

Systembeschreibung Dr. Klaus Krtschil – Dr. Kurt Siedenburg

8.1.19

Inhaltsverzeichnis

Punktspannen für SA – Hände.....	2
1♣ Eröffnung	2
Weiterreizung:.....	2
Bei gegnerischer Zwischenreizung:.....	2
1♦ Eröffnung	4
Inverted Minor	5
Neue Unterfarbe Forcing (NUF) nach 1SA Rückgebot der Eröffners	5
1♥ Eröffnung	6
Weiterreizung:.....	6
Bei gegnerischer Zwischenreizung:.....	7
1♠ Eröffnung	9
Weiterreizung / gegnerische Zwischenreizung:	9
Einladungen zum Vollspiel nach OF Fit.....	10
Kokish Game Try	10
Help Suit Game Try	11
Maximum-Kontra.....	11
2SA Sprung-Wiedergebot des Eröffners	11
Starke Zweifärber:.....	12
Support-Kontra:.....	13
Vierte Farbe forzierend zum Vollspiel:	14
Gegners Zweifärber Überrufe gegen unser 1 in Farbe	14
Splinter.....	17
Splinter nach starker (künstlicher) Eröffnung.....	17
1SA Eröffnung	18
Weiterreizung:.....	18
Partner hat 5 + 5 in Oberfarbe:	20
Bei gegnerischer Zwischenreizung:.....	20
Lebensohl, Rubinsohl,	22
Gegner stört unsere 1SA Eröffnung oder unseren direkten 1SA Überruf	22
Lebensohl nach Eröffnung von 1 in Farbe und Gegners Überruf auf der 2er Stufe	26
Lebensohl nach Gegners weak 2 und unser Kontra	28
Weitere Lebensohl Situationen.....	28
2♣ Eröffnung: Semiforcing oder schwacher 2-Färber mit ♠ + UF.....	29
2♦ Eröffnung: schwacher 2-Färber mit ♥ oder Gameforcing	30
2♥/2♠ Eröffnung – weak two	31
2SA Eröffnung	31
Puppet Stayman.....	31
Sperransagen auf höherer Stufe	32
Namyats	32
Schlemmreizung.....	32
Cue Bids.....	32
Roman Key Card As-Frage:	33
Antworten mit Chicane.....	34
Frage nach Trumpf-Dame.....	34
Frage nach platzierten Königen	35
4SA „to play“ nach Minorwood	36
Exclusion Key Card As-Frage:.....	36
Gegners Störung unserer As-Frage:.....	36
Abbruch des Schlemmversuchs ... und evtl. die Fortsetzung.....	38
Gerber As-Frage:.....	39
Straf-Kontra:	39
Gegenreizung	40
In 2. Hand.....	40
Ghestem modifiziert	41
In 4. Hand (direkte Wiederbelebung)	41
Späte Wiederbelebung.....	42
Falls beide Gegner jeweils eine Farbe gereizt haben	42
Responsive-X.....	42
Nach Gegners 1SA: Multi-Landy falls schwach, Meckwell falls stark.....	43
Gegenreizung gegen starke 1 Treff.....	43
Gegenreizung gegen Transfer Antworten auf der 1er Stufe:.....	44
Gegenreizung gegen Sperr-Eröffnungen:	44
Gegen Sperr-Eröffnungen auf 2er Stufe (weak 2, 2♦ Multi, schwache 2-Färber):	44
Gegen Sperr-Eröffnungen auf höherer Stufe:	45
Sprung-Gegenreizung gegen Sperr-Eröffnungen (z.T. Leaping Michaels):	45

Punktspannen für SA – Hände

Punktspanne	Eröffner	Partner	Wiedergebot	4er OF ?	5er OF ?
Max.13 P.:	1 F ₁	1 F ₂	1SA	♥	
14 – 16 P.:	1 SA			X	Sehr selten schwach
17 – 18 P.:	1 F ₁	1 F ₂	2SA	X	
19 – 20 P.:	2♣	2♦	2SA	X	X
21 – 22 P.:	2SA			X	X
ab 23 P.:	2♦	2♥	2SA	X	X

Im Bereich 14P-18P gelten Stayman und Transfers.

Im Bereich ab 19P gelten Puppet-Stayman und Transfers.

1♣ Eröffnung

- 11-18P, mind. 3er Länge, bei 3/3 in ♣/♦ wird immer 1♣ eröffnet.
- -21P bei starken Zweifärbern (Reverse Reizung)

Weiterreizung:

1♣	1♦ (a)	Natürlich, ab 6P. Up the Line (kein Walsh). Kann 3er Länge sein mit 3334 und ~11P.
	1♥, 1♠	Natürlich, ab 6P.
	1SA	Natürlich, 6-9P.
... 2SA		17-18P. SA-Verteilung. 4er OF noch möglich, verneint aber 4er Anschluss für Partners OF. Weiterreizung siehe Kapitel „2SA Sprung-Wiedergebot des Eröffners“.
... 3SA		Semi-Gambling, typischerweise gute, lange Treffs
... 3♣		6er Länge, 16-18P. Partner darf passen, aber jedes andere Gebot ist Game-Forcing.
	2♥, 2♠	6er Länge, schwach (0-) 2 – 5 (6) P. gilt auch nach X und Zwischenreizung, so lange man die Farbe im Sprung reizen kann Nach Eröffners 2SA gilt OGUST.
	2♣, 2♦, 2SA, 3♣	Siehe “Inverted Minor” weiter unten. Inverted Minor nicht nach Zwischenreizung, auch nicht nach X.
	3♦, 3♥, 3♠	Splinter, 15-17P, 5er ♣, forcierend zum Vollspiel (3SA oder 5♣)
	4♣	RKC-Minorwood
	4♦, 4♥, 4♠	(7)8er Länge, natürlich, schwach (0-)2 – 5 (-6) P.

Bei gegnerischer Zwischenreizung:

Bitte vorher „Lebensohl nach Eröffnung von 1 in Farbe und Gegners Überruf auf der 2er Stufe“ lesen

1♣ (X)	1♦/♥/♠	4er Länge, ab 6 Punkte, rundenforcierend, falls Antwortender ungepasst.
	1SA	Ausgeglichen, 7-9P., mind. eine OF gestoppt
	XX	ab 10P., beliebige Verteilung
	2♣	4er ♣, 5-9P
	2♦/♥/♠	6er Länge, schwach (0-) 2 – 5 (6) P.
	2SA	Ausgeglichen, ~11P., Stopper in beiden OF.

	3♣	5er ♣, 5-9P. Falls man stärker ist, beginnt man mit XX
(1♦)	1♥/♠	4er Länge, ab 6 Punkte, rundenforcierend, falls Antwortender ungepasst.
	X	Negativ oder ab 10P: 1. ab 6P., möglichst 4+3 in OF. 2. ab 10P. beliebige Verteilung Reizt man danach eine neue Farbe, so ist dies eine 5er Länge, natürlich, ab 10P. und rundenforcierend.
	1SA	1. Ausgeglichen, 7-9P. Mit ♦ Stopper. 2. Ausgeglichen, ~10P. Ohne ♦ Stopper. Notgebot. Mit ♦ Stopper: X
	2♣	4er ♣, 5-9P
	2♦ (a)	Feindfarbüberruf. Künstlich, mind. Eröffnungsstärke. Fragt Partner nach Stopper.
	2♥/♠	neue Farbe im Sprung: 6er Länge, schwach 0-5(6) P.
	2SA	Ausgeglichen, ~11P. Mit ♦ Stopper. Ohne 4er OF.
	3♣	5er ♣, 5-9P. Falls man stärker ist, beginnt man mit X. 1♣ – (1♦) – X – (pass) – 1OF/SA – (pass) – 2♣ zeigt 5er ♣, 10-11P. Mit 5er ♣, ab 12P springt man in 3♣.
	3♦, 3♥, 3♠	Splinter, 15-17P, 5er ♣, forcierend zum Vollspiel
	3SA	Ausgeglichen, 12-15P. Mit ♦ Stopper. Ohne 4er OF.
	4♣	RKC-Minorwood
	4♥, 4♠	(7)8er Länge, natürlich, schwach (0-)2 – 5 (-6) P.
(1♥)	1♠	5er ♠ , ab 6 Punkte rundenforcierend, falls Antwortender ungepasst.
	X	Negativ oder ab 10P: 1. ab 6P., 4er ♠ 2♦ vom Eröffner zeigt keine Extras, nur 4er ♦ 2. ab 10P. beliebige Verteilung
	1SA, 2♣, 2♥, 2♠, 2SA, 3♣,	Analog zu (1♦)
	3♥, 3♠, 3SA, 4♣, 4♠	
	2♦	natürlich, 5er Länge, 7-9P., passbar
	3♦	7(6)er Länge, schwach (0-) 2 – 5 (6) P.
	4♦	Splinter (3♦ ist kein Doppelsprung mehr).
(1♠)	...	Analog zu (1♥)
(1SA)	X	Strafkontra Straf-X auch nach z.B 1♣ – (pass) – 1♥ – (1SA) – X
	2♣/♦/♥/♠	Natürlich, non-forcing
	2SA	??? ... gibt es z.Zt. nicht.
(2♣, ♥+♠)	...	Siehe „Gegners Zweifärber Überrufe ...“
(2♦/♥/♠)	Pass	kann ein Strafkontra enthalten. Partner muss reizen oder aufkontrieren.
schwach	2♥/♠	Natürlich, 5er Länge, 7-9P. , passbar
	X	Negativ, zeigt beide ungereizten Farben
	2SA	Lebensohl, z.B. nach (2♥) des Gegners 1. Schwacher Fit mit (4-)5er ♣, 5-9P Achtung: Nur nach 1♣ ist 2SA schwacher Fit. Nach 1♦/♥/♠ wäre 2SA einladend m. Fit. 2. Schwach (5-9P.) mit 6er ♦ Man kann ♦ nicht mehr auf der 2er Stufe zeigen.

		3. Einladend (10-11P.) mit (5-)6er ♠ Man hätte auch 2♠ reizen können.
		4. 3SA. Mit ♥-Stopper.
		5. FF-Überruf: Zeigt und fragt nach Halbstopper. Eröffner sollte 3♣ reizen, falls er keine signifikanten Extras hat.
	3♣	5er ♣, Einladend (10-11P) Achtung: Nur nach 1♣ ist direktes 3♣ einladend. Nach 1♦/♥/♠ wäre 3♦/♥/♠ schwach mit Fit.
	3♦/♥/♠	1. Natürlich, 5er Länge, Forcing oder 2. Feindfarb-Überruf: Vollspielwerte mit Fit, ohne Stopper
	3SA	Lebensohl: Werte für 3SA OHNE Stopper
	4♣	Minorwood
(3♦/♥/♠) schwach	Pass	kann ein Strafkontra enthalten. Partner muss nicht aufkontrieren. Falls Partner kontriert, ist jede neue Farbe non-forcing.
	X	Negativ, zeigt beide ungereizten Farben
	3♥/♠	Natürlich, 5er Länge, Forcing

1♦ Eröffnung

- 11-18P, mind. 3er Länge, häufig 4er Länge. Bei 4/4 in ♣/♦ wird immer 1♦ eröffnet.
Nur bei 4432 – 4/4 in OF, 3er ♦, 2er ♣ – ist 1♦ 3er Länge.
- -21P bei starken Zweifärbern (Reverse oder Jump Shift Reizung)

Weiterreizung analog und sinngemäß zu 1♣ Eröffnung.

Es ergibt sich dabei ein Sonderfall, der nach einer 1♣ Eröffnung so nicht auftritt:

Die Reizung 1♦ – 2♣: 5er ♣, 4er OF möglich, ab 10P, Weiterreizung natürlich.
Oder

4er ♣, mit 3334, 10-11P. Notgebot

Eröffner darf nun 2♥/2♠/2SA/3♣ reizen **OHNE** Extras zu versprechen (kein Reverse).

Antwortender **DARF** 2SA und 3♣ passen. Alle anderen Gebote unterhalb Vollspiel sind rundenforcierend.

Es ergibt sich ein weiterer Sonderfall nach Gegners (2♣). Hier ist Partners 2SA Lebensohl.

1♦ (2♣) 2SA Lebensohl:

1. Einladender Fit (4-)5er ♦, 10-11P
2. Einladend (10-11P) mit (5-)6er ♥ oder ♠.
3. 3SA. **Mit** ♣-Stopper.

Eröffner reizt:

- 3♦ mit jedem Minimum
- 3♣ mit Extras, aber ohne Stopper.
- 3SA mit Extras und Stopper.

3♣ Feindfarb-Überruf: Vollspielwerte mit Fit, ohne Stopper

3♦ 5er ♦, 5-9P

3♥/♠ Natürlich, 5er Länge, forcierend zum Vollspiel.

3SA Werte für 3SA. **Ohne** ♣-Stopper.

Inverted Minor

Wir spielen ein relativ komplexes Inverted Minor System (Nicht nach Zwischenreizung):

- 1♣ 2♣ 5er ♣, ab 10P, (semi-)unausgeglichen: enthält eine zweite 4er Farbe (♦, ♥, ♠). Eröffner reizt nun
- 2♦/♥/♠ 4er Länge ODER Stopper mit mind. 3er Länge. Rundenforcierend. Antwortender reizt nun:
2. Farbe billig zeigt Stopper, keine Extras, Rundenforcierend
2. Farbe teuer zeigt Stopper, Extras, Partieforcierend
Darf auch Hebung von 2♦/♥/♠ sein.
2SA/3SA Hat beide ungereizten Farben gestoppt. Passbar.
3♣ Minimum. Passbar.
- 2SA (Halb-)Stopper in allen Farben ohne 4er OF. Minimum. Passbar.
3♣ Min., Keine 4er OF. Unausgeglichen. Zweifel an 3SA. Passbar.
4♣ RKC Minorwood.
- 2♦ 5er ♣, 10-11P, ausgeglichen, i.d.R. keine zweite 4er Farbe
2SA 2 Möglichkeiten:
1. 5er ♣, 0-5P.
2. 5er ♣, ab 12P, ausgeglichen, i.d.R. keine zweite 4er Farbe.
Will i.d.R. 3SA ansteuern.
Eröffner reizt in jedem Fall 3♣. Im Fall 1 passt Partner. Im 2. Fall reizt er Stopper von unten nach oben, oder 3SA mit (Halb-)Stopper in allen Farben. Eröffner kooperiert, indem er seinerseits Stopper oder 3SA reizt. Falls man feststellt, daß man in einer Farbe offensteht, kann man noch 5♣ ansteuern. (Ich glaube nicht, daß wir in 4♣ stehen bleiben wollen.)
- 3♣ 5er ♣, 6-9P, keine 4er OF.

Analog nach 1♦:

- 1♦ 2♦ 5er ♦, ab 10P, (semi-)unausgeglichen: enthält eine zweite 4er Farbe (♣, ♥, ♠). Weiterreizung analog 1♣ – 2♣.
- 3♣ 5er ♦, 10-11P Limit Gebot, ausgeglichen, i.d.R. keine zweite 4er Farbe
2SA 2 Möglichkeiten:
1. 5er ♦, 0-5P.
2. 5er ♦, ab 12P, ausgeglichen, i.d.R. keine zweite 4er Farbe.
Will i.d.R. 3SA ansteuern.
Eröffner reizt in jedem Fall 3♦. Weiter analog zu 1♣ – 2SA.
- 3♦ 5er ♦, 6-9P, keine 4er OF.

In Ausnahmefällen darf ein Inverted Minor nach 1♦ auch ein 4er ♦ sein (Notgebot).

Neue Unterfarbe Forcing (NUF) nach 1SA Rückgebot der Eröffners

Mit der Reizung: 1♣/1♦ – 1♥/1♠ – 1SA – 2♦/2♣ (NUF – Alert) zeigt Antwortender:

- NICHT die neu gereizte Unterfarbe
- Mindestens 11P
- Die gereizte Oberfarbe ist eine 5er Länge
- Die andere Oberfarbe kann noch eine 4er Länge sein.

Eröffner hat nun folgende Gebote:

- 2♦ lange Karos, kein 3er OF Fit, kein 4er ♥ nach 1♠ Antwort.
- 2♥ nach 1♠ 4er ♥, 3er ♠ Fit noch möglich (→ nächste Bietrunde)
- 2♥/2♠ 3er OF Fit, Minimum
- 3♥/3♠ 3er OF Fit, Maximum
- 2SA kein 3er OF Fit, Minimum
- 3SA kein 3er OF Fit, Maximum

NUF gilt auch nach 1♥ – 1♠ – 1SA:

- Antwortender reizt seine längere (oder bessere) Unterfarbe, im Zweifel 2♣.
- Antwortender braucht nur 10P, da Eröffner bis (schlechten) 15P. haben kann.

Beispiele:

- 1♣ – 1♥ – 1SA – 2♦ (5er ♥ ab 11 P.) – 2SA (Minimum, kein 3er ♥)
- 1♣ – 1♥ – 1SA – 2SA (4er ♥ 11-12P, da NUF nicht gereizt wurde)
- 1♣ – 1♠ – 1SA – 2♦ (5er ♠ ab 11 P.) – 2♥ (4er ♥, 3er ♠ noch möglich)

Dagegen

- 1♣ – 1♠ – 1SA – 2♥ schwach, 5+4 in OF, 6 – 9 P.
- 1♣ – 1♠ – 1SA – 3♥ 5+5 in OF, Partieförderung. Mit 5/4 hätte man NUF gereizt.

1♥ Eröffnung

- 11-18P, 5er Länge,
- -21P bei starken Zweifärbern (Reverse oder Jump Shift Reizung)
- Bergen Antworten, auch nach Gegenreizung, falls man noch im Sprung reizt.
- 2SA Jacoby mit mind. 3er Länge und mind. leichtem Schlemminteresse.
2SA Jacoby gilt NICHT nach Zwischenreizung.

Weiterreizung:

- 1♥ 1♠ 4er ♠, Natürlich, ab 6P.
Eröffner reizt nun:
 - 1SA -14P. ausgeglichen
 - 2♣/♦ 1. Natürlich, 4er Farbe,
 - 2. 3er Farbe, 15-16P. ausgeglichen.Eröffner reizt danach 2SA
Partner darf mit schwacher Hand und 4er UF passen.
 - 2SA 17-18P. ausgeglichen
 - 3♣/♦ Jump-Shift, 4er UF, ab 19P
 - 3♥ 16-18P. 6er ♥. Partner darf passen, aber jedes andere Gebot ist Game-Forcing
- 1SA Natürlich, 6-9P.
Weiterreizung des Eröffners wie nach 1♠.
- 2♣
 - 1. 5er ♣, ab 10P.
 - 2. 4er ♣, ab 10P. mit 3er ♥.Wegen Fall 2 **sollte Eröffner nicht passen.**
Jedes über 2♥ hinausgehende Wiedergebot des Eröffners – auch 2SA und 3♣ – zeigt mind. leichte Extras (ab 14P) und forciert zum Vollspiel. Ein 2♥ Gebot zeigt nach wie vor nur 5er Länge in ♥. Mit Minimum und 2er ♥ darf Partner 2♥ passen (selten).

