

Fipsi

Fast idiotensicheres, pfiffiges System für Individualisten

Systembeschreibung

Stand: 04. Juli 2015

Inhalt

Inhalt	2
Allgemeines	4
Eigene Eröffnungen	5
1 Treff	5
1 Karo	7
1 Coeur	8
1 Pik	10
1 SA	10
2 Treff	13
2 Karo	13
2 Coeur	14
2 Pik	15
2 SA	15
3 Farbe	15
3 SA	15
4 Unterfarbe (Texas)	15
4 Oberfarbe	16
4 SA	16
Konventionen (konstruktive Reizung)	17
Two-way-Checkback-Stayman	17
Drury	17
3. Farbe Forcing und 4. Farbe Forcing	17
Pegasus	18
Long-Suit Trialbids	18
Moderateur	18
Ogust	18
Wolff-Signoff	18
Puppet-Stayman	19
Schlemmkonventionen	20
Roman Keycard Blackwood (RKCB)	20
Chicane-Assfrage	21
Kleinkram (nach eigener Eröffnung)	21
Konventionen (kompetitive Reizung)	22
Support-X	22
Snapdragon-X	22
X gegen 3 SA	22
Lebensohl	22
Scrambling	23

Gegen Gegners Zweifärber.....	24
Wir fragen nach Stopper.....	24
Rund um Kontras und Rekontras	24
Gegenreizung.....	26
Info-X	26
Farbgegenreizung gegen Farbgebote.....	26
SA-Gegenreizung gegen Farbgebote.....	27
Zweifärber-Gegenreizung.....	27
Beide Gegner haben gereizt.....	28
Gegen starkes 1 Treff	28
Gegen polnisches 1 Treff.....	28
Gegen Forcing-♠.....	28
Gegen 1SA.....	28
Gegen 2♣ natürlich (Precision-Style).....	29
Gegen 2♣ evtl. mit Weaktwo in ♦.....	29
Gegen 2♦-Multi	29
Gegen 2♦/♥ beide OFen.....	30
Gegen Weaktwo	30
Gegen 2SA beide UFen	30
Gegen höhere Sperransagen	30
Ausspiele und Markierungen.....	32
Ideen, Wünsche, Anregungen.....	33
Prio 1	33
Prio 2	33
Prio 3	33

Allgemeines

Punktezahlung tendenziell nach Forum D, also FL bzw. FV.

„=>“ Hinweis auf spätere Erklärungen.

Gelb Hinterlegtes ist noch zu besprechen.

Türkis Hinterlegtes sind Präzisierungen.

Lila Ausrufezeichen ! hat sich gegenüber der Fassung vom Januar 2014 geändert.

Grün Hinterlegtes hätte Michi nicht gewusst 😊

Eigene Eröffnungen

Das 1SA-Rückgebot ist abhängig von der Stärke der SA-Eröffnung: 12-14 in 1. und 2. Hand in rot und immer in 3. Hand, 15-17 in 1. und 2. Hand in weiß und immer in 4. Hand.

1 Treff

1♣ = 3+♣ 11-22 (mit 5♣ / 5♠ wird 1♠ eröffnet)

1♦ = 5+ P., 3+♦ keine 4+OF außer ab 13 P., nicht 8-10 bal. und nicht 11/12 bal.

1OF = 4+♣ / 4+OF, unbal. bis 18 P.

2OF = z.B. 1462 schwach mit schlechter OF oder 3er OF schwach

3OF = GF (Reversstruktur)

1SA = ev. mit 4er OF => Relay-Transfer

2♣ = Einfärber, unausgeglichene Hand, keine 4er OF

2♦ = 4er♦, 12-15 P.

2OF = 5+♣ / 4+ OF, ab 19 P., GF, ev. Notgebot mit 20+ P. und 3er OF

2SA = 18-19 P., bal. ev. mit 4er OF => Wolff-Signoff

3♦ = 4er♦, 16-18 P.

3OF = Splinter

3SA = 6+♣, Spielvorschlag (meist sehr gute ♣s)

1OF = 6+ P., 4+ OF kann längere UF haben

1♠ = 5+♣/ 4+♠

1SA = 6-10

2♥ = 11-15, 3er♥

3♥ = 16-18, 3er♥

1SA = ev. mit 4er OF => Two-way-Checkback Stayman

2♣ = nat.

2♦ = 3. FF, forciert bis 2SA

2♦ = Revers 17+ => 2aOF Moderateur

2OF = 12-15, wenn 3er Anschluss, dann bel. Single => Pegasus

2SA = 18-19, bal. ev. mit 4er OF => Wolff-Signoff

3♣ = 6+♣, 16-18

3♦/aOF = Splinter, mind. einladend

3OF = 4er OF, 16-18

3SA = 6+♣, Spielvorschlag (meist sehr gute ♣s)

4♣ = 4er OF, 6er ♣

4OF = balanced to play

4♦/aOF = Exclusion KCB

4SA = => RKCB

1♠ = 4er♠, längere UF möglich, ab 6 P.

2♦ = Revers 17+ => 2♥ = Moderateur

3♥ = 5-5 OFen, GF

2♥ = Revers 17+ => 2SA = Moderateur

1SA = 8-10, bal., ggf. auch ohne OF-Stopper (danach Straf-X von beiden Seiten)

2♣ = 11-12, 5+♣ ohne 4er OF, NF

2Farbe = zeigt Stopper (mehr als Min., aber nicht GF; der einzige Teilkontrakt ist 3♣)

2SA = 12-13, bal., NF (keine Absprache, wenn 1SA = 12-14 gewesen wäre)

3♣ = Tendenz sperrend, zum Passen

3Farbe = Splinter, GF

3SA = to play

2♦ = 5-8, 6+♦

2OF = Werte

2SA = => Ogust

3♣ = to play
 3♦ = preemptiv
 3OF = Splinter auf ♦-Basis
 2♥ = 5-8, 6+♥
 2♠ = Werte
 2SA ==> Ogust
 3♣ = to play
 3♦ = Werte
 3♥ = preemptiv
 3♠ = Splinter auf ♥-Basis
 2♠ = 5-8, 6+♠
 2SA ==> Ogust
 3♣ = to play
 3♦/♥ = Werte
 3♠ = preemptiv
 2SA = 0-5, 5+♣ oder 13+, 5+♣
 3♣ = erzwungen
 3Farbe = Werte, 13+, 5+♣
 3♣ = 7-10, 5+♣
 3Farbe = Werte
 3♦/OF = Splinter
 3SA = 13-15, bal.
 4♣ = AKDxxxx in ♥ ohne Seiten-A/K => Cuebids (Cuebid vom Antwortenden ist immer Kürze)
 4♦ = AKDxxxx in ♠ ohne Seiten-A/K => Cuebids (Cuebid vom Antwortenden ist immer Kürze)
 4OF = Exclusion KCB
 4SA = 16-17, bal. (SI in ♣ geht über 2SA-3♣-4♣ (= bed. KCB) bzw. 2SA-3♣-4SA (quantitativ mit 5er ♣))

Der Gegner mischt sich ein

1♣ (X)

XX = ab 10, tendenziell kein Fit (Fit möglich mit 10-12 P.), forciert bis 2♦
 2♣ = 7-10 P., 4er♣
 3♣ = 7-10 P., 5+♣
 Rest = System on

1♣ (1♦)

X = 4/4 ♥/♠
 (p) 1♥/♠ = 3er♥/♠
 (p) 2♥/♠ = 4er♥/♠, 12-14 P.
 (p) 1SA = nat, verspricht ♦-Stopper

1♣ (1♥)

X = genau 4er ♠
 1♠ = 5+er♠
 2♣ = 7-10 P., 4er♣
 2♥ = ♣s, mindestens einladend
 2SA = nat, NF
 3♣ = 7-10 P., 5+♣

1♣ (1SA nat.)

