

Bridgeclub Nürnberg Gesellschaft Museum
Die Bridgeabteilung der Gesellschaft Museum e.V.
<https://gesellschaft-museum.de/bridge/>



Bietsystem

Museum Treff Light

Bearbeitungsstand: 01.04.2024
Entwicklung: Dr. Alfred Berthold und Thomas Martin
Redaktion und Druck: Thomas Pohl

Inhalt

1	Blattbewertung	4
1.1	Punktbewertung.....	4
1.2	Loserrechnung.....	5
2	Eröffnungen im Überblick.....	5
2.1	Eröffnungen zu Handtypen.....	6
2.2	Kurzbeschreibung der Eröffnungen.....	6
2.3	Allgemeine Vereinbarungen	6
3	Ungestörte Eigenreizung.....	7
3.1	1♣ Eröffnung	7
3.1.1	1♣-1♦	7
3.1.2	1♣-1♥	7
3.1.3	1x-1 OF-2 OF.....	8
3.1.4	1♣-1♠	8
3.1.5	1♣-1 NT	9
3.1.6	1♣-2♣	9
3.1.7	1♣-2♦	9
3.1.8	1♣-2♥	9
3.1.9	1♣-2♠	9
3.1.10	1♣-2NT	9
3.1.11	1♣-3♣	10
3.2	1♦ Eröffnung	10
3.2.1	1♦-1♥	10
3.2.2	1♦-1♠	11
3.2.3	1♦-1 NT	11
3.2.4	1♦-2♣	11
3.2.5	1♦-2♦	11
3.2.6	1♦-2♥	11
3.2.7	1♦-2♠	11
3.2.8	1♦-2NT,3♦	11
3.3	1OF Eröffnung	12
3.3.1	Reizung mit 3er Fit.....	12
3.3.2	Reizung mit 4er Fit.....	12
3.4	1NT Eröffnung	13
3.4.1	1NT-2♣ (non forcing Stayman).....	13
3.4.2	1NT-2♦ (gameforcing Relay).....	14
3.5	2♣ Eröffnung	14
3.6	2♦ Eröffnung	15
3.6.1	2 NT-Relay.....	15
3.7	2♥ Eröffnung	15
3.8	2♠ Eröffnung	15
3.9	2NT Eröffnung	16

3.9.1	2NT - 3♣ (Puppet Stayman).....	16
3.10	Eröffnung 3 in Farbe.....	16
3.11	3 NT Eröffnung.....	16
3.12	4UF Eröffnung.....	16
4	Konventionen.....	17
4.1	Blackwood (BW).....	17
4.1.1	BW mod. nach Splinter.....	18
4.1.2	Exclusion-BW (EBW).....	18
4.2	Cue-Bid.....	18
4.3	4. Farbe forcing.....	18
5	Wir eröffnen – Gegner interveniert.....	19
5.1	Negativ X.....	19
5.2	Gametry-X.....	19
5.3	Support-X, XX.....	19
5.4	Spezielle Sequenzen nach UF-Eröffnungen.....	20
5.5	Spezielle Sequenzen nach OF-Eröffnungen.....	20
5.6	Verhalten nach Kontra.....	20
5.7	Gegner interveniert über 1NT.....	21
5.7.1	Lebensohl.....	21
5.8	Gegner interveniert über 2♣.....	22
5.9	Gegner interveniert über 2♦.....	22
5.10	Gegner interveniert mit Zweifärber-Reizung.....	22
6	Gegner eröffnet, wir intervenieren.....	23
6.1	Allgemeine Vereinbarungen.....	23
6.2	INFO-X.....	23
6.3	Responsive-Double.....	23
6.4	Competitive-Double.....	23
6.5	Lightner-Double.....	23
6.6	Gegen preempts.....	24
6.6.1	Gegen 2♦ Multi.....	24
6.7	Gegen 1NT.....	24
6.8	Gegen (künstliche) starke Eröffnungen (1♣/♦ bzw. 2♣/♦).....	24
6.8.1	1♣ (stark).....	25
6.8.2	2♣ (stark).....	25
6.8.3	1♦ (stark).....	25
6.8.4	2♦ (stark).....	25
6.9	Gegenreizung in 4. Hand.....	25

1 Blattbewertung

1.1 Punktbewertung

Die übliche Punktezahl (4,3,2,1) kann verbessert werden, indem Zu- und Abschläge für bestimmte Figurenkonstellationen eingerechnet werden.

Vor Beginn der Reizung

Ein As, sofern es nicht blank ist, sollten 4,25 Pkt. wert sein.

Für einen Zehner oder Neuner in einer langen (4+) Farbe sollten 0,25 Pkt. hinzugerechnet werden.

Die Kombinationen AD10, AB10, KB10 erhalten 0,25 Zusatzpunkte, H109 erhält 0,5.

Für blanke Figuren (K, D, B) und KD sollte 1 Punkt abgezogen werden.

Bestimmte blanke Figurenkombinationen (AK, AD, AB, KB, DB, AKD, AKB, ADB, KDB) haben nur dann ihren vollen Wert, wenn der Partner eine Länge in dieser Farbe hat. Daher sollten bei der Anfangsbewertung 0,5 Punkte abgezogen werden.

Beispiele:

♠ AD10xx	6,5 Pkt.	♠ xxxxx	
♥ A10xx	4,5 Pkt.	♥ xxxx	
♦ xx		♦ KD	4 Pkt.
♣ xx		♣ KD	4 Pkt.
♠ K109xxx	3,5 Pkt.	♠ KB	3,5 Pkt.
♥ A10	4,25 Pkt.	♥ xxxx	
♦ D109x	2,5 Pkt.	♦ AKD	8,75 Pkt.
♣ x		♣ Dxxx	2 Pkt.

Nach Geboten des Partners

Für jede Figur in Partnerfarbe werden 0,25 Punkte addiert.

Jede Karte in Partnerfarbe über die vierte bringt einen Punkt, dafür werden die Figuren nicht aufgewertet.

Abwertungen für blanke Figuren in Partnerfarbe rückgängig machen.

Verteilungspunkte für Kürzen (nur rechnen, wenn höchstwahrscheinlich in dieser Farbe gespielt wird):

bei 4er Unterstützung:	Chicane 5	Single 3	Double 1
bei 3er Unterstützung (Partner zeigt 5+-Farbe):	Chicane 3	Single 2	Double 0,5

Beispiele: Partner eröffnet 1♠ (5er)

♠ AD10xx	7,5 Pkt.	♠ xxxxx	1 Pkt.
♥ A10xx	4,5 Pkt.	♥ xxxx	
♦ xx	1 Pkt.	♦ KD	5 Pkt.
♣ xx	1 Pkt.	♣ KD	5 Pkt.
♠ Kxx	3,25 Pkt.	♠ xxxx	
♥ Axxx	4,25 Pkt.	♥ Kxxx	3 Pkt.
♦ 109xxx	0,5 Pkt.	♦ KDxx	5 Pkt.
♣ x	2 Pkt.	♣ x	3 Pkt.

1.2 Loserrechnung

Die einfache Loserrechnung (für jede Topfigur (A, K, D) die in einer 3+langen Farbe fehlt, wird ein Loser gerechnet, ebenso für jede kleine Karte (<K) in einer kurzen Farbe) ist viel zu ungenau.

