10

UF-Stayman, haben wir geändert, Niko fragen! Es ist wohl nicht, wie es hier steht.

2SA	3♠	
3SA		Keine UF
4♣		4er Treff (nur)
	4♦	bed- Asfrage Treffbasis, 4NT signoff
4♦		4er Karo (nur)
	4♥	bed. Asfrage auf Karobasis, 4NT signoff
4♥		beide UF zu 4t
	4P	unbed. Sfrage auf T-Basis
	4NT	unbed Asfrage auf K-Basis
4♠		5er ♣
	4NT	Asfrage T-Basis
4NT		5er K
	5T	Sfrage K-Basis

Eröffnungen auf 3er Stufe

3♦/♥/♠	4♣	Bedingte Asfrage
3♣	4♦	Bedingte Asfrage

Ansonsten neue Farben natürlich und forcing

Sonstiges, Konventionen

Kontras

Support-X und -XX bis unterhalb von 2 in unserer Oberfarbe
 Neg. X bis 4C

1♣ - 1♦ - X = 4/4 in den Oberfarben, oder 5er♥ und 4er♠ schwach

In competitiven Situationen auch einladend, wenn kein anderes Gebot mehr frei ist. (z.B. 1♠-2♥-2♠-3♥-X)

Negatives Ausspielkontra

Wenn der Gegner eine von uns gereizte (5er-) Farbe auf der 3er-Stufe oder höher reizt, zeigt ein Kontra, dass man in der Farbe nichts hat und der Partner lieber eine andere Farbe ausspielen soll. Pass zeigt eine Figur!

4. Farbe ist immer Partieforscing, außer bei Modérateur

RKCB: Antwort auf die As-Frage: 30-41 → danach spiral scan.

Beim Scannen werden immer alle Figuren gezeigt, die wir noch haben können. Wenn wir eine Chicane in einer Farbe gezeigt haben, werden diese Figuren weg gelassen.

Wenn wir ein Single gezeigt haben, werden die Figuren immer mitgereizt, selbst wenn wir das blanke As in der Farbe haben und der Partner das wissen kann.

Alle As-Fragen unterhalb von 4SA sind bedingt. Wie wollen wir das handhaben? Eher nur die, die auf UF beruhen.

Nach Zwischenreizung: ROPI DOPI auf 5er-Stufe, DEPO darüber

Sonstiges:

Stopperfrage wird kontriert. Dann zeigt XX einen harten Stopper, Partner soll NT belegen.

Lebensohl / Scrambling

Lebensohl

2SA ist Lebensohl mit den Standard-Bedeutungen

- Schwach mit einer Farbe
- Einladend, wenn man diese Farbe noch auf der 2er-Stufe reizen konnte
- Stayman mit Stopper (wenn man dann Gegners Farbe reizt)
- Balanced mit Stopper (wenn danach 3SA reizt)

Scrambling

2SA ist Scrambling wenn es keinen Sinn macht, zwischen starken und schwachen Händen zu unterscheiden.

- Man hat schon mal eine schwache Hand gezeigt
- Die Gegner sind stark
- Der Partner hat schon mal eine schwache Hand gezeigt

Partner	RHO	ich	LHO	Bemerkungen
1C	2K	2P		nf mit Piks
1C	2K	2NT		Lebensohl
1C	2K	3T		pf mit Treffs
1C	2K	3K		gute C-Hebung
1C	2K	3C		preempt
1C	2K	3P		Splinter
1C 3T	2K Passe	2NT Passe	Passe	schwach mit Treffs
1C 3T	2K Passe	2NT 3C	Passe	noch bessere C-Hebung als 3K (s.u.)
1C 3T	2K Passe	2NT 3P	Passe	einladend mit Piks?
1C	2K	2NT		
1C	2K	2NT		
1C	2K	2NT		

Lebensohl / Scrambling reizen wir immer:

- Wenn der Partner etwas gereizt hat und der Gegner vor uns auf der 2er-Stufe reizt, aber nur, wenn es Sinn macht (Wenn es eine Farbe gibt, in der wir stark und schwach unterscheiden müssen).
 - 1♠ - 2♣ - 2NT ist nat.
 - 1♠ - 2♦ - 2NT ist Lebensohl
- Wenn der Partner ein Take-Out gegen ein Gebot auf der 2er-Stufe abgegeben hat.