X = Straf-X
 2♣ = beide OF (fast forcing) (gilt auch nach 1♦-Eröffnung)

Neue Farbe auf 2er Stufe ohne Sprung (auch wenn der Gegner gesprungen ist): nonforcing, 8-11 P., gute 5er-Farbe. **Erst Neg.-X und später eine eigene Farbe ist immer GF**, auch nach 1SA-Rebid des Eröffners.
Neue Farbe auf 3er Stufe im Sprung, z. B. $1\clubsuit - (1\spadesuit) - 3\heartsuit$: nat., sehr gute Farbe, GF => neue Farbe = Cuebid

Neue Farbe auf 3er Stufe ohne Sprung, z. B. $1\clubsuit - (2\spadesuit) - 3\diamonds$: nat., GF

SA-Gebote sind natürlich und versprechen Stopper (außer 2SA ohne Sprung)

2SA ohne Sprung = Lebensohl, z. B. \clubsuit -Hebung 6-8. Der Lebensohl-Reizer geht dabei von einer Minimum-Eröffnung aus.

Hebung in $2\clubsuit$ = nat., 7-10 P., meist 4er \clubsuit (niedriges ODR)

Hebung in $3\clubsuit$ im Sprung = nat., 7-10 P., meist 5er \clubsuit (hohes ODR)

Hebung in $3\clubsuit$ ohne Sprung = einladend (9-11)

Cuebid = \clubsuit -Fit und mind. einl. (Sollte das nicht GF sein, wenn die einfache Hebung schon 9-11 ist?)

Achtung, gilt für alle Farberöffnungen!

X ist bis $4\heartsuit$ negativ, ab $4\spadesuit$ Punkte

$1\clubsuit$ (p) $1\diamonds$ (1OF) X = **Support-X**

1UF (p) 1OF (p/X) 1SA ($2\clubsuit/\diamonds/\heartsuit/\spadesuit$) X = Strafe

1 Karo

$1\diamonds = 3+\diamonds$, 11-22 P. (3er \diamonds nur mit exakt $4=4=3=2$)

$1\heartsuit - 2\diamonds - 2\spadesuit = 5er\heartsuit$, 4er \spadesuit , GF

1OF = 6+ P., 4+ OF kann längere UF haben

$1\spadesuit = 4+\diamonds / 4+\spadesuit$ unbal.

1SA = ev. mit 4er OF => Relay-Transfer

2OF = 13-15 P., => Pegasus

$2\spadesuit$ (wenn Antwortender \heartsuit gereizt hat) = $5+\diamonds$, $4+\spadesuit$, GF

2SA = 18-19 P., bal. ev. mit 4er OF => Wolff-Signoff

$3\clubsuit = 5+\diamonds$, $4+\clubsuit$, GF

$3\diamonds = 16-18$ P., $6+\diamonds$

3 Partners OF = 16-18 P.

3 andere OF = Splinter

3SA = $6+\diamonds$, Spielvorschlag

$4\clubsuit =$ Splinter

$4\diamonds =$ 4er OF, 6er \diamonds

4 Partners OF = nat.

4 andere OF = Exclusion KCB

4SA => RKCB

$5\clubsuit =$ Exclusion KCB

$5\diamonds =$ nat.

1SA = 6-10 P., ev. unbal., keine 4er OF

$2\clubsuit = 10+$ P., $4+\clubsuit$, forcing bis 2SA

$2\diamonds =$ nat., Catch all, forcing, 4er \diamonds möglich (auch 3er?), 4er OF möglich

2OF = nat., GF, kann auch der starke Ohne sein, also nicht unbedingt unbal.

2SA = nat., bal., evtl. mit 4er OF, passbar, wenn 1SA 15-17 gewesen wäre.

$3\clubsuit =$ nat., GF

3OF = Splinter, GF

3SA = 18/19, keine 4er OF

$2\diamonds = 11-12$ P., $4+\diamonds$, keine 4er OF, Antworten wie nach $1\clubsuit - 2\clubsuit$

2OF = 5-8 P., $6+$ OF => siehe $1\clubsuit$ -Eröffnung, hier analog

2SA = 10⁺-12⁻ P., bal., keine 4er OF
 3♣ = nat., NF
 3♣ = 0-5 P., 5+♦ oder 13+ P., 5+♦
 3♦ = 7-10 P., 5+♦
 3OF = Werte
 3♥/♠ = Splinter
 3SA = 13-15 P., bal.
 4♣ = AKDxxxx in ♥ ohne Seiten-A/K => Cuebids (Cuebid vom Antwortenden ist immer Kürze)
 4♦ = AKDxxxx in ♠ ohne Seiten-A/K => Cuebids (Cuebid vom Antwortenden ist immer Kürze)
 4OF = Exclusion KCB
 4SA = 16-17, bal. (SI in ♦ geht über 3♣ – 3♦ – 4♦ (= bed. KCB) bzw. 3♣ – 3♦ – 4SA
 (quantitativ mit 5er ♦))

Der Gegner mischt sich ein

Nach Info-X und Zwischenreizung der Gegner: siehe 1♣-Eröffnung.

1♦ (1SA nat.)
 X = Straf-X
 2♣ = beide OF (fast forcing)

1 Cœur !

1♥ = 5+♥, 12-22 P.
 1♠ = 0-4 ♠'s, 6-12 Punkte, 4er ♠ GF möglich (dann später 2♠), 5-7 oder 11/12 mit 3er ♥ möglich
 1SA = 4er ♠, 11-15 P.
 alles nat. außer
 4UF = Cuebid für ♠
 2UF = nat, kann 3er mit 16-17 P. bal. sein
 2♥ = 6+♥
 2♠ = 4er ♠, 16+ => Modérateur
 2SA = 17-18 P. => Wolff-Signoff
 1SA = 5er ♠, 6+ P., forcing
 2UF = nat, kann 3er sein; später 3.FF und 4.FF als wäre 1♠ gereizt worden
 2♥ = 6+♥
 2♠ = 3+♠'s, 12-16 FV
 2♣ = 13+ P., 3+♣, partieforsing, aber Wiederholung passbar (einladend mit 6er ♣)
 2♥ = Catch all, muss kein 6er sein; bal. möglich, wenn man SA nicht belegen will
 2♠ = 15+ P., 5+♥, 4er ♠
 2SA = 12-14 oder 18-19 bal., sollte Stopper in den Restfarben haben
 3♣ = nat., GF
 3♥ = 3er♥, SI
 3♦ = 5-5, GF
 3♥ = Allein spielbare Farbe, nicht unbedingt Extras, Einladung zum Cuebid auch mit
 Single
 3♠ = Splinter auf ♣-Basis
 3SA = nat.
 4♣ = => Chicane-Assfrage
 3SA = 15-17, bal.
 4♥ = 3er♥, NF

$2\diamond =$ siehe $2\clubsuit$
 $2♥ =$ 8-10 P., 3er♥ oder 3433 => Long-Suit Trialbids
 $2♠ =$ 5-8 P., 6+OF
 2SA => Ogust
 $3♣/3♦ =$ Werte
 $3♥ =$ nat., NF
 $3♠ =$ preemptiv
 2SA = 4+♥-Fit, GF (löst FP aus)
 $3♣/3♦/3♠ =$ Kürze => Chicane-Assfrage
 $3♥ =$ 18+ P.
 3SA = 15-17 P., keine Kürze
 $4♣/4♦/4♠ =$ nat., gute 5+Farbe
 $4♥ =$ 11-14 FV, keine Kürze oder absolutes Minimum
 $3♣ =$ 8-11 FV, 4+♥-Fit oder starker Splinter in $♣/♦/♠$ (17+)
 $3♦ =$ einladend
 $3♦ =$ 12-13 FV, 4+♥-Fit (löst kein FP aus)
 $3♥ =$ 0-7 FV, 4+♥-Fit
 $3♠/4♣/4♦ =$ Splinter, 13-16 FV (Minimum ca. ADx/Kxxx/xxxxx/x) => Chicane-Assfrage
 3SA = nat. mit 3er♥, 13-15 F
 $4♥ =$ to play, wenig Punkte
 4SA = RKCB
 $4♠/5♣/5♦ =$ Exclusion KCB

Der Gegner mischt sich ein

Nach Info-X: $1♠ =$ nat.!? , $1SA =$ nat.!? , $2♥ =$ 6-10!?

Bergen auch nach Info-X, aber nicht nach Zwischenreizung.

