

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



Bietsystem

Museum Standard

Bearbeitungsstand: 01.04.2024

INHALTSVERZEICHNIS

1	SANS ATOUT ERÖFFNUNGEN.....	4
1.1	Stayman.....	4
1.2	Puppet-Stayman nach 2SA-Eröffnung.....	5
1.3	Transfer.....	5
1.4	UF-Transfer nach 1SA.....	6
1.5	Lebensohl.....	6
2	ERÖFFNUNGEN 1 IN FARBE	7
2.1	Antwort auf Eröffnung von 1 in Oberfarbe.....	7
2.1.1	Anschluss in Oberfarbe vorhanden	7
2.1.2	Kein Anschluss in der Oberfarbe vorhanden.....	8
2.1.3	Unlimitierte Antwort.....	8
2.2	Antwort auf Eröffnung von 1 in Unterfarbe.....	8
2.2.1	Eigene Oberfarbe ist vorhanden	8
2.2.2	Keine Oberfarbe vorhanden, ausgeglichene Hand	8
2.2.3	Keine Oberfarbe vorhanden, unausgeglichene Hand (auch nach Gegenreizung)	8
2.2.4	Zweifärber in Oberfarbe.....	8
2.3	Antwort nach Gegenreizung	9
2.3.1	Negativ-Kontra.....	9
2.3.2	nach gegnerischem Informationskontra	9
2.3.3	Neue Farbe auf 2. Stufe (Negative Free Bid).....	9
2.3.4	Heben der eröffneten Oberfarbe.....	9
2.3.5	Cue-Bid nach OF-Eröffnung	9
2.3.6	Nach Sperrgebot.....	9
2.4	Rückantwort des Eröffners	10
2.4.1	Passen nach einfacher Hebung mit weniger als 15 FP	10
2.4.2	Einladung nach einfacher Hebung der Oberfarbe	10
2.4.3	Neue Farbe unterhalb der eröffneten Farbe.....	10
2.4.4	Neue Farbe oberhalb der eröffneten Farbe / Sprung in neue Farbe.....	10
2.4.5	Wiederholung der eigenen Farbe	10
2.4.6	Hebung der Oberfarbe des Partners.....	10
2.4.7	Sans-Atout-Gebote	11
3	ERÖFFNUNGEN 2 IN FARBE	11
3.1	2♣.....	11
3.2	2♦.....	12
3.3	Weak Two (2♠ / 2♥)	12
4	GEGENREIZUNG.....	13
4.1	Kontra	13
4.1.1	Informationskontra	13
4.1.2	Stärke-Kontra	13

4.1.3	Negativ-Kontra.....	13
4.1.4	Support-Double.....	13
4.1.5	Responsive-Double.....	13
4.1.6	Competitive-Double.....	14
4.1.7	Lightner-Double.....	14
4.1.8	Weitere Varianten.....	14
4.2	Überruf im Sprung.....	14
4.3	Gegenreizung nach Sans Atout (Crowhurst).....	14
4.4	Reizung gegen Weak-Two.....	15
4.5	Reizung gegen 2♦ (Multi).....	15
4.5.1	Die Eröffnung enthält einen Weak Two in ♥ oder ♠.....	15
4.5.2	Die Eröffnung enthält einen Weak Two in ♥ aber nicht in ♠.....	15
4.5.3	Die Eröffnung enthält einen schwache OF-2Färber.....	15
4.6	Gebote nach Gegenreizung des Partners.....	15
4.6.1	Hebung.....	15
4.6.2	SA-Gebote.....	15
4.6.3	Eigene Farbe.....	16
4.6.4	Unassuming Cue-Bid.....	16
4.7	Zweifärber.....	16
5	VERSCHIEDENES.....	17
5.1	Ausspiel.....	17
5.2	Markierungen.....	17
5.3	Splinter.....	17
5.4	Vierte Farbe forcing.....	17
5.5	Loserrechnung.....	18
5.6	Sperransagen.....	18
5.7	Rekontra.....	18
5.8	As-Frage.....	18
5.9	DOPI – ROPI.....	20
5.10	Balancing Position.....	20
5.11	Cue-Bids.....	20
5.12	Verhalten bei gegnerischer Einreizung nach konventionellen Geboten.....	20
5.13	Rule of 6 and 4.....	20
5.14	Wahrscheinlichkeiten.....	21
ABKÜRZUNGEN.....		21

1 Sans Atout Eröffnungen

Kriterium: Ausgeglichene Verteilung (4333, 4432, 5332)
Schlechte 5er Oberfarbe ist in Ausnahmefällen enthalten:

♠ AK
♥ Dxxxx
♦ Axx
♣ Kxx

Nach 1♥ - Eröffnung und 1♠ vom Partner existiert kein geeignetes Rückgebot, daher sollte diese Hand mit 1 SA eröffnet werden.