EINE FARBHEBUNG ÜBER 2NT IST DIE STÄRKSTE HEBUNG: z.B.

(1T) - 1P - 2T - 2NT

(3T) - P - P - 3P

SIE IST STÄRKER ALS 3T UND VIEL STÄRKER ALS 3P

Gegenreizung

Zwischenreizungen auf 1-Stufe: sehr variabel, 4er-Farbe möglich (aber selten)

Folgereizungen nach Zwischenreizung:

Neue Farbe auf 1-Stufe	forcing (4er möglich)
Neue Farbe auf 2-Stufe	nonforc (konstruktiv)
Neue Farbe auf 3-Stufe	Minisplinter
Sprunghebung	preempt
Cuebid	mind. einladend mit Fit oder sehr stark ohne Fit
Cuebid im Sprung	4+fit, einladend

Polnischer SA (auch in 4. Hand: mit Matthias / Niko nur in nächster Hand)

1♣	1SA	Pass	2♣	stark (mindestens einladend), fragt nach der Oberfarbe
			2♦	To play
			2♥	Paco
			2♠	To play (eigene Farbe)
1♦	1SA	Pass	2♣	To play
			2♦	stark (mindestens einladend), fragt nach der Oberfarbe
			2♥	Paco
			2♠	To play (eigene Farbe)
1♥	1SA	Pass	2♣	Paco
			2♦	To play (eigene Farbe)
			2♥	Mindestens einladend, fragt nach der UF
			2♠	To play
1♠	1SA	Pass	2♣	Paco
			2♦	To play (eigene Farbe)
			2♥	To play
			2♠	Mindestens einladend, fragt nach der UF

Wenn der Gegner eine UF eröffnet hat und sein Partner agiert, zeigt Passe immer Interesse an Pik (und nicht an Coeur) und Kontra oder Re Interesse an Coeur (P=Pik, K=Coeur)

Frag Berthold erneut nach der Notlügensituation

1♣	1SA	X	P	will ♠ spielen, wenn Partner ♠ hat, sonst ♦
			XX	will ♥ spielen, wenn Partner ♥ hat, sonst ♦
			2♣	Partner soll seine OF reizen (muss nicht stark sein)
			2♦	To play
			2♥/♠	To play (eigene Farbe) (paco entfällt weil schwaches Cue zur Verf. stand)
1♣	1SA	2♣	P	will ♠ spielen, wenn Partner ♠ hat, sonst ♦
			X	will ♥ spielen, wenn Partner ♥ hat, sonst ♦
			2♣	Partner soll seine OF reizen (muss nicht stark sein)
			2♦	To play
			2♥	Paco (schwaches Cue stand nicht zur Verfügung)
			2♠	To play (eigene Farbe)
			2SA	Mindestens einladend, fragt nach der OF

08.09.10

Gegen 1SA

Multi-Landy (auch in 4. Hand)

Nachdem wir 1SA kontriert haben, sind Kontras bis 2♦ negativ, auf 2♥ und höher sind es Strafkontras. Die Situation ist forcierend bis 2SA.

Gegen starken SA: polnisches Kontra

Gegen 1 Treff stark:

X = Treffs

1K/1C/1P = nat.

1SA = beide UF

2er-Stufe wie gegen 1 SA - Eröffnung

Gegen 2 Karo Multi:

X zeigt 4er Coeur (Take-out gegen Pik-Weak-Two)

2SA = 16-18

4UF = Leaping Michaels

Competitive Situationen

1OF – 1X – 2SA

3T/3K

Jacoby (solange im Sprung möglich) (??)

Bergen (solange im Sprung möglich) (??)

Das ginge nur über 1C - 1P

Sonst immer nur nach Passe und Kontra

1UF – 1SA – 2UF

Unterfarbhebung = beide Oberfarben (wenn 1SA = nat.)

Pass – Pass – 1C – 1x/2x

2K

auch das ist Drury, da man keinen Weak-Two in ♦ haben kann

Ausspiel und Markierung

Allgemein: Niedrig – Hoch

Ausspiele immer 2./4.

Nachfolgend tendenziell Attitude

Abwürfe: Direkt gegen Farbkontrakte, Lavinthal gegen SA-Kontrakte

Markierung: tend. Attitude bei Partners Ausspiel, aber oft auch Länge

Im SA Smith-Peter