$1♥ - (2x) - 2SA =$ 4er♥, 8-11 FV (ersetzt Bergen $3♣$) !

$1♥ - (2X) - 3X =$ 4er♥, ab 12 FV (löst noch kein FP aus) !

Sonst siehe $1♣$ -Eröffnung.

X ist auf $3♠$ Punkte, auf 4UF negativ und ab $4♠$ Punkte.

$1♥ - (p) - 2♥$

($2♠/3♣$)

X = Straf-X

$2SA/3♣/3♦ =$ einladend (so natürlich wie möglich)

($3♦$)

X = einladend (weil kein Bietraum mehr da)

$1♥ - (p) - 1♠ - (X)$

XX 4er♠

$1♥ - (p) - 1♠ - (1SA/2♣♦♥)$

X 4er♠

Nach $1♥$ -Eröffnung in 3. oder 4. Hand:

$1♠ =$ nat.

1SA = nat.

1SA = nat. nf

$2♣ =$ nat., $9^+ - 11$ P., NF

2♦ = nat., forcing bis 2♥
 2♥ = 6er♥, nonf.
 2♠ = nat, Revers, GF
 2♦ => Drury
 p (p) 1♥ (1♠) 3♣ = Fitjump (da gepasste Hand)

Rest System on

1 Pik

1♠ = 5+♠, 11-22 P.

Alles analog 1♥ außer: !

1SA = 6-12 F, 5-7 oder 11/12 mit 3er ♠ möglich, als gepasste Hand nat. !

2UF

2♥ = nat., nicht 5-5 GF

2♠ = forcing, kann (sehr selten) ein Double sein (danach 3♠ = 3er ♠ mit SI)

3♠ = Splinter auf ♥-Basis

3♥ = 5-5, GF

3♥ = Splinter, GF

3♣ => Chicane-Assfrage

3SA = Spielvorschlag

4♥ = to play

Der Gegner mischt sich ein

Alles analog 1♥ außer:

X ist auf 3♥ Punkte, auf 4UF negativ und ab 4♥ Punkte

1 SA

1SA = 12-14 in 1. und 2. Hand in weiß und immer in 4. Hand, 15-17 in 1. und 2. Hand in rot und immer in 3. Hand.

2♣ = Stayman (ev. ohne 4er OF, wenn GF mit langer UF)

2♦ = keine 4er OF

2♥ = schwach mit mind. 4-4 OFen, paco (mit 5♠/4♥ schwach reizt man entweder

2♣ oder 2♥)

2♠ = einladend mit 5er♠

2SA = nat. mit 4er OF, einladend

3UF = 5+ UF, GF => Stopper zeigen

3♥/♠ = 5er♠/♥, 4er♥/♠, GF (Smolen)

4UF = bed. Assfrage

2♥ = 4er♥, 4er♠ möglich

2♠ = einladend mit 5er♠

2SA = genau einladend mit 4er♠, kein 4er♥

3UF = 5+ UF, GF, regelmäßig mit 4er♠

3♠ = 4er♠, nat.

Rest = nat., kein 4er♠

3♣ = SI in ♥

3SA = nat., 4er♠

4UF = Splinter
 4SA = quantitativ (RCKB über 3♠)

2♠ = 4er♠, kein 4er♥
 2SA = einl. mit 4er♥
 3UF = 5+ UF, GF
 3♥ = SI in ♠
 4♣/♦/♥ = Splinter

2♦ = 5+♥
 2♥ = kein 4er♥ (oder 3=4=3=3)
 2♠ = einl. mit 5+♥/4er♠, nonforcing
 2SA = einl. mit 5er♥
 3UF = 5+♥/4+UF, GF
 3♦ = Werte, Zweifel bzgl. 3SA (ggf. Advanced Cuebid => geht später über 3SA hinaus)

3♥ = Fit in UF
 3♠ = Werte, Zweifel bzgl. 3SA (ggf. Advanced Cuebid => geht später über 3SA hinaus)

3SA = kein Fit
 über 3SA = Cuebid auf ♥-Basis
 4♥ = Schrotthaufen mit ♥-Fit

3♥ = einl. mit 6+♥
 3♠/4UF = Eigensplinter
 3SA = 5er♥ zum aussuchen
 4♥ = Schlemminteresse, sonst 4♣
 4SA = quantitativ (RCKB über 4♦)

2♠/3UF = 4er♥, Max., Double (max. Kx) in ♠/UF
 3♦ = Retransfer
 2SA = 4er♥, Max., verteilte Werte
 3♦ = Retransfer
 3♥ = 4er♥, Min.

2♥ = 5+♠
 Alles analog 2♦ außer:
 2♠ = kein 4er♠ (oder 4=3=3=3)
 3♥ = 5/5 in OFen, SI (ohne SI über 4♣)
 3♠ = 3er♠, ev. 3er♥
 4UF = Cuebid auf ♥-Basis
 4UF/4♥ = Splinter auf ♠-Basis

2♠ = bal. einladend oder eine UF schwach oder [14]44 GF
 2SA = Minimum
 3UF = zum Spielen
 3♥ = Kürze ♥, 4er♠, 4-4 UFen
 3♠ = 4er♠, Maximum
 3SA = Doppelstopper in ♥
 4UF = bed. Assfrage
 4♠ = 4er♠, Minimum
 3♠ = analog zu 3♥

3♣ = Maximum
 3♦ = zum Spielen
 3OF = s.o.

2SA = 5-5 UFen, schwach oder GF
 3♣/♦ = bessere UF
 3OF = Kürze, SI
 4UF = bed. Assfrage
 3SA = 22[45]

4♣/♦ = bed. Assfrage
 3♣/♦ = nat., einladend
 3OF = 4333 mit 4er in der anderen OF
 4♣ = 5-5 OFen, kein SI
 4♦/♥ = 6+ ♥/♠ to play oder Schlemmforcing (danach (X)RKCB)
 4♠ = to play
 4SA = einl. für 6SA
 5SA = einl. für 7SA

Der Gegner mischt sich ein

Nach direktem Straf-X des Gegners, also 1SA (X)

p – (p)
 p = 4333 (nutze dein Judgement)
 XX = verneint 5er- oder 6er-Farbe, sucht nach 4-4-Fit (nutze dein Judgement)
 XX = ab 10 (bzw. 7 wenn 1SA=15-17), forcing bis 2♦, danach X = Straf-X (auch auf 2UF ??)
 2any = to play
 3any = to play

Nach Straf-X des Gegners in 4. Hd., also 1SA (p) p (X)

p – (p)
 2♥ = 4-4 OFen (da man nicht transferiert hat)
 XX = 5er+ UF oder 5er OF

1SA (X) **System on, falls X nicht Straf-X ist.**

Nach 2♣ (beide OF): X = Punkte, Interesse am Straf-X (danach Straf-X), Rest System on

Nach 2♣ (alles andere): X = Stayman (passbar), Rest System on

Nach Zwischenreizung auf 2er-Stufe ist X = Neg.-X. Neue Farbe auf 2er-Stufe ist nonforcing. 2SA ist => Lebensohl.

Nach Zwischenreizung auf 3er-Stufe ist X = Neg.-X.

1SA (p) 2♣ (X)

p = nichts zu sagen, 4er OF möglich (danach XX = Stayman)
 XX = gute ♣s, 4er OF möglich
 2♦ = gute ♦s, keine 4erOF

1SA (p) 2♣ (2♦/♥/♠) X = Strafe, D10xx oder besser

1SA (p) 2♣ (2any) p (p) X = Straf-X

1SA (p) 2♦/♥ (X)

p = Double ♥/♠ (=> XX = Retransfer)
 XX = gute 4+♦/♥s, ♥/♠-Länge unklar
 2♥/♠ = 3er♥/♠
 Rest = System on

1SA (p) 2♠ (X)

p = kein (guter) ♠-Stopper
 XX = gute 4+♠s
 Rest = System on

1SA (p) p (2UF)

p (p) X Strafkontra

1SA (p) p (2OF)

p (p) X Take-Out

Negativ-X nach Gegners Farbwischenreizung auf jeder Stufe. !