Will man keine langen Losertabellen auswendig lernen, sollte zumindest die Faustregel angewendet werden, dass jede Dame bei Dxx(xx..), durch ein As kompensiert werden muss. Zudem sollten für Figurenkombinationen wie AD, AB10(x..), KB10(x..), DBx(x..) Loser abgezogen werden.

Beispiele:

♠ Kxxxx	2 L.	♠ Bxxxx	3 L.
♥ A10x	2 L.	♥ Bxx	3 L.
♦ Dxx	2 L., da durch A kompensiert	♦ Dxx	3 L.
♣ xx	2 L.	♣ KD	1 L.

♠ DBxxx	2 L.	♠ AKxxxx	1 L.
♥ xxx	3 L.	♥ KDxx	1 L.
♦ DBx	2 L.	♦ Ax	1 L.
♣ Kx	1 L.	♣ x	1 L.

2 Eröffnungen im Überblick

Grundsätzlich

- 1 in Farbe grundsätzlich nach der **20er Regel** (Pkt. (*verfeinerte Rechnung*) + Länge in den beiden längsten Farben).
Bei den Punkten wird grundsätzlich abgerundet (10,75 -> 10)
- 15er Regel (Pkt. + Anzahl der ♠-Karten) in 4. Hand
- preempts nach Position und Gefahrenlage

Beispiele:

♠ K109xxx	3,5 Pkt.	♠ xx	
♥ Ax	4,25 Pkt.	♥ x	
♦ D109x	2,5 Pkt.	♦ AB10xxxx	5,5 Pkt.
♣ x		♣ KDx	5 Pkt.

Beide Hände erfüllen die 20er Regel und sollten eröffnet werden.

♠ Kxxxxx	3 Pkt.	♠ xx	
♥ Ax	4,25 Pkt.	♥ xx	
♦ Dxxx	2 Pkt.	♦ ABxxxxx	5,25 Pkt.
♣ x		♣ KD	4 Pkt.

Beides sind keine Eröffnungen mehr.

2.1 Eröffnungen zu Handtypen

4333, 4432	
11-14 Pkt.	1 NT
15-20 und 24+ Pkt.	1♣
21-23 Pkt.	2 NT
5332	
11-14 Pkt.	1 NT
15-20 Pkt.	1 in Farbe
21-23 Pkt.	2 NT
24+ Pkt.	1♣
4441	
12-17 Pkt. mit 4er♦	1♦
12-17 Pkt. ohne 4er♦	1♣
18+ Pkt. mit 4er♣	1♣
18+ Pkt. ohne 4er♣	2♦
Besonderheiten	
11-14 Pkt. 2245	1 NT
5/5 mit ♠ und ♣	1♠
starke Hände	
mit ♣	1♣
mit ♦ (gameforcing)	2♦
mit Oberfarbe (semiforcing+)	2♣

2.2 Kurzbeschreibung der Eröffnungen

1♣	rundenforcing 5+♣ 4414 oder 18+ 1444, 4144 15-20 bal. (keine 5er Farbe außer ♣) bzw. 24+ bal.
1♦	5+♦ oder 12-17 1444, 4144, 4441
1♥	5+♥
1♠	5+♠
1 NT	11+ - 14- bal., 5332 auch mit 5er OF und (2245 exakt)
2♣	semi- oder gameforcing in OF
2♦	3-9, 4+/4+ in OF (4/4 nur mit UF-Kürze) 18+, exakt 4441 gameforcing in ♦
2 OF	weak two
2 NT	21-23 bal.
3er	normale preempts
3 NT	preempt in UF
4 UF	SA-Texas

2.3 Allgemeine Vereinbarungen

Neue Farbe (vom Eröffner und Partner) ist rundenforcing (außer nach NT-Geboten und nach 1♣-1♦).
=> 1x-1y-2z (Sprung) mini splinter (außer 1♣-1♦).
1x-2y-3z (Sprung) splinter

1x-1y-3x-3y forcing
1x-1y-3x-3z zeigt Stopper
1x-1OF-2OF häufig 3er Unterstützung
1OF-2♦-4♣-4OF to play
1UF-2UF inverted 9+, 4er Unterstützung auch mit 4er OF und nach Intervention

3 Ungestörte Eigenreizung

3.1 1♣ Eröffnung

rundenforcing

10+, 5+♣, 4414, oder 18+ 1444, 4144

15-20 bal. (keine 5er Farbe außer ♣) bzw. 24+ bal.

Antworten

1♦	0-5 bel. Verteilung oder 10-12, bal. mit 4 oder 5♦
1♥	6+, 4+♥ (längere UF möglich, wenn <9 mit♣ bzw. <12 mit♦)
1♠	6+, 4+♠ (längere UF möglich, wenn <9 mit♣ bzw. <12 mit♦), nicht 6-9 mit 5er♠ + 4er♥
1 NT	6-9, keine 4er OF, langes ♦ möglich, kein (in Gefahr gutes) 5er♣
2♣	9+, 4+♣, 4er OF möglich, 5er♦ möglich
2♦	12+, 4+♦ (4er♦ nur bei 3343 16+), gameforcing
2♥	6-9 mit 5er♠ + 4er♥
2♠	9-11, 6+♦
2 NT	0-5, 5+♣ (in Gefahr mit Top-Figur)
3♣	6-8, 5+♣ (in Gefahr mit Top-Figur)
3 in Farbe	3-5, gute 7+ Farbe
3 NT	13-15, 3343
4♣	barrage
4 in OF	to play, gute Farbe, wenig Nebenwerte

3.1.1 1♣-1♦ 0-5, beliebige. Verteilung oder 10-12, balanced. mit 4 oder 5♦

1 NT	15-20, bal. (mit 15-17, 4er OF + 4er♣, wird 1 OF geboten)
	Stayman, auch mit Händen, die 3 in UF spielen wollen (vgl. 1 NT-Eröffnung) sonst: transfer (3♣ = 6er♦ einladend); 3 NT 10-12 bal
2♦	gameforcing (unbal.) in ♣ oder 27+ NT 2♥ = 0-5 ohne eigene 5er Farbe oder 10-12 bal., 2NT = 0-5 mit 5er♥, sonst 0-5 mit 5er Farbe,
2 OF	einladend (Tendenz 6/5)
2 NT	24-26 NT => puppet Stayman + transfer (siehe 2 NT-Eröffnung)
3♣	einladend gute Farbe
3♦	6/5 einladend

3.1.2 1♣-1♥

6+, 4+♥ (längere UF möglich, wenn <9 mit♣ bzw. <12 mit♦)

1♠		nat., unbal. (5+♣ od. 18+, 4144)
1 NT		15 - 17 bal. (4er♠ möglich, nur in Notfällen (3145) Single♥)
	2♣	Relay, mit 4/4 in OF (auch schwach), 5+♥ einladend+
	2♦	kein 3er♥, kein 4er♠ ⇒ 2♠ = 44 schwach ⇒ 2NT, 3♥ = einladend ⇒ 3♣ = schwach, längere ♣ ⇒ 3♦ = künstl. gameforcing, Eröffner soll sein Blatt beschreiben
	2♥	3er♥, kein 4er♠ (Weiterreizung analog 2♦)
	2♠	4er♠, 3er♥ möglich (Weiterreizung analog 2♦)
	2♦	längere ♦, schwach
	3 UF	5/5 einladend
	3♥	5+♥, Schlemminteresse (3 NT = Double, 4♥ = Min., sonst Cue-Bid)
2♦		gameforcing Relay mit 18+ und♣ (unbal.) oder 24+ NT
	2♥,♠	nat. (mit 5er♥ und 4er♠ 2♥ reizen, 2♠ zeigt 4/4)
	2NT	nat.
	3♣	4er♣