- 2♦ 5er ♦, ab 10P. ganz selten 4er ♦
 Eröffner reizt mit jeder Minimum Hand 2♥ – unabhängig von der Verteilung. Dies zeigt nach wie vor nur 5er Länge in ♥.
 Alle anderen Gebote – auch Hebung von Partners Farbe – versprechen leichte Extras und forcieren zum Vollspiel. Mit Minimum und 2er ♥ darf Partner 2♥ passen.
- 2♥ 6-9 (-10) P., 3er ♥. kann nach Zwischenreizung auch 4-5P sein. Eröffner kann nun zum Vollspiel einladen. Siehe Abschnitt „Einladungen zum Vollspiel nach OF Fit“
- 2♠ 6er Länge, schwach (0-) 2 – 5 (6) Punkte. Gilt auch nach X
- 2SA Jacoby 2SA: Starke Hebung, 3er oder 4er ♥
 mind. leichtes Schlemminteresse.
 - 4er ♥ ab 12P mit guten Kontrollen
 - 3er ♥ ab 14P mit guten Kontrollen
 - Ab 16P auch mit wenig Kontrollen
- Eröffner beschreibt sein Blatt:
- 4♣/♦/♠ zweite 5er Farbe (≥4P). Falls nicht vorhanden:
 - 3♣/♦/♠ Single/Chicane. Falls nicht vorhanden:
 - 4♥ bis 14P.
 - 3SA 15-16P.
 - 3♥ ab 17P.
- Falls Gegner eine Farbe auf der 3er Stufe reizt, gilt:
- Pass Minimum mit 5er ♥
 - X Single/Chicane in Gegners Farbe
 - neue Farbe natürlich (4er) mit A oder K, nicht kurz in Gegners Farbe
 - 3SA ab 15P. mit A oder K in Gegners Farbe
 - 4♥ Minimum mit 6er ♥
- Jacoby 2SA gilt nicht nach Gegners Zwischenreizung,**
- 3♣ Bergen, 4er ♥, 7-9P.
- 3♦ Bergen, 4er ♥, 10-13(14)P. kein Schlemminteresse.
 Mit Maximum darf man Partners 3♥ Ablehnung in 4♥ heben.
- 3♥ Bergen, 4er ♥, 0-6P. Normalerweise Abschluss
 Bergen gilt auch nach Zwischenreizung, sofern dies noch ein Sprunggebot ist,
- 3♠,4♣,4♦ Splinter, 4er ♥, 10-13(14)P.
- 3SA (12)13-15P. ausgeglichen, mit 2er ♥
- 4♥ 0-6P., 5er ♥. Ist man stärker, reizt man Bergen
- 4♠ Natürlich, (7)8er Länge, zum Spielen.
 Will man die normale As-Frage (mit 4♠) stellen, reizt man erst etwas anderes, z.B. Bergen, 2SA, oder auch 2♣/2♦ (mit 3er ♥).
- 4SA Exclusion Keycard As-Frage mit ♠-Chicane.

Bei gegnerischer Zwischenreizung:

Bitte vorher „Lebensohl nach Eröffnung von 1 in Farbe und Gegners Überruf auf der 2er Stufe“ lesen

- 1♥ (X) XX ab 10P., beliebige Verteilung, i.d.R. ohne ♥-Fit
 1♠ 4er ♠, natürlich, ab 6P.
 rundenforcierend, falls Partner ungepasst.
 1SA 1. Natürlich, 7-9P. mit ♠ Stopper.
 2. 10P, ausgeglichen, ohne ♠ Stopper. Notgebot.

	2♣/♦	neue Farbe ohne Sprung: natürlich, 5er Länge, 7-9P.
	2♥	3er ♥, 5-9P.
	2♠	neue Farbe im Sprung: 6er Länge, schwach 0-5(6) P.
	2SA	Achtung: kein Jacoby 2SA: 3er ♥, ab 10P.
	3♣/♦/♥	Immer noch Bergen. 3♦ kann stärker als normal sein.
	3SA	(12)13-15P. ausgeglichen, mit ♠ Stopper und 2er ♥.
	3♠,4♣,4♦	Immer noch Splinter
	4♥	0-6P., 5er ♥. Ist man stärker, reizt man Bergen
(1♠)	X	1. Negativ
		2. Ab 10P beliebig. 3er ♥ möglich.
	1SA	1. Natürlich, 7-9P. mit ♠ Stopper.
		2. 10P, ausgeglichen, ohne ♠ Stopper. Notgebot.
	2♣/♦	natürlich, 5er Länge, 7-9P., passbar
	2♥	3er ♥, (4)5-9P.
	2♠	Feindfarbüberruf. Künstlich, mind. Eröffnungsstärke
		Fragt Partner nach Stopper.
	2SA	Ausgeglichen, ~11P. Mit ♠ Stopper.
	3♣/♦/♥	Immer noch Bergen. 3♦ kann stärker als normal sein.
	3SA	(12)13-15P. ausgeglichen, mit ♠ Stopper und 2er ♥
	3♠,4♣,4♦	Immer noch Splinter
	4♥	0-6P., 5er ♥. Ist man stärker, reizt man Bergen
(1SA)	X	Strafkontra
	2♣/♦/♥/♠	Natürlich, non-forcing
	2SA	??? ... gibt es z.Zt. nicht.
	3♣/♦/♥	Immer noch Bergen.
(2♣)	X	1. Negativ, typischerweise mit 4er ♠.
		2. Ab 10P beliebig, typischerweise ohne ♥-Fit.
	2♦/♠	neue Farbe ohne Sprung: natürlich, 5er Länge, 7-9P., passbar
	2♥	3er ♥, (4)5-9P.
	2SA	Lebensohl:
		1. Einladend (10-11P.) mit (5-)6er ♦ oder ♠.
		2. 3er ♥, einladend (10-11P.)
		3. Werte für 3SA. Mit ♣-Stopper.
		4. (FF-Überruf ist hier nicht möglich).
		Eröffner reizt:
		- 3♦ mit jedem Minimum
		- 3♣ mit Extras, aber ohne Stopper.
		- 3SA mit Extras und Stopper.
	3♣	FF-Überruf: Mind. 3er ♥ und Vollspielwerte.
	3♦/♥	Immer noch Bergen.
	3♠/4♣/♦	Immer noch Splinter, obwohl z.T. kein Doppelsprung.
	3SA	Werte für 3SA. OHNE ♣-Stopper.
	4♥	0-6P., 5er ♥.
	4♠	Zum Spielen, 8(7)er Länge, eher schwächlich.
(2♦)	X	1. Negativ, typischerweise mit 4er ♠.
		2. Ab 10P beliebig, typischerweise ohne ♥-Fit.
		z.B. auch game-forcing mit ♠.
	2♥	3er ♥, (4)5-9P.
	2♠	neue Farbe ohne Sprung: natürlich, 5er Länge, 7-9P., passbar

2SA	Lebensohl:
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Schwach (5-9P.) mit 6er ♣. 2. Einladend (10-11P) mit (5-)6er ♠. 3. Mind. 3er ♥, einladend (10-11P.) 4. 3SA. <u>Mit</u> ♦-Stopper. 5. FF-Überruf: Zeigt und fragt nach Halbstopper
	Eröffner reizt:
	<ul style="list-style-type: none"> - Typischerweise 3♣ - 3♥ mit langen ♥ und kurzen ♣ . Dies zeigt keine Extras. - 3♦ mit Extras, aber ohne Stopper. - 3♠ natürlich mit Reverse Werten - 3SA mit Extras und Stopper.
	3♣ Natürlich, forcing.
	3♦ FF-Überruf: Mind. 3er ♥ und Vollspielwerte.
	3♥ Immer noch Bergen, d.h. 4er ♥, 0-6P.
	3♠/4♣/♦ Immer noch Splinter, obwohl z.T. kein Doppelsprung.
	3SA Will 3SA spielen. <u>OHNE</u> ♦-Stopper.
	4♥ 0-6P., 5er ♥.
	4♠ Zum Spielen, 8(7)er Länge, eher schwächlich.
(2♥)	... (Ghestem o.ä.) Siehe „Gegners Zweifärber Überrufe ...“
(2♠)	X <ol style="list-style-type: none"> 1. Negativ, typischerweise mit 4er UF. 2. Ab 10P beliebig, typischerweise ohne ♥-Fit.
2SA	Lebensohl:
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Schwach (5-9P.) mit 6er ♣ oder 6er ♦. 2. Mind. 3er ♥, einladend (10-11P.) 3. 3SA. <u>Mit</u> ♠-Stopper. 4. FF-Überruf: Zeigt und fragt nach Halbstopper
	Eröffner reizt:
	<ul style="list-style-type: none"> - Typischerweise 3♣ - 3♥ mit langen ♥ und kurzen ♣ . Dies zeigt keine Extras. - 3♦ natürlich mit Extras - 3♠ mit Extras, aber ohne Stopper - 3SA mit Extras und Stopper.
	3♣/♦ Natürlich, forcing.
	3♥ 3er ♥, 7-9P
	3♠ FF-Überruf: Mind. 3er ♥ und Vollspielwerte.
	3SA Will 3SA spielen. <u>OHNE</u> ♠-Stopper.
	4♣/♦ Immer noch Splinter, obwohl kein Doppelsprung.
	4♥ i.d.R. Abschluss, basierend auf Verteilung und wenig Punkte NICHT SCHLEMMEINLADEND
(2SA)	4♠ As-Frage
	... (beide UF) Siehe „Gegners Zweifärber Überrufe ...“

1♠ Eröffnung

- 11-18P, 5er Länge,
- -21P bei starken Zweifärbern (Reverse oder Jump Shift Reizung)

Weiterreizung / gegnerische Zwischenreizung:

Analog und sinngemäß wie 1♥ Eröffnung mit folgenden Ausnahmen:

- 1♠ 2♣ 1. Ab 10P, normalerweise 5er Länge.
 2. Mit 3er ♠ auch 4er Länge oder (selten) 3er Länge möglich (3433)
 Wegen Fall 2 **sollte Eröffner nicht passen.**
- 3♥ Splinter (Achtung – Ausnahme von den generellen Splinter Regeln)
- 4♥ Natürlich, (7)8er Länge, zum Spielen

Einladungen zum Vollspiel nach OF Fit

Einladungen können auch nach Gegners Zwischenreizungen oder unserem Überruf abgegeben werden. Z.B. nach

- 1♥ – (pass) – 2♥ – ... 1♣ – (pass) – 1♠ – (pass) – 2♠ – ...
 1♥ – (1♠) – 2♥ – ... (1♣) – 1♥ – (pass) – 2♥ – ...

Falls nicht eindeutig ist, ob ein OF Fit vorhanden ist, so wird angenommen, daß kein Fit vorhanden ist. I.d.R. ist das nächste Gebot aber rundenforcing, z.B.

- (1♣) – X – (pass) – 2♠ – (pass) – 2SA verneint i.d.R. ♠-Fit.

Für Einladungen zum Vollspiel nach OF Fit gibt es mehrere Situationen – je nachdem, ob (und in welcher Höhe) der Gegner stört:

1. Falls Gegner nicht (weiter) stört, steht der volle Bierraum offen. Hier spielen wir Kokish Game Tries. z.B. nach 1♠ – (pass) – 2♠.
2. Falls der Gegner etwas stört, spielen wir Help Suit Game Tries. z.B. nach 1♥ – (1♠) – 2♥ – (2♠).
 U.U. ist der Help-Suit Game Try entartet, wenn nur noch eine Farbe gereizt werden kann, z.B. nach 1♥ – (2♣) – 2♥ – (3♣). Hier ist 3♦ allgemeine Einladung.
3. Falls kein normaler Bierraum mehr vorhanden ist, spielen wir als Einladung Maximum-Kontra. z.B. nach 1♥ – (2♦) – 2♥ – (3♦).

Kokish Game Try

spielen wir nur, falls noch der volle Bierraum zur Verfügung steht. Es gilt:

1. Das nächst-höhere Gebot fragt, in welcher Farbe Partner Hilfe (Werte) mitbringt:

Nach 1♥ – 2♥ – 2♠

- 2SA, 3♣, 3♦: Hilfe in ♠, ♣, ♦, keine Hilfe in niedrigerer Farbe.
 Eröffner kann noch nach Hilfe in höherer Farbe fragen.
- 3♥: keine Hilfe (oder Minimum)
- 3♠, 4♣, 4♦: Maximum mit Splinter in ♠, ♣, ♦
 ... Eröffner könnte ja mit 21P. noch Schlemminteresse haben.
- 3SA: Maximum mit Werten außerhalb von ♥
- 4♥: allgemeines Maximum

Nach 1♠ – 2♠ – 2SA

- 3♣, 3♦, 3♥: Hilfe in ♣, ♦, ♥, keine Hilfe in niedrigerer Farbe.
 Eröffner kann noch nach Hilfe in höherer Farbe fragen.
- 3♠: keine Hilfe (oder Minimum)
- 3SA: Maximum mit Werten außerhalb von ♠
- 4♣, 4♦, 4♥: Maximum mit Splinter in ♠, ♣, ♦
- 4♠: allgemeines Maximum

2. Überspringt man das nächst-höhere Gebot, so zeigt dies eine Kürze.

Nach 1♥ – 2♥ ist 2SA, 3♣, 3♦ einladend mit Kürze (Single/Chicane) in ♠, ♣, ♦

Nach 1♠ – 2♠ ist 3♣, 3♦, 3♥ einladend mit Kürze (Single/Chicane) in ♣, ♦, ♥

3. Reizt man die Trumpf-Farbe auf der 3er Stufe, so fragt dies nach guten Trümpfen.
 - pass schlechte Trümpfe, Minimum
 - 3SA schlechte Trümpfe, Maximum, passbar
 - 4OF gute Trümpfe, kein Minimum

Help Suit Game Try

spielen wir nur, falls nicht mehr der volle Bietraum zur Verfügung steht. Fragender kann

- evtl. noch mit 2SA allgemein einladen.
Antwortender kann ablehnen, annehmen, oder mit einer neuen Farbe eine Rück-Einladung aussprechen.
- mit einem Farbgebot nach Unterstützung in dieser Farbe fragen.
Antwortender kann ablehnen, annehmen, oder mit einer weiteren Farbe eine Rück-Einladung aussprechen.
Unterstützung bedeutet entweder Werte oder Kürze.

Falls man Long-Suit Trial Bids spielt, so zählen nur Werte

Falls der Bietraum eng wird, so muß man evtl. bei der Einladung „kreativ“ sein. Im Zweifel lädt man mit dem niedrigsten Gebot ein.

U.U. muß man mit der einzig verbliebenen Farbe allgemein einladen.

Maximum-Kontra

Falls Gegner auf der 3er Stufe eins unterhalb unserer OF gegenreizt, zeigt unser X Interesse an Vollspiel. Z.B. $1\spadesuit - (p) - 2\spadesuit - (3\heartsuit) - X$ ist Maximum Kontra und lädt zu $4\spadesuit$ ein.

Dagegen ist $1\spadesuit - (p) - 2\spadesuit - (3\heartsuit) - 3\spadesuit$ nicht einladend, es zeigt i.d.R. nur ein 6er \spadesuit . Partner darf aber mit geeigneter Hand in $4\spadesuit$ heben.

Max-X gilt AUCH, falls keine neue Farbe unterhalb unserer OF gereizt werden kann:

$1\heartsuit - (p) - 1\spadesuit - (2\diamonds) - 2\spadesuit - (3\diamonds) - X$ ist allgemeine Einladung zu $4\spadesuit$

weil $3\heartsuit$ keine neue Farbe ist (sondern einen Doppelfit zeigt). Dagegen ist

$1\heartsuit - (p) - 1\spadesuit - (2\diamonds) - 2\spadesuit - (3\diamonds) - 3\spadesuit$ nicht einladend, es zeigt i.d.R. nur ein 5er \spadesuit .

Max-X gilt NICHT, falls noch eine neue Farbe unterhalb unserer OF gereizt werden kann:

$1\spadesuit - (p) - 2\spadesuit - (3\diamonds) - 3\heartsuit$ ist allgemeine Einladung zu $4\spadesuit$.

$1\spadesuit - (p) - 2\spadesuit - (3\diamonds) - X$ ist straf-orientiert.

Max-X gilt NICHT nach $1\diamonds - (p) - 2\diamonds$ (inverted) - $(3\clubsuit) - X$. Dies ist Strafkontra.

2SA Sprung-Wiedergebot des Eröffners

Dieses Gebot zeigt:

- Immer 17-18P (auch nach $1\heartsuit/\spadesuit$) mit SA Verteilung.
- Keinen 4er Anschluss, falls Partner eine OF gereizt hat.
- Ungereizte OF können immer noch 4er Längen sein.
- Partner darf passen.

Generell gelten hier auch Stayman (kein Garbage) und Transfers. Für Transfers gilt aber:

- Oft wird die starke Hand nach einem Transfer nicht Alleinspieler, da die OF bereits vom Partner auf der 1er Stufe gereizt wurde.
- In einigen Sequenzen machen Transfers keinen Sinn mehr, z.B. falls eine 5er OF durch die bisherige Reizung unmöglich ist.

Beispiele:

1♣ – 1♦ – 2SA – ...

... – 3♣

... – 3♦

... – 3♥

... – 3♠

Stayman, verspricht mind. eine 4er OF.

kein Transfer, 6er ♦, Minimum. Pass oder 3SA.

kein Transfer, 3er ♥ mit Werten, Zweifel an 3SA.

3er ♠ mit Werten, Zweifel an 3SA.

1♣/♦ – 1♥ – 2SA – ...

... – 3♣

... – 3♠

... – 3♥

... – 3♦

... – 3♥

Stayman, verspricht 4er ♠. Wird mit 4er oder 5er ♥ gereizt.

Eröffner hat auch 4er ♠. Falls er kein 4er ♠ hat, zeigt er mit einen 3er ♥-Anschluss. Andernfalls reizt er 3♦ oder 3SA.

Transfer, verspricht 5er ♥, verneint 4er ♠.

??? 6er ♥

Ein Transfer auf ♠ ist unmöglich: 1♣/♦ – 1♠ – 2SA – 3♥

... – 3♠

3er ♠ mit Werten, Zweifel an 3SA.

1♣/♦ – 1♠ – 2SA – ...

... – 3♣

... – 3♥

... – 3♠

... – 3♦

... – 3♥

... – 3♠

Stayman, verspricht 4er ♥ (und 5er ♠)

Eröffner hat auch 4er ♥. Falls er kein 4er ♥ hat, zeigt er mit einen 3er ♠-Anschluss. Andernfalls reizt er 3♦ oder 3SA.

Transfer, verspricht 5er ♥. (und 5er ♠)

Transfer, verspricht 5er ♠, verneint 4er ♥.

??? 6er ♠, Zweifel an 3SA. (Forcing oder Passbar ???)

1♥ – 1♠ – 2SA – ...

... – 3♣/♦

... – 3♥

... – 3♠

... – 4♥

kein Stayman. NUF, verspricht 5er ♠.

3er ♥-Anschluss, ab 12P, stärker als 4♥ (10-11P).

??? 5er ♠, Zweifel an 3SA. (Forcing oder Passbar ???)

3er ♥-Anschluss, 10-11P.

Mit einem 3er ♥-Anschluss, 6-9P, hätte man direkt 2♥ gereizt.