2 Treff

2♣ = bel. Partieförderung oder 22-23 bal. oder 26-27 bal. oder Semiförderung OF oder Weaktwo in ♦
(Weaktwo in ♦ enthält in der Regel nur in 3. Hand 4er+ OF)

2♦ = to play gegenüber Weaktwo in ♦

pass = Weaktwo in ♦

2♥/♠ = Partieförderung ♥/♠, evtl. Zweifärber

2♠/2SA/3♦/3♣ = nat., max. Double in ♥

3♥ = Fit und positive Hand ab ca. 6 P., danach Cuebids

4♥ = Fit, schwache Hand

2SA = 22-23 bal. => Puppet-Stayman

3UF = 5+UF, GF

3OF = Semiförderung OF, immer Einfärber (SF-Zweifärber werden auf 1er-Stufe eröffnet)

3SA = 26-27 bal. (=> Stayman und Transfers)

2OF/3♣ = to play gegenüber Weaktwo in ♦, Partner darf mit Fit und Maximum heben

2SA = mind. einl. gegenüber Weaktwo in ♦

3♣ = Max. Weaktwo in ♦ ohne 3er OF

3♦ = Min. Weaktwo in ♦

3♥/♠ = Max. Weaktwo in ♦ mit 3er ♠/♥

3SA = Stehende ♦s

Über 3SA = nat., mindestens Semiförderung in der gereizten Farbe (4UF = bedingte

Assfrage)

4SA = 22-23 bal.

3♦ = Preempt gegenüber Weaktwo in ♦

3OF = GF gegenüber Weaktwo in ♦ mit eigener Farbe

3SA = to play gegenüber Weaktwo in ♦

Der Gegner mischt sich ein

Auf Kontra des Gegners ist pass = Vorschlag zum Spielen von 2♣; XX ist stark mit ♣. Der Rest ist unverändert.

Auf Zwischenreizung ist X = Straf-X, Rest unverändert. ♦-Gebote spekulieren darauf, dass der Eröffner Weaktwo in ♦ hat.

2 Karo

2♦ = Weaktwo OF oder Semiförderung UF oder 24-25 bal. oder 28-29 bal.

2♥ = Relay, in der Regel max. 2er♥ (oder eigene, lange ♥s, dann später 3♥)

2♠ = Weaktwo in ♠

2SA = 24-25 bal. => Puppet-Stayman

3UF = Semiförderung UF

3SA = 28-29 bal.

2♠ = to play gegenüber Weaktwo in ♠, mindestens 3er♥ (oder eigene, lange ♠s, dann später 3♠)

2SA = 24-25 bal. => Puppet-Stayman

3♣/♦ = Maximum Weaktwo in ♥, Werte in ♣/♦

3♥ = Minimum Weaktwo in ♥
 3SA = 28-29 bal.
 4UF = Semiforcing UF, bedingte Assfrage
 2SA = starkes Relay
 3♣/♦ = Minimum Weaktwo in ♥/♠
 3♥/♠ = Maximum Weaktwo in ♠/♥
 3SA = 24-25 bal.
 4UF = Semiforcing UF, bedingte Assfrage
 3UF = to play
 3♥/♠ = paco
 4♣ = Transferiere in Deine Farbe
 4♦ = Reize Deine Farbe
 4♥ = paco

Der Gegner mischt sich ein

2♦ (X)
 p = Vorschlag zum Spielen (mind. gutes 5er♦)
 XX = sucht Partners Farbe
 2♥/2♠/3♣ = to play
 Rest = System on

Strafkontra nach Gegenreizung.

2 Coeur

2♥ = 5+♥, 4+UF, 5-10 (der Gefahrenlage und Position angemessen)
 2♠ = to play
 2SA = starkes Relay
 3♣/♦ = Minimum mit ♣/♦
 3♥/♠ = Maximum mit ♣/♦
 3♣ = paco
 3♦ = to play
 3♥ = preemptiv
 3♠ = nat., GF
 3SA = to play
 4♣ = paco (ca. 5-5 UFe)
 4♦ = Splinter
 4♥/♠ = to play

Der Gegner mischt sich ein

2♥ (X)
 p = to play
 XX = stark, danach Straf-X
 2SA = Reiz Deine UF
 2♠/3♣/3♦ = to play

Strafkontra nach Gegenreizung.

2 Pik

Alles analog zu 2♥ außer:

3♥ = nat., **einladend**

2 SA

2SA = 20-21 bal. => Puppet Stayman

3 Farbe

3 Farbe = Sperre, Farblänge und –qualität abhängig von Position und Gefahrenlage

neue Farbe = nat., forcing

3SA = to play

4♣ (nicht nach 3♣) = bedingte Assfrage

4♦ (nach 3♣) = bedingte Assfrage

4UF (Partners Farbe) = Sperre

4OF = to play

4SA = nat., einladend zu 6SA

Wenn der Gegner kontriert, ist XX stark, neue Farbe nat. NF.

Wenn der Gegner reizt, ist X Strafe, sonst System on.

3 SA

3SA = 1./2. Hd: Gambling ohne Seiten-A/K, 3./4. Hd: to play (Gambling-Tendenz mit Seitenwerten)

4♣ = paco

4♦ = fragt nach Kürze

4/5 Farbe = Kürze (Unterfarben verdreht!!)

4SA = 7222

4OF = to play

4SA => RKCB

Wenn der Gegner kontriert, ist XX to play, 4♣ sucht, neue Farbe nat. NF. Passe = to play

Wenn der Gegner reizt, ist X Strafe, sonst System on.

4 Unterfarbe (Texas)

4UF = 7+ ♥/♠, stark (rot 3 ½ - 4 Verlierer, weiß 4 - 4 ½)

4 Partners Farbe = to play

Neue Farbe = Cuebid

4SA => RKCB

Wenn der Gegner kontriert, ist XX to play, Rest System on?

Wenn der Gegner reizt, ist X Strafe, sonst System on.

4 Oberfarbe

4OF = Sperre

Neue Farbe = Cuebid

4SA ==> RKCB

Wenn der Gegner kontriert, ist XX stark, neue Farbe nat. NF.

Wenn der Gegner reizt, ist X Strafe, sonst System on.

4 SA

4SA = Assfrage (0 – 1 – 2)

Konventionen (konstruktive Reizung)

Two-way-Checkback-Stayman

Nach 1SA-Rebid (15-17 bzw. 12-14), gilt auch nach $1\clubsuit - 1\diamond - 1SA$ und $1\heartsuit - 1\spadesuit - 1SA$, auch in kompetitiven Situationen, z.B. $1\diamond (1\heartsuit) X (p) 1SA$

$2\clubsuit =$ Transfer auf $2\diamond$

$2\diamond =$ erzwungen

- pass = will $2\diamond$ spielen
- 2 gleiche OF = einl., 5er+ OF, unbal.
- 2 andere OF = 5-4, einladend
- 2SA = 5er OF, bal.
- 3 Partners UF = einladend
- 3 andere UF = einladend, lange UF (6/4)
- 3SA = 5er OF, bal.

$2\diamond =$ bel. Partieförderung

- $2\heartsuit =$ 3er wenn Partners 1. Gebot \heartsuit war, sonst 4er
- $2\spadesuit =$ keine \heartsuit , 3er wenn Partners 1. Gebot \spadesuit war, sonst 4er
- 2SA = keine \heartsuit , keine \spadesuit , kein 3er Gebot, oder auch mal 33[43]
- 3 eigene UF = keine \heartsuit , keine \spadesuit , gute 5+-Farbe, nicht überall Stopper
- 3 andere UF = keine \heartsuit , keine \spadesuit , Werte
- 3SA = keine \heartsuit , keine \spadesuit , nicht 33[43], gute 5+-Farbe, überall Stopper

2 gleiche OF = to play

$2\heartsuit$ (wenn erste Farbe \spadesuit war) = 5/4 in OF, nonforcing

$2\spadesuit$ (wenn erste Farbe \heartsuit war) = genau 4/4 in OF, einladend

$3\clubsuit =$ to play

$3\diamond =$ gibt's nicht (wenn doch, dann ist es einladend ☺)

3 gleiche OF = 6+ OF, GF

3 unterhalb 1. Farbe des Antwortenden = 5/5, GF (das passt nicht zu $3\diamond =$ einladend)

3 oberhalb 1. Farbe des Antwortenden = Autosplinter

Drury

Nach OF-Eröffnung zeigt $2\diamond$ als gepasste Hand eine gute Hand mit 3^+ -Fit, auch wenn der Gegner gegenreizt (da man kein Weaktwo in \diamond hatte). Wenn der Eröffner seine Farbe wiederholt, zeigt das Minimum (zum Passen), neue Farben sind Long-Suit Trialbids, 2SA ist bal. einladend (forcing).