	3♦		4er♥ + 5+♦
2♥			nat., 3+♥ (Beschreibung siehe unten)
2♠,3♦			4er♥, mini splinter 6 Loser
2 NT			18-20 bal., gameforcing (4er♥ möglich)
	3♣		Baron auch mit schwachen Händen, z. B. Kxxx, Kxxx, xx, xxx (3♥= kein 4er♦ und 3+♥)
	sonst		nat. (3♦ zeigt längere♦; 3♠= 5er♥ und 4er♠)
3♣			gute Farbe, etwa 7 Stiche, nonforcing
3♥			16-17, bal., 4er♥
3♠,4♦			splinter, 4er♥, 5 Loser
3 NT			gute Farbe, etwa 8 Stiche
4♣			4er♥, gute (5)6+♣, 5 Loser
4♥			relativ schwache Verteilungshand

3.1.3 1x-1 OF-2 OF

Mögliche Sequenzen:

1♣/♦-1♥-2♥ (verneint bei 3er Fit 4er♠) 1♣/♦-1♠-2♠ 1♥-1♠-2♠

Die Hebung zeigt

<15 Pkt., 3er Fit unbal. (z. B. Kxx, ADxxx, ABxx, x oder Ax, Dxx, x, ADxxxx)

<16 Pkt., 4er Fit kein Single (z. B. AKxx, Dxxx, Ax, Bxx oder Axxx, xx, Kx, KBxxx)

>6 Loser, 4er Fit mit Single (z. B. ADxx, xxx, x, ABxxx oder Axxx, KBxx, KBxx, x)

Weiterreizung:

Hebung	5+ Länge, einladend
neue Farbe	4+ Länge, short trial bid
Eröffnerfarbe	einladend (Doppelfit)
2 NT	Relay
3 NT	4er Länge, pass or correct
4 OF	5+ Länge, to play

Antworten auf das 2 NT-Relay

3♣	10-13, 3er Fit
3♦	14+, 3er Fit
3♥	10-13, 4er Fit
sonst	14+, 4er Fit, (neue Farbe = Werte, 3 NT = wenig Kontrollen, 4 in Trumpf = kontrollenstark 3♠ zeigt etwa KDxx, Axxx, Axx, Dx)

3.1.4 1♣-1♠

6+, 4+♠ (längere UF möglich, wenn <9 mit♣ bzw. <12 mit♦),
nicht 6-9 mit 5er♠ + 4er♥

Weiterreizung analog zu 1♥

1 NT		15 -17 bal. (nur in Notfällen (1345) Single♠)
	2♣	Relay, mit 5er♠ einladend+ oder 4er♠+längere UF schwach
		2♦ kein 3er♠
		2♥ 2425
		2♠ 3er♠
	2♦	längere♦, nonforcing
	2♥	5/5 nonforcing
	2♠,2NT	nat., nonforcing
	3♣,3♦,3♥	5/5 einladend

3.1.5 1♣-1 NT

6-9, keine 4er OF, langes ♦ möglich, kein (in G gutes) 5er♣

2♣		to play
2♦		gameforcing Relay, Weiterreizung natürlich (5+ UF, gute 3+ OF)
2♥,♠,3♦		6/5 einladend

3.1.6 1♣-2♣

9+, 4+♣, 4er OF möglich, 5er♦ möglich

2♦		gameforcing Relay mit 15+ NT ohne 4+♣=> Weiterreizung nat.
2♥		4+♥ und 5+♣ oder 12+, 4414 oder 18+, 1444
2♠		4+♠ und 5+♣ oder 18+, 4144
2NT	3♣	bal. mit 4+♣, 15+ mit 4er OF sonst 18-20 Relay 3♦: 18-20, 4er OF vorhanden 3♥: 15-17, 4er♥, 4er♠ möglich 3♠: 15-17, 4er♠ 3 NT: 18-20, keine OF vorhanden
3♣		10-14, 5+♣
3♦,♥, ♠		15+, splinter
3 NT		15-17, bal. mit 4+♣, keine 4er OF
4♣		BW
4♦,♥, ♠		Exclusion-BW

3.1.7 1♣-2♦

12+, 4+♦ (4er♦ nur bei 3343 16+), gameforcing

=> Weiterreizung natürlich,

3♥,♠ = Splinter

4♥,♠ = Exclusion-BW

3.1.8 1♣-2♥

6-9, 5er♠ + 4er♥

2NT	einladend
3♦	gameforcing Relay

3.1.9 1♣-2♠

9-11, 6+♦, keine andere 4er Farbe

2NT	forcing, bal, 18+
3♣, 3♦	schwache Hand
3OF	Stopper für 3NT
3NT	Abschluss

3.1.10 1♣-2NT

0-5, 5+♣ (3 in Farbe fragt nach Stopper)

(nach Einreizung des Gegners, z.B. 1♣-2♠: 5-8)

3.1.11 1♣-3♣

6-8, 5+♣

(nach Einreizung des Gegners, z.B. 1♣-2♠: 9-11)

Weiterreizung:

3 in Farbe fragt nach Stopper

4 in neuer Farbe = Splinter

3.2 1♦ Eröffnung

5+♦ oder 12-17 1444, 4144, 4441

Antworten:

1♥	6+, 4+♥
1♠	6+, 4+♠
1 NT	6-9, keine 4er OF
2♣	9+, nat.
2♦	9+, 4+♦
2♥	6-9, 4er♥ und 5er♠
2♠	9-11, 6er♣
2 NT	0-5, 4+♦
3♣, ♥, ♠	3-5, gute 7+ Länge
3 NT	13-15, 3334
4♦	barrage
4 OF	to play

3.2.1 1♦-1♥

6+, 4+♥

Weiterreizung analog zu 1♣-1♥

Besonderheit: mit starken Einfärbern oder mit 3er-Fit kann 2♣ als forcing eingeschoben werden (z.B.: AKx, A, AKB10xx, xxx oder x, ADx, KDBxxx, Axx)

1 NT		15 -17 bal
	2♣	Relay, 5er♥ einladend+, 4er♥+längere♣ 2♦: kein 3er♥ 2♥: 3er♥
	sonst	nat.
2 NT		18-20 bal., gameforcing (4er♥ möglich)
	3♣	Relay (siehe 3.2.1.1)
	sonst	nat.

3.2.1.1 3♣-Relay nach 2 NT Rebid des Eröffners

Mögliche Sequenzen:

1♦-1♥/♠-2 NT 1♦-2♣-2NT 1♥-2♣/♦-2NT 1♠-2♣/♦/♥-2NT

3♣ fragt nach Anschluss und Länge der Eröffnerfarbe, Antworten:

Merkregel: deine, meine, beide, keine

3♦	3+ Fit, 5er Länge
3♥	2er Fit, 6er Länge
3♠	3+ Fit, 6er Länge
3 NT	2er Fit, 5er Länge

3.2.2 1♦-1♠

6+, 4+♠, Weiterreizung analog zu 1♥

1 NT		15-17 bal
	2♣	Relay, 5er♠ einladend+, 4er♥ einladend, 4er♠+längere♣ 2♦: kein 4er♥ + kein 3er♠ 2♥: 4er♥, 3er♠ möglich 2♠: 3er♠, kein 4er♥
	sonst	nat.