Starke Zweifärber:

1. Jump Shift: verspricht ab 18P, 5/4 Verteilung, 100% Game Forcing. Z.B.

1♥ – 1♠ – 3♣

2. Reverse im Sprunggebot: verspricht ab 18P, 5/4 Verteilung, 100% Game Forcing. Z.B.

1♣ – 1♥ – 2♠ 1♣ – 1♦ – 2♥

Mit nur 16-17P reizt man die Farbe zunächst auf der 1er Stufe und zeigt die Stärke später.

3. Reverse ohne Sprunggebot: verspricht ab 16P, 5/4 Verteilung, einladend, rundenforcing.

Beispiele: 1♣ – 1♥ – 2♦ 1♣ – 1♠ – 2♦ 1♣ – 1♠ – 2♥ 1♦ – 1♠ – 2♥

Mit extremerer Verteilung darf es auch etwas schwächer sein, z.B. 6421-15P, 6511-14P.

Hier sollten die Punkte aber in den beiden Farben konzentriert sein.

Falls Partner 1SA antwortet zeigt ein Reverse immer noch ab 16P und sehr häufig (aber nicht immer) eine echte zweite 4er Farbe. Z.B.: 1♥ – 1SA – 2♠ zeigt ab 16P und gute Werte in ♠, garantiert aber kein 4er ♠.

Antwortender hat nun folgende Möglichkeiten:

- Schwache Hände:

Das niedrigere Gebot von 4. Farbe und 2SA ist eine Warnung an Partner, daß Antwortender nur Minimum hat (bis 7P – oder schlechten 8P). Beispiele:

1♣ – 1♠ – 2♦ – 2♥ 1♦ – 1♠ – 2♥ – 2SA

Nach vierter Farbe (z.B. 1♣-1♠-2♦-2♥) hat Eröffner folgende Möglichkeiten:

- Hebung von Partners Farbe auf die 2er Stufe zeigt Minimum mit 3er Länge. Partner darf passen oder auf eine Eröffner-Farbe korrigieren (POC).
- 2SA natürlich, Minimum, mit Stopper in 4. Farbe. Partners Gebote sind POC.
- Wiederholung der erstgereizten Farbe. Partners Gebote sind POC.
- Jedes andere Gebot ist Game Forcing.
... oder wollen wir dir Möglichkeit offenhalten, in 4UF zu stoppen?

Nach schwachem 2SA (z.B. 1♦-1♠-2♥-2SA) hat Eröffner folgende Möglichkeiten:

- Passe (selten), z.B. mit AKx in 4. Farbe.
- Wiederholung der erstgereizten Farbe. Partners Gebote sind POC.
- Jedes andere Gebot ist Game Forcing.

- Undefinierte Hände:

Falls Partner seine Farbe auf der 2er Stufe wiederholt, zeigt dies eine 5er Länge. Es kann immer noch Minimum sein, aber auch stärker. Dies ist rundenforcierend.

Eröffners Wiedergebot von 2SA oder einer der 3 genannten Farben ist passbar.

Ein weiteres Gebot des Antwortenden zeigt mind. 8P – mit Ausnahme der Korrektur von Eröffners 1. Farbe auf Eröffners 2. Farbe.

Falls Antwortender seine Farbe nochmals freiwillig wiederholt, zeigt er ab 8P und eine 6er Länge, die mehr als ein Verlierer gegenüber Single hat (vgl. weiter unten).

- (Mindestens) einladende Hände, ab brauchbaren 8P., potentiell auch (viel) stärker.

- 2SA, falls man die 4. Farbe auf der 2er Stufe hätte reizen können. Verspricht Stopper in 4. Farbe und zeigt 8-9P. Passbar, falls Eröffner (Sub-)Minimum hat. Falls Eröffner seine erste Farbe wiederholt, ist dies auch passbar. (Zweifel an 2SA).
- Eine Hebung der erstgereizten Farbe zeigt 3er Anschluß. Rundenforcierend. Z.B.: 1♣ – 1♠ – 2♦ – 3♣. Eröffners 4♣ ist Minorwood. Falls er nur Minimum hat, reizt er die 4. Farbe (letzte Chance auf 3SA, andernfalls entscheidet Partner, ob 4 oder 5UF.)
- Eine Hebung der zweitgereizten Farbe zeigt 4er Anschluß. Rundenforcierend.

- Forcierende Hände:

- 3SA als Angebot zum Spielen. Verspricht Stopper in 4. Farbe.
- Wiederholung der eigenen Farbe im Sprung auf die 3er Stufe. Dies zeigt eine 6er Länge, die man für 1 Verlierer gegenüber einem Single spielen kann.
- Falls die 2. Farbe des Eröffners eine OF ist, so ist 3OF stärker als 4OF.
- 4. Farbe Forcing auf der 3er Stufe. Fragt i.d.R. nach Stopper in 4. Farbe.
- Direkte As-Frage für eine der 3 Farben.

Support-Kontra:

Wir spielen Support-X und -XX bis Gegners 2♥. Mit anderen Worten: wenn Partner seine OF noch auf der 2er Stufe wiederholen kann. Support-X gilt nicht für Partners UF. Beispiele:

1♦ – (p) – 1♥ – (1♠) – X zeigt Eröffner ein 3er ♥.

1♦ – (p) – 1♠ – (2♥) – X zeigt Eröffner ein 3er ♠.

1♦ – (p) – 1♠ – (X) – XX zeigt Eröffner ein 3er ♠.

1♣ – (1♦) – 1♥ – (1♠) – X zeigt Eröffner ein 3er ♥.

Ein Support-X verspricht keine Extras, aber es ist auch (fast) unlimitiert.

Support-X gilt AUCH in den folgenden Fällen:

1♣ – (1♦) – 1♥ – (2♦) – X zeigt Eröffner ein 3er ♥. Und kein 4er ♠.

1♣ – (1♥) – 1♠ – (2♥) – X zeigt Eröffner ein 3er ♠.

Dies ist bereits ein Fit, da Partners 1♠ ein 5er ♠ verspricht. So kann man unterscheiden, ob ein 8 oder 9 Karten Fit vorliegt. Eröffners 2♠ (statt X) zeigt 4er ♠.

1♦ – (p) – 1♠ – (2♣) – X zeigt Eröffner ein 3er ♠. Und kein 4er ♥.

1♦ – (1♥) – 1♠ – (2♣) – X zeigt Eröffner ein 3er ♠.

In den letzten beiden Fällen (Gegner geht auf die 2er Stufe ohne Fit) spielen wir ebenfalls Support-X.

Man kann dies auch als Strafkontra vereinbaren. Ich glaube aber, daß Support-X besser ist.

Support-X gilt NICHT in den folgenden Fällen:

1♣ – (p) – 1♦ – (1♠) – X zeigt Eröffner ein 4er ♥. Kein Support-X für Partners UF.

1♣ – (1♥) – X – (2♥) – X ist allgemeines responsive Takeout-X ohne 4er ♠.

1♦ – (p) – 1♥ – (1SA) – X ist Strafkontra. Kein Support-X über Gegners 1SA.

1♠ – (p) – 2♣ – (2♥) – X ist Strafkontra. Kein Support-X für Partners UF.

Vierte Farbe forciert zum Vollspiel:

Das Gebot der 4. Farbe forciert zum Vollspiel.

Ausnahmen:

1. Die Reizung 1♣ – 1♦ – 1♥ – 1♠ ist natürlich und zeigt keine Extras.

Will man nach 1♣ – 1♦ – 1♥ vierte Farbe forcing reizen, muss man dies mit 2♠ tun.

2. Nach Eröffners Reverse zeigt 4. Farbe auf der 2er Stufe Schwäche.

Gegners Zweifärber Überrufe gegen unser 1 in Farbe

Dieser Abschnitt behandelt nur Reizungen, in denen Gegners Überruf einen Zweifärber zeigt UND der Überruf keine der beiden Farben nennt. Z.B. 1♣ – (2♣) oder 1♠ – (2SA).

Hier sind folgende Fälle zu unterscheiden:

Nur eine Gegnerfarbe ist bekannt. Z.B. 1♥ – (2♥, ♠+UF) – ...

X	Strafkontra für ♠. Verspricht auch einen ♠-Stopper. Falls Gegner herausläuft und seine UF gefunden hat, bedeutet 3♠ – Eröffner soll 3SA reizen, wenn er die UF gestoppt hat. 3SA – Zum Spielen.
2♠	♥ Fit, forciert zum Vollspiel
2SA	Lebensohl: 1. schwach für eine Unterfarbe 2. ♥ Fit, genau einladend. ♠-(Halb-)Stopper unbekannt 3. 3♠: Frage nach ♠-Halbstopper. Zeigt selbst ♠-Halbstopper. 4. 3SA mit ♠-Stopper. Eröffner sollte 3♣ reizen.
3♣/♦	Natürlich, forciert. ♠-(Halb-)Stopper unbekannt.
3♥	♥ Fit, 6-9P.
3♠/4♣/4♦	Splinter
3SA	Natürlich, ohne ♠-Stopper
4♥	0-6P., 5er ♥.

Z.B. 1♠ – (2♠, ♥+UF) – ...

- X Strafkontra für ♥. Verspricht auch einen ♥-Stopper.
Falls Gegner herausläuft und seine UF gefunden hat, bedeutet
3♥ – Eröffner soll 3SA reizen, wenn er die UF gestoppt hat.
3SA – Zum Spielen.
- 2SA Lebensohl:
1. schwach für eine Unterfarbe
2. ♠ Fit, genau einladend. ♥-(Halb-)Stopper unbekannt.
3. 3♥: Frage nach ♥-Halbstopper. Zeigt selbst ♥-Halbstopper.
4. 3SA mit ♥-Stopper.
Eröffner sollte 3♣ reizen.
- 3♣/♦ Natürlich, forcierend. ♥-(Halb-)Stopper unbekannt.
3♥ ♠ Fit, forcierend zum Vollspiel
3♠ ♠ Fit, 6-9P.
3SA Natürlich, ohne ♥-Stopper
4♣/4♦/4♥ Splinter
4♠ 0-6P., 5er ♠.

Beide Gegnerfarben sind bekannt, z.B. nach Ghestem.

Weiter ist zu unterscheiden:

- a. Gegner zeigt beide OF. Z.B. 1♦ – (2♦). Da Gegner beide OF zeigt, will man oft 3SA ausloten. Hier hat Partner folgende Gebote:

- X Strafkontra für mind. eine der gezeigten Farben.
Partners X ist nun ebenfalls Strafkontra.
- 2♦ ... geht nur nach 1♣ – (2♣):
neue Farbe auf 2er Stufe: natürlich, 5er Länge, 7-9P., Non-forcing
- 2♥ Zeigt einen ♥-Stopper, kein ♠-Stopper, ♠-Halbstopper möglich.
Mindestens einladende Stärke. Erforscht 2/3SA.
Partners 2SA/3SA verspricht ♠-Stopper. 2SA ist passbar.
Partners 2♠ fragt nach ♠-Halbstopper.
- 2♠ Analog zu 2♥: Zeigt ♠-Stopper, kein ♥-Stopper, ♥-Halbstopper mögl.
- 2SA Stopper in beiden OF. Einladend. Passbar
- 3♣ Neue Farbe auf 3er Stufe: Natürlich, forcing. Stopper unbekannt.
Partners 3 OF zeigt nun einen Stopper. Mit anderer OF gestoppt: 3SA.
Falls man schwächer ist, passt man und hofft, daß Partner aufkontriert.
Oder reizt evtl. seine Farbe in nächster Bietrunde.
- 3♦ Hebung von Partners Farbe: Zum Spielen. Passbar.
- 3♥/♠ ... macht eigentlich nur als Splinter Sinn
- 3SA Stopper in beiden OF. I.d.R. Abschluß
- 4♣ Cue Bid nach 1♦ Eröffnung. Minorwood nach 1♣ Eröffnung.
- 4♦ Cue Bid nach 1♣ Eröffnung. Minorwood nach 1♦ Eröffnung.

- b. Gegner zeigt eine OF und eine UF. Hier sind 3SA und 4 OF zu untersuchen.

1. Beispiel: 1♥ – (2♥, ♠+♣).

- X Strafkontra für mind. eine der gezeigten Farben.
Partners X ist nun ebenfalls Strafkontra.
- 2♠ ♥ Fit, forcierend zum Vollspiel.
- 2SA Lebensohl.
1. schwach mit langer ungereizter Farbe (hier ♦).
2. ♥ Fit, einladend

3. 3♠: Frage nach ♠-Halbstopper. Zeigt selbst einen ♠-Halbstopper. Impliziert ♣-Stopper bei einem Partner.
4. 3SA mit ♠-Stopper. Impliziert ♣-Stopper bei einem Partner. Partner sollte einen ♣-Stopper mit 3♣ zeigen. Ohne Stopper 3♦ reizen.
- 3♣ zeigt ♣-Stopper. Interesse an 3SA. Hat max. ♠-Halbstopper. Partners 3♠ zeigt einen (und fragt nach einem) ♠-Halbstopper
- 3♦ Natürlich, forcierend. Eröffners 3♠ zeigt einen ♠-Stopper.
- 3♥ ♥ Fit, 6-9P.
- 3♠ Splinter
- 3SA Stopper in beiden Gegnerfarben. I.d.R. Abschluß
- 4♣/♦ Splinter
- 4♥ 0-6P., 5er ♥.
2. Beispiel: 1♥ – (3♣, ♦+♠).
- X Strafkontra für mind. eine der gezeigten Farben. Partners X ist nun ebenfalls Strafkontra.
- 3♦ ♥ Fit, mind. einladend
- 3♥ ♥ Fit, 6-9P.
- 3♠ Interesse an 3SA mit ♠-Stopper, ohne ♦-Stopper. (Einen ♦-Stopper ohne ♠-Stopper kann man nicht zeigen.)
- 3SA Stopper in beiden Gegnerfarben. I.d.R. Abschluss
- 4♣ Natürlich, Minorwood
- 4♦ Splinter
- 4♥ 0-6P., 5er ♥.
- c. Gegner zeigt beide UF. Z.B. 1♥/♠ – (2SA, ♣+♦).
- Da wir häufig einen OF-Fit haben, tritt die Untersuchung, ob 3SA geht, in den Hintergrund. Hier reizen wir eine Variante von „unusual against unusual“:
- Pass Kann (selten) noch ein Strafkontra gegen BEIDE UF enthalten.
- 3♣ zeigt immer ♥
- Nach 1♥ eine mindestens einladende Hand mit ♥-Fit.
 - Nach 1♠ ein 5er ♥, mindestens einladend
- 3♦ zeigt immer ♠
- Nach 1♥ ein 5er ♠, mindestens einladend.
 - Nach 1♠ eine mindestens einladende Hand mit ♠-Fit.
- 3♥ zeigt immer ♥
- Nach 1♥ ein ♥-Fit mit 6-9P. (Man hätte normalerweise 2♥ gereizt.)
 - Nach 1♠ ein 6er ♥, 6-9P. (weak 2 in ♥)
- 3♠ zeigt immer ♠
- Nach 1♥ ein 6er ♠, 6-9P. (weak 2 in ♠)
 - Nach 1♠ ein ♠-Fit mit 6-9P. (Man hätte normalerweise 2♠ gereizt.)
- 3SA Stopper in beiden UF. I.d.R. Abschluss
- X zeigt Interesse an einem Strafkontra in (mind.) einer UF. Typischerweise verneint dies einen Fit und die andere OF zu fünf. Reizt man später die andere OF, so ist dies nur eine 4er Länge. Und ist game-forcing.
- 4♣/♦ ... macht eigentlich nur als Splinter Sinn
- 4♥/♠ 0-6P., 5er OF.

Splinter

Nach Farberöffnung auf der 1-er Stufe oder nach Farbantwort auf der 1-er Stufe ist prinzipiell ein unnatürlicher Sprung in neuer Farbe ein Splinter Gebot (Single oder Chicane in der gereizten Farbe). Unnatürlich bedeutet, daß die gereizte Farbe nicht mehr natürlich sein kann (eine Stufe über Reverse- oder Jump Shift Reizung) **UND** keiner anderen Konvention im Weg steht (z.B. 4. Farbe Forcing oder Bergen oder As-Frage).

Ein Splinter impliziert Partners zuletzt gereizte Farbe als Trumpf. Es erfolgt also häufig keine explizite Trumpf-Bestätigung durch Hebung von Partners Farbe.

Ein Splinter

1. Garantiert einen Fit in Partners Farbe (typischerweise 4er Länge bei OF, 5er Länge bei UF). Falls Partner eine 6er Farbe gezeigt hat, genügt auch eine 3er Länge.
2. Forciert zum Vollspiel (auch bei Unterfarb-Eröffnung).
3. Limitiert den Bieter des Splinters, so daß Vollspiel eine gute Wette ist, aber nur wenig oder keine Zusatzwerte vorhanden sind. D.h. man reizt keine Splinter, wenn Schlemm bereits wahrscheinlich erscheint.
4. Darf keiner anderen Konvention im Weg stehen (z.B. 4FF, Bergen, As-Frage).
5. Ein Single As oder König wird nicht gesplintert, da diese Werte in den anderen Farben fehlen.
6. Splinter werden auch nach Zwischenreizung gespielt, sofern Sie noch eindeutig als Splinter zu erkennen sind. Z.B.
 - Eine neue Farbe immer noch im Doppelsprung gereizt wird. Z.B.:
 $1\clubsuit - (1\diamond) - 3\spadesuit$
 - Feindfarbe im einfachen Sprung gereizt wird. Z.B.: $1\clubsuit - (1\heartsuit) - 3\spadesuit$.
Achtung: $1\heartsuit - (2\spadesuit) - 4\clubsuit$ ist As-Frage (und kein Splinter).
 - Eine neue Farbe eine Stufe unterhalb des Vollspiels im einfachen oder doppeltem Sprung auf der 3er oder 4er Stufe gereizt wird. Beispiele:
 - $1\heartsuit - (2\diamond) - 3\spadesuit/4\clubsuit$ (einfacher Sprung)
... hat man eine starke Hand mit \clubsuit oder \spadesuit , fängt man mit X an.
 - $1\clubsuit - (1\heartsuit) - 4\diamond$ (doppelter Sprung)
Achtung: $1\clubsuit - (1\heartsuit) - 3\diamond$ ist natürlich, lang und schwach
7. Antwortender kann in der 1. oder 2. Bietrunde ein Splinter abgeben. Beispiele:
 - $1\spadesuit - 3\heartsuit$ ist Splinter ($2\heartsuit$ ist natürlich und unlimitiert)
Achtung: $1\spadesuit - 4\heartsuit$ ist natürlich, (7)8er Länge, zum Spielen
 - $1\heartsuit - 3\spadesuit$ ist Splinter
 - $1\heartsuit - 4\clubsuit$ ist Splinter ($3\clubsuit$ wäre Bergen)
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 2\heartsuit - 3\spadesuit$ ist Splinter (Einfacher Sprung im 2. Gebot nach Fit)
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit - 3\diamond$ ist Splinter mit 4er \spadesuit . ($2\diamond$ ist 4. Farbe Forcing).
 - $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit - 3\spadesuit$ ist immer noch Splinter mit \heartsuit als Trumpf.
Achtung: $1\diamond - 1\heartsuit - 3\diamond - 4\spadesuit$ ist As-Frage auf \heartsuit -Basis.
8. Eröffner kann nur in seinem 2. Gebot ein Splinter abgeben. Z.B.
 - $1\clubsuit - 1\spadesuit - 3\diamond$ ist Splinter ($2\diamond$ wäre natürlich, Reverse Reizung).
 - $1\diamond - 1\spadesuit - 4\clubsuit$ ist Splinter ($3\clubsuit$ wäre natürlich, Jump Shift).
 - $1\clubsuit - 1\heartsuit - 3\spadesuit$ ist Splinter ($2\spadesuit$ wäre natürlich, Reverse Reizung).Spätere Gebote sind keine Splinter mehr (außer nach künstlicher Eröffnung, s.u.).