3. Farbe Forcing und 4. Farbe Forcing

4. FF ist immer GF außer $1\spadesuit$.

3. FF ist auf der 2er-Stufe nur mind. einladend

Speziell:

$1\diamond - 1\spadesuit - 2\diamond - 2\heartsuit = 3. FF$

Pegasus

Nach 1UF – 1OF – 2OF:

2OF+1 = Relay, mind. einladend

Step 1: tiefe Kürze

Step 2: hohe Kürze

Step 3: 5422

Step 4: balanced Minimum

Step 5: balanced Maximum

Nach den Kürzen-Antworten fragt Step 1 nach der Trumpflänge: Step 1 ist 3er, alles andere ist 4er und Cuebid.

Wenn 2OF = ♥, dann ist 2SA => Long-Suit Trialbid in ♠

Wenn 2OF = ♠, dann ist 3♥ natürlich einladend **NF**

3OF = allgemeines Versuchsgebot für 4OF, NF

Long-Suit Trialbids

Nach einfacher Hebung des Eröffners / Gegenreizers auf 2er Stufe

Beispielhaltungen: D10xx, KBxx, DBxx... (nicht Axxx, Bxxx, xxx, xx, x)

1♥ 2♥

2♠/3♣/3♦ = long suit trial bid (forcing bid 3♥)

2SA = allg. Einladung, verneint Long-Suit Trialbid (forcing bis 3♥)

Positive Haltungen beim Partner: Kxx, DBxx, Axx, K10xx, KD, KBx, ABx,...

Eher neutrale Haltungen: Bxx, Dxx, Ax

Negative Haltungen: xxx, xx, x

Moderateur

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

1♣ – 1♠ – 2♥ – 2♠ = nat., forcing, kann schwach sein

1♣ – 1♠ – 2♦ – 2♥ = Moderateur

Ogust

Nach 1x – 2y (y > x) fragt 2SA nach:

3♣ = Minimum Punkte, schlechte Farbe

3♦ = Minimum Punkte, gute Farbe

3♥ = Maximum Punkte, schlechte Farbe

3♠ = Maximum Punkte, gute Farbe

Wolff-Signoff

Nach 2SA-Rebid = 18-19

3♣ = Transfer auf 3♦
 3♦ = erzwungen
 pass = will 3♦ spielen
 3 gleiche OF = to play
 3♥ (wenn erste Farbe ♠ war) = nat., nonforcing
 3♠ (wenn erste Farbe ♥ war) = 4/5 OFen, GF
 3SA = 5er OF, bal.
 3♦ = bel. Partieförderung => erst ♥ reizen (4er bzw. 3er), dann ♠
 3 gleiche OF = SI, danach Cuebids
 3 andere OF = 5/5 wenn zuerst ♠ bzw. 4/4 wenn zuerst ♥, GF
 3SA = to play
 4 Partners UF = RKCB (bedingt)
 4 andere UF = Splinter (Basis eigene OF)
 4 gleiche OF = to play
 4 andere OF = Splinter (Basis eigene OF)
 4SA = quantitativ

Puppet-Stayman

Nach natürlichen 2SA (2SA-Eröffnung, 2♣ – 2♦ – 2SA, 2♦ – 2♥/♠ – 2SA, 2SA-Gegenreizung nach Gegners Weaktwo etc.)

3♣ = fragt nach OF (evtl. ohne eigene OF)
 3♦ = mind. eine 4er OF
 3♥ = 4er♠, kein 4er♥
 3♠ = 4er♠, Maximum
 3SA = kein 4er♠
 4 any = 4er♠, Cuebid
 4♠ = 4er♠, kontrollschwach
 3♠ = 4er♥, kein 4er♠
 3SA = kein 4er♥
 4 any = 4er♥, Cuebid
 4♥ = 4er♥, kontrollschwach
 4♣ = 4-4 OFen, SI
 4♦ = 4-4 OFen, kein SI
 3♥ = keine 4er OF
 3♠ = 4er♥, 5er♠
 4UF = bedingte UF-Assfrage
 3♠ = 5er♠, kein 4er♥
 4♣/♦/♥ = Cuebid auf ♠-Basis
 4SA = quantitativ (RKCB ♠ über Cuebid)
 3SA = 5er♥
 4♣ = Cuebid
 4♦ = Q-Bid
 4♥ = to play
 4♠ = Cuebid
 4SA = RKCB
 3♦ = Transfer auf ♥
 3♥ = kein 4er♥
 Neue Farbe = Auto-Cuebid
 Rest = 4er♥, Cuebid
 3♥ = Transfer auf ♠, analog zu 3♦
 3♠ = 5+♣, SI

3SA = kein guter ♣-Fit

4♣ = RKCB (nicht bedingt)

4♦ = Assfrage mit beiden UF 6 Keycards (0/3, 1/4, 2/5+0, 2/5+1, 2/5+2)

Rest = Antwort RKCB (nicht bedingt)

3SA = to play

4♣ = 5+♦, SI

4♦ = kein guter ♦-Fit

4♥ = RKCB (nicht bedingt)

Rest = Antwort RKCB

4♦/♥ = 6+♥/♠ to play oder Schlemmforcing (danach (X)RKCB)

4♠ = gibt's nicht

4SA = einl. für 6SA

5SA = einl. für 7SA

2SA (p) 3♣ (X) oder 2SA (p) 3♦/♥ (X): Weiterreizung analog zu 1SA

Nach natürlichem 3SA: Stayman (mind. 5-4 OFen) und Transfers (6er OF). **Kein Puppel-Stayman**

Schlemmkonventionen

3SA Serious, wenn OF-Fit vorhanden und Situation schon GF

Mixed Cuebids, Splinter (versprechen auf 5er-Stufe Chicane), => RKCB, Exclusion KCB (3fach-Sprung oder Wiederholung des Splinters), ROPI-DOPI, DEPO.

Nach Gegners X auf ein Cuebid von uns fragt pass nach Erstrundenkontrolle. Direktes XX zeigt ERK. Cuebid zeigt ZRK: Nach (X) – p – (p) zeigt XX ERK, alles andere nur Zweitrundenkontrolle.

Auf eine Verteidigung vom Gegner gegen das eigene Vollspiel zeigt pass und nach X vom Partner 5 in eigener Farbe SI („Pass and Pull“).

Drittes Cuebid auf zweites fragt nach Kontrolle. Beispiel ♠-Fit: 4♦ - 4♥ zeigt ♣-Kontrolle, fragt nach ♥-Kontrolle. 4♣ - 4♦ - 4♥ fragt nach ♥-Kontrolle, 4♠ verneint ♥-Kontrolle.

Der Sprung in 5OF, unserer Fitfarbe, fragt in kompetitiven Situationen nach Kontrolle in Gegners Farbe.

Roman Keycard Blackwood (RKCB)

In der Regel ist 4UF immer bedingte Assfrage (dann erste Stufe = „will nicht“) außer in kompetitiven Situationen (z.B. 1♠ – 1SA – 3♦ – 4♦ ist Assfrage). Wenn 4UF Assfrage gewesen wäre, ist 4SA quantitativ. 4SA vom Fragenden ist to play.