3.2.3 1♦-1 NT

6-9, keine 4er OF

2♥	gameforcing Relay (Weiterreizung nat.)	
2♠, 3♣, ♥	6/5 einladend	

3.2.4 1♦-2♣

9+, nat., nicht 9-11, 6er♣, keine weitere 4er Farbe

2 NT		15-20, nicht 15-17 mit 3352
	3♣	Relay (siehe 3.2.1.1)
3 NT		15-17, 3352

3.2.5 1♦-2♦

9+, 4+♦, 4er OF möglich

Weiterreizung analog zu 1♣-2♣

2 NT		18-20
3♣, ♥, ♠		Splinter, 15+
3 NT		15-17

3.2.6 1♦-2♥

analog zu 1♣ (3♣ = partiefor. Relay)

3.2.7 1♦-2♠

9-11, 6er♣, keine weitere 4er Farbe

3.2.8 1♦-2NT, 3♦

analog zu 1♣, jedoch keine Figur nötig bei 2 NT

3.3 1OF Eröffnung

5+ Farbe

wichtige Sequenzen

1♥-1♠-1NT-2♣	Relay (2♦ = kein 6er♥+ kein 3er♠, 2♥ = 6er♥, 2♠ = 3er♠)
1♥-1NT-2♠	gameforcing Relay
1♥-1NT-3♣, ♦	5/5 einladend
1♠-1NT-2♣	forcing (echte ♣ oder stark, ähnlich Gazzilli)
1OF-2UF	Weiterreizung mit Fit für Partner: Minimum, 4er Unterstützung = Hebung Maximum (15+) unbal. = Splinter Maximum (15+) bal. = 2NT
1OF-2x-2NT	15-20 mit Fit, 18-20 ohne Fit (3♣=Relay (Antworten s. oben))
1OF-2x-3NT	15-17 5332 mit Double in Partnerfarbe

3.3.1 Reizung mit 3er Fit

5-8(9) Pkt.	Hebung (Verteilungspunkte beachten x, Kxx, A10xxx, 10xxx ist keine 2♥ Hebung, sondern eine 2♦ Reizung)
9+ Pkt.	Weiterreizung, short-suit-trial-bid, Hebung preempt, 2 NT fragt nach Werten neue Farbe reizen und dann Fit zeigen, gegebenenfalls über 4. Farbe forcing. 2 NT Jacoby nur in Ausnahmefällen
1♥-2♣-2♦ :	2♥ Minimum, 2er Fit 3♥ einladend, 3er Fit 4♥ 12-15, 3er Fit

3.3.2 Reizung mit 4er Fit

0-6 Pkt. Sprunghebung mit 4er, Doppelsprung mit 5+Länge und etwas shape

3.3.2.1 Zeitler-Raises:

Hände ohne Kürze (Single od. Chicane)

7-11 Pkt.	3♣/♦ über 1♥/♠	nächste Stufe fragt nach Stärke: 3 in OF = 7-9 3 NT = 10-11, verteilte Werte wenig Kontrollen 4 in neuer Farbe = 10-11, gute 4er Farbe 4 in OF = 10-11, verteilte Werte 4+ Kontrollen (A=2Kontrollen)
12-14 Pkt.	3 NT	keine Kürze, 4♣ = RCBW
15+ Pkt.	2 NT	Jacoby (siehe unten)

Hände mit Kürze

8 Loser	über 1♥: 2♠ kurz in ♣/♠ (2NT fragt => 3♣/♦ = kurz in ♣/♠) 3♦ kurz in ♦ Mini-Splinter können auch verwendet werden, um sehr starke Hände mit Chicane zu zeigen -> reizen einer kurzen Farbe durch den Mini-Splinterreizer ist Exclusion-BW
	über 1♠: 3♣ kurz in ♦/♥ (3♦ fragt => 3♥/♠, = kurz in ♦/♥) 3♥ kurz in ♣
7 Loser, <12 Figurenpunkte >12 Figurenpunkte	Splinter 2 NT Jacoby
< 6 Loser	2 NT Jacoby

3.3.2.2 2NT Jacoby

2 NT zeigt eine schlemminteressierte Hand (Ausnahme gepasste Hand: einladend mit 3er Fit), ab 12 FP mit 4er Fit (und etwas Shape) oder ab 15 FP mit 3er Fit.

Wird zweckmäßigerweise **auch nach Zwischenreizung** (einladend mit 4er Fit oder gameforcing mit 3er Fit) gespielt.

Antworten: (Anmerkung: In Relay-Sequenzen gilt „Singles von unten nach oben“)

3♣		belieb. Minimum
	3♦	Relay 3♥= kurz in♣, 3♠= kurz in♦, 3NT= kurz in OF 4♣,♦,♥(über♠)=5/5 min. HBxxx in Nebenfarbe 4 OF= bal. (6322 oder 5422)
3♦		(14)15+, bal.
	3♥	Relay Antworten natürlich (4er Farben): 3♠= nat. 4522 bzw. 6+bal., 3NT= 5332 (keine 4er Farbe), 4♣,♦=5422, 4♥= nat. 5422 bzw. 6+bal.
3♥		gute 6- Loser-Hand, kurz in♣, danach: modifizierter BW
3♠		gute 6- Loser-Hand, kurz in♦, danach: modifizierter BW
3NT		gute 6- Loser-Hand, kurz in OF, danach: modifizierter BW
4♣,♦,♥(über♠)		gute 6- Loser-Hand, 5/5 min. HBxxx in Nebenfarbe
4OF		Minimum, 7222

Jacoby mit gepasster Hand zeigt 9+ -11 Pkt. und 3er Anschluss

Antworten des Eröffners:

- 3♣ belieb. Minimum
- 4OF to play
- sonst Schlemminteresse, Bedeutung wie oben

3.4 1NT Eröffnung

11+ - 14-, bal., normalerweise mit jeder 5332-Hand und mit exakt 2245

Antworten:

2 OF	0-10, 5+, to play Eröffner hebt mit 4er Fit u. min. bzw. reizt wertloses Double (short suit) oder 2 NT mit max.
2NT	11-12, einladend, Eröffner bietet 5er OF mit max.
3 in Farbe	einladend, 6+Länge
4UF	Transfer auf 4C/4P
4 OF	to play
4 NT	quantitativ

3.4.1 1NT-2♣ (non forcing Stayman)

zeigt alles Mögliche (0-17), auch starke Hände ohne Schlemminteresse

2♦		keine 4er OF
	passee	lange♦
	2♥	4+/4+ in OF oder 4er♥ + 5erUF
	2♠	4er♠ + 5er♣
	3♣	6er♣, to play
	2 NT, 3♦, 3OF	einladend (3 OF = 5er Farbe)
	3NT	to play
2♥		4+♥, 4er♠ möglich
	passee	4er♥ (+ 4er♠ oder 5er UF)
	2♠	4er♠ + 5er UF
	3UF	6er UF, to play
	2 NT, 3OF	einladend (3♠= 5er Farbe)
	3NT	to play, garantiert 4er♠
	4♥	To play