Reizung:	Punktstärke:
1F – 1NF – 1SA	12 - 14 FP (nach 1♥-Antwort wird eine ausgeglichene Verteilung gezeigt; ein eventuell vorhandenes 4er ♠ wird nicht gereizt, da dieses mit <i>Check Back Stayman</i> erfragbar ist.)
1F – 2NF – 2SA	12 - 14 FP (SA-Rückgebot auf niedrigster Stufe)
1SA	15 - 17 FP (Längenpunkte bei sehr guten Farben, z.B. KDB10x)
1F – 1NF – 2SA	18 - 19 FP (SA-Gebot im Sprung)
1F - 1SA	15 - 18 FP (SA-Gebot in der Gegenreizung, verspricht Stopper)
1F - x - 1NF - p - p - 1SA	18 - 19 FP (SA Gebot in der Gegenreizung nach vorherigem Kontra)
2SA	20 - 22 FP (balanced, regelmäßig auch mit 5er OF – kann mit Puppet Stayman erfragt werden)
2♣ – 2F – 2SA	23 - 25 FP
2♣ – 2F – 3SA	26 - 28 FP

1.1 Stayman

Frage nach 4er Oberfarbe beim SA-Eröffner in folgenden Situationen:

1SA – 2♣	
2♣ – 2F – 2SA – 3♣	
1F - 1SA - p - 2♣	(SA-Gebot in der Gegenreizung)

Kein Stayman nach gegnerischem Kontra (1SA - x - 2♣: Trefflänge)

Voraussetzung für Stayman nach Eröffnung von 1SA sind

- min. 8 FP und eine 4er OF oder
- beliebig schwach (ab 0 FP) und beide OF zu viert oder
- schwach mit einer 4er OF und einer langen UF (4/5-, meist 4/6-Verteilung)
- schwach mit einer 6er UF

Antworten des Eröffners:

- 2♦: keine 4er Oberfarbe
- 2♥: 4er ♥, evtl. auch 4er ♠
- 2♠: 4er ♠, kein 4er ♥

Beispiele (schwache Hände):

♠ XXXX	♠ XXXX	♠ XXXXX
♥ XXXX	♥ XXXXX	♥ XXXX
♦ XX	♦ XX	♦ XX
♣ XXX	♣ XX	♣ X

1SA – 2♣ – 2♦ – 2♥
(der Eröffner bessert ggf. mit weniger als drei Karten auf 2♠ aus)

♠ XXXX
♥ XXX
♦ XXXXX
♣ X

1SA – 2♣ – 2F – p
(alle Rückgebote des Eröffners passen)

♠ xx
♥ xxxx
♦ x
♣ xxxxxx

1SA – 2♣ – 2♥ – p

1SA – 2♣ – 2♠ – 3♣ – p

1SA – 2♣ – 2♦ – 2♥ – 2♠ – 3♣ – p

♠ xxxx
♥ xx
♦ x
♣ xxxxx(x)

1SA – 2♣ – 2♦ – 2♠

(zeigt 4er ♠ und lange ♣-Farbe; falls der Eröffner kein 3er ♠ besitzt, bessert er auf 3♣ aus oder bietet 2SA mit Maximum)

♠ xxx
♥ xx
♦ xxxxxx
♣ xx

1SA – 2♣ – 2♠ – 3♦

(Eröffner passt jetzt)

Beispiel (einladende Hände, 8 / 9 FP):

♠ Kxx
♥ Kxxx
♦ xx
♣ Dxxx

1SA – 2♣ – 2♠ – 2SA

1SA – 2♣ – 2♥ – 3♥

Beispiel (starke Hände, ab 9 FP):

♠ Kxx
♥ KDBx
♦ xx
♣ Dxxx

1SA – 2♣ – 2♠ – 3SA

1SA – 2♣ – 2♥ – 4♥

1.2 Puppet-Stayman nach 2SA-Eröffnung

Frage nach 5er oder 4er Oberfarbe beim Eröffner:

2SA – 3♣ game-forcing

Kein Puppet-Stayman nach gegnerischem Kontra (2SA - x - 3♣: Trefflänge)

Antworten des Eröffners:

3♦

4er OF, keine 5er OF

Partner des Eröffners bietet:

3♥: mit 4er ♠ (Transfer) Eröffner bietet 4♠ mit Fit

3♠: mit 4er ♥ (Transfer) Eröffner bietet 4♥ mit Fit

3SA: ohne 4er OF

4♣: beide 4er OF – Schlemm-Einladung (slow shows)

Antworten des Eröffners:

4♦: zeigt 4er ♥

4SA: As-Frage in ♠

4♦ beide 4er OF – game-forcing (fast denies)

5er ♥/♠

3♥/♠

Partner des Eröffners bietet:

3SA: kein 3+ Fit

4♥/♠ mit 3+ Fit, to play

3 SA

Keine 4er oder 5er OF

1.3 Transfer

Besitzt der Antwortende nach einer der folgenden Reizungen eine 5er Oberfarbe, so zeigt er diese indem er die unmittelbar darunter liegende Farbe reizt.

Beispiele:

1SA – 2♦	Der Antwortende zeigt mind. 5 Karten in ♥
1F - 1SA - p - 2♥	Nach SA-Gebot in der Gegenreizung zeigt der Partner mind. 5 Karten in ♠
2SA – 3♥	Transfer auf ♠
2♣ – 2F – 2SA – 3♦	Transfer auf ♥

Der Eröffner führt in jedem Fall den Transfer aus, indem er die jeweils nächst höhere Farbe bietet (2♦ → 2♥, 2♥ → 2♠), auch wenn es die Farbe des Gegners sein sollte.

Wichtig: Nach gegnerischer Zwischenreizung (Farbe oder Stärke-Kontra) gibt es keine Transfergebote mehr; alle Ansagen sind echt. Ein Kontra, welches einen Einfärber zeigt (z.B. DONT) wird ignoriert.

Anmerkung: Reizt der Gegner nach seiner SA-Eröffnung Transfer, so ergeben sich für die eigene Gegenreizung zusätzliche Möglichkeiten:

1SA - p - 2♥(Transfer) - x	Zeigt gute ♥-Farbe
1SA - p - 2♥(Transfer) - 2♠	„Informationskontra“: spielbereit in den Restfarben ♣♦♥

Nach der Ausführung des Transfers durch den Eröffner hängt die weitere Reizung von der Blattstruktur des Antwortenden ab. Z.B. nach 15 – 17 SA-Eröffnung:

Passe	Schwache Blätter, 0 - 7 FP
2SA	Einladende Hände, 7 / 8 FP
3SA	Relativ ausgeglichene Hände, ab 9 / 10 FP
3OF	Einladende Hände, zeigt nun eine 6er Länge in der Transferfarbe
4OF	Starke Hände mit 6er Länge in der Transferfarbe, ab 9 / 10 FP
2NF / 3NF	Zeigt zusätzliche 4er Farbe und mindestens eine einladende Hand (7 / 8 FP), forciert den Eröffner für eine Runde.
	1SA – 2♦ – 2♥ – 2♠: Zeigt ein 5er ♥ und ein 4er ♠
	1SA – 2♥ – 2♠ – 3♥: Zeigt ein 5er ♠ und ein 4er ♥ und gute Stärke, da das Gebot auf der 3er Stufe erfolgt. Ist die Hand nicht stark genug, sollte Stayman gereizt werden.

1.4 UF-Transfer nach 1SA

1SA – 2♠	Mindestens einladende Hand (ab 7 FP) zu 3SA mit guter ♣-Länge. Der Eröffner bietet: 3♣: bei Minimum und Anschluss in ♣ 2SA: bei Minimum ohne Anschluss in ♣ 3SA: bei Maximum
1SA – 3♣	Mindestens einladende Hand (ab 7 FP) zu 3SA mit guter ♦-Länge 3♦: bei Minimum 3SA: bei Maximum

Mit sehr starken Händen kann nun auch ein Schlemm in UF untersucht werden.

1.5 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	Strafkontra auf 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

2 Eröffnungen 1 in Farbe

Kriterium: Mindestens 11 FP oder Erfüllen der 20er-Regel (Anzahl der FP + Anzahl der Karten in den beiden längsten Farben ergeben mindestens den Wert 20). Die Eröffnung von 1OF verspricht mindestens 5 Karten, die Eröffnung von 1UF verspricht mindestens 3, bei ♦ in der Regel 4 Karten.

Es wird grundsätzlich die längste Farbe eröffnet (auch bei 5er Oberfarbe und 6er Unterfarbe). Hände mit zwei gleichlangen Farben werden mit der ranghöheren Farbe eröffnet.

Ausnahme: 3/3-Verteilung in ♣ und ♦ ohne 5er OF wird mit 1♣ eröffnet.