Antworten auf RKCB sind

Erste Stufe = 0 oder 3 Keycards (bei 3 Keycards auch mit Chicane)

Zweite Stufe = 1 oder 4 Keycards

Dritte Stufe = 2 Keycards ohne Trumpf-Dame

Vierte Stufe = 2 Keycards mit Trumpf-Dame

Fünfte Stufe = 2 Keycards mit Chicane

Darüber unterhalb Trumpffarbe = 1 oder 4 Keycards mit Chicane in gereizter Farbe

6 Trumpffarbe = 1 oder 4 Keycards mit Chicane in darüber liegender Farbe

Das nächste freie Gebot fragt nach Trumpf-Dame (wenn noch nicht bekannt), andernfalls Spiral Scan. Bei vorhandener TD werden die Könige gleich mittels Sprial-Scan gereizt (**Das deckt sich nicht mit den Chicane-Antworten oben**). Dabei wird immer nach dem ersten nicht vorhandenen König von unten gefragt. Das Scanning endet ab der fünften Stufe. Nach verneinten Figuren (z. B. fehlendes Cue-Bid oder bekannter Chicane) wird nicht gefragt.

Beispiel auf ♥-Basis:

4SA		RKCB
	5♥	2 Keycards ohne Trumpf-Dame
5♠		fragt nach Königen von unten
	6♣	♣-König, kein ♦-König
6♠		fragt nach ♣-Dame (6♦ übersprungen (hätte nach ♠-König gefragt), 6♥ ist nicht frei)

Die vereinbarte Trumpffarbe ist kein freies Gebot. SA-Gebote nach UF-Assfrage sind nicht frei.

ROPI: Nach X des Gegners bis inkl. 5er-Stufe ist XX die erste Stufe, passe die zweite (gilt für den Fragenden und den Antwortenden).

DOPI: Nach Zwischenreizung des Gegners ist X die erste Stufe, passe die zweite (gilt für den Fragenden und den Antwortenden).

DEPO oberhalb der 5er-Stufe.

Chicane-Assfrage

Nach gezeigter Kürze fragt Step 1 nach Chicane und Keycards. Antworten:

Step 1 = Chicane

Step 1 (immer, also auch wenn SA oder eigene Farbe) = Exclusion KCB

ab Step 2 = Single und Antwort auf RKCB

eigene Farbe und SA-Gebote bei UF-Fit = to play

alles andere = Spiral Scan (s. RKCB)

Wenn der Gegner die Kürze kontriert, ist Passe = Chicane-Assfrage (=> XX = Chicane, Rest beantwortet Assfrage und zeigt Single) und XX existiert nicht.

Kleinkram (nach eigener Eröffnung)

1UF – 1 Farbe – any – 3 gleiche Farbe = GF

Splinter unterhalb von Partie sind nicht GF, z.B. 1♣ – 1♠ – 3♦. Ausnahme: 1♠ – 3♥.

Konventionen (kompetitive Reizung)

Support-X

Nach $1x - (p/1any) - 1\text{Farbe} - (1/2any)$ ist $X = \text{Support-X}$, verspricht also 3 Karten in Partners Farbe, auch wenn der linke Gegner gereizt hat. Kein Support-X,

- wenn Partner seine OF nicht mehr auf der 2er-Stufe wiederholen kann (es droht 4-3-Fit) oder
- wenn der rechte Gegner 1SA natürlich gegenreizt, da X Punkte zeigt oder
- wenn der Antwortende schon eine 5er-Farbe gezeigt hat, z.B. $1\diamond - (1\heartsuit) - 1\clubsuit - (2\heartsuit)$: Hier wäre X eine gute Hand ohne klares Gebot (z.B. 18-19 bal. oder UF 18+ P.), 2SA = Lebensohl, 3UF = 15-17.

Support-XX nach $1x - (p/1any) - 1\text{Farbe} - (X)$

Lebensohl nach Support-X, neue Farbe auf 3er-Stufe = einladend

1UF (p) 1Farbe (1SA als 2-Färber) X = Support

Snapdragon-X

Wenn der Gegner zwei Farben und der Partner eine Farbe natürlich gereizt hat, zeigt $X = 5er$ in der 4. Farbe und mindestens Minimumunterstützung für Partners Farbe (2+), z.B. $(1\diamond) - 1\heartsuit - (2\clubsuit) - X = 5+\clubsuit, 2+\heartsuit$.

X gegen 3 SA

Wenn der Gegner nur SA reizt und in 3SA landet, heißt X: Partner, spiel Pik aus!

Lebensohl

Aus Gros Seminar: 2SA beinhaltet alle Hände mit 4er OF, und später wird unterschieden, ob man einen Stopper hat. Das geht allerdings nur auf, wenn nur noch eine 4er OF frei ist (glaube ich).

$(2\heartsuit/\spadesuit)$	X	Pass	2SA
	$3\clubsuit$		erzwungen
		3Farbe	to play
		3 Gegners Farbe	Frage nach Stopper mit 4er in der andern OF
		3SA	4er in der andern OF mit Stopper

Wenn noch beide OF frei sind, spielen wir wie bisher:

Nach 1SA - (2Farbe > \clubsuit)

2 Farbe = to play

2SA = erzwingt $3\clubsuit$

$3\clubsuit$ = erzwungen

3 unterhalb Gegners Farbe = to play

3 Gegners Farbe = Stayman mit Stopper

3 oberhalb Gegners Farbe = einladend

3SA = nat. mit Stopper

3 any (nicht Gegners Farbe) = nat, GF

3 Gegners Farbe = Stayman ohne Stopper

3SA = nat. ohne Stopper

1SA (2♣ nat.) 3♣ = Frage nach Treff-Stopper (X wäre Stayman), ansonsten gilt System on.
1SA (2♣ beide OFen) 3♣ = einladend mit Treffs, weil System on gilt. Wie meinen?! Das ist gar nicht System on ...

Nach (Weaktwo) – X oder (Weaktwo) – p – (p) – X ist 2SA Lebensohl. 3 Farbe ohne Sprung ist einladend (ca. 9-11). Cuebid fragt nach Stopper. Direkt 3SA zeigt Halstopper. Analog gegen Gegners Multi. Speziell: (2♥) – X – (p) – 3♠ = 4er♠ GF.

Wenn die tatsächliche Gegnerfarbe noch nicht feststeht, ist die letzte vom Gegner gereizte Farbe Cuebid, z.B. nach (2♦ Multi) – X – (p) – 2SA – (p) – 3♣ – (p) ist 3♦ Cuebid.

Nach 1x – (2y) – p – (p) – X – (p) zeigen direkte Farbgebote auf der 3er-Stufe diese Farbe (schwach, da vorher 2SA Lebensohl gewesen wäre). 2SA zeigt was? Noch mal Lebensohl, um zwischen 0-5 und 6-8 (?) zu unterscheiden? Wichtiger ist wohl, mit schwachen Händen den richtigen Fit zu finden.

Nach (1F) – X – (2F) oder (1F) – p – (2F) – X – (p) oder (1F) – p – (p) – X – (2F)

Nach 1UF – (1♠) – X – (2♠) – 2SA = Lebensohl (schwach mit eigener UF oder 4er♥, nach 1♦ evtl. auch beide UFe)

Nach 1UF – (1♥) – X – (2♥) – 2SA = Lebensohl (aber 3UF nonforcing, starke Hände über X)

Nach 1UF – (1♠) – X – (2♠) – p – (p) – 2SA = Lebensohl

Nach 1♣ – (p) – 1♠ – (2♥) – X – (p) – 2SA = Lebensohl (3♣ wäre konstruktiv NF)

Nach 1♥ – (p) – 1SA – (2♠) – 2SA = Lebensohl

Nach 1♥ – (2♦) – 2SA = Lebensohl (z.B. ♣s 10-11 P. oder ♥s 10-11 P. Abgrenzung zu 3♦?)

Nach (1♠) – 2Farbe – (2♠) – 2SA = Lebensohl (3Farbe wäre konstruktiv NF)

Nach (1♣) – p – (1♠) – 2♥ – (2♠) – 2SA = Lebensohl (3Farbe wäre konstruktiv NF)

Nach (1x) – X – (2x) – X – (p) – 2SA = Lebensohl

Generell gilt: Wann immer wir noch Partie spielen können, ist 2SA Lebensohl.

Scrambling

2SA ist Scrambling, wenn es keinen Sinn ergibt, zwischen starken und schwachen Händen zu unterscheiden. Mögliche Gründe:

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

Beispiele?

Gegen Gegners Zweifärber

1♥ (2♥ = ♠+UF)

2♠ = ♥-Fit, mind. einladend (niedriges ODR?)