2♠		4+♠
	passee	4er♠ (+ 4er♥ oder 5er UF)
	3UF	to play
	2NT, 3OF	einladend (3♥ = 5er Farbe)
	3NT	to play, garantiert 4er♥
	4♠	to play

3.4.2 1NT-2♦ (gameforcing Relay)

2♥,♠		4+ Farbe
	2 NT	Relay 3 UF, andere OF = 4er, 3 OF = 5er, 3NT = 4333
	neue Farbe	5+ Länge 2/3 NT = 2er Fit, Hebung = 3er Fit, schlechte Hand, sonst Cue-Bid
	Hebung	Schlemminteresse, Aufforderung zum Cue-Bid
	doppelte Hebung	to play
	neue Farbe im Sprung	Splinter (auch in 4♥)
	3NT	to play
2NT		keine 4+ OF oder 5+ UF
	3♣	Relay 3♦=3343, 3NT=3334, 3♥=2344, 3♠=3244
	3♦, 3OF	5er Farbe 3NT = 2er Fit, sonst Cue-Bid
3♣,♦		5er Farbe 3NF = 5er, 3NT = 2er Fit, 4UF = As-Frage, sonst Cue-Bid
3NT		2245 mit schlechter UF

3.5 2♣ Eröffnung

semi- oder gameforcing in OF

Antworten

2♦			0-4 oder 9+, bel. Verteilung
	2♥		nat.
		2♠	0-4 bel. oder 12+ ohne Fit und 5er Farbe
		2NT	9+, 5+♠
		3NT	9-11, ohne Fit und 5er Farbe (4144 oder 4432)
		sonst	9+, nat.
	2♠		nat., nicht ♠ + ♣
		2NT	9+, 5+♣
		3♣	0-4 bel. oder 12+ ohne Fit und 5er Farbe
	3♣		nat. und 5+♠
	3OF		genau 9 Stiche (Tendenz AKDxxxx Ax, A, xxx)
	4OF		genau 10 Stiche
2♥			5-8, gameforcing, keine bietbare Farbe (bietbar =mindestens Hxxxx in OF oder HHxxx in UF)
	2♠		nat.
	sonst		nat. mit ♥
2♠			5-8, gameforcing bietbare 5+♠
2 NT			5-8, gameforcing bietbare 5+♥
3 UF			5-8, gameforcing bietbare 5+ Farbe

Einzig nicht partiefördernde Sequenzen:

2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 3♥ und 2♣ - 2♦ - 2♠ - 3♣ - 3♠

3.6 2♦ Eröffnung

3-9, 4+/4+ in OF (4/4 nur mit UF-Kürze), 18+, 4441, gameforcing in ♦
Antworten:

pass			lange ♦
2♥,♠			to play, wenn schwache Variante
	2 NT		4441
		3♣	Relay
			3♦ 18-20
			3♥ 21-23
			3♠ 24+
		sonst	to play gegenüber 18-20
	sonst		nat. mit gameforcing in ♦
		nächste Farbe	Herbert (second negative) mit 0-4 oder 5+ bal.
		NT-Gebote	5+, 5er Farbe in Herbertgebot
3♣			to play
3♦			nat., forcing
3 OF			preempt
3 NT, 4 OF			to play

3.6.1 2 NT-Relay

Anmerkung: nach 2 NT ist 4♣,♦ vom 2 NT-Reizer BW für ♥ bzw. ♠

3♣		längere ♥
	3♦	forcierend
	3♥,♠	to play gegenüber min., weiterreizen mit max. (4 UF = Kürze)
3♦		längere ♠
	3♥,♠	to play gegenüber min., weiterreizen mit max. (4 UF = Kürze)
3♥		4/4 min.
3♠		5/5 min.
3NT		4/4 max.
4♣		5/5 max. + Kürze in ♣ (4♦ = BW für ♥, 4NT = BW für ♠)
4♦		5/5 max. + Kürze in ♦ (4NT = BW für ♥, 5♣ = BW für ♠)
4♥		18+, 4441
4♠		gameforcing in ♦

3.7 2♥ Eröffnung

weak two (gewöhnlich 6er Länge, 3-9)

Antworten:

2♠		fragt nach Kürze
	2NT	keine (3♣ fragt nach min./max., 3♥ = min.)
	3♣,♦,♥	kurz in ♣,♦,♥
2NT, 3♣, 3♦		rundenforcing mit ♠ / ♣ / ♦

3.8 2♠ Eröffnung

weak two (gewöhnlich 6er Länge, 3-9)

Antworten:

2NT		fragt nach Kürze
	3♣	keine (3♦ fragt nach min./max., 3♠ = min.)
	3♦,♥,♠	kurz in ♣,♦,♥
3UF,♥		rundenforcing

3.9 2NT Eröffnung

21-23, bal.

3.9.1 2NT - 3♣ (Puppet Stayman)

Wird mit Händen gereizt, die an einer OF interessiert sind oder eine 5er UF mit Schlemminteresse.
Ebenso nach 1♣ - 1♦ - 2NT und nach gegnerischem weak two / 2♦ (2♦♥♠ - 2NT)

3♦		keine 5er OF und kein 4er♥
	3♥	fragt nach 4er♠ (3NT = kein 4er♠, sonst Cue-Bid mit max.)
	3♠	5er♠ + 4er♥
	4UF	nat., Schlemminteresse, (4 NT = kein Fit, sonst Cue-Bid)
3♥		4er♥
	3♠	fragt nach 4er♠ (3NT = kein 4er♠, sonst Cue-Bid mit max.)
	4UF	nat., Schlemminteresse, (4 NT = kein Fit, sonst Cue-Bid)
3♠		5er♠
	4UF	nat., Schlemminteresse, (4 NT = kein Fit, sonst Cue-Bid)
3NT		5er♥
	4♣	nat., Schlemminteresse, (4 NT = kein Fit, sonst Cue-Bid)
	4♦	transfer

3, 4 NT ist natürlich, Farbgebot bis 5♣ sind transfer

transfer in 3OF	Hebung	Schlemminteresse
	neue Farbe	nat.
	4NT	quantitativ
transfer in 4OF	neue Farbe	Cue-Bid
	4NT	BW
transfer in 4UF	4NT	BW

3.10 Eröffnung 3 in Farbe

Nach Losern, gewöhnlich 7er-Länge:

13 Stiche minus Anzahl Loser plus:	
Nichtgefahr gegen Gefahr:	4 Stiche
Gleiche Gefahrenlage:	3 Stiche
Gefahr gegen Nichtgefahr:	2 Stiche
= Stufe der Eröffnung	

Antworten: neue Farbe forcing

3.113 NT Eröffnung

preempt in UF

Antworten:

4,5♣ pass or correct

4♦ BW mod. (1. Stufe = ♦-Farbe (step-suit = BW), 2. Stufe = 1 oder 4, usw.)

4 OF to play

5♦ to play

3.124UF Eröffnung

stehende 7er OF + As oder stehende 8er OF: 4♣ = stehende ♥, 4♦ = stehende ♠

Antworten:

Step-suit fragt
4OF 8er-Farbe
sonst zeigt As

4 Konventionen

4.1 Blackwood (BW)

Stehen mehrere Gebote als BW zur Verfügung wird das niedrigste verwendet.