2.1 Antwort auf Eröffnung von 1 in Oberfarbe

2.1.1 Anschluss in Oberfarbe vorhanden

1OF - 2OF	3er Anschluss in der Oberfarbe und 5 - 9 FP
1OF - 2NF - 2NF - 3OF	3er Anschluss in der Oberfarbe und 10 - 11 FP
1OF - 2NF - 2NF - 2OF	2er Anschluss in der Oberfarbe und 10 - 11 FP

Jacoby:

1OF - 2SA	(nicht nach Gegenreizung!) Zeigt die Werte für ein Vollspiel (ab 12 FP) und Anschluss in der Oberfarbe. Bei nur 3er Anschluss eher etwas stärker. Die Rückantworten des Eröffners: 3F: Zeigt Single / Chicane in der gereizten Farbe 3OF: 6er-Länge und 14+ FP 3SA: Starker SA (15 - 19 FP) 4UF: 5er Länge in Unterfarbe mit mindestens einer Topfigur 4OF: Minimum (12FP - 14½FP), kein Single / Chicane
-----------	--

Das natürliche 2SA Gebot (10 / 11 FP) kann erst nach Nennung einer anderen Farbe auf der 2. Stufe gereizt werden.

Bergen Raises:	(nicht nach Gegenreizung!)
1OF – 3OF	4er Anschluss in der Oberfarbe, 0 - 5 FP
1OF – 3♣	4er Anschluss in der Oberfarbe, 6 - 9 FP
1OF – 3♦	4er Anschluss in der Oberfarbe, 10 - 11 FP
1OF – 4OF	5er Anschluss in der Oberfarbe und punktschwach (3 - 8 FP)

2.1.2 Kein Anschluss in der Oberfarbe vorhanden

1OF – 1SA	Zeigt 6 – 9 FP und verneint 4 Karten in der anderen Oberfarbe, wenn diese auf der Stufe 1 gereizt werden könnte. Die Verteilung kann unausgeglichen sein.
1OF – 3SA	Zeigt 12 – 15 FP und verneint 4 Karten in der anderen Oberfarbe.

2.1.3 Unlimitierte Antwort

1F – 1NF	Ab 6 FP, mindestens 4 Karten in der neuen Farbe.
1OF – 2UF, 1♦ – 2♣	Ab 10 FP, mindestens 4 Karten in der neuen Unterfarbe.
1♠ – 2♥	Mindestens 10 FP und 5 (!) Karten in ♥.

2.2 Antwort auf Eröffnung von 1 in Unterfarbe

Grundsätzliches:

1. Mit schwachen Händen wird eine vorhandene 4er OF vor einer möglicherweise längeren eigenen Unterfarbe genannt. Die Oberfarbe hat Priorität.
2. Bei starken Händen (eigene Eröffnungsstärke, z.B. Axxx, x, KDxxxx, Kxx nach 1♣-Eröffnung) wird die längere Unterfarbe zuerst genannt
3. Bei gleicher Länge in einer OF und einer UF wird zuerst die OF genannt.

2.2.1 Eigene Oberfarbe ist vorhanden

1UF – 1OF	Ab 6 FP und mindestens 4 Karten in der Oberfarbe.
-----------	---

Besitzt der Eröffner 4 Karten in der gereizten Oberfarbe, eine gute 6er (sehr gute 5er) Länge in der eigenen Unterfarbe und eine starke Hand (ca. 16 FP), so zeigt er dies mit seinem Rebid durch einen Sprung nach 4 UF.

2.2.2 Keine Oberfarbe vorhanden, ausgeglichene Hand

1UF – 1SA	Zeigt 6 – 9 FP
1UF – 2SA	Zeigt 10 / 11 FP
1UF – 3SA	Zeigt 12 - 15 FP

2.2.3 Keine Oberfarbe vorhanden, unausgeglichene Hand (auch nach Gegenreizung)

Inverted Minors:

1UF – 2UF	Ab 9 FP, mindestens 4 Karten in der Unterfarbe Der Eröffner antwortet: 2OF: ab 15 FP mit Stopper in der Oberfarbe 2SA: 12 - 14 FP 2 / 3UF: schwach, Länge in dieser Unterfarbe 3SA: 18 / 19 FP
1UF – 3UF	5 - 8 FP, mindestens 5 Karten in der Unterfarbe

2.2.4 Zweifärber in Oberfarbe

1UF – 2♥	5er ♠ und 4 er ♥ mit 5 - 9 FP
----------	-------------------------------

Im Unterschied hierzu wird eine entsprechend verteilte aber stärkere Hand mit 1UF - 1♠ - 2UF - 2♥ forciierend (!) gereizt.