Splinter nach starker (künstlicher) Eröffnung

Falls Eröffner stark und künstlich eröffnet hat. ($2\diamond - 2\heartsuit - 2\spadesuit$ oder $2\clubsuit - 2\diamond - 2\heartsuit$...) zeigt Antwortender in der 2. Bietrunde mit einem einfachen Sprunggebot ein Splinter. Z.B. ... - $4\clubsuit$. Dies verspricht nur 3er Länge (Partner hat ja 6er Länge). Auch dies ist ein Limit-Gebot.

1SA Eröffnung

- 14-16P.
- 5er OF (fast) nie
- Mindestens eine 3er OF
- Single As oder König möglich (aber selten)
- Bei Gegenreizung X oder 2♣: Systems on, falls das Gebot nicht beide OF zeigt
Rubinsohl, ... falls das Gebot beide OF zeigt
- Bei Gegenreizung ab 2♦: Rubinsohl, erstes X des Partners ist Takeout

Weiterreizung:

Übersicht:

- 2♣: Garbage Stayman
- 2♦/2♥: Jacoby-Transfers
- 2♠: Frage nach Min/Max. Kann auch lange schwache UF sein.
- 2SA: beide UF, schwach oder stark
- 3♣/3♦/3♥/3♠: Natürlich, Schlemm-Interesse
- 3SA: Abschluß
- 4♣: Gerber Asfrage (4 Asse – 4♦: 0/4, 4♥ :1, 4♠ :2, 4SA :3)
- 4♦/4♥: Texas-Transfers

Dieses System spielen wir auch nach anderen Reizungen, falls der Eröffner eine SA Verteilung mit mind. 14P gezeigt hat, z.B. nach 1♣ – (X/1♦/♥/♠) – p – (p) – 1SA (17-18P). U.U. wird das System allerdings modifiziert, wenn gewisse Reizungen ihren normalem Sinn verlieren.

1SA	2♣	(Garbage-) Stayman
	2♦	Keine 4er OF
	Pass	Garbage Stayman mit 4er ♦
	2♥	Garbage Stayman, schwach, mind 5/4 in OF. Pass or correct.
	2♠	natürlich, einladend mit 5er ♠ und 4er ♥
	2SA	Einladend, mindestens eine OF zu viert.
	3♣/♦	Natürlich, forcierend zum Vollspiel.
	3♥/♠	Smolen, 5/4 in OF, 4er Farbe wird gereizt, game-forcing
	→	5/4 in Oberfarbe werden meistens über Stayman gereizt.
	→	Einladend mit 4er ♠ / 5er ♥ wird mit 1SA-2♦-2♥-2♠ gereizt.
	2♥	4er ♥
	Pass	Zum Spielen
	2♠	Natürlich, einladend mit 5er ♠ und 4er ♥
	2SA	Einladend, mit exakt 4er ♠.
	3♣/♦	Natürlich ohne 4er ♥, forcierend zum Vollspiel. Zweifel an 3SA
	3♥	Einladend.
	3SA	Spielvorschlag mit exakt 4er ♠.
	3♠/4♣/4♦	Cue-Bid
	4♥	Zum Spielen
	4♠	As-Frage
	4SA	Quantitative (~16P) Schlemm-Einladung mit exakt 4er ♠.
	2♠	4er ♠
	Pass	Zum Spielen
	2SA	Einladend, mit exakt 4er ♥.

	3♣/♦/♥	Natürlich ohne 4er ♠, forciierend zum Vollspiel. Zweifel an 3SA
	→	Ein späteres 4SA ist quantitativ (~16P)
	3♠	Einladend.
	3SA	Zum Spielen, mit exakt 4er ♥.
	4♣/4♦/4♥	Cue-Bid
	4♠	Zum Spielen
	4SA	As-Frage
2♦	2♥	Jacoby-Transfer, mind. 5er ♥
	Pass	Zum Spielen, kann 0P sein.
	2♠	4er ♠ und 5er ♥, einladend, 7-8P., passbar Mit 5er ♠ kann man Partners 2SA/3SA auf 3♠/4♠ korrigieren, da Partner eine 3er OF garantiert.
	2SA	Einladend
	3♣/♦	Natürlich, forciierend zum Vollspiel.
	3♥	6er ♥, einladend.
	3SA	Spielvorschlag
	3♠/4♣/4♦	Cue-Bid
	4♥	6er ♥, leichtes Schlemminteresse
	4♠	As-Frage (sollte man eigentlich über 1SA-4♦-4♥-4♠ reizen)
	4SA	Quantitative (~16P) Schlemm-Einladung mit exakt 5er ♥. Pass, 5♥, 6♥, 6SA – zum Spielen. 5♣ – Schlemm-Interesse, aber nur 1 Keycard. 5♦ – Schlemm-Interesse, aber nur 2 Keycards. Nach Partners 5♥/6♥ darf man in 5SA/6SA ausbessern.
2♥	2♠	Jacoby-Transfer, mind. 5er ♠
	Pass	Zum Spielen, kann 0P sein.
	2SA	Einladend
	3♣/♦	Natürlich, forciierend zum Vollspiel.
	3♥	5/5 in OF, forciierend zum Vollspiel, ab 9P. Weiterreizung: s.u.
	3♠	6er ♠, einladend
	3SA	Spielvorschlag
	4♣/4♦/4♥	Cue-Bid
	4♠	6er ♠, leichtes Schlemminteresse
	4SA	Quantitative (~16P) Schlemm-Einladung mit exakt 5er ♠. Pass, 5♠, 6♠, 6SA – zum Spielen. 5♣ – Schlemm-Interesse, aber nur 1 Keycard. 5♦ – Schlemm-Interesse, aber nur 2 Keycards. 5♥ – Schlemm-Interesse, aber nur 2 Keycards und ♠-Dame. Nach Partners 5♠/6♠ darf man in 5SA/6SA ausbessern.
2♠		1. Frage nach Stärke. Untersucht 2SA/3SA. Keine 4er OF 2. Schwache lange UF 3. Starke lange UF. Forciert zum Vollspiel (3SA oder 5UF) Minimum (14–15P.)
	2SA	Zum Spielen
	3♣/♦	Schwach mit langer UF, Zum Spielen
	3♥/♠	Vollspiel-Forcing. Zeigt Halt. Unausgeglichen mit langer UF
	4♣/♦	RKC Minorwood

3♣		Maximum (15–16P.)
	Pass	Schwach mit langen ♣, Zum Spielen
	3♦	Schwach mit langen ♦, Zum Spielen
	3♥/♠	Vollspiel-Forcing. Zeigt Halt. Unausgeglichen mit langer UF
	3SA	Zum Spielen
	4♣/♦	RKC Minorwood
2SA		2-Färber in UF 5+5, normalerweise schwach oder sehr stark.
	3♣/♦	Eröffner reizt seine bessere UF.
	Pass	Zum Spielen
	3♥/♠	Cue-Bid, Slam-Interesse.
	3SA	Mind. A + Kx in beiden OF. Slam-Interesse.
	3♣/♦/♥/♠	Natürlich. Vollspiel-Forcing. Slam-Interesse
	3SA	Zum Spielen
	4♣	Gerber Asfrage (4 Asse – 4♦: 0/4, 4♥:1, 4♠:2, 4SA:3)
	4♦ 4♥	Texas-Transfer, mind. 6er ♥. Schwach oder mind. Vollspielinteresse. Danach 4♠ ist As-Frage und 4SA Exclusion Keycard As-Frage mit ♠-Chicane.
	4♥ 4♠	Texas-Transfer, mind. 6er ♠. Schwach oder mind. Vollspielinteresse. 4SA ist As-Frage (nicht mehr quantitativ)
	4♠ ???	könnte ähnlich 4SA sein mit 5/4 in UF. 4SA wäre dann 4/4
	4SA	Quantitative (~16P) Schlemm-Einladung ohne 4er/5er OF. Pass, 6SA – zum Spielen. 5♣/♦ – 4er Länge, sucht einen 4/4 Fit in UF.

Partner hat 5 + 5 in Oberfarbe:

- Ist alles in Tabelle oben enthalten
- **0 – 6 P.** 1 SA – 2♣ Garbage Stayman
- **7 – 8 P.** 1 SA – 2♦ Transfer
2♥ – 2♠ einladend, zeigt zunächst nur 5♥/4♠. Passbar.
2/3SA – 3/4♠ Mit 5/5 korrigiert man auf ♠.
- **ab 9 P.** 1 SA – 2♥
2♠ – 3♥
3♠ ♠ ist Trumpf
3SA/4♣/4♦ Cue-Bid, ♥ ist Trumpf (oder OF Doppelfit).
Antwortender reizt Cue-Bids, falls er Interesse an Schlemm hat. Andernfalls Signoff in 4♥/4♠.

Bei gegnerischer Zwischenreizung:

Siehe auch „Gegner stört unsere 1SA Eröffnung oder unseren direkten 1SA Überruf“.

1SA (X)	pass	Wir haben die Majorität der Punkte, wenn Gegner weiter reizt, ist jedes Kontra Strafkontra
	(XX)	schwach für eine UF. Eröffner muss 2♣ sagen, Partner bessert ggf. aus.
	2♣/♦/♥	System ist „on“: (Garbage-) Stayman, Transfer
(2♣, 0/1OF)	X/♦/♥	System ist „on“: (Garbage-) Stayman, Transfer
(2♣, ♥+♠)	X	Zeigt 5er ♣, nur kompetitive Werte.
	2♦	Zeigt 5er ♦, nur kompetitive Werte.
	2♥/♠	Zeigt Stopper in gereizter Farbe und verneint Stopper und Halbstopper in anderer FF.

	2SA/3♣/	Rubinsohl-Transfer, mind. einladend
	3♦/3♥	1. zeigt i.d.R. ♣/♦/♥/♠. Die Stärke gibt Antwortender in der nächsten Runde durch, z.B. pass mit Minimum 2. Transfer auf Feindfarbe zeigt Stopper in der transferierten FF und Halbstopper in anderer FF.
	3SA	Werte für Vollspiel, MIT Stopper in beiden OF.
(2♦/♥)	X	1. Falls Farbe echt: Takeout. a. Kompetitiv bis einladend ohne 4er OF b. Kompetitiv bis unlimitiert mit 4er OF Evtl. muß Partner eine weitere Bietrunde der Gegner abwarten, ehe er ein Takeout-Kontra abgeben kann. Z.B.: 1SA – (2♦, lange OF) – pass – (2♥) – pass – (pass, 2♠) – X 2. Falls künstlich: Zeigt die Farbe (5er Länge), nur kompetitive Werte.
	2♥/♠	1. 5er Länge, zum Passen 2. Falls Gegner diese Farbe lang gezeigt hat: Frage nach Stopper. 3. Falls Gegner diese und eine weitere bekannte Farbe gezeigt hat: Zeigt Stopper in gereizter Farbe und verneint Stopper und Halbstopper in anderer FF.
	2SA/3♣/	Rubinsohl-Transfer:
	3♦/3♥	1. zeigt i.d.R. ♣/♦/♥/♠. Die Stärke gibt Antwortender in der nächsten Runde durch, z.B. pass mit Minimum 2. Transfer auf Feindfarbe: Frage nach Stopper. Ohne Stopper führt man den Transfer aus. Mit Stopper: 3SA. 3. Falls 2 FF bekannt: Transfer auf Feindfarbe zeigt Stopper in der transferierten FF. Zeigt Halbstopper in anderer FF, falls 2♥/♠ auch hätte gereizt werden können. Falls nicht möglich so zeigt dies nur Stopper in der transferierten Farbe, und Halbstopper in anderer FF ist unbekannt. 1SA – (2♥, ♥+♠) – 3♥ (→♠) zeigt Stopper in ♠ und Halbstopper in ♥, da man mit 2♠ Stopper in ♠ zeigt und einen Halbstopper in ♥ verneint. 1SA – (2♥, ♥+♠) – 3♦ (→♥) zeigt Stopper in ♥. Halbstopper in ♠ unbekannt.
	3♠	5er Länge, forcierend zum Vollspiel, OHNE Stopper
	3SA	Werte für Vollspiel, MIT Stopper
	4♣	Gerber Asfrage.
	4♦/♥	Immer noch Transfer auf ♥/♠
(2♠)	X	Negativ, mit 4er ♥, mind. einladend

Lebensohl, Rubinsohl, ...

Wir spielen Rubinsohl, falls 1. Partner eine SA Eröffnung zeigt. Es gilt nach

1. 1SA – (Gegner reizt mind 2♦ oder zeigt beide OF mit X oder 2♣) – ...
2. (1F) – 1SA – (2F) – ...

Wir spielen Lebensohl in den folgenden Situationen:

1. (weak 2 o.ä.) – X – (pass) – 2SA (Partner ist gezwungen zu reizen.)
2. 1F – (weak 2) – ...
3. 1F – (2F₂, nicht schwach) – ...
4. 1F – (einige 2-Färber Überrufe) – ...

Das Lebensohl 2SA Gebot gilt in kompetitiven Reizungen, falls 2SA kein Sprunggebot ist.

Gegner stört unsere 1SA Eröffnung oder unseren direkten 1SA Überruf

Falls Gegner kontriert oder 2♣ reizt, so spielen wir i.d.R. Systems on, d.h. Stayman, Transfers, (Re-)kontra ersetzt dabei das 2♣-Stayman Gebot. Die Ausnahme gilt, wenn Gegners X oder 2♣ beide OF garantiert.

Falls Gegner mind. 2♦ reizt, kommt folgende Verteidigung zur Anwendung. Übersicht:

- Neue Farbe auf der 2er Stufe zeigt 5er Länge und ist zu passen.
- Kontra ist Takeout, garantiert aber keine 4er OF.
- Es gibt kein explizites Stayman – es wird größtenteils durch Kontra ersetzt.
- Die Gebote 2SA ... 3♥ sind Rubinsohl Transfer Gebote.
- 3♠ ist Rubinsohl und mehrdeutig – je nach Reizsituation.
- 3SA Rubinsohl – von beiden Seiten – zeigt (fast) immer einen Stopper.
- Die Frage nach Stopper (oder ggf. Halbstopper) kann wie folgt gestellt werden:
 - o Direkt über ein Rubinsohl Transfer auf die Feindfarbe.
 - o Später durch einen Überruf der Feindfarbe.
 - o Später u.U. auch mit 3♠.
- Direktes 4♣ ist Gerber.
- Direktes 4♦/4♥ sind Texas Transfer Gebote.
- Höhere direkte Gebote sind undefiniert.
- Wir können u.U. in 4UF stoppen, falls wir feststellen, daß 3SA nicht spielbar ist. Oder auch 4OF im 4/3 Fit.

Vorbemerkung:

Rubinsohl funktioniert oft besser mit X als Takeout. Beide zusammen bilden ein gemeinsames System. Ändert man Details am Takeout-X, so muss häufig auch die Bedeutung der Rubinsohl Gebote angepasst werden.

Details:

Partners Farbgebot auf der 2er Stufe ist natürlich und zeigt eine 5er Länge. Die Stärke ist nicht einladend. Der 1SA Reizer muss passen. Z.B.: 1SA – (2♥) – 2♠ – alle passen

Partners X ist im Wesentlichen Takeout. Dabei gilt:

1. Jedes Kontra von Partner zeigt mindestens kompetitive Werte.
... innerhalb dieses Kapitels bedeutet „schwach“ kompetitiv, aber nicht einladend ...
2. Kontra darf ohne 4er OF als Takeout gereizt werden. Ohne 4er OF garantiert man 4er Länge in allen ungereizten UF und i.d.R. nur 0-2 Karten in Gegners Farbe.
Die Stärke ist hier nur kompetitiv bis einladend, da man andernfalls ein Rubinsohl Gebot abgegeben hätte.

3. Kontra ersetzt auch oft Stayman. Die Stärke reicht hier von kompetitiv bis unlimitiert. Falls beide OF ungezeigt sind, und Kontrierender nur eine 4er OF hat, so braucht er mindestens einladende Werte für ein weiteres Gebot:
 - a. 1SA – (2♦) – X – (pass) – 2♥ – (pass) – 2♠ ist rundenforcierend.
 - b. 1SA – (2♦) – X – (pass) – 2♠ – (pass) – 3♣ (passbar) zwingt auf die 3er Stufe.
 - c. Falls er schwächer ist, so darf er Eröffners 2OF Gebot mit 3er Anschluß passen. (Oder er hätte nicht X reizen sollen.)
 - d. Falls Gegner 2♠ gereizt haben, so garantiert X ein 4er ♥ und mind. einladende Werte.

Es gibt allerdings forcierende Hände mit 4er OF und 5er UF, die man nicht über Takeout X reizt. Es gilt:

- Hat man mindestens einen Halbstopper, so reizt man Takeout-X.
- Hat man nicht einmal einen Halbstopper, so reizt man Rubinsohl Transfer und danach die OF. Auf diese Weise ist der 1SA Reizer gewarnt, daß 3SA evtl. nicht gehen. Und hat die Zusatz-Info über Partners 5/4 Verteilung.
- Hat man keinen (Halb-)Stopper, aber auch keine 5er Farbe, so muss man auch Takeout-X reizen.

??? oder beim Rubinsohl Transfer mit einer 4er Länge lügen.???

4. Falls Gegner ein künstliches Gebot auf der 2er Stufe abgibt, so zeigt ein direktes X die künstlich gereizte Farbe als 5er Länge mit genau kompetitiven Werten. Dies gilt auch, falls Gegner mit 2♣ beide OF gezeigt hat – Stayman macht keinen Sinn mehr. Mit mind. einladenden Händen reizt man dagegen bereits Rubinsohl Transfer.
5. Partner kann – falls Gegners Gebot künstlich ist – auch in der 2. Bietrunde noch ein Takeout-X abgeben, nachdem die Gegner Ihre Farbe genannt haben. Auch dies ist – mit 4er OF – unlimitiert. Z.B. 1SA - (2♦, beide OF) - **pass** - (2♠) - pass - (pass) - X.
Potentielle Falle: 2. Gegner passt das künstliche Gebot. Eröffner sollte hier aufkontrieren.
6. Eröffner reizt i.d.R. nach Partners X 4er Farben auf niedrigster Stufe, 2SA nur mit Stopper, falls Gegners Farbe(n) bekannt sind.
7. Falls Gegner einen Einfärber auf der 3er Stufe reizt, so ist Kontra immer noch Takeout, aber Game-Forcing. Eine neue Farbe auf 3er Stufe ist natürlich, Game-Forcing.

1. Beispiel: 1SA – (2♦, echt oder 2-Färber mit ♦) – X – (pass) – ...
... 2♥ ... zeigt 4er ♥, 4er ♠ noch möglich.

Kontrierender darf passen, u.U. auch mit 3er♥ und schwacher Hand.