4NT ist BW, wenn ein Fit ex- oder implizit bestätigt ist. 4NT ist sicher kein BW:

- 1/2NT-4NT
- es steht ein niedrigeres Gebot zur Verfügung, das eindeutig als BW definiert ist, z.B. 4 in UF
- 4NT ist als kein Fit oder als Abschluss definiert
- Hebung von 3NT, wenn mehrere Farben gereizt werden und kein Fit bestätigt ist

sonstige Gebote, die als BW verwendet werden:

4 in UF, in einer partiefördernden Sequenz, wenn ein Fit ex- oder implizit bestätigt ist

4♣ nach 1OF – 3NT

Splinter-Farbe, wenn diese unter Partie reizbar ist, z.B. 1♣-1♥-2♠-3♣ = BW für ♥

4♣/4♦ nach 2♦ - 2NT - ...- 4♣/4♦

Antworten

1. Stufe	1 oder 4
2. Stufe	0 oder 3
3. Stufe	2 (5) ohne Trumpf-Dame
4. Stufe	2 (5) mit Trumpf-Dame

nach 1. und 2. Stufe fragt step-suit nach der Trumpf-Dame (Ausnahme: 4NT bei UF bzw. Partie oder höher in Trumpf (außer bei ♥: 4NT-5♦-5♥: pass mit 0 und weiterreizen mit 3))

wird die Damenfrage übersprungen ist das Königsfrage, andere Farbgebote sind to play

z.B. mit ♠ 4NT-5♣-5♦ fragt nach Trumpf-Dame
 5♥ fragt nach platzierten Königen

Antworten auf Trumpf-Damenfrage

das niedrigere von NT oder Trumpf	Dame nicht vorhanden (step-suit (nicht Trumpffarbe) fragt nach Königen)
das höhere von NT oder Trumpf	Dame vorhanden, kein König (step-suit (nicht Trumpffarbe) fragt nach Damen)
1. Stufe	Dame + unterster König (weiterer König möglich)
2. Stufe	Dame + mittlerer König
3. Stufe	Dame + höchster König
4. Stufe	Dame + beide oberen Könige
5. Stufe (falls unter 6NT)	Dame + 3 Könige

z.B. mit ♠ 4NT-5♣-5♦ fragt nach Trumpf-Dame

5♥ Dame + ♣König (5NT fragt nach weiterem König)
5♠ keine Dame (5NT fragt nach Königen)
5NT Dame kein König
6♣ Dame + ♦König
6♦ Dame + ♥König
6♥ Dame + ♥und♠König
6♠ Dame + 3 Könige

Fragen nach Königen und Damen sind rollend nach obigem Schema (**das niedrigere von NT oder Trumpf zeigt keine(n).**)

z.B. mit ♥ 4NT-5♥-5♠ Königsfrage

5NT kein König (6♣ fragt nach Damen)
6♣ ♣König (6♦ fragt nach weiterem König)
6♦ ♦König
6♥ ♥König
6♠ ♥+♦König
6NT 3 Könige

4.1.1 BW mod. nach Splinter

BW ist das niedrigere aus 4NT und Splinterfarbe

Hat ein Spieler explizit eine Kürze gezeigt, werden die BW-Antworten modifiziert.

1. Stufe	Chicane => step-suit = BW
2. Stufe	1 oder 4

z.B. 1♣-1♥-2♠-3♠
 3NT Chicane in ♠
 4♣ 1 oder 4 mit Single
 1♥-4♦-4NT
 5♣ Chicane in ♦
 5♦ 1 oder 4 mit Single
 1♦-2♦-3♣-4♣
 4♦ Chicane in ♣

4.1.2 Exclusion-BW (EBW)

EBW sind Sprünge, die weder Splinter oder natürlich sind, bzw. genau definierte Sequenzen.

Die wichtigsten Sequenzen für EBW:

1♣/♦-2♣/♦	Sprung in 4 in neuer Farbe	EBW in gereizter Farbe
1♣-2♦	Sprung in 4 OF	EBW in gereizter Farbe
1♦-2♣	Sprung in 4 OF	EBW in gereizter Farbe
1♥/♠-2♣	Sprung in 4 in neuer Farbe	EBW in gereizter Farbe
1♥/♠-2♦	Sprung in 4 andere OF/5♣	EBW in gereizter Farbe
1♥-2♠-3♥-3♠/4♣		EBW für ♠/♣
1♥-2♠-4♥-4♠/4 NT		EBW für ♠/♣
1♥-3♦-3/4♥-4♦/4 NT		EBW für ♦
1♠-3♣-3♠-4♦/♥		EBW für ♦/♥
1♠-3♣-4♠-4 NT/5♦		EBW für ♥/♦
1♠-3♦-3/4♠-4♣/4 NT		EBW für ♣

Antworten wie auf normalen BW, As in EBW-Farbe wird nicht gezählt.

4.2 Cue-Bid

Mixed-Cue-Bids auf der 3er und 4er Stufe. Erstrundenkontrolle auf der 5er Stufe
 4NT ist in Cue-Bid Sequenzen immer BW.

4.3 4. Farbe forcing

Die 4. Farbe ist gameforcing.

Partner zeigt 1. Verteilung, 2. Fit, 3. Stopper

Sprung nach 3 NT zeigt min. ohne Fit, wenn 4. Farbe gameforcing

Rebid der ersten Farbe zeigt keine Zusatzlänge, rebid der zweiten zeigt 5+/5+

Sprünge zeigen gute Hände

Die 4. Farbe ist nicht gameforcing:

1♣-1♦-1♥-1♠ und 1♣-1♦-1♠-2♥

5 Wir eröffnen – Gegner interveniert

Allgemeine Regeln:

Neue Farbreizungen des Partners sind auf 1. Stufe und auf 3. Stufe (über Eröffnerfarbe) forcing, sonst nonforcing.

Farb-Sprünge sind Fit-showing und zeigen eine brauchbare eigene 5er-Farbe mit mindestens einer Top-Figur (aus AKD) und wenig Nebenwerte. Je höher der Sprung, desto besser der Fit (keine Aussage über Stärke). Forcierend!

Cue-Bid zeigt Fit und Werte – **wenn keine Inverted-Minor-Reizung möglich ist** - oder eine sehr starke Hand ohne Fit, die ein Strafpas befürchtet (tendenziell starker Zweifärber in den Restfarben).

Sprung-Cue-Bid ist splinter.

Sprung ins Vollspiel ist to play.

5.1 Negativ X

- Wird bis einschließlich 3♠ gespielt und zeigt die Restfarben oder ein rundenforcing mit einer Farbe, die nicht forcierend reizbar war, oder ein NT-Gebot, das nicht direkt reizbar war.
- X auf 4er Stufenreizung zeigt Werte und ist ein Vorschlag (d.h. mit einem reinen Straf-X sollte gepasst werden).
- NT-Gebote vom Eröffner sind 15-17 bzw. 18-20 im Sprung.
- X vom Eröffner ist negativ.