Anmerkung: Dies gilt nicht für Unterfarben:

1♣ – 1♥ – 1 SA/2♣ – 2♦	Nicht (!) forciierend mit 5er ♥ und 4er ♦
------------------------	---

2.3 Antwort nach Gegenreizung

2.3.1 Negativ-Kontra

1♣ - 1♠ - x	Zeigt die beiden noch nicht gereizten Farben mindestens zu viert. Die Reizung verspricht 6 FP wenn der Eröffner auf der 1. Stufe antworten kann 8 FP wenn der Eröffner auf der 2. Stufe antworten kann und mind. 10 FP wenn der Eröffner auf der 3. Stufe antworten muss.
-------------	--

Achtung: Passt der Partner nach der Gegenreizung, so soll der Eröffner kontrieren, um das Strafkontra abzugeben, das der Partner möglicherweise nicht abgeben konnte (da er eine Länge in der Gegnerfarbe hält). Es sei denn, er hat anderweitige Anhaltspunkte dafür, dass der Partner kein Strafkontra besitzt oder aufgrund seiner Verteilung ein Strafkontra nicht passen würde.

1♥ - 1♠ - p - p - x	Der Eröffner gibt das Strafkontra anstelle des Partners
1♥ - 1♠ - p - 2♣ - p - p - x	Zeigt Punkte und Kontra auf ♠-Gebot des Gegners, welches zuvor nicht abgegeben werden konnte.

2.3.2 nach gegnerischem Informationskontra

Truscott:

1OF - x - 2OF	3er Anschluss in der Oberfarbe, 0 - 5 FP
1OF - x - 3OF	3er Anschluss in der Oberfarbe, 6 - 9 FP
1OF - x - 2SA	3er Anschluss in der Oberfarbe, ab 10 FP

1F - x - xx	Zeigt ab 10 FP, gewöhnlich kein Anschluss bei OF-Eröffnung
1F - x - 1NF	4er Länge in gereizter Farbe und eine Runde forcierend.
1F - x - 2NF (ohne Sprung)	Mind. 5er-Länge in der gereizten Farbe, nicht forcierend!

2.3.3 Neue Farbe auf 2. Stufe (Negative Free Bid)

1♣ - 1♠ - 2♦	Die Reizung einer neuen Farbe auf Stufe 2 nach einer <u>Gegenreizung</u> ist <u>nicht</u> forcierend und zeigt eine gute Länge in dieser Farbe und keine Unterstützung in der Partnerfarbe (5 - 8 FP).
--------------	--

2.3.4 Heben der eröffneten Oberfarbe

1♥ - 1♠ - 2♥	3 oder 4 Karten in der Partnerfarbe, 6 - 9 FP
1♥ - 1♠ - 3♥	4 Karten in der Partnerfarbe, bis 6 FP (preemptiv)
1♥ - 1♠ - 4♥	5 Karten in der Partnerfarbe (preemptiv)

2.3.5 Cue-Bid nach OF-Eröffnung

1♥ - 1♠ - 2♠	Mindestens einladend (ab 10 FP), mit Fit oder (sehr selten) beliebiges game-forcing ohne Fit mit einer sehr guten eigenen Farbe (nicht geeignet für Negativ-Kontra).
--------------	--

2.3.6 Nach Sperrgebot

1♥ - 2♠ - 3♥	gute 2♥-Hebung
1♥ - 2♠ - 4♥	einladend mit Fit
1♥ - 2♠ - 2SA	Jacoby, einladend mit Fit
1♥ - 2♠ - 3♠	einladend ohne Fit
1♥ - 3♦ - 3♥	Minimum mit Fit
1♥ - 3♦ - 4♥	einladend mit Fit
1♥ - 3♦ - 4♦	game-forcing

2.4 Rückantwort des Eröffners

2.4.1 Passen nach einfacher Hebung mit weniger als 15 FP

2.4.2 Einladung nach einfacher Hebung der Oberfarbe

1OF – 2OF – 3OF

Der Eröffner lädt mit 15 - 17 FP den Partner zum Vollspiel ein. Bei nur 15 FP / schlechten 16 FP wird die Loserrechnung angewendet, wobei mit Händen von 6 oder weniger Losern eingeladen wird. Der Partner bietet mit Maximum (8 / 9 FP) das Vollspiel.

Short Suit Trial Bids:

1♠ – 2♠ – 3NF

1♥ – 2♥ – 2♠ / 3NF

Nach Bestätigung des Fit in der Oberfarbe reizt der Eröffner seine Kürze; der Partner bietet das Vollspiel, wenn er wenig (zumindest keine verschwendeten) Werte in dieser Farbe hält oder über ein gutes Maximum verfügt, andernfalls 3OF. Meist als Vollspieleinladung benutzt, kann aber auch auf Schlemminteresse hindeuten.