3UF = nat, GF

2SA = Lebensohl

3♥ = konstruktiv, 10-11 P. (hohes ODR?)

X = Punkte, nicht GF

1♠ (2SA = ♣+♦)

3♣/♦ = mind. einladend ♥/♠

3♥/♠ = nat., 7-9 P.

Wir fragen nach Stopper

Z.B. (1♠) ... 3♠ (X)

XX = weniger als 0,5 Stopper

p = 0,5 bis 1,0 Stopper in ♠ (=> XX fordert zu 3SA auf, falls 1,0 Stopper, sonst Laufen)

3SA = mehr als 1,0 Stopper

Farbe = ♠-Kürze, echte Farbe (also Länge)

Wenn der Gegner zwei Farben gereizt hat und wir evtl. SA spielen wollen, zeigen wir Stopper.

Rund um Kontras und Rekontras

XX sucht

XX ist Standardfragegebot nach gegnerischem X, passe zeigt Bereitschaft, in der X-Farbe zu spielen.

Beispiele dazu:

(1♣ oder 1SA) 2♣ (X)

p = Treffs, Vorschlag

XX = sucht bessere / längere Farbe

2♦ = eigene Farbe

2OF = Präferenz

(1SA) 2♦ (X)

p = Karos, Vorschlag

XX = sucht die OF

2OF = eigene Farbe

Negatives Ausspiel-X

Wenn der Gegner unsere Farbe auf der 3er-Stufe oder höher reizt (i.d.R. als Stopperfrage), zeigt X = negatives Ausspiel-X (bitte nicht ausspielen), passe = will Ausspiel, gute Farbe. Das gilt für den, der die Farbe hat, wie auch für den Partner. „Unsere Farbe“ ist entweder eine 5er-Farbe oder ein 4-4-Fit.

X auf Gegners Cuebid auf der 2er Stufe ist positiv (gute Farbe beim Reizer bzw. Topfigur beim Partner).

Einladendes X

Wenn in kompetitiven Situationen kein anderes Gebot für eine Einladung mehr zur Verfügung steht, ist X = einladend, z.B. 1♠ – (2♥) – 2♠ – (3♥) – X = einladend.

Wenn noch mindestens ein Gebot zur Verfügung steht, dann sind diese einladend (so natürlich wie möglich) und X ist ein Spielvorschlag, z.B. nach 1♠ – (2♣) – 2♠ – (3♣): 3♦ und 3♥ = einladend, X = Spielvorschlag.

X gegen Splinter

In günstiger Gefahrenlage als nicht angepasste Hand: Ich will verteidigen in dieser Farbe, brauche aber ein bisschen Fit. Sonst: für das Ausspiel der ersten Restfarbe **rangabwärts** bei der Splinterfarbe beginnend.

Gegenreizung

Info-X

Forum-D-Stil.

Pass nach Gegners XX ist vor der Länge forcing (stark oder kein gutes Gebot), z.B. (1♠) – X – (XX) – p.
Hinter der Länge Strafpass, z. B. (1♠) – p – (p) – X – (XX) – p. Definition: Der Eröffner hat die Länge.

(1x) X (1♦/♥/♠) X = Strafe

(1OF) X (Pass) 2OF = 4-4 in den Unterfarben, 8-11, oder eine starke Hand.

X und später neue Farbe ist sehr stark, ca. knappes Semiforcing (18+ P. oder Äquivalent). X und später neue Farbe im Sprung ist noch stärker, aber nicht GF. Erst Cuebid, dann eigene Farbe ist GF.

Kein Equal Level Conversion. Aber (4♦) – X – (p) – 4♥ – (p) – 4♠ = ♠ und ♣

Farbgegenreizung gegen Farbgebote

Natürlich, der Gefahrenlage und Position angemessen, 4er-Farbe auf der 1er-Stufe möglich. Danach neue Farbe auf 1er- (4er-Länge möglich) und 3er-Stufe forcing, auf 2er-Stufe nonforcing (auch 2 über 2). Cuebid verspricht nicht unbedingt Fit (kleines Double möglich, sehr selten Single); danach ist nur Farbwiederholung passbar (Minimum), z.B. (1♣) – 1♠ – (p) – 2♣ – (p) – 2♠. Sprung in eigene Farbe ist nat. und GF (als gepasste Hand Fitjump). Sprung in Gegners Farbe ist **Mixed Raise** (7-10 Punkte, 4+-Fit), z.B. nach (1♣) – 1♠ – (p/X) – 3♣.

Beispiel nach (1♣) – 1♥ – (p):

1♠ = 4+♠, nat., forcing

1SA = nat., 8-11

2♣ = mind. einl. mit ♥ oder GF eigene Farbe

2♦/♠ = nat., nonforcing (2♠ = 5-8 als nicht gepasste Hand, Fitjump als gepasste Hand)

2♥ = 6-10, 3er♥

2SA = nat., 12-13

3♣ = 7-10, 4+♥

3♦ = nat., GF (Fitjump als gepasste Hand)

3♥ = Sperre

3♠/4♣/4♦ = Splinter

3SA = nat.

4♥ = wenig Punkte, sehr guter Fit

In 4. Hd. kann die Gegenreizung schwächer sein. Faustregel: 2. Hd. soll sich für die Folgereizung einen König abziehen.

Schwache Sprünge in weiß (der Position angemessen), nicht ganz schwach (8-12) in rot; danach ist 2SA = Ogust. Sprünge in die 3er- oder höhere Stufe der Gefahrenlage und Position angemessen.

Farbsprünge in 4. Hd. nach p – (p) sind intermediate.

Sprung in Gegners Farbe nach gegnerischer Eröffnung ist Frage nach Stopper mit stehender eigener Farbe, z.B. (1♥) – 3♥.

(1x) X (p) 2x = beliebiges Partieforscing oder beide OFen (falls x = UF) ab 8.

(1♣) X (p) 2♣
(p) 2OF = nonforcing

(1♠) p (3♣ = Bergen) X = Takeout gegen ♠ als nicht angepasste Hand, als gepasste Hand Ausspiel-X

(1♣) p (p) 1♥
(p) 1♠/1SA (p) 2♣ = künstlich / 3♣ = gibt's nicht

(1♣) 1♦ (p) 1OF
(p) 2♣ = künstlich, da man schwach mit Fit direkt heben würde

(1♣) 1♠ (p) 3♥ = nat., GF
p (1♣) 1♠ (p) 3♥ = Fitjump
(1♣) 1♠ (p) 4♥ = Splinter
p (1♣) 1♠ (p) 4♥ = Splinter

Kompetitive 2/1-Hebungen: (1♠) 2♣
(p)

2♣ = inv.+, forcing bis 3♣
3♣ = 7-10
2SA = natürlich

(X/2♠)
3♣ = 7-10
2SA = Lebensohl

Wenn der Gegner Canape reizt, wird das zunächst ignoriert, also als natürliche Reizung behandelt. In späterer Bietrunde ist Gegners Farbe nat.

SA-Gegenreizung gegen Farbgebote

1SA in 2. Hd. (bzw. 2SA ohne Sprung in 2./4. Hand) ist natürlich 15-18 mit Stopper in Gegners Farbe. Weiterreizung als hätten wir 1SA (bzw. 2SA) eröffnet. Transfer in Gegners OF ist genau einladend mit der anderen Oberfarbe (5er). Transfer in bzw. Reizung von Gegners UF ist nat.

1SA in 4. Hd. (nach p – (p)) ist natürlich 10-14, nicht unbedingt Stopper in Gegners Farbe. Weiterreizung als hätten wir 1SA eröffnet. Transfer in Gegners OF ist Frage nach Stopper. Danach zeigt SA-Gebot Stopper, alles andere verneint Stopper und ist nat.

2SA in 4. Hd. ist 18-20 natürlich, danach => Puppet-Stayman.

Zweifärber-Gegenreizung

Direktes Cuebid (auch in 4. Hd. nach p – (p)) ist mind. 5-5 „so viele OFen wie möglich“, schwach oder sehr stark.