5.2 Gametry-X

Wird verwendet, wenn kein Platz mehr für ein trial-bid besteht.

z.B. 1♠-2♥-2♠-3♥-X game-try
1♠-2♥-2♠-3♥-3♠ to play

Wenn noch Gebote frei sind zeigt X eine relativ bal. Hand mit max und Vorschlag zum Strafpas. Freie Farben dienen als Einladung.

z.B. 1♠-2♣-2♠-3♣-X Werte, Tendenz Hxx in ♣
1♠-2♣-2♠-3♣-3♦ Einladung mit ♦ Werten
1♠-2♣-2♠-3♣-3♥ Einladung mit ♥ Werten
1♠-2♣-2♠-3♣-3♠ to play

5.3 Support-X, XX

Partner reizt 1 in OF und der Gegner rechts vom Eröffner reizt unterhalb von 2 in der gezeigten OF zwischen, dann zeigt X bzw. XX vom Eröffner 3er Unterstützung.

1 NT kann 3er Fit beinhalten.

Pass zeigt keinen Fit und Überruf ist allgemeines gameforcing.

z.B. 1♣-p-1♠-2♦-2♠ min., 4er♠
1♣-p-1♠-2♦-X unlimitiert, 3er♠
1♣-p-1♠-2♦-2♥ normales Revers
1♣-p-1♠-2♦-3♣ gute Hand, gute Farbe, kein Fit
1♣-p-1♠-2♦-3♦ allgemeines gameforcing
1♣-p-1♠-2♦-p kein Fit
1♣-1♦-1♠-2♦ wie oben

5.4 Spezielle Sequenzen nach UF-Eröffnungen

Inverted minors und 2 NT=schwach wird auch nach Farbzwischenreizungen (ohne Sprung) gespielt.
Nach gegnerischen Sprüngen in die 2er Stufe:

Cue-Bid	gameforcing mit Fit
3 UF	(9)-12, 4er Fit
2 NT	6-8(9), 4er Fit

Nach 1UF-pass-2UF-2y

Pass	Gegnerfarbe zu viert
X	starker NT
Sonst	nat. (Ausnahme nach 2♠ Zwischenreizung: 2NT=4er♥)

Nach 1♣-pass-2♣-X

Pass	Interesse an Strafkontra ohne 4er♣
XX	Interesse an Strafkontra mit 4+♣
Sonst	nat.

5.5 Spezielle Sequenzen nach OF-Eröffnungen

Zwischenreizung nach Jacoby – Antworten ähnlich DoPi RoPi

X	min.
Pass	forcing
4OF	to play
NF	Cue-Bid

5.6 Verhalten nach Kontra

1OF	nat., forcing
2UF	nat., nonforcing (außer 2♦ über 1♥)
Hebung UF	inverted
Hebung OF	0-5, 3er Unterstützung
2♦/♥ auf 1♥/♠	6-9 mit 3er Unterstützung (Transfer)
Sprunghebung UF	6-8, 4(5)er Unterstützung
Sprunghebung OF	0-6, 4er Unterstützung
2NT UF	0-5, 4(5)er Unterstützung
2NT OF	einladend+ mit Fit
	3♣ min.
	3♦ Relay
	3 in OF to play
Sprung in neue Farbe	Fit-showing
XX	9+, eher kein Fit
Wenn nächster	Gegner passt oder weniger als 2 in Eröffnerfarbe bietet
Pass	gute Hand, etwa 13+
X	Straf X
1NT	min., stehende 5er Farbe
	(Ausnahme: 1♣-X-XX-p: 1NT = 15+, bal. <4♣)
sonst	min., nat. (Sprünge zeigen Verteilungshände)
nächster	Gegner reizt über 2 in Eröffnerfarbe
Pass	min.
X	Straf X
sonst	max., nat.

5.7 Gegner interveniert über 1NT

Gereizte Farbe ist echt (4+)

X Negativ-X
 Sonst Lebensohl

Gereizte Farbe ist transfer

X zeigt gereizte Farbe
 Transferfarbe Info-X
 Pass, dann X Straf-X
 Sonst Lebensohl

Gereizte Farbe ist künstlich

X Interesse an Straf-X
 Sonst Lebensohl

Gegner kontriert

2♣ nat. oder ♦+OF (4+/4+) oder beide OF (mit längeren ♥)

Gegner X: pass ♣
 2♦ ♦+♥
 2♥ ♥+♠
 XX ♦+♠

2♦ nat. oder beide OF mit längeren ♠ (XX zeigt OF) oder beide OF gleich lang

2NT gameforcing 2-Färber

sonst nat.

XX starke Hand, Interesse an Strafkontra

5.7.1 Lebensohl

Stört der Gegner nach einer SA-Eröffnung die Reizung, so kann der Antwortende sein Blatt wie folgt beschreiben:

Lebensohl bei natürlicher Gegenreizung:

1SA - 2F - x	Kürze in Gegnerfarbe
1SA - 2F - 2NF	schwach mit Länge in der gereizten Farbe
1SA - 2F - 3NF	(game-)forcierend bis 4F
1SA - 2F - 3F	Cue-Bid: Stayman ohne Stopper in Gegnerfarbe
1SA - 2F - 3SA	Werte für Vollspiel ohne Stopper in Gegnerfarbe
1SA - 2F - 2SA – 3♣ – 3NF	schwach, wenn unter der Gegnerfarbe einladend, wenn über der Gegnerfarbe
1SA - 2F - 2SA – 3♣ – 3F	Cue-Bid: Stayman mit Stopper in Gegnerfarbe
1SA - 2F - 2SA – 3♣ – 3SA	Werte für Vollspiel mit Stopper in Gegnerfarbe

Besonderheiten zu Lebensohl bei künstlicher Gegenreizung:

Zweifärber, z.B. Crowhurst

1SA - 2♣ für beide OF

x: Strafkontra auf die Ankerfarbe des Gegners; bei Mehrdeutigkeit Interesse an Strafkontra auf eine der beiden Gegnerfarben.

2F: Gebot in Gegnerfarbe auf 2er-Stufe ist natürlich (to play)

3F: Gebot in Gegnerfarbe auf 3er Stufe zeigt diesen Stopper, wenn beide Gegnerfarben bekannt sind, und fragt nach der anderen Oberfarbe.

3SA: Werte für Vollspiel, aber ohne Stopper in den Gegnerfarben

2SA – 3♣ – 3SA: Stopper in beiden Gegnerfarben

Einfärber

x: Interesse an Strafkontra

2F: Gebot auf 2er-Stufe ist natürlich (to play)

Cue-Bid (Stayman) erst nachdem der Gegner seine Farbe gezeigt hat.