2.4.3 Neue Farbe unterhalb der eröffneten Farbe

1♥ – 1SA – 2♣

1♠ – 2♣ – 2♥

1♥ – 2♣ – 2♦

5 / 4 – Verteilung in ♥ und ♣; 11 – 17 FP. Der Partner muss oft False-Preference geben (i. B. Kxx, Bx, Dxxxx, Dxx => 2♥)

Nach Partnerantwort auf der 2. Stufe, zeigt die neue Farbe unterhalb der eröffneten Farbe nur 11 – 14 FP.

2.4.4 Neue Farbe oberhalb der eröffneten Farbe / Sprung in neue Farbe

1♦ – 1♠ – 2♥

1♦ – 1♠ – 3♣

1♥ – 2♦ – 3♣

1♥ – 2♦ – 2♠

game-forcing Revers-Reizung, mindestens gute 17 FP (5er ♦ / 4er ♥)

Sprung, mindestens gute 17 FP (5er ♦ / 4er ♣)

Nach Partnerantwort auf der 2. Stufe ist eine neue Farbe auf der 3. Stufe oder eine Revers-Reizung game-forcing und zeigt ab 15 FP

2.4.5 Wiederholung der eigenen Farbe

1♥ – 2♦ – 2♥

1♥ – 2♦ – 3♥

1♦ – 1♥ – 3♦

Unausgeglichene Hand mit 11 – 14 FP, mindestens 6er Länge in der Eröffnungsfarbe oder 5er Farbe und keine 4er Farbe, die unterhalb der Eröffnungsfarbe liegt (z.B. Kxxx, ADxxx, Kx, xx) und noch geboten werden kann (z.B. xx, AKxx, xx, ABxx).

Sprung ab 14+ FP und 6er Länge in der Eröffnungsfarbe. game-forcing!

Einladende Hand (15 – 17 FP) mit 6er-Länge in der Eröffnungsfarbe

2.4.6 Hebung der Oberfarbe des Partners

1♦ – 1♠ – 2♠

Die Hebung zeigt eine schwache Hand mit 11 - 14FP und **ab 3** (nicht notwendig 4 !) Karten in der Oberfarbe. Der Partner des Eröffners kann - sofern er selbst nur 4 Karten in der OF besitzt - nun mit 2SA zum Vollspiel einladen oder mit 3SA das Vollspiel ansagen. Der Eröffner wandelt mit einer 4er-Länge in der Oberfarbe in einen Oberfarbenkontrakt um.

2.4.7 Sans-Atout-Gebote

Spätestens mit dem 2. Gebot soll klar werden, ob der Eröffner eine ausgeglichene Hand besitzt oder nicht. Dies bedeutet, dass die Sequenz $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit$ eine 5er Länge in \clubsuit und eine 4er Länge in \spadesuit zeigt, während ein Gebot von 1SA eine ausgeglichene Verteilung zu erkennen gibt. Eine 4er Länge in \spadesuit wird dabei zunächst nicht genannt, kann aber wie folgt vom Partner erfragt werden:

Check Back Stayman:

$1UF - 1OF - 1SA$

Ausgeglichene Hand mit 11 – 14 FP; die nicht genannte OF kann zu viert sein. Um dennoch einen OF-Fit zu finden, kann der Partner des Eröffners mit dem Gebot $2\clubsuit$ nach dem Vorhandensein einer 4er Länge in der anderen OF oder nach einem 3er Anschluss in der genannten OF fragen. Er muss dazu jedoch mindestens eine einladende Hand (ab 10 FP) besitzen. Die Antworten:

$1\clubsuit - 1\heartsuit - 1SA - 2\clubsuit$

$2\diamondsuit$: weder 3er \heartsuit noch 4er \spadesuit
 $2\heartsuit$: 3er Länge in \heartsuit , 4er \spadesuit möglich
 $2\spadesuit$: 4er Länge in \spadesuit

$1\clubsuit - 1\spadesuit - 1SA - 2\clubsuit$

$2\diamondsuit$: weder 3er \spadesuit noch 4er \heartsuit
 $2\heartsuit$: 4er Länge in \heartsuit , 3er \spadesuit möglich
 $2\spadesuit$: 3er Länge in \spadesuit

Auch nach folgender Reizung ist das Gebot von $3\clubsuit$ künstlich und fragt nach der Verteilung des Eröffners:

$1F - 1NF - 2SA - 3\clubsuit$

$3\diamondsuit$: Der Eröffner verfügt über 3er-Anschluß in der Partnerfarbe („**Deine**“)
 $3\heartsuit$: Die eröffnete Farbe ist eine 5er-Länge („**Meine**“)
 $3\spadesuit$: Die eröffnete Farbe ist eine 5er-Länge und zusätzlich ist Anschluss in der Partnerfarbe vorhanden („**Beide**“)
 $3SA$: Der Eröffner besitzt weder 3er-Anschluß in der Partnerfarbe noch eine eigene 5er-Länge („**Keine**“)

$1\heartsuit - 2\diamondsuit - 2SA$

relativ ausgeglichene Hand mit 11 – 15 FP.

$1\heartsuit - 2\diamondsuit - 3SA$

relativ ausgeglichene Hand mit 18 – 19 FP.

3 Eröffnungen 2 in Farbe

3.1 $2\clubsuit$

Die Eröffnung zeigt ab 23FP oder 9 Spielstichen. Die Antworten des Partners:

$2\clubsuit - 2\diamondsuit$

0 – 4 FP oder ab 9 FP; die Hand wird später genauer definiert

$2\clubsuit - 2/3F$

5 – 8 FP und bietbare 5er Farbe (d.h. mit mindestens einer Topfigur)

$2\clubsuit - 2SA$

5 – 8 FP, ausgeglichene Hand ohne bietbare Farbe

Second Negative / Herbert

$2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\diamondsuit - 3\heartsuit$

Erfolgt das zweite Gebot des Antwortenden auf der unmittelbar darüber liegenden Bietstufe (nicht SA), so zeigt dies ein sehr schwaches Blatt.

$2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\diamondsuit - 3SA$

Zeigt nun 5er \heartsuit , ab 9 FP (das unmittelbar darüber liegende Gebot wird mit SA vertauscht)

3.2 2♦

Die Eröffnung hat preemptiven Charakter und zeigt 0 – 9 FP mit beiden Oberfarben mindesten zu viert (4/4, 4/5, 5/5, jedoch nicht 6/4 oder 6/5). Die Antworten des Partners:

Passe	ohne OF-Unterstützung aber mit guter ♦-Länge (auch nach Kontra)
Rekontra	kontriert der Gegner so zeigt das Rekontra gleiche Längen in den Oberfarben.
2OF	die längere der beiden OF wird genannt; der Eröffner passt
3OF	preemptiv mit mindestens 4-facher Trumpfunterstützung. Bei nur 4 Trümpfen sollte auch in der zweiten OF mind. partieller Anschluss vorhanden sein.
3♣	♣-Länge, to play
2SA	mit Fit ab 14 FP, ansonsten eher stärker. der Eröffner beschreibt sein Blatt weiter: 3♣: die ♥-Farbe ist länger als die ♠-Farbe; der Partner lädt mit 3OF ein oder bietet selbst das Vollspiel. 3♦: die ♠-Farbe ist länger als die ♥-Farbe; der Partner lädt mit 3OF ein oder bietet selbst das Vollspiel. 3♥: 4 / 4 – Verteilung der Oberfarben und punktschwach 3♠: 5 / 5 – Verteilung der Oberfarben und punktschwach 3SA: 4 / 4 – Verteilung der Oberfarben und punktstark 4♣: 5 / 5 – Verteilung der Oberfarben mit Maximum und Single in ♣ 4♦: 5 / 5 – Verteilung der Oberfarben mit Maximum und Single in ♦
2♦ – 2SA – 3F / 3SA – 4♣	AS-Frage in ♥
2♦ – 2SA – 3F / 3SA – 4♦	AS-Frage in ♠

Anmerkung: In Turnieren der Kategorie C muss die 18er Regel für Eröffnungen erfüllt sein – deshalb zeigt die Eröffnung hier 8 – 12 FP.

3.3 Weak Two (2♠ / 2♥)

Kriterium: 3 – 9 FP, 6er Länge und Figurenwerte hauptsächlich in der eröffneten Farbe.