- ... – (pass) – 2♠ ... zeigt 4er ♠, rundenforcierend, mind. einladende Werte.
- ... – (pass) – 2SA ... verneint 4er OF, zeigt Stopper, genau einladend, passbar.

Ab hier sollte jedes Gebot einer neuen Farbe game-forcing sein.

- ... – (pass) – 3♣ ... sollte es eigentlich nicht geben. Mit 5er ♣ → Rubinsohl.
??? Sollte vielleicht ♣ Cue-Bid mit ♥-Fit sein.

- ... – (pass) – 3♦ ... FF Überruf, fragt nach Stopper, ohne ♥-Fit, zeigt 4er ♠,
Game Forcing.

- ... – (pass) – 3♥ ... einladend mit Fit

- ... – (pass) – 3♠ ... ??? Sollte vielleicht ♠ Cue-Bid mit ♥-Fit sein.

- ... – (pass) – 3SA ... Game Forcing mit 4er ♠ und Stopper.

- ... – (pass) – 4♥ ... zum Spielen

- ... 2♠ ... zeigt 4er ♠, verneint 4er ♥, Kontrierender darf passen.
 ... Antworten analog 2♥ mit Ausnahme von
 ... – (pass) – 3♣ ... zeigt 4er ♣ und 4er ♥ und genau einladende Stärke.
- ... 2SA ... verneint 4er OF, zeigt Stopper, passbar
 ... – (pass) – 3♣ ... zeigt schwache 4441 Hand, pass or correct.
Ab hier sollte jedes weitere Gebot game-forcing sein.
 ... – (pass) – 3♦ ... FF Überruf, ??? 5er ♥ und 5er ♠, Game Forcing ???
 ... – (pass) – 3♥ ... Smolen mit 5er ♠ und 4er ♥, Game Forcing.
 ... – (pass) – 3♠ ... Smolen mit 5er ♥ und 4er ♠, Game Forcing.
 ... – (pass) – 3SA ... zum Spielen.
- ... 3♣ ... verneint 4er OF, kein Vollstopper, passbar
 ... Antworten analog 2SA mit Ausnahme von
 ... – (pass) – 3♦ ... FF Überruf, Frage nach Halbstopper
 ... – (pass) – 3SA ... zum Spielen mit Stopper.
2. Beispiel: 1SA – (2♥, echt oder 2-Färber mit ♥+UF) – X – (pass) – ...
- ... 2♠ ... zeigt 4er ♠, Kontrierender darf passen.
 ... – (pass) – 2SA ... verneint 4er OF, zeigt Stopper, genau einladend, passbar.
 ... – (pass) – 3♣ ... verneint 4er ♠, kein Stopper, zeigt 4/4 in UF, pass or correct.
 Mit stärkeren Händen oder 5er UF hätte man Rubinsohl gereizt,
Ab hier sollte jedes Gebot einer neuen Farbe game-forcing sein.
 ... – (pass) – 3♦ ... ??? Sollte vielleicht ♦ Cue-Bid mit ♠-Fit sein
 ... – (pass) – 3♥ ... FF Überruf, ??? Sollte vielleicht ♥ Cue-Bid mit ♠-Fit sein
 ... – (pass) – 3♠ ... einladend mit Fit
 ... – (pass) – 3SA ... ??? Sollte vielleicht ♥-Single/Chicane mit ♠-Fit sein
 ... – (pass) – 4♠ ... zum Spielen
- ... 2SA ... verneint 4er ♠, zeigt Stopper, passbar
 ... – (pass) – 3♣ ... zeigt schwache 4441, pass or correct.
Ab hier sollte jedes weitere Gebot game-forcing sein.
 ... – (pass) – 3♦ ... ??? ... sollte irgendwas Forcierendes sein
 ... – (pass) – 3♥ ... FF Überruf, ???
 ... – (pass) – 3♠ ... ??? ... sollte irgendwas Forcierendes sein
 ... – (pass) – 3SA ... zum Spielen:
- ... 3♣/3♦ ... verneint 4er ♠, zeigt längere UF, kein Vollstopper, passbar
 ... – (pass) – 3♥ ... FF Überruf, Frage nach Halbstopper, garantiert 4er ♠.
 ... – (pass) – 3♠ ... Werte für Vollspiel mit 4er ♠, ohne jeglichen Stopper und ohne
 5er Farbe. Idealerweise 4144.
 Partner darf passen, 4/5UF reizen, oder 4♠ im 4/3 Fit ansagen.
 ... – (pass) – 3SA ... zum Spielen mit Stopper.
3. Beispiel: 1SA – (2♠, echt oder 2-Färber mit ♠+UF) – X, garantiert 4er ♥ – (pass) – ...
- ... 2SA ... zeigt Stopper, Minimum, passbar. verneint 4er ♥.
 ... – (pass) – 3♣ ... zeigt schwache 1444, pass or correct.
Ab hier sollte jedes weitere Gebot game-forcing sein.
 ... – (pass) – 3♦ ... ??? ... sollte irgendwas Forcierendes sein
 ... – (pass) – 3♥ ... ??? ... sollte irgendwas Forcierendes sein
 ... – (pass) – 3♠ ... FF Überruf, ???
 ... – (pass) – 3SA ... zum Spielen.

- ... 3♣/3♦ ... zeigt niedrigste 4er Länge, verneint 4er ♥, kein Vollstopper, passbar
Mit 4333 kann 3♣ u.U. auch eine 3er Länge sein.
- ... – (pass) – 3♥ ... Werte für Vollspiel mit 4er ♥ ohne jeglichen Stopper und ohne 5er Farbe. Idealerweise 1444.
 Partner darf passen, 4/5UF reizen, oder 4♥ im 4/3 Fit ansagen.
- ... – (pass) – 3♠ ... FF Überruf, Frage nach Halbstopper.
- ... – (pass) – 3SA ... zum Spielen mit Stopper.
- ... 3♥ ... Minimum mit 4er ♥
- ... – (pass) – 3♠ ... FF Überruf, ???
- ... – (pass) – 3SA ... Angebot zum Spielen, mit Stopper. Partner darf auf 4♥ gehen.
- ... 3SA ... zeigt Stopper, Maximum. verneint 4er ♥.
- ... 4♥ ... Maximum mit 4er ♥

4. Beispiel:

- 1SA – (2♦, künstlich, eine lange OF) – ...
- ... X ... zeigt 5er ♦, nur kompetitive Werte
- ... 3♣ ... zeigt 5er ♦ (Rubinsohl Transfer), mind. einladende Werte
- ... pass – (2♥) – pass – (pass oder 2♠) – X ... ist wieder Takeout X

Die Gebote 2SA bis 3♥ sind Rubinsohl Transfer-Gebote auf die nächst-höhere Farbe. Dies verspricht eine 5er Länge – mit Ausnahme des Transfer-Gebots in die Farbe des Gegners. Letzteres zeigt Werte für Vollspiel und FRAGT nach Stopper. Partner führt den Transfer aus, falls er keinen Stopper hat, oder reizt 3SA mit Stopper. Z.B.:

1SA – (2♥) – 3♦ – (pass) – 3♥ (ohne Stopper) ... oder ... – 3 SA (mit Stopper)

Falls die Gegner 2 Farben gezeigt haben, z.B. 1SA – (2♥, ♥+♠) – so ZEIGT ein Transfer-Gebot einen Stopper in der transferierten Farbe und verneint einen Stopper in der anderen. Z.B. 1SA – (2♥, ♥+♠) – 3♥ (→ ♠) – zeigt einen ♠-Stopper und verneint einen ♥-Stopper. Ein ♥-Halbstopper ist noch möglich (und z.T. garantiert). Reizt Eröffner nun 3♠, fragt dies nach ♥-Halbstopper. Reizt er 3SA zeigt er einen ♥-Stopper.

Falls Partner seine Farbe nicht direkt auf der 2er Stufe hätte reizen können, zeigt er nur kompetitive Werte. Der 1SA Reizer muss den Transfer ausführen. Partner kann passen oder durch ein weiteres Gebot zum Vollspiel forcieren. Jede neue Farbe ist natürlich (4er). FF-Überruf fragt nach Stopper, 3SA zeigt Stopper. Beispiele:

- 1SA – (2♥) – 2SA – (p) – 3♣ – alle passen
- 1SA – (2♥) – 2SA – (p) – 3♣ – (p) – 3♦ ... ist Game-Forcing mit 5er ♣ und 4er ♦.
- 1SA – (2♥) – 2SA – (p) – 3♣ – (p) – 3♥ – (p) – ...
- ... – 3♠ zeigt Halbstopper.
- ... – 3SA zeigt Vollstopper.
- ... – 4♣/4♦ verneint Stopper.
- 1SA – (2♥) – 2SA – (pass) – 3♣ – (pass) – 3♠ ... ist Game-Forcing mit 5er ♣ und 4er ♠, verneint aber jeglichen Stopper. Mit (Halb-)Stopper hätte man kontriert.
- 1SA – (2♥) – 2SA – (pass) – 3♣ – (pass) – 3SA ... zeigt 5er ♣ und Stopper.
 Dies zeigt auch leichtes Schlemm-Interesse für ♣, da man ja auch mit
 1SA – (2♥) – 3SA Vollspielwerte und Stopper hätte zeigen können.

Falls man die Farbe auch auf der 2er Stufe direkt hätte reizen können, verspricht der Transfer mind. einladende Stärke. Der 1SA Reizer darf mit Fit und Maximum in die gezeigte (Ober-)Farbe springen. Oder auch mit Stopper und Maximum 3SA reizen. Oder mit

Maximum, aber ohne Fit u.U. den Transfer verweigern. Andernfalls führt er den Transfer aus.

Falls der Transfer-Reizer ein weiteres Gebot abgibt, so ist dies Game-Forcing. Die Gebote sind natürlich mit Ausnahme von 3♠ (fragt nach Stopper). 3SA zeigt einen Stopper.

Beispiele:

- | | |
|--|--|
| 1SA – (2♦) – 3♦ – (p) – 3♥ – alle passen | ... Eröffner hat Min, Partner nur einladend. |
| 1SA – (2♦) – 3♦ – (p) – 4♥ – | ... Eröffner hat Max und Fit. |
| 1SA – (2♦) – 3♦ – (p) – 3♠ – | ... Eröffner hat Max, 2er ♥, kein ♦-Stopper. |
| 1SA – (2♦) – 3♦ – (p) – 3SA – | ... Eröffner hat Max und ♦-Stopper. |
| 1SA – (2♦) – 3♦ – (p) – 3♥ – (p) – 3♠ – | ... Partner hat Extras ohne ♦-Stopper. |
| 1SA – (2♦) – 3♦ – (p) – 3♥ – (p) – 3SA – | ... Partner hat Extras mit ♦-Stopper. |

Falls Partner 5/4 in OF mit Vollspielwerten hat, und die Reizung geht 1SA – (2♦) so sollte er kontrieren, und – falls Partner keine 4er OF nennt – Smolen reizen, d.h. die 4er Länge auf der 3er Stufe – siehe oben.

Partners direktes 3SA Rubinsohl Gebot verspricht Werte für Vollspiel und ZEIGT einen Stopper. I.d.R. verschweigt man hierbei eine 5er UF. Zeigt der Rubinsohl Reizer zunächst eine 5er UF und reizt dann 3SA, so zeigt dies leichtes Schlemm-Interesse.

Das direkte 3♠ Rubinsohl Gebot ist Game-Forcing, aber mehrdeutig.

- Falls der Gegner 2♠ gereizt hat, zeigt dies Werte für Vollspiel und ♠-Single/Chicane, aber ohne 4er ♥. Mit 4er ♥ hätte man mit X angefangen.
- Falls der Gegner etwas anderes gereizt hat, so zeigt dies ein 5er ♠ ohne Stopper, aber mit Vollspielwerten.

Mit Stopper und Vollspielwerten, reizt man erst 3♥ Transfer auf ♠ und dann 3SA.

Hat man nur einladende Werte, reizt man 3♥ Transfer auf ♠ und passt dann.

Zur Vollständigkeit: 4♣ ist Gerber, 4♦/4♥ ist Texas Transfer, 4♠/4SA ???

Lebensohl nach Eröffnung von 1 in Farbe und Gegners Überruf auf der 2er Stufe

Beispiele: 1♥ – (2♦) – 2SA (Lebensohl)

1♦ – (2♠) – 2SA (Lebensohl)

In beiden Situationen (normaler oder schwacher Überruf auf der 2er Stufe) gilt das Lebensohl Prinzip. Es gilt auch, wenn Gegner 2-Färber-Überrufe auf der 2er Stufe reizt.

Das künstliche Lebensohl 2SA Gebot splittet den Bietraum auf. Gebote auf der 3er Stufe haben unterschiedliche Bedeutungen, je nachdem, ob vorher 2SA Lebensohl gereizt wurde oder nicht. Partner kann damit:

- 3SA untersuchen. Dabei kann er Stopper oder Halbstopper zeigen oder verneinen.
- mit einem Fit für Eröffners Farbe die Stärke exakter durchgeben.
- eine neue Farbe auf der 3er Stufe forcing oder non-forcing zeigen.

Damit wird auch unser Kontra entlastet – es wird spezifischer.

Es gelten aber andere Voraussetzungen als Lebensohl (oder Rubinsohl) nach 1SA:

- Eröffner wird häufig nur ~12P. haben, nicht 14-16P. Demzufolge sollte Partner für seine Gebote ~2-3P. stärker (inkl. Länge) sein als nach einer 1SA Eröffnung.
- Eröffner kann unausgeglichen sein. Deshalb sollte Antwortender – falls er mit wenig Punkten auf die 3er Stufe zwingt – eine 6er Länge in neuer Farbe haben.
Für eine forcierende Reizung reicht eine brauchbare 5er Länge.
- Antwortender kann ein Fit für Eröffners Farbe haben.
- Selten kann Eröffner Extras haben.

Falls man **NICHT** 2SA in Lebensohl Position reizt, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Neue Farbe auf 2er Stufe: Natürlich, mind. 5er Länge, 7-9P.
Eröffner sollte passen, falls er nicht signifikante Extras hat.
- Neue Farbe auf 3er Stufe: ab 10P mit 6er Länge, ab 12P mit 5er Länge.
Forcierend zum Vollspiel. Ausnahme: evtl. 3 ♦ Bergen.
Partner kann evtl. nach Stopper mit Feindfarb-Überruf fragen. Das funktioniert aber nicht immer, z.B. nach 1 ♦ – (2 ♥) – 3 ♠.
- Hebung von Partners 1 ♣ auf die 3er Stufe zeigt genau einladende Werte mit Fit.
- Hebung von Partners 1 ♦/♥/♠ auf die 2er oder 3er Stufe zeigt Minimum mit Fit.
Falls die 3er Stufe ein Sprunggebot ist, so zeigt dies nur Extra Länge, aber keine Extra Stärke. Evtl. ist 3OF Bergen.
- Eine Sprunghebung von Partners Farbe auf die 4er Stufe
 - zeigt nach 1OF nur Extra-Länge und verneint Zusatzstärke, z.B. 1 ♠ – (2 ♥) – 4 ♠.
 - oder ist Minorwood nach 1UF, z.B. 1 ♣ – (2 ♥) – 4 ♣.
- Feindfarb-Überruf: zeigt Fit für Eröffner und Vollspiel-Werte. – auch nach 1UF Eröffnung. Typischerweise ohne Stopper nach unserer 1 ♣/1 ♦ Eröffnung.
Dieses Gebot nach 1UF zeigt erhebliche Zweifel an 3SA, da man sonst ein anderes Gebot gewählt hätte.
Nach unserer 1 ♥/♠ Eröffnung ist Stopper unbekannt (und oft auch unwichtig).
- 3SA: Werte für Vollspiel, **OHNE** Stopper

Falls man 2SA in Lebensohl Position reizt, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Entweder einen schwachen Einfärber (6er Länge, 5-9(10)P), wenn man die Farbe auf der 2er Stufe nicht mehr zeigen konnte.
- Oder genau einladend mit langer Farbe ((5-)6er Länge, 10-11P), falls man die Farbe auch auf der 2er Stufe hätte reizen können.
Wenn man erst X und dann eine neue Farbe reizt, zeigt dies beide ungereizte Farben – jetzt aber mit Zusatzstärke.
- Oder einen schwachen Fit, falls Partner 1 ♣ eröffnet hat.
- Oder genau einladend für Eröffners 1 ♦/♥/♠.
- Oder forcierend zu 3SA **MIT** Stopper in Gegners (bekannter) Farbe.
- Ein Feindfarb-Überruf nach 2SA Lebensohl zeigt und fragt nach einem Halbstopper.
Dies funktioniert nur, falls Gegner (2 ♦/♥/♠) gereizt hat – nicht nach Gegners (2 ♣).

Nach 2SA Lebensohl SOLLTE Partner 3 ♣ reizen. Ausnahmen:

- Eröffner/Zuerst Reizender ist sehr stark (gilt nicht nach 1SA).
- Eröffner/Zuerst Reizender will nicht 3 ♣ spielen (gilt nicht nach 1SA).

Z.B. 1 ♥ – (2 ♠) – 2SA – (pass) – 3 ♥ mit 3730 Verteilung.

Dies zeigt

- keine Zusatzstärke (nur Extralänge), wenn Eröffner seine Farbe wiederholt.
- Zusatzstärke, wenn Eröffner eine neue Farbe reizt.

Sonderfall:

Falls die Reizung 1 ♦/♥/♠ – (2 ♣) – 2SA ist, hat Eröffner die Garantie, daß Partner mind. einladende Werte hat. (Oder er will 3SA mit Stopper ansteuern.) Eröffner kann nun

- Vollspielinteresse mit 3 ♣ zeigen. Dies sagt NICHTS über einen ♣-Stopper aus. Es zeigt nur leichte Extras.
- Minimum mit 3 ♦ zeigen.
- 3SA direkt ansagen, Auch dies zeigt leichte Extras und garantiert einen ♣-Stopper.
Und verneint i.d.R. die (andere) OF zu dritt.

Lebensohl nach Gegners weak 2 und unser Kontra

Beispiele: (2♥) – X – (pass) – ...

1♦ – (2♠) – pass – (pass) – X, Eröffner darf NICHT passen – (pass) – ...

Hier gilt auch das Lebensohl-Prinzip. Auch hier sind die Voraussetzungen etwas anders:

- Kontrierender wird (höchstwahrscheinlich) mind. 3 Karten in jeder ungereizten Farbe haben. Exakte Stärke und Verteilung ist dagegen unbekannt. U.U. hat Kontrierender die andere OF nur zu dritt (dann aber Zusatzstärke).
- Kontrierender kann aber auch einen Einfärber haben, der zu stark für einen direkten Überruf ist. Oder (selten) einen Zweifärber, der nicht stark genug (oder anderweitig ungeeignet) ist für einen Sprung-Überruf (Leaping Michaels).
- Partner ist gezwungen zu reizen. Selbst mit 0P und ohne 5er Farbe.