DONT-Kontra wird ignoriert

Transfer

z. B. 1 NT – 2 ♦

x: Interesse an Strafkontra

2♥: Negativ-Kontra

5.8 Gegner interveniert über 2♣

Auf 2er und 3er Stufe – Antworten „PiDo“

Pass	0-4, Straf X, 9+ ohne Kontrolle
X	5-8, keine bietbare Farbe, kein Stopper, wenn bal.
Farbe	5-8, 5+Farbe (6+ Farbe auf 4er Stufe)
Cue-Bid	9+, Kontrolle
2 NT	5-8, Stopper

5.9 Gegner interveniert über 2♦

Kontra

Pass ♦
 XX gleiche Länge in OF
 2NT Relay
 3UF to play

2 in OF

X Straf-X
 2NT Relay
 3UF to play

5.10 Gegner interveniert mit Zweifärber-Reizung

(Gegner: Unusual NT, Bamberger) Unusual over Unusual:

Fall a): Nach der Zwischenreizung des Gegners liegen die beiden 5er-Farben fest (z.B. 1♥ - 2SA für ♣ und ♦):

Niedrigere der gegnerischen Farben (im Beispiel: 3♣) Beliebiges Game-Forcing, ohne Fit
 Höhere der gegnerischen Farben (im Beispiel: 3♦) Mindestens einladende Hand mit Anschluss in der Eröffnungsfarbe

Fall b): Nach der Zwischenreizung des Gegners liegt nur eine der beiden 5erFarben fest (z.B. 1♠ - 2♣ für ♥ und eine Unterfarbe):

Niedrigeres Gebot aus 2SA und dem Übruff der gegnerischen Farbe (im Beispiel: 2SA) Beliebiges Game-Forcing, ohne Fit
 Höheres Gebot aus 2SA und dem Übruff der gegnerischen Farbe (im Beispiel: 3♥) Mindestens einladende Hand mit Anschluss in der Eröffnungsfarbe

In beiden Fällen gilt gleichermaßen:

3 in Eröffnungsfarbe Schwache Hand mit Anschluss in der Eröffnungsfarbe, ca. 5 – 9 FP und 3er Unterstützung
 Kontra Interesse an Strafkontra, gewöhnlich ohne Anschluss in Eröffnungsfarbe
 2 / 3 NF 6er-Länge, nicht forcierend

Achtung: Der Übruff der Farbe des Partners des Eröffners (z.B. 1♣ - p - 1♠ - 2♠) ist echt und zeigt eine sehr gute Farbe!

6 Gegner eröffnet, wir intervenieren

6.1 Allgemeine Vereinbarungen

Farbreizungen	sehr variabel (8-18; bei Minimum mind. Trumpf Topfigur + 1 Nebenstich) -> Vorsicht bei Weiterreizung und insbesondere bei Straf-X
Farbsprünge	schwach, nach Gefahrenlage
Cue-Bid	Bamberger gegen nat. Reizungen (3+ Länge), sonst echt
2NT	Bamberger
Sprung-Cue-Bid	Frage nach Stopper
NT auf niedrigster Stufe	14+-19- auf 1. Stufe, mit Stayman und transfer 15-19- auf 2. Stufe, mit Stayman und transfer auch nach 3 NT-Zwischenreizung Stayman und transfer Gilt auch nach 1OF-2OF bzw. 1OF-3OF (schwach)
Weiterreizung	
Neue Farbe	nonforcing, außer nach Reizung gegen preempt
Hebungen	barrage
Unassuming Cue-Bid	zeigt Fit oder sehr starke Hand
Sprung-Cue-Bid(3er Stufe)	7-9, 4er Fit

6.2 Responsive-Double

Nach UF-Eröffnung des Gegners und Informationskontra des Partners zeigt das Kontra gleiche Längen in beiden OF (mindestens 3 / 3).

Nach OF-Eröffnung des Gegners und Informationskontra des Partners verneint das Kontra die noch nicht gereizte OF.

1UF - x - 2UF - x	gleiche Längen in den OF
1OF - x - 2OF - x	die andere OF ist höchstens zu dritt

Das Kontra verspricht auf Stufe 2 ab 8FP und auf Stufe 3 ab 10 FP. Voraussetzung ist zudem eine Hebung der eröffneten Farbe durch den Gegner.

6.3 Competitive-Double

1♦ - 1♠ - 2♦ - x	Beide Restfarben mindestens zu viert
1♦ - 1♥ - 2♠ - x	5er-Länge in der vierten Farbe und Double in der Partnerfarbe

Beide Varianten versprechen ab 8FP.

6.1 INFO-X

Antworten:

Standard

Cue-Bid auf UF	5-9, beide OF oder gameforcing
Sprung-Cue-Bid auf UF	beide OF, einladend
Cue-Bid auf OF	8-10, beide UF oder gameforcing
Sprung-Cue-Bid auf OF	beide UF, einladend

Responsive X bis 3♠

6.2 Lightner-Double

Das Kontra fordert ein ungewöhnliches Ausspiel (hier ist oft Phantasie gefragt) und wird in erster Linie gegen Kontrakte auf der Stufe 6 und 7 angewendet. Gegen 3SA-Kontrakte wird das Ausspiel der erstgenannten Farbe des Dummy verlangt.

6.3 Gegen preempts

Bis 4♥

X Info, mit Lebensohl gegen 2er Eröffnungen
Sprung in 4UF starker Zweifärber UF+OF

4♠

X Straf-X
4NT Info-X

6.3.1 Gegen 2♦ Multi

X NT 11-14
2NT NT 15-17
Sonst natürlich

6.4 Gegen 1NT

X Straf-X, Punkte oder Stiche
2♣ OF, normalerweise 9+ Karten
2♦ gleiche Länge
2NT Relay (Antworten wie auf 2♦-Eröffnung)
2♦ Einfärber in OF, Tendenz 6+Länge
2♥ sucht
2♠ Einladung in ♥
2NT Relay, Antworten (3♣/♦ = Mln. ♥/♠, 3♥/♠ = Max.)
2OF 5er OF + 4+UF
2NT Relay, (3♣/♦ = Mln. ♣/♦ + OF, 3♥/♠ = Max. ♣/♦ + OF)
3♣ pass or correct
3♦ to play
2NT beide UF oder starker Zweifärber (beliebig)
3UF 6-13, nat., nicht stark genug für Straf-X

6.5 Gegen (künstliche) starke Eröffnungen (1♣/♦ bzw. 2♣/♦)

Aus Museum Treff Vollversion: die folgende Verteidigung wird gegen künstliche, unlimitierte Eröffnungen in den UF verwendet. Sie unterscheidet sich nur leicht für ♣- und ♦-Eröffnungen und wird entsprechend auch über 1♣(stark)-p-1♦ oder 2♣-p-2♦ angewandt. Es gibt keine Möglichkeit, ♣ und ♥ zu zeigen über Gegners 1♦- oder 2♦-Eröffnung.

Anmerkung: Der Stil der Gegenreizung sollte semi-konstruktiv sein. Es gibt keinen Grund, mit jeder Hand zu intervenieren, nur weil die Gegner ein starkes 1♣ eröffnen.

6.5.1 1♣ (stark)

-x	4+ ♣ und 4+ ♥
-1♦	4+ ♦ und 4+ ♠
-1♥,1♠	natürlich
-1N	eine lange UF
-2♣	4+ ♣ und 4+ ♦
-2♦	4+ ♦ und 4+ ♥
-2♥	4+ ♥ und 4+ ♠
-2♠	4+ ♠ und 4+ ♣
-2N,3N,4N	beliebiger Zweifärber

6.5.2 2♣ (stark)

Exakt die gleiche Reizung wie über 1♣, jedoch 1 Bietstufe höher.

6.5.3 1♦ (stark)

-x	4+ ♦ und 4+ ♠
-andere	wie über 1♣

6.5.4 2♦ (stark)

Exakt die gleiche Reizung wie über 1♦, jedoch 1 Bietstufe höher.

6.6 Gegenreizung in 4. Hand

Da wir sehr aggressiv zwischenreizen, sollte nicht leichtfertig balanciert werden.

Farbreizung	<15, nat.
Farbreizung im Sprung	11-15, 6+ Länge
1 NT	10-15, (Weiterreizung Stayman, Transfer)
2NT	20-22, Stayman und Transfer
Cue-Bid	beliebiger Zweifärber
X	Info