Direktes 2SA ist mind. 5-5 in den untersten Restfarben, schwach oder sehr stark. D.h. ein Zweifärber mit ♠ und UF ist nach Gegners UF-Eröffnung nicht reizbar.

(1♥) 2♥ (X)
p = Ich mag ♠. Wenn Du ♣ hast, reiz ♠

XX = Ich mag ♣. Wenn Du ♦ hast, reiz ♠.
2SA = sucht die UF
3UF = eigene Farbe

Beide Gegner haben gereizt

(1x) – p – (1y)

X = 4-4 Restfarben, konstruktiv oder sehr stark

1SA = mind. 5-4 in den Restfarben, schwach (Tendenz längere UF)

2x = nat.

2y = nat.

2SA = UFe

(1♠) – p – (Jacoby/Bergen mit 2SA/3♣/♦/♥/♠)

3SA = beide UFe

Pikgebote = ♥ + UF

Gegen starkes 1 Treff

Aggressiv reizen, aber der Gefahrenlage angemessen.

(1♣ stark)

X = ♣

1♦/♥/♠ = nat.

1SA = beide UFe

2er Stufe wie gegen 1SA-Eröffnung (Multi-Landy)

Gegen polnisches 1 Treff

Wird als natürlich behandelt.

Gegen Forcing-♠

(1♥) – p – (1♠ = max. 4er♠)

X = Takeout gegen ♥

1SA = nat.

2UF = nat.

2♥ = 5-5 in ♠ und UF

2♠ = nat.

2SA = beide UFe

Gegen 1SA

Gegners 1SA ist

- schwach, wenn 13-15 oder weniger, 12-16
- stark, wenn 14-16 oder stärker (immer wenn 16 drin ist außer 12-16)

X gegen schwachen SA = Straf-X (ab 15 P. in 2. Hd., ab 12 P. in 4. Hd.); das zweite X ist bis 2♦ Takeout, darüber Straf-X. Das zweite X forciert bis 2SA.

(1SA schwach) – X – (p oder XX) – p = Punkte (oder taktisch, z.B. weil Eröffner XXen muss). Farbe ist schwach, nat. (4+).

X gegen starken SA = 4er OF, 5er+UF
(1SA stark) – X – (2Farbe) – X = paco

Multi-Landy gegen 1SA (egal wie stark, auch in 4. Hd.), also

2♣ = beide OFen

2♦ = sucht die längere OF (nach X ist 2♦ nat., XX sucht, passe ist Vorschlag 2♣ zu spielen)

2♦ = OF-Einfärber (Folgereizung wie nach 2♦-Eröffnung)

2♥/♠ = 5+♥/♠ und 4+UF (Folgereizung wie nach 2♥/♠-Eröffnung)

2SA = beide UFen

3♣/♦ = konstruktiv gegen schwachen SA, preemptiv gegen starken SA

(1SA) p (2♥ = Transfer)

X = Ausspiel (gutes 4er ♥ reicht)

2♠ = Takeout gegen ♠

p (2♠) p (p) X = Balancing-Takeout gegen ♠

Gegen 2♣ natürlich (Precision-Style)

(2♣ nat.)

X = Takeout (kein Lebensohl)

2SA = 16-18 bal., danach => Puppet-Stayman

Sprünge = schwach

Rest = nat.

Gegen 2♣ evtl. mit Weaktwo in ♦

(2♣ mit WT♦)

X = 13-15 bal. oder sehr stark

2♦ = Takeout, danach => Lebensohl

2SA = 15⁺-18 bal., danach => Puppet-Stayman

Sprünge = stark, NF

Rest = nat.

Gegen 2♦-Multi

(2♦ Multi)

X = Takeout gegen ♠, also 4(5)er♥ oder sehr stark (ab 19)

(2♥)

X = Straf-X

(2♠)

X = Punkte, kein 4er♥

2OF = nat.

2SA = 15⁺-18 bal., danach => Puppet-Stayman

3UF = nat.

3OF = nat., stark, NF

4UF = Leaping Michaels mit ♥

- (2♦) – p – (2OF) – X = 5er in der gereizten oder 4er in der andern OF (aus Gros Seminar !)
- (2♦) – p – (2♥) – p – (p) – X = Takeout, kann durchaus noch stark sein (bis ca. 18 P.) => Lebensohl
- (2♦) – p – (2♥) – p – (2♠) – X = balancing Takeout => Lebensohl
- (2♦) – p – (2♥) – X – (2♠) – X = Straf-X
- (2♦) – p – (2♥/2♠) – 2SA = 15⁺-18 bal., danach => Puppet-Stayman

Gegen 2♦/♥ beide OFen

- (2♦ = beide OFen schwach oder irgendwas Starkes)
 - X = UF
 - 2♥/2♠ = nat.
 - 2SA = 15⁺-18 bal., danach => Puppet-Stayman
 - 3♥/3♠ = Stopper, fragt nach Stopper in anderer OF

Analog gegen 2♥ (X = Takeout gegen ♥, 2♠ = nat.)

Gegen Weaktwo

- (2♥/2♠ Weaktwo)
 - X = Takeout, danach => Lebensohl
 - 2SA = 15⁺-18 bal. (auch in 4. Hd.), danach => Puppet-Stayman
 - 3♥/3♠ = Frage nach Stopper
 - Sprünge = stark, NF
 - 4UF = Leaping Michaels
 - Rest = nat.

Gegen 2SA beide UFen

- (2SA = beide UFen)
 - X = starker SA
 - 3♣ = Takeout mit beiden OFen, Präferenz für ♥ (z.B. 5♥ 3♠)
 - 3♦ = Takeout mit beiden OFen, Präferenz für ♠
 - Rest = nat.

Gegen höhere Sperransagen

X = Info-X, Farben natürlich

- (3UF)
 - 4♣ = Zweifärber andere UF + OF (4♦ sucht die OF daraufhin)
 - 4♦ = beide OFen

Dieses Prinzip gilt in allen Situationen analog, wenn der Gegner in 3UF sperrt, z. B. nach

- 1SA (3UF)
- (1UF) p/X (3UF)
- (3UF) X (p)
- (3UF) p (p) X (p)

Non-leaping Michaels gegen 3OF, auch gegen (1OF) – p/X – (3OF = schwach) oder (1SA) – p/X – (3OF = to play) oder (3OF) – p – (p) oder weiteren analogen Situationen.

(4♥)/(4♠)

X = Takeout. Partner soll nur reizen, wenn er meint, seinen Kontrakt erfüllen zu können oder sehr unausgeglichen ist.

(4♥)

4♠ = kann Zweifärber sein

4SA = beide UFe

(4♠)

4SA = bel. Zweifärber

Ausspiele und Markierungen

Ausspiel ausnahmslos 3./5. in SA und Farbe.

Der König verlangt eine Längenmarke (auch nach dem ersten Ausspiel). Von AK kann A oder K ausgespielt werden, von KD K oder D.

Höchste der Sequenz oder inneren Sequenz ab 109x. Länge mit 98x.

Nachspiele ebenfalls Länge 3./5. Speziell: Man gewinnt in SA den ersten Stich in 3. Hand mit dem Ass.

Nachspiel Axxx, Axxx bzw. Axx.

Abwürfe: Direkt gegen Farbkontrakte, Lavinthal gegen SA.

Markierung niedrig-hoch, primär Länge auf Partners Figur-Ausspiel (außer A und D). Auf Gegners Ausspiel meist Länge.

Im Zweifel wird die Restlänge markiert, nicht die Ursprungslänge.

Macht eine Positiv-Negativ-Markierung auf das Ausspiel keinen Sinn (z.B. Single am Tisch), dann Lavinthal.

Lavinthal in der Trumpffarbe.

Smith Peter in SA (niedrig = positiv). In unklaren Situationen geht Längenmarke vor Smith Peter, das dann bei erster Gelegenheit nachgeliefert wird.

Splitten von Figuren in 2. Hand: Höchste von 3er-Sequenz, niedrigere von 2er-Sequenz.

Ideen, Wünsche, Anregungen

Prio 1

Prio 2

5SA = Weber

Überarbeitung und Präzisierung der Zweifärber: immer definierte Farben!? Verliererzählung!?

Prio 3