Ich schlage folgendes System für den Antwortenden vor:

- Schwache Hände: Alle Gebote zeigen nur 4er Farbe.
 - o Neue Farbe auf der 2er Stufe oder (falls nicht möglich)
 - o 2SA Lebensohl und nach dem Relay neue Farbe auf 3er Stufe
- Einladende Hände: Alle Gebote zeigen nur 4er Farbe.
 - o Neue Farbe auf 3er Stufe, die nicht auf der 2er Stufe gezeigt werden kann.
 - o 2SA Lebensohl und nach dem Relay neue Farbe auf 3er Stufe, falls die Farbe auch auf der 2er Stufe hätte gereizt werden können.
- Forcierende Hände:
 - o Mit Stopper ohne 4er OF: 2SA gefolgt von 3SA.
 - o Mit Stopper und 4er OF: 2SA gefolgt von FF-Überruf.
Dies ist ein Checkback, ob Kontrierender tatsächlich auch die 4er OF hat.
 - o Ohne Stopper und ohne 4er OF: direkt 3SA (ohne 2SA Lebensohl)
 - o Ohne Stopper mit 4er OF: direkter FF-Überruf. (Checkback)
 - o Mit 5er OF: Sprung in OF
 - Auf 3er Stufe, falls man die Farbe auch auf der 2er Stufe hätte reizen können
 - Auf 4er Stufe andernfalls.
- Schlemm-untersuchende Hände:
 - o Einfärber: As-Frage mit 4♣/4♦/4♥/4SA.
Ein eingeschobenes 2SA zeigt hier das As in der Feindfarbe.

Weitere Lebensohl Situationen

Etliche dieser Fälle sind auch als Good/Bad 2SA bekannt.

1. 1♥ – (2♦) – pass – (pass) – 2SA

Hier zeigt Eröffner nur eine Verteilungshand ohne Punkte Extras. Typischerweise wird er entweder Partners 3♣ passen oder auf 3♥ korrigieren. Falls er auf 3♥ korrigiert, zeigt er eine 7er Länge ohne Extras. Er hätte ja auch 2♥ reizen können.

Falls Partner ein Strafkontra hat, sollte er evtl. das Lebensohl Relay brechen.

Dagegen zeigen die Reizungen

1♥ – (2♦) – pass – (pass) – 3♣ volle Reverse Werte (ab 17P).

1♥ – (2♦) – pass – (pass) – 3♥ 6er Länge 17-18P.

2. $1\heartsuit - (\text{pass}) - 1\text{SA} - (2\spadesuit) - 2\text{SA}$
 $1\heartsuit - (1\spadesuit) - 1\text{SA} - (2\spadesuit) - 2\text{SA}$
 Diese Fälle sind genauso gelagert, wie der Fall oben. Eröffner zeigt typischerweise eine Verteilungshand ohne Punkte Extras. Oder er strebt 3SA an mit \spadesuit -Stopper. Dagegen zeigt ein direktes Farbgebot einladende Extras.
 Achtung: $1\heartsuit - (\text{pass}) - 1\text{SA} - (2\spadesuit) - X$ ist Strafkontra
 $1\heartsuit - (1\spadesuit) - 1\text{SA} - (2\spadesuit) - X$ ist Takeout (das strafgepasst werden kann)
3. $1\heartsuit - (2\diamond) - \text{pass} - (\text{pass}) - X - (\text{pass}) - ???$
 Auch hier gelten die Lebensohl Prinzipien:
 - Eröffner braucht nicht stark zu sein – er ist in Wiederbelebungs-Position.
 Falls er nicht stark ist, sollte er aber kurz in \diamond sein.
 - Partner ist gezwungen, etwas zu sagen. Schwache Gebote ab 0P. Einladende Gebote wie gehabt – ähnlich wie nach (2F) – X.
4. $1\clubsuit - (1\spadesuit) - X - (2\spadesuit) - 2\text{SA}$ ist Lebensohl.
 $1\clubsuit - (1\spadesuit) - X - (2\spadesuit) - 3\heartsuit$ ist einladend zu $4\heartsuit$.
 $1\clubsuit - (1\spadesuit) - X - (2\spadesuit) - X$ ist responsive ohne 4er \heartsuit mit Zusatzwerten.
5. $(1\spadesuit) - X - (2\spadesuit) - 2\text{SA}$ ist Lebensohl.
 $(1\spadesuit) - X - (2\spadesuit) - 3\clubsuit/\diamond/\heartsuit$ ist einladend.
6. Achtung, Ausnahme:
 $1\heartsuit - (\text{pass}) - 2\heartsuit - (2\spadesuit) - 2\text{SA}$ ist eine allgemeine Vollspiel-Einladung.
 $1\heartsuit - (\text{pass}) - 2\heartsuit - (2\spadesuit) - 3\heartsuit$ verneint Extra Punkte, nur Extra Verteilung.

2♣ Eröffnung: Semiforcing oder schwacher 2-Färber mit ♠ + UF

- 5 – 10 (-11) Punkte, 5er ♠ + 5er UF (nur 1. – 3. Hand) oder
- SA mit 19- 20 P. Kann 5er OF enthalten oder
- Semiforcing unausgeglichen (i.d.R. Einfärber)

Falls Gegner nicht passt, nimmt Partner den schwachen 2-Färber an und reizt entsprechend.

2♣ 2♦	Relay, wartend
	1. i.d.R. <(12)13P. Häufig ohne 3er ♠.
	2. Gute 6er Länge in ♠. Falls Eröffner Semiforcing hat: mind. Schlemm-Interesse.
2♠	Schwacher Zweifärber
	Pass: zum Spielen / 3♣: sucht 2. Farbe, Pass/Correct
2♥	Semiforcing
Ab 2SA	Semiforcing
2♥	Fragegebot, ab (12)13P. (Fast) immer mit 3er ♠.
2♠	5 – 8P, passbar.
	3♣: sucht 2. Farbe, Pass/Correct
	3♠/4♠: einladend / zum Spielen
	3SA: zum Spielen
	4SA: As-Frage auf ♠-Basis
2SA	9 – 11P
	3♣/3♦: Untersucht 3SA, zeigt Stopper, kein Stopper in anderer UF
	3♠/4♠: einladend / zum Spielen
	3SA: zum Spielen
	4SA: As-Frage auf ♠-Basis

	Ab 3♣	Semiforcing
2♠	pass	Zeigt 3er ♠. 2er ♠ bei vermutetem Doppel-Missfit Schwacher Zweifärber
	Ab 2SA	Semiforcing
2SA		Natürlich, ab 18P (???). Game-Forcing, Ohne 3er ♠
	3♣/♦	Natürlich, 9 – 11P ... vielleicht geht ja UF Schlemm
	3♥	Transfer (mit 6er Pik)
	3♠	5 – 8P
	Ab 3SA	Semiforcing Eröffnung (Klein – oder Groß-Schlemm ?)
3♣/♦/♥		Natürlich, 6er Länge, Runden-Forcing Weiterreizung mit schwachem Zweifärber: - Mit 2er Anschluß: einfache Hebung der Farbe. Dies ist KEIN Minorwood. - Mit 5er UF: einfache Hebung mit schwachen Kontrollen doppelte Hebung mit guten Kontrollen, z.B. ♠As - Ansonsten das niedrigste sinnvolle Gebot, z.B. 3♦ oder 3♠
		Weiterreizung mit Semiforcing: alle anderen Gebote
3♠		5er ♠, 5 – 9P
	pass, 4♠	Schwacher Zweifärber
	sonst	Semiforcing

2♦ Eröffnung: schwacher 2-Färber mit ♥ oder Gameforcing

- 5 – 10 (-11) Punkte, 5er ♥ + 5er ♣/♦/♠ (nur 1. – 3. Hand) oder
- SA ab 23 P. Kann 5er OF enthalten oder
- Gameforcing unausgeglichen

Falls Gegner nicht passt, nimmt Partner den schwachen 2-Färber an und reizt entsprechend.

2♦	2♥	Zeigt 3er ♥. 2er ♥ bei vermutetem Doppel-Missfit
	pass	Schwacher Zweifärber
	Ab 2♠	Gameforcing
2♠		sucht 2. Farbe
	pass	Schwacher Zweifärber mit ♥ + ♠
	3♣/3♦	Schwacher Zweifärber mit ♥ + UF
	2SA	Ab 23P.
	Ab 3♥	Gameforcing
2SA		Fragegebot, ab (12)13P
	3♣/3♦/3♥	5 – 8P, mit 5er ♣/♦/♠
	3♠	9 – 11P, mit 5er ♠
	3SA	9 – 11P, mit 5er UF
	Ab 4♣	Gameforcing
Ab 3♣/♦/♠		Natürlich, 6er Länge, Runden-Forcing Weiterreizung mit schwachem Zweifärber: - Mit 2er Anschluß: einfache Hebung der Farbe. Dies ist KEIN Minorwood. - Mit 5er UF: einfache Hebung mit schwachen Kontrollen doppelte Hebung mit guten Kontrollen, z.B. ♣As - Ansonsten das niedrigste sinnvolle Gebot, z.B. 3♦ oder 3♥
		Weiterreizung mit Gameforcing: alle anderen Gebote
3♥		??? nimmt uns Bietraum weg, falls Game-Forcing Sollte nur gereizt werden, falls Gegner nicht passt.

Falls man erst mit 3SA eine starke Hand zeigen kann gilt normales Stayman und Transfer.
 Falls man erst mit 4SA eine starke Hand zeigen kann, reizt man 4er Farben von unten nach oben.

2♥/2♠ Eröffnung – weak two

- Erste bis dritte Hand: 5 – 10 (-11) Punkte, 6er ♥/♠
 - Vierte Hand: ~14 Punkte, 6er ♥/♠
- 2♥/♠ pass schwach
 2SA OGUST:
- 3♣ – schlechte Farbe, -8P. 3♦ – gute Farbe, -8P.
 3♥ – schlechte Farbe, 9-10P. 3♠ – gute Farbe, 9-10P.
 3SA – AKDxxx
- Neue Farbe Natürlich, 5er Länge, forcierend für eine Runde
 3♥/♠ sperrend, nicht forcierend
 4♥/♠ Zum Spielen

2SA Eröffnung

- 21 – 22 P.
 - kann 5er OF enthalten
- 2SA pass schwach
 3♣, 3♠, 3SA Puppert Stayman erweitert/modifiziert.
 3♦/3♥ Transfer
 4♣ Gerber Asfrage (4 Asse – 4♦: 0/4, 4♥ :1, 4♠ :2, 4SA :3)
 4♦/4♥ Transfer

Puppert Stayman

- wird nach starken 2SA (Wieder-)gebot angewendet: 2♣/♦ – 2SA oder 2SA Eröffnung
 - fragt Eröffner nach 4er oder 5er OF
 - oder zeigt spezifisch kein Interesse an einen OF Kontrakt (3♠).
 - oder zeigt spezifisch 5er ♠ und 4er ♥ (3SA).
- ...2SA 3♣ Puppert Stayman, hat mind. eine 3er OF.
 3♦ mindestens eine 4er OF
- 3♥ 4er ♠, kein 4er ♥ (Smolen)
 3♠ 4er ♥, kein 4er ♠ (Smolen)
 3SA zum Spielen, hat nur 3er OF
 4♣ 4+4 in OF, Schlemm-Interesse, weiter mit Cue-Bids
 4♦ 4+4 in OF, kein Schlemm-Interesse
- 3♥ 5er ♥
 3♠ 5er ♠
 3SA keine 4er oder 5er OF
- 3♠ 3SA 3♠ ist Transfer auf 3SA, i.d.R. ohne 3er OF
 4♣/♦ ist Minorwood nach 2SA – 3♠ – 3SA – ...
- 3SA 5er ♠ und 4er ♥. Eröffner passt oder reizt OF.
 4♣ Gerber (4 Asse – 4♦: 0/4, 4♥ :1, 4♠ :2, 4SA :3)

Sperransagen auf höherer Stufe

- 3♣/♦ 6-11 P. 6er oder 7er.
In 1./2. Hand 2 Top-Figuren (von As, K, D). In 3./4. Hand beliebig.
Antworten:
– Neue Farbe Forcing
– 4♣/♦: Minorwood falls ungepasst, Verlängerung der Sperre falls gepasst.
- 3♥/♠ 6-11 P. 7er Länge
Antworten:
– Neue Farbe Forcing
– 4♠/SA: RKC Asfrage
- 3SA Gambling: stehende 7er UF ohne nennenswerte Nebenwerte.
Partner antwortet 4♣, falls 3SA chancenlos sind. Oder auch 5♣.
Beides bedeutet: pass or correct.
Partners 4♥/♠ ist zum Spielen.
- 4♥/♠ schwach, 7er oder 8er Farbe
- 4SA 6/5 in UF. Schwach. Partner wählt aus.
- 5♣/♦ Schwach, zum spielen

Namyats

- 4♣ / 4♦ stark in ♥/♠, 7er Farbe, Interesse an Slam, in Trumpf mind. As + K.
Partner zeigt Nebenfarben-As mit Cue Bid, sonst 4♥ / 4♠. Oder RKC.
- Achtung:** Die Reizung 4♣ – 4♠ ist RKC auf ♥-Basis (und nicht natürlich oder Cue Bid).

Schlemmreizung

Um einen Schlemm im Detail zu untersuchen gibt es folgende Methoden:

- Cue Bids
- As-Frage

Daneben gibt es weitere Vereinbarungen, z.B. Jacoby 2SA, Splinter Bids, die einladen, einen Schlemm weiter zu untersuchen.

Cue Bids

Cue Bids zeigen Erstrundenkontrollen. Dabei haben Asse Vorrang vor Chicanes.

Cue Bids werden von unten nach oben gereizt. D.h. das Auslassen einer Farbe verneint zunächst eine Kontrolle – es könnte aber immer noch ein Chicane sein, da man erstmal ein As gezeigt hat.

Das Trumpf As wird mit 3SA durchgegeben.

Zweitundenkontrollen können durchgegeben werden, nachdem eine Seite eine Erstrundenkontrolle genannt hat.

Cue Bids unterhalb vom Vollspiel versprechen KEINE Extras. Typischerweise hat jedoch die Seite, die das erste Cue Bid abgibt, zumindest leichtes Schlemminteresse.

Cue Bids oberhalb vom Vollspiel versprechen Extras.

Man kann einen Schlemm mit Cue Bids ausloten, ohne die As-Frage zu stellen. Das ist allerdings die Ausnahme. Es kann aber sinnvoll sein, z.B. falls eine Seite ein Chicane hat.

Falls ein Gebot Cue Bid oder As-Frage sein kann, hat die As-Frage Vorrang.

Roman Key Card As-Frage:

Wenn die Trumpffarbe feststeht, kann die Roman Keycard As-Frage gestellt werden. Falls die Farbe noch nicht direkt bestätigt wurde, gilt i.d.R. die letztgereizte Farbe des Partners als bestätigt. Beispiel: 1♣ – 1♦ – 1♠ – 4SA.

Wir spielen ein flexibles Antwort Schema. Typischerweise gilt 41/30, in einigen Ausnahmefällen 30/41. Im Detail:

- Falls Eröffner fragt, gilt immer 41/30.
- 41/30 gilt auch, falls Antwortender fragt, und Eröffner keine Zusatzstärke gezeigt hat.
- 30/41 gilt, falls Antwortender fragt, und Eröffner Zusatzstärke gezeigt hat.

Als Zusatzstärke werden Hände ab 16P definiert, z.B. nach folgenden Reizungen:

- (Semi-)Forcing Eröffnungen: starke Varianten von 2♣, 2♦ und 2SA.
- Reverse Reizung (ab guten 16) oder Jump-Shift (ab guten 18).
- Wiederholung der eigenen Farbe im Sprung (16-18).
- Sprunghebung von Partners Farbe.
- Sprung in 2SA nachdem beide Partner Farben auf der 1er Stufe gereizt haben.
- Stärke-Gebot nach Jacoby-2SA: 1♥ – 2SA – 3♥ (ab 17P).

U.U. kann man erst später erkennen, daß Eröffner mind. 16P haben muß. Z.B.

- 1♥ – 2♦ – 2♠ – 3♦ – 3♠

Hier konnte Eröffner erst in der 3. Runde ein volles Reverse zeigen.

Falls 16P nicht garantiert sind, gilt im Zweifel 41/30, z.B.:

- 1♣ – (p) – 1♥ – (3♦) – X

Hier zeigt X des Eröffners ein Interesse, weiter zu reizen. Dies muß aber nicht 16P zeigen, sondern kann z.T. auch auf Verteilung basieren, z.B. 14P mit ♦-Single. (X mit 12P und ♦-Single ist m.E. zu schwach - Parther könnte 3SA reizen.)

Es gibt 4 Antwort-Stufen:

Stufe	Eröffner fragt (41/30)	Antwortender fragt. Eröffner hat keine Extras (41/30)	Antwortender fragt. Eröffner hat Extras (30/41)
1.	1 oder 4	1 oder 4	0 oder 3
2.	0 oder 3	0 oder 3	1 oder 4
3.		2 oder 5 Keycards ohne Trumpf Dame	
4.	2 oder 5 mit Trumpf Dame oder extra Trumpf-Länge (zusammen 10 Trümpfe)		

Das Fragegebot hängt von der Trumpffarbe ab und kann bei ♥ als Trumpf sogar variieren:

Trumpf Fragegebot

♠ 4SA

♥ 4♠ falls ♠ nie natürlich gereizt wurde. Beispiele:

1♥ – 2SA – 4♠

1♥ – 2SA – 3♠ (Single / Chicane) – 4♠

1♥ – 3♠ (Splinter) – 4♠

1♣ – 1♦ – 1♥ – 2♠ (4. Farbe forcing) – 2SA – 4♠

Achtung: 1♥ – 4♠ ist natürlich zum Spielen.

4♦ falls ♠ natürlich gereizt wurde und ♦ nie natürlich gereizt wurde. Beispiel:

1♠ – 2♥ – 3♥ – 4♦

Dagegen ist 1♠ – 2♥ – 3♥ – 4♠ natürlich.

4♣ falls ♠ und ♦ natürlich gereizt wurden. Beispiel:

1♠ – 2♦ – 2♥ – 4♣

♦ 4♦

♣ 4♣

(Minorwood)

Falls in einer kompetitiven Auktion nicht mehr 3UF sondern nur noch 4UF gereizt werden kann, so ist 4UF keine As-Frage, sondern natürlich und non-forcing.

Falls in einer Reverse Reizung Partner die UF auf 3er Stufe hebt, so ist Eröffners direktes 4UF Minorwood. Reizt er zunächst die 4. Farbe, so zeigt er Minimum (letzte Chance auf 3SA, andernfalls entscheidet Partner, ob 4 oder 5UF).

Falls in einer Auktion ein großer Missfit festgestellt wird, so ist 4UF natürlich und limitierend, falls man die As-Frage auch eine Runde früher hätte stellen können. Z.B.:

1♠ – 2♦ – 2♥ – 3♦ – 3♥ – 4♦ ist keine As-Frage, da 1♠ – 2♦ – 2♥ – 4♦ As-Frage ist. (Außerdem ist das 3♦ Gebot passbar.)

Falls ein Gebot verschieden interpretiert werden kann, hat die As-Frage Priorität. Beispiele: 1♥ – (2♠) – 4♠ ist As-Frage (und kein Splinter).

1♦ – 1♥ – 3♦ – 3♠ – 4♣ ist As-Frage auf ♥-Basis und nicht 4. Farbe forcing oder natürlich. RKC gilt NICHT, falls die Farbe NIE vorher gereizt wurde.

Z.B. 1♠ – 2♦ – 2♠ – 4♣ ist Cue-Bid für ♠.

RKC gilt aber auch, falls die Farbe zunächst künstlich gereizt wurde.

Z.B. 1♣ – 1♥ – 1SA – 2♦ (NUF) – 2SA – 4♦ ist Minorwood auf ♦-Basis. 4♠ wäre As-Frage auf ♥-Basis.

Achtung/Tricky: Falls der Bietraum eng wird, kann es Probleme geben, die Trumpf-Farbe (♥ oder UF) zu erkennen. Beispiele:

- 1♠ – 2♣ – 2♥ – 3♦ (4.F force) – 3♥/3SA – 4♦ ist As-Frage auf ♦-Basis, da bereits
- 1♠ – 2♣ – 2♥ – 4♦ As-Frage auf ♥-Basis ist.

(Hier könnte man noch weitere Beispiele anführen.)

Antworten mit Chicane

Falls der Antwortende ein „brauchbares“ Chicane hat, reizt man wie folgt (Beispiel mit 4SA Asfrage):

- 5 SA: Gerade Anzahl an Keycards mit Chicane.
- 6 Farbe: Ungerade Anzahl an Keycards mit Chicane in
 - o Entweder der gereizten Farbe, falls unterhalb der Trumpffarbe
 - o Oder in einer Farbe oberhalb der Trumpffarbe (man reizt die Trumpffarbe).

Typischerweise ist Partners erst-gereizte Farbe „unbrauchbar“. Ungereizte Farben sind „brauchbar“. Bei später natürlich gereizten Farben sollte Antwortender überlegen.

Ausnahme: Falls man weniger Keycards hat, als Partner typischerweise erwarten darf, sollte man das Chicane verschweigen. Beispiele:

- 1♠ – 2♦ – 2♥ – 4SA sollte Eröffner ein ♣-Chicane OHNE Keycard verschweigen.
- Nach 2♣ – 2♦ – 2♥ – 3♥ – 4♠ darf man ein Chicane auch ohne Keycard durchgeben, da Partner bereits über die Schwäche unserer Hand informiert ist.

??? Dabei gerät man gelegentlich zu hoch. Aber die Vorteile überwiegen hoffentlich.

Frage nach Trumpf-Dame

Falls die Antwort die Trumpf Dame noch nicht spezifiziert hat, kann auf der nächsten Stufe nach ihr gefragt werden. Diese Frage garantiert nicht, daß alle Keycards vorhanden sind, da man noch auf der 5er Stufe stoppen kann.

- Falls Trumpf Dame nicht vorhanden ist, geht man auf die Trumpf-Farbe zurück. Das ist dann die 5er Stufe.
- Falls Trumpf Dame vorhanden ist, aber kein König, springt man in der Trumpf-Farbe. Das ist dann die 6er Stufe.

- Falls Trumpf Dame und mindestens ein König vorhanden sind, kann man bereits einen spezifischen König zeigen.

Wie man dies macht – siehe Abschnitt „Frage nach platzierten Königen“.

Es gibt außerdem „Spezialfälle“, wo Frage und Antwort nach Trumpf-Dame anders aussieht. Mehr dazu weiter unten.

Frage nach platzierten Königen

Die Frage nach platzierten Königen garantiert, daß alle Keycards vorhanden sind. Es gibt 2 Fälle danach zu fragen:

1. Die erste Antwort hat bereits die Dame gezeigt oder verneint.
In diesem Fall kann auf der nächsten Stufe nach einem König gefragt werden.
2. Die erste Antwort hat keine Aussage über Trumpf-Dame enthalten.
In diesem Fall kann auf der übernächsten Stufe nach einem König gefragt werden.

Evtl. muß man dabei die Trumpf-Farbe überspringen.

Die Antwort zeigt immer zuerst den König auf niedrigster Reiz-Stufe. 5SA zeigt dabei den König oberhalb der Trumpf-Farbe. Deshalb muß der erste gezeigte König NICHT der niedrigste König sein.

Falls kein (weiterer) König vorhanden ist, geht man in Trumpf auf niedrigster Stufe zurück. Dies ist typischerweise die 6er Stufe, kann in wenigen Fällen auch die 5er Stufe sein.

Beispiele:

- 1♠ – 2SA – 3SA – 4SA – 5♦ (0/3) – 5SA – ...
... - 6♣ zeigt ♣-König. ♦- oder ♥-König können noch vorhanden sein.
... - 6♦ zeigt ♦-König und verneint ♣-König. ♥-König kann noch vorhanden sein.
... - 6♥ zeigt ♥-König und verneint ♣- und ♦-König.
... - 6♠ verneint alle Könige.
- 1♥ – 2SA – 4♥ – 4♠ – 5♦ (2 ohne D) – 5♠ – ...
... - 5SA zeigt ♠-König. ♣- oder ♦-König können noch vorhanden sein.
... - 6♣ zeigt ♣-König und verneint ♠-König. ♦-König kann noch vorhanden sein.
... - 6♦ zeigt ♦-König und verneint ♣- und ♠-König.
... - 6♥ verneint alle Könige.
- 1♦ – 2♦ – 2♥ – 4♦ – 4SA (2 ohne D) – 5♣ – ...
... - 5♦ verneint alle Könige.
... - 5♥ zeigt ♥-König. ♣- oder ♠-König können noch vorhanden sein.
... - 5♠ zeigt ♠-König und verneint ♥-König. ♣-König kann noch vorhanden sein.
... - 6♣ zeigt ♣-König und verneint ♥- und ♠-König.
... - 5SA braucht man hier nicht, da alle Könige direkt gezeigt werden können
- 1♣ – 2♣ – 2♥ – 4♣ – 4SA (2 mit D) – 5♦ – ...
... - 5♥ zeigt ♥-König. ♦- oder ♠-König können noch vorhanden sein.
... - 5♠ zeigt ♠-König und verneint ♥-König. ♦-König kann noch vorhanden sein.
... - 5SA zeigt ♦-König und verneint ♥- und ♠-König.
... - 6♣ verneint alle Könige.

Fragender kann nach der ersten Antwort einen weiteren spezifischen König erfragen. Z.B.

- 1♠ – 2SA – 4♠ – 4SA – 5♦ – 5SA – 6♦ – 6♥ – ... hast Du auch ♥-König?
- 1♣ – 2♣ – 2♥ – 4♣ – 4SA – 5♦ – 5♥ – 5SA – ... hast Du auch ♦-König?
- 1♣ – 2♣ – 2♥ – 4♣ – 4SA – 5♦ – 5♥ – 5♠ – ... hast Du auch ♠-König?
... was bedeutet hier 5SA? ♠-König und ♦-König? Oder kein ♠-König aber ♦-König?
... Vorschlag: kein ♠-König aber ♦-König, da man mit ♠-König bereits 7♣ reizen würde.

4SA „to play“ nach Minorwood

Nach Minorwood (As-Frage auf ♣ oder ♦-Basis) können beide Seiten noch in 4SA stoppen, falls man feststellt, daß nicht genügend Keycards vorhanden sind. Speziell im Paarturnier ist es sinnvoll, noch 4SA spielen zu können. Beispiele:

- 1♦ – 2♦ – 4♦ – 4SA (2 Keycards ohne Trumpf-Dame) – pass
 - 1♣ – 2♣ – 4♣ – 4♠ (2 Keycards ohne Trumpf-Dame) – 4SA – pass/5♣
- Partner kann hier 4SA noch auf 5♣ korrigieren, falls er Zweifel an 4SA hat.

Möchte man weiter fragen, muss man evtl. 4SA überspringen. Beispiele:

- 1♣ – 2♣ – 4♣ – 4♠ (2 Keycards ohne Trumpf-Dame) – 5♦ (Königsfrage)
- 1♦ – 2♦ – 4♦ – 4♥ (1/4 Keycards) – 5♣ (Königsfrage)

Exclusion Key Card As-Frage:

Wenn die Trumpffarbe feststeht, und ein Spieler **springt** in die 5er Stufe einer anderen Farbe (ohne Sprung wäre es Cue-Bid). Dies

- verspricht ein Chicane in dieser Farbe
 - und fragt nach allen Keycards außer der Farbe, in die er gesprungen ist.
- Es gibt nur noch 4 Keycards (und Trumpf Dame).

Die Trumpffarbe kann durch EKC auch implizit auf die letztgereizte festgelegt werden.

Ausnahme: Mit ♥ als Trumpf ist 4SA Exclusion Key Card As-Frage mit ♠-Chicane.

Dies gilt auch OHNE Sprung.

Achtung: 4SA als As-Frage auf ♠-Basis hat Vorrang (man hat ♥ und ♠ gereizt).

??? Ich denke, es gibt noch weitere Fälle, wo bereits die 4er Stufe Exclusion Key Card ist.

Z.B. 1♣ – 2♣ – 4♥, da 1♣ – 2♣ – 2♥ natürlich ist, und 1♣ – 2♣ – 3♥ ist Splinter.

Die Antworten werden entsprechend konservativer As-Frage nach Schema 30–41 gegeben – ohne das (mögliche) As in der Exclusion-Farbe, weil in diesem Fall die Antwort 0 oder 1 As am häufigsten ist. Und man mit ♥ als Trumpf u.U. zu bereits zu hochkommen kann.

Beispiele:

- 1♠ – 2♣ – 2♥ – 5♦ bedeutet ♦-Chicane, As-Frage auf ♥-Basis
- 5♠ eine Keycard außerhalb von ♦
- 2♣ – 2♥ – 3♠ – 5♣ bedeutet ♣-Chicane
- 5♠ zwei Keycards, außerhalb von ♣
- 1♦ – 2♦ – 5♣ bedeutet ♣-Chicane, As-Frage auf ♦-Basis
- 5♦ null Keycards, außerhalb von ♦

Achtung:

- 1♥ – 4♠ zeigt lange, schwache Piks

Gegners Störung unserer As-Frage:

Falls der Gegner nach unserer (Exclusion) As-Frage reizt, ergeben sich 3 Fälle:

1. Wenn noch genügend Bietraum vorhanden ist, können wir noch unsere normale Antwort-Struktur unter Zuhilfenahme von Pass und (Re-)Kontra beibehalten:

Gebot	Normale Asfrage	Exclusion As-Frage	Trumpf-Dame ?
X oder XX	1 oder 4	0 oder 3	Ja, kein König
Pass	0 oder 3	1 oder 4	Nein
Niedrigste Farbe	2/5 ohne Trumpf-Dame	2 ohne Trumpf-Dame	Ja, mit König in gereizter Farbe
Nächste Farbe	2/5 mit Trumpf-Dame	2 mit Trumpf-Dame	

Dies ist auch als DIPO/RIPO bekannt: (Re-)kontra 1, Pass 0. Beispiele:

... – 4♠ (As-Frage auf ♥-Basis) – X

XX zeigt 1 oder 4 Keycards.

Pass zeigt 0 oder 3 Keycards

4SA zeigt 2 oder 5 Keycards ohne ♥-Dame.

5♣ zeigt 2 oder 5 Keycards mit ♥-Dame.

??? Hier hätte man sogar noch 2 Antwortstufen mehr.

... – 4♠ (As-Frage auf ♥-Basis) – (5♣)

X zeigt 1 oder 4 Keycards.

Pass zeigt 0 oder 3 Keycards

5♦ zeigt 2 oder 5 Keycards ohne ♥-Dame.

5♥ zeigt 2 oder 5 Keycards mit ♥-Dame.

2. Falls eine Stufe des Bietraums fehlt, gilt immer noch DIPO/RIPO, wobei die letzte Antwort die Trumpf-Dame nicht mehr zeigen kann. Beispiel:

... – 4♠ (As-Frage auf ♥-Basis) – (5♦)

X zeigt 1 oder 4 Keycards.

Pass zeigt 0 oder 3 Keycards.

5♥ zeigt 2 oder 5 Keycards. ♥-Dame unbekannt.

Partner hat nun folgende Möglichkeiten:

Pass, X – zum Spielen

5♠ – Frage nach ♥-Dame.

Antworten:

5SA: ♥-Dame und kein ♣-König.

6♣ fragt nach ♠-König

6♦ fragt nach ♦-König

6♣: ♥-Dame und ♣-König.

6♦ fragt nach ♦-König

♠-König kann nicht mehr erfragt werden.

6♦: ♥-Dame und ♦-König. Kein ♣-König.

♠-König kann nicht mehr erfragt werden.

6♥: keine ♥-Dame

5SA – Frage nach platziertem König

♠-König kann nicht mehr gezeigt werden.

3. Falls noch weniger Bietraum vorhanden ist, gilt DOPE:

- X zeigt eine ungerade Anzahl an Keycards. (Double: Odd)

- Pass zeigt eine gerade Anzahl an Keycards (Pass: Even)

Die Trumpf-Dame kann in diesem Fall nicht mehr gezeigt werden. Aber Partner kann im nächsten Gebot noch danach fragen. Platzierte Könige können allerdings nicht mehr sinnvoll abgefragt werden. Dies wird durch das generelle Fragen oder Zeigen von Extras ersetzt.

Beispiel:

... – 4♠ (As-Frage auf ♥-Basis) – (5♠)

- X zeigt eine ungerade Anzahl Keycards (1, 3, 5).

- Pass zeigt eine gerade Anzahl Keycards (0, 2, 4).

Partner hat nun folgende Möglichkeiten:

Pass oder X – zum Spielen

5SA – Frage nach ♥-Dame. Untersucht 6 oder 7.

Antworten:

6♣: ♥-Dame und leichte Extras (halber Stich oder guter König)

6♦: ♥-Dame und keine Extras

6♥: keine ♥-Dame

7♥: ♥-Dame und gute Extras.

6♣ – Frage nach Extras (Fragender hat Trumpf-Dame):

Spielen wir 6 oder 7?

Antworten:

6♦: leichte Extras (halber Stich oder guter König)

6♥: keine Extras

7♥: gute Extras

Diese Prinzipien gelten auch, falls unsere Frage nach Trumpf-Dame oder platziertem König gestört wird. Bei Gegners X auf unserer Frage nach Trumpf-Dame z.B.:

XX – Trumpf-Dame, aber kein König.

Pass – keine Trumpf-Dame

Farbgebot – Trumpf-Dame und platzierter König.

5SA – Trumpf-Dame und platzierter König oberhalb von Trumpf.

Natürlich gilt all dies auch nach Gerber-As-Frage und Gegners Störung.

Abbruch des Schlemmversuchs ... und evtl. die Fortsetzung

Falls der Fragende nach einer 30 oder 41 Antwort den Schlemm-Versuch abbricht, darf Antwortender mit 4 Keycards weiterreizen. Mit 3 Keycards darf er weiterreizen, falls die Auktion nahelegt, daß Fragender mindestens eine Keycard hält.

Allerdings ist der Bietraum enger. Die Antworten sind ähnlich wie nach Gegners hoher Zwischenreizung – aber pass und Kontra stehen nicht mehr zur Verfügung.

Auch hier gilt:

- Die nächste Stufe fragt nach Trumpf-Dame.
- Die übernächste Stufe fragt nach platziertem König.

Beispiele:

- 1♥ – 2SA – 4♥ – 4♠ – 5♣ (0/3) – 5♥ – 5♠ ... Frage nach Trumpf-Dame

Antworten:

5SA: ♥-Dame und kein ♣-König.

6♣ fragt nach ♠-König

6♦ fragt nach ♦-König

6♣: ♥-Dame und ♣-König.

6♦ fragt nach ♦-König

♠-König kann nicht mehr erfragt werden.

6♦: ♥-Dame und ♦-König. Kein ♣-König.

♠-König kann nicht mehr erfragt werden.

6♥: keine ♥-Dame

- 1♥ – 2SA – 4♥ – 4♠ – 5♣ (0/3) – 5♥ – 5SA ... Frage nach König

♠-König kann nicht mehr gezeigt werden.

Gerber As-Frage:

Die Gerber As-Frage (4♣) steht zur Verfügung, falls ein Partner eine ausgeglichene Verteilung gezeigt hat, z.B. nach 1SA, 2SA, 1♦ – 3SA. Es wird die Anzahl der Asse in 4 Antwort-Stufen gezeigt: 4♦ – 0 oder 4, 4♥ – 1, 4♠ – 2, 4 SA – 3.

Achtung:

- Falls 4♣ auch RKC sein kann, so hat RKC Vorrang, z.B. 1♣ – 3SA – 4♣
- Falls 4♣ auch Stayman sein kann, so hat Stayman Vorrang, z.B.: 2♣ – 2SA – 3SA – 4♣

Gerber kommt sehr selten vor – eigentlich nur, wenn beide Partner ausgeglichene Verteilungen ohne OF Fit gezeigt haben. Selbst in diesem Fall wird häufig eine UF zur Ankerfarbe mit nachfolgendem RKC Minorwood.

Falls alle Asse vorhanden sind, kann Fragender nach der Anzahl der Könige fragen – im Gegensatz zu RKC Auktionen, wo nach spezifischen Königen gefragt wird. Das Fragegebot ist die nächste Bietstufe – evtl. muß man ein SA Gebot auslassen, da dies häufig Abschluß ist. Das Antwortschema ist dasselbe wie oben: 0 oder 4, 1, 2 oder 3 Könige.

Beispiele:

1SA – 4♣ – 4♠ (2) – 4SA ... ist Abschluss

1SA – 4♣ – 4♠ (2) – 5♣ – 5♥ (1) – 6SA

1SA – 2♣ – 2♦ – 4♣ – 4♥ (1) – 4♠ – 5♥ (3) – 6SA

2SA – 4♣ – 4SA (3) – 5♣ – 5♠ (2) – 7SA

Straf-Kontra:

Im Folgenden ist eine (wahrscheinlich unvollständige) Liste von Strafkontra Situationen:

- Nach jedem Strafkontra unserer Seite ist jedes weitere X ebenfalls Strafe.
- Partner darf ein Takeout- oder Wiederbelebung-X in ein Strafkontra umwandeln.
- Partner darf aus einem Strafkontra herauslaufen, falls ein eigener Kontrakt lukrativer erscheint (Gefahrenlage! Extreme Hände!).
- Nach 1F – (X) – XX – ist jedes weitere X unserer Seite Strafe
- 1F – (1SA) – X
- 1F – (p) – 1F₂ – (1SA) – X
- 1F – (p) – 1F₂ – (1SA) – p – (p) – X
- 1F – (p) – 2F₂, nicht schwach im Sprung – (2F₃) – X ... ist mehrdeutig:
 - o Wurden bereits beide OF genannt, so ist X immer Strafe, z.B.
1♠ – (p) – 2♣ – (2♥) – X
 - o Falls man mit einer Minimum Hand die andere OF zu viert billig zeigen kann, so ist X ebenfalls Strafe, z.B. 1♠ – (p) – 2♣ – (2♦) – X.
Ein 4er ♥ hätte man direkt mit 2♥ gezeigt.
 - o Kann man die andere OF zu viert nur teuer zeigen, so ist X Takeout, z.B.
1♥ – (p) – 2♣ – (2♦) – X zeigt 4er ♠.
Hat man Extras, kann man die Farbe natürlich direkt reizen.
- 1F – (p) – 2F₂, nicht schwach im Sprung – (2F₃) – p – (p) – X ist immer Strafkontra.
Da Partner ein 4er ♠ verneint hat (kein Takeout-X), braucht man selbst kein 4er ♠ zu zeigen. Demzufolge sind alle Varianten Strafe.
- 1F – (p) – 1SA – (2F₂) – X
da man häufig eine 4er Farbe billig auf der 2er Stufe zeigen kann. Muß man mit schwachen Verteilungshänden auf die 3er Stufe gehen, reizt man 2SA. Ein direktes Gebot auf der 3er Stufe zeigt signifikante Extras (einladed zum Vollspiel).

- 1F – (p) – 1SA – (p) – p – (2F₂) – X
da man eine eigene Farbe auf der niedrigsten Stufe (2 oder 3) zeigen kann. 2SA zeigt Takeout für beide ungereizten Farben.
- 1F – (1F₂) – X – (1SA) – X
- 1F – (1F₂) – X – (1SA) – p – (p) – X
- 1F – (1F₂) – 1F₃ – (1SA) – X
ist immer Strafkontra, da Partner mit beiden OF kontriert hätte.
- 1F – (p) – 2F – (3F₂) – X ... sofern es kein Maximum-X ist
- Nach mind. einladenden inverted Minor Geboten (1♣–2♣, 1♣–2♦, 1♦–2♦, 1♦–3♣)
- (1F) – X – (1/2F₂) – X ist straforientiert, da unser erstes Kontra Spielbereitschaft in allen anderen Farben signalisiert hat. Partner darf herauslaufen, falls er schwächelt – oder einen starken Einfärber im Sprung reizen.
- Unsere Sperr-Eröffnung – (Gegner reizt) – X ist Strafkontra
- Falls wir ohne Not Vollspiel gereizt haben, und Gegner verteidigt, ist jedes X Strafkontra ... sofern es keine Antwort auf unsere As-Frage beinhaltet.

Ausnahmen:

- 1F – (1F₂) – 1F₃ – (1/2F₄) – X ... ist Support-X bis Gegners 2♥, andernfalls Strafe.
- 1♣–(1♦)–1♥–(1♠)–p–(p) – X ... ist Wiederbelebung, daß strafgepasst werden kann.
Dagegen ist
- 1F – (1F₂) – 1F₃ – (2F₄) – p – (p) – X wiederum Strafe

Gegenreizung

In 2. Hand

- | | |
|--|--|
| Farb-Überruf auf 1er Stufe: | 5er Farbe, 8-15P. |
| Farb-Überruf auf 2er Stufe: | 5er Farbe, 10-15P. |
| Sprung-Überruf | – entweder 6er Länge, schwach
(falls Partner ungepasst ist, gilt OGUST)
– oder mod. Ghestem (siehe unten) |
| 1SA | 15-18P, mit Stopper.
Weiterreizung wie nach 1SA Eröffnung. |
| X über 1 in Farbe | 1. Ab 11P mit <ol style="list-style-type: none"> a. Anderer Oberfarbe zu viert bzw. b. Beiden Oberfarben mind. 4/3. c. Mind. 2er Länge in allen ungereizten Farben. 2. Ab 9P mit <ol style="list-style-type: none"> a. Anderer Oberfarbe zu viert bzw. b. Beiden Oberfarben mind. 4/4. c. Mind. 3er Länge in allen ungereizten Farben d. Single/Chicane in Eröffners Farbe 3. Ab 16P – beliebige Verteilung |
| Partner antwortet auf unser X mit | |
| - neue Farbe (F ₂) auf 1-er Stufe: | 4er Länge, 0-7P |
| - F ₂ auf 2-er Stufe ohne Sprung: | 4er Länge, 0-9P |
| - F ₂ auf 2-er Stufe im Sprung: | 4er Länge, 8-10P |
| - F ₂ auf 3-er Stufe (im Sprung): | 5er Länge, ca 11P. Zur Not 4er Länge ohne Stopper. |
| - 1SA: | 7-9(10)P mit Stopper, 9-10P ohne Stopper, ohne 4er OF |
| - 2SA: | (10)11-12P mit Stopper, i.d.R ohne 4er OF |
| - 3SA: | 13-15P mit Stopper, i.d.R ohne 4er OF |

- OF auf 4er Stufe: zum Spielen, max 11P.
- Feindfarb-Überruf: 1. eigene Eröffnung. Forcierend bis zur 3er Stufe, da X u.U. nur 9P zeigt.
2. 4/4 in OF nach Gegners 1UF.

Ghestem modifiziert

- i.d.R. 6–11P., im Ausnahmefall sehr stark, ab 18 P inkl. Verteilung.

bei Eröffnung 1♥, 1♠ – (standard Ghestem)

- 2SA beide UF
- FF-Überruf die beiden extremen freien Farben (oberste und unterste)
- 3♣ die beiden obersten freien Farben

bei Eröffnung 1♣, 1♦ – (modifiziertes Ghestem)

- 2♣ **natürlich** (auch nach 1♣ Eröffnung)
- 2♦ beide Oberfarben
- 2SA die beiden untersten freien Farben
- 3♣ die beiden extremen freien Farben (oberste und unterste)

Falls der Ghestem Reizer nicht sehr stark ist, **muß** er in der nächsten Bietrunde passen. Jedes Wiedergebot – auch nach einer kompetitiven Reizung – verspricht die starke Variante

Ghestem gilt nicht in 4. Hand, siehe direkte Wiederbelebung.

Falls 2. Gegner passt, zeigt Partners 2SA Gebot mind. Eröffnungstärke und Unterstützung für die (oder eine der beiden) OF.

Z.B. (1♥) – 2♥ – (pass) – 2SA. Oder (1♣) – 2♦ – (pass) – 2SA.

Ist der Ghestem Bieter schwach (6-8(9)P.), so reizt er seine OF oder 3♥, falls er beide OF hat. Ist er stärker (9-11P.), so reizt er seine 2. Farbe.

Falls der Ghestem Bieter ab 18P hat (seltene Ausnahme, sollte eigentlich nie vorkommen, wo kommen all die Punkte her?) so reizt er eine neue Farbe (Erst- oder Zweit-Rundenkontrolle).

In 4. Hand (direkte Wiederbelebung)

Nach Farberöffnung des Gegners und zweimaligen pass ist 4. Hand in der direkten Wiederbelebensposition. Da der 2. Gegner sehr schwach ist, benötigt 4. Hand keine Sprung-Sperrgebote mehr. Auch dürfen einige Gebote schwächer sein, als ein Gebot in 2. Hand.

Generell gilt nach (1♣/♦/♥/♠) – pass – (pass) – ...

- | | |
|--|--|
| neue Farbe ohne Sprung | natürlich, 5er Länge. Darf etwas schwächer sein. |
| neue Farbe im Sprung auf 2er Stufe | natürlich, 6er Länge. 12-14P. |
| neue Farbe im Sprung auf 3er Stufe, falls die 2er Stufe kein Sprung wäre | natürlich, 6er Länge. Gute 13-14P. |
| neue Farbe im Sprung auf 3er Stufe, falls die 2er Stufe auch ein Sprung wäre | natürlich, 6er Länge. Gute 15-18P. |
| 1SA | gute 10-14P., mit Stopper in Eröffners Farbe, ohne 5er Oberfarbe.
Weiterreizung: natürlich |
| X | Info-Kontra. Darf etwas schwächer sein. 4er OF nicht mehr garantiert.
Der X-Reizer kann seine Hand im nächsten Gebot weiter beschreiben: <ul style="list-style-type: none"> - 1 SA: 15-17P. Weiterreizung: Stayman, Transfers, ... - Neue Farbe: - ohne Sprung: natürlich, 5er Länge, 15-17P.
- im Sprung: natürlich, 6er Länge, 18-20P. - Feindfarb-Überruf ab 20P, beliebig ohne 6er Länge |
| 2SA | 18-19P., mit Stopper in Eröffners Farbe, 5er OF möglich.
Weiterreizung: Puppet-Stayman, Transfers, ... |

- FF-Überruf Zweifärbler mit beiden OF, bzw. anderer OF + unbekannter UF,
 mind. einladende Stärke
- Sprung-Überruf Partner soll 3SA mit Stopper reizen.
 Entweder stark ohne Stopper. Oder stehende lange Farbe ohne Stopper

Demzufolge sind die meisten Gebote (2SA, neue Farbe im Sprung) kein Ghestem mehr.

Späte Wiederbelebung

Stirbt Gegners Reizung auf niedriger Stufe, so hat letzte Hand etliche Freiheiten zur Wiederbelebung. Insbesondere darf der Wiederbeleber auch etwas schwächer sein.

Falls Gegner einen 8 Karten Fit gefunden haben, sollte man aggressiv reizen.

Falls Gegner keinen Fit gezeigt haben, ist mehr Vorsicht angebracht.

Natürlich sollte man dabei beachten:

- Turnierform (Paar oder Team)
- Gefahrenlage
- Höhe der Reizung

Beispiele (unvollständig):

- | | |
|------------|--|
| neue Farbe | darf auf der 2er Stufe auch eine gute 4er Länge sein (selten)
darf eine einigermaßen brauchbare 5er Länge sein – aber keine schlechte |
| X | verspricht nur 3er Länge in ungereizten OF |

Falls beide Gegner jeweils eine Farbe gereizt haben

... ist zunächst mal Vorsicht angebracht, da beide Gegner noch Zusatzstärken haben können.

... auf der anderen Seite könnten beide Gegner nur Minimum haben, u,U, Sub-Minimum.

Im Wesentlichen ist die Reizung natürlich, mit folgenden Ausnahmen:

- FF-Überruf der 1. Farbe zeigt die niedrigere ungereizte Farbe. Dies verspricht eine 6er Länge mit 13-16P.
Ist man noch stärker, kontriert man zunächst, und reizt dann seine Farbe.
- FF-Überruf der 2. Farbe analog zu oben für die höhere ungereizte Farbe.
- 2SA zeigt beide ungereizten Farben mit 5er Länge. U.U sind dies beide OF.

Responsive-X

Ein Responsive Kontra ist prinzipiell Takeout ohne Fit für Partners Farbe(n)

- Gilt nach Partners Farb-Überruf oder Info-X und 2. Gegners Hebung von Eröffners Farbe.
- Gilt auch nach unserer Eröffnung von 1F, wenn Gegner einen Fit gefunden haben.

Z.B.: 1♣ – (1♠) – X – (2♠) – X

Achtung: Falls 2. Gegner eine neue Farbe (oder SA) reizt, ist Kontra KEIN Responsive-X mehr, sondern straf-orientiert.

Beispiele:

- | | |
|----------------------|--|
| (1♥) – 1♠ – (2♥) – X | verspricht beide UF und kein ♠ Fit. Evtl. ♠ Toleranz. |
| (1♥) – X – (2♥) – X | verspricht beide UF und kein ♠ Fit. Evtl. ♠ Toleranz.
Falls man auf die 3er Stufe zwingt, muß man entsprechend stark sein. |
| (1♣) – 1♠ – (2♣) – X | zeigt 4/4 in ♦/♥. Ab guten 9P. mit ♠ Toleranz.
Ohne Toleranz ab 11P. |
| (1♣) – X – (2♣) – X | 1. 3/3 in OF und mind. 4er Karo. Ab 6P.
2. 4/4 in OF. Ab 6P. Falls Partner 2♦ reizt, korrigiert man auf 2♥. Dies zeigt keine Zusatzstärke. Einladend/Forcierend mit 4/4 zeigt man mit 3♥/4♥.
Mit nur einer 4er OF reizt man diese direkt (ohne Responsive X). |

1♣-(1♠)-X-(2♠)-X Verspricht Zusatzwerte ohne 4er ♥.
 (1♥)-X-(1♠)-X Strafkontra. Z.B. 4er Pik mit Stopper ab 8P.
 Partner darf herauslaufen.

Nach Gegners 1SA: Multi-Landy falls schwach, Meckwell falls stark

Wir spielen 2 verschiedene Gegenreizungen, je nach Punktstärke der 1SA Eröffnung.
 Jede Gegenreizung verspricht mind. 9P. oder Zusatzlänge.

Gegen schwache SA (Untergrenze bis 13P, z.B. 13-15P) spielen wir **Multi-Landy**:

(1SA)	X	Punktstärke mind. wie gute gegnerische Eröffnung. Partner reizt, wenn er schwach ist (2♣ ist echt !). Partner passt, wenn die gemeinsamen Punkte über 20 liegen.
	2♣	mind. 5+4 in OF, ab 9P (Gefahrenlage!) Bei gleicher OF-Länge reizt Partner 2♦. Sonst die längere OF.
	2♦	mind. 6er Oberfarbe, ab 9P (Gefahrenlage!) Partner reizt 2♥ Relais.
	2♥/♠	(mind.) 5er ♥/♠ + (mind.) 4er UF Partners 2SA ist einladend für 4♥/♠. 3♣ sucht die UF.
	2SA	beide UF, möglichst 5+5
	3♣/3♦	Einfärber, mindestens 6er Länge

Gegen starke SA (Untergrenze ab 14P, z.B. 14-16P) spielen wir **Meckwell**:

(1SA)	X	Entweder ein Einfärber in einer UF Oder beide OF (mind 5+4) Oder ein starker Einfärber in ♠. (mind. 7 Stiche gegenüber 0P.) - 2♣ Relay - Pass: Einfärber in ♣ - 2♦: Einfärber in ♦ - 2♥: Zweifärber in ♥+♠ - 2♠: starker Einfärber in ♠, passbar - 2♦/2♥/2♠ zeigt einen eigenen Einfärber. - 2SA untersucht Vollspiel.
	2♣	Mind. 5+4 oder 4+5 in ♣+OF. - 2♦/2♠ zeigt einen eigenen Einfärber - 2♥ sucht OF. - 2SA untersucht Vollspiel.
	2♦	Mind. 5+4 oder 4+5 in ♦+OF. - 2♥ sucht OF. - 2♠ zeigt einen eigenen Einfärber - 2SA untersucht Vollspiel.
	2♥/♠	6er ♥/♠ - 2SA: OGUST
	2SA	beide UF, möglichst 5+5
	3♣/3♦	Einfärber, mindestens 6er Länge

Gegenreizung gegen starke 1 Treff

(1♣)	X	Einfärber mit Eröffnungstärke oder SA mit 15 – 18 P. Partner sagt 1♦ (a), dann sagt man seine Farbe
	1♦	beide OF, 4♥+4♠
	1♥/1♠	4er ♥/♠ + 4er UF
	1SA	4 + 4 in UF
	2♣/♦/♥/♠	Natürlich, 6er Länge

Gegenreizung gegen Transfer Antworten auf der 1er Stufe:

X	ich habe die gereizte Farbe zu fünft, ab 8P.
Reizung der transferierten Farbe	Takeout Kontra
Alle anderen Gebote	Natürlich

Beispiele:

1♣ - Pass - 1♦ (! → ♥) -

X - 5er ♦, ab 8 P.

1♥ - Takeout Kontra, d.h. 4er ♠ ab 11P.

1♠ - natürlich, 5er

1♣ - Pass - 1♠ (! → SA) -

X - 5er ♠ ab 8 P.

1SA - Takeout Kontra, d.h. typischerweise 4er ♥ + 4er ♠ ab 11P.

Gegenreizung gegen Sperr-Eröffnungen:

- Generell gelten alle Gegenreizungen in 2. und 4. und 6. Hand.
- In letzter Hand darf ein Gebot auch etwas schwächer sein

Gegen Sperr-Eröffnungen auf 2er Stufe (weak 2, 2♦ Multi, schwache 2-Färber):

X	Info-Kontra: 1. Takeout für die anderen Farben. Ab 12P mit 4441. Ab 14P mit 4432. 2. Einfärber mit Zusatzstärke Es gilt das Lebensohl-Prinzip. Partner sagt - neue Farbe auf der 2er Stufe: non-focring, i.d.R. zum passen. - 2SA, wenn er ... schwach ist oder ... 3SA MIT Stopper reizen will oder ... FF-Überruf mit anderer 4er OF UND Stopper (game-forcing) Kontrierender reizt i.d.R. 3♣. Andere Gebote zeigen starke Einfärber. - 3SA mit Vollspielwerten OHNE Stopper und OHNE 4er OF. - etwas anderes, wenn er forcieren will. ... FF Überruf zeigt andere 4er OF OHNE Stopper, game-forcing. - Partners 4♣/♦ ist Minorwood
2♥/♠	neue Farbe auf 2er Stufe. Natürlich, 5er Länge, gute Eröffnungsstärke
3♣/♦/♥	Natürlich. Ab 14P mit 6er Länge oder ab 16P mit guter 5er Länge
(ohne Sprung)	
3♥/♠	natürlich, 16-18P, 6er Länge
(mit Sprung)	
4♥/♠	natürlich, 18-20P, 6er Länge
2SA	Halt in genannter OF bzw beiden OF (nach Multi), 16-18P. - Partner reizt „System On“, Stayman, Transfer, ...
3SA	zum Spielen mit Stopper. Jede Reizung vom Partner forciert zum Vollspiel. Partners Gebote (falls kein Feindfarbüberruf) sind: 4♣/♦ – Minorwood 4♥/♠ – Zum Spielen
FF-Überruf	Partner soll mit Stopper 3 SA reizen.
Sprung-Überruf	siehe weiter unten

Gegen Sperr-Eröffnungen auf höherer Stufe:

(3♣...4♠)	X	Info-Kontra	
	Neue Farbe ohne Sprung	Natürlich. 3er Stufe: Ab 14P mit 6er Länge. Ab 16P mit guter 5er Länge 4er Stufe: 6er Länge. Ab guten 16P	
(3♣/♦)	4♣/♦ 4SA	Feindfarb-Überruf: 5/5 in ♥+♠. 5/5 in anderer UF und einer OF.	
(3♥/♠)	4♥/♠ 4SA	Feindfarb-Überruf: 5/5 in anderer OF und einer (unbekannten) UF 5/5 in beiden UF	
(4♠)	4SA	5/5 in 2 beliebigen Farben	

Sprung-Gegenreizung gegen Sperr-Eröffnungen (z.T. Leaping Michaels):

(2♦ weak)	3♥/♠	natürlich, 16-18P, 6er Länge	
	4♥/♠	natürlich, 18-20P, 6er Länge	
	4♣	5/5 in ♣ und einer (unbekannten) OF.	Partner darf passen.
	4♦	5/5 in ♥+♠	
(2♦ Multi)	3♥/♠	natürlich, 16-18P, 6er Länge	
	4♥/♠	natürlich, 18-20P, 6er Länge	
	4♣	5/5 in ♣ und einer (unbekannten) OF.	Partner darf passen.
	4♦	5/5 in ♦ und einer (unbekannten) OF.	Partner darf passen.
(2♥ Weak oder 2- Färber)	3♠	natürlich, 16-18P, 6er Länge	
	4♠	natürlich, 18-20P, 6er Länge	
	4♣	5/5 in ♣ und ♠.	Partner darf passen.
	4♦	5/5 in ♦ und ♠.	Partner darf passen.
(2♠ Weak oder 2- Färber)	4♥	natürlich, 17-20P, 6er Länge	
	4♣	5/5 in ♣ und ♥.	Partner darf passen.
	4♦	5/5 in ♦ und ♥.	Partner darf passen.
(3♣)	4♣	5/5 in ♥+♠	
	4♦	5/5 in ♦ und einer (unbekannten) OF.	Partner darf passen.
	4♥/♠	natürlich, 18-20P, 6er Länge	