Die weitere Reizung:

2OF – 3OF	preemptiv und Anschluss in der Eröffnungsfarbe
2OF – 3NF	forcierend mit 5er Farbe
2♥ – 2SA	forcierend mit 5er-♠
	Frage nach Kürzen: ab 15 FP (bei sehr gutem Fit evtl. auch weniger) mit Vollspielinteresse; der Eröffner zeigt ein vorhandenes Single / Chicane:
2♥ – 2♠	2SA: Kein Single vorhanden; nun kann mit 3♣ nach der Stärke gefragt werden. Die Antworten: – 3♦: Maximum mit ♦-Werten – 3♥: Minimum – 3♠: Maximum mit ♠-Werten – 3SA/4♥: Maximum 3♣/♦: Single / Chicane in ♣ bzw ♦ 3♥: Single / Chicane in ♠
2♠ – 2SA	3♣: Kein Single vorhanden; nun kann mit 3♦ nach der Stärke gefragt werden. Die Antworten: – 3♥: Maximum mit ♥-Werten – 3♠: Minimum – 3SA/4♠: Maximum 3♦/♥: Single / Chicane in ♦ bzw ♥ 3♠: Single / Chicane in ♣

4 Gegenreizung

4.1 Kontra

4.1.1 Informationskontra

Ab 11 FP mit 4 Karten in der / den nicht gereizten OF und Toleranz für die nicht gereizten UF (normalerweise 3 Karten oder mal double Figur).

1F - x - p - 1NF	Minimum
1F - x - p - 2OF	3 - 8 FP und 4 Karten in der OF
1F - x - p - 3OF	3 - 8 FP und 5 Karten in der OF

Wenn der Gegner seine Farbe auf der 2. Stufe genannt hat, kann in den folgenden Fällen mit Hilfe der Konvention **Lebensohl** (siehe 1.5) fortgesetzt werden:

1F - x - 2F
1F - p - 2F - x
2OF - x - p
2♦ - x - p / 2OF
1SA - x - 2F
1SA - p - 2F - x - p
1SA - p - 2F (Transfer) - Transferfarbe (Info-Kontra) - p

Wird in einer dieser Situationen mit dem konventionellen Gebot von 2SA auf 3♣ transferiert, so wird mit sehr guten Händen der Transfer nicht ausgeführt, sondern eine eigene Farbe genannt. Mit sehr starken Händen (ab 20FP) wird entweder die Gegnerfarbe überrufen oder 3SA geboten.

Im Unterschied zu Lebensohl nach SA-Eröffnung zeigt die direkte Farbreizung auf der 3. Stufe jedoch keine game-forcing Hand, sondern eine konstruktive Hand von 8 - 11 FP.

4.1.2 Stärke-Kontra

Wird in der Gegenreizung zuerst kontriert und anschließend eine eigene Farbe genannt, so zeigt dies eine sehr starke Hand:

1♦ - x - p - 1♠ - p - 2♥	Eigene Farbe auf niedrigster Stufe: 17 - 19 FP
1♦ - x - p - 1♠ - p - 3♥	Eigene Farbe im Sprung: 20 - 22 FP
1♦ - x - p - 1♠ - p - 2♦	Überruf der Eröffnungsfarbe: ab 23 FP oder 9 Stichen (stärkste Reizung, game-forcing)

4.1.3 Negativ-Kontra

Siehe 2.3.1.

4.1.4 Support-Double

Verspricht einen 3er-Anschluß in der vom Partner gereizten Oberfarbe, sofern diese noch auf der 2. Stufe gereizt werden kann:

1♣ - 1♦ - 1♥ - 2♦ - x	3er Anschluss in ♥
1♦ - p - 1♠ - 2♣ - x	3er Anschluss in ♠

Achtung: Ein mögliches Strafkontra muss durch den Partner des Eröffners abgegeben werden (analog zum Negativ-Kontra)!

4.1.5 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.

4.1.6 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.

4.1.7 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.

4.1.8 Weitere Varianten

1♦ - x - 1♠ - x	4er ♠ (das vorangegangene ♠-Gebot könnte Bluff gewesen sein)
1♦ - x - 1♠ - 2♠	5er ♠
1♦ - x - 1♠ - 2♦	game-forcing

4.2 *Überruf im Sprung*

1F - 3F - p	Der Überruf im Sprung zeigt im Allgemeinen eine lange UF und fordert den Partner auf, mit Stopper in der vom Gegner eröffneten Farbe 3SA zu bieten. Andernfalls muss er nach der langen Farbe des Partners suchen (z.B. 1♠ - 3♠ - p - 4♣).
-------------	--

4.3 *Gegenreizung nach Sans Atout (Crowhurst)*

Gegen schwache SA-Eröffnungen sollte die Gegenreizung konstruktiv orientiert sein, also mit stärkeren Händen (ab knapper eigener Eröffnung) erfolgen. Gegen starke SA-Eröffnungen kann auch bereits mit etwas schwächeren Händen agiert werden.

1SA - x	Das Kontra zeigt bei schwachem SA mindestens 14 FP und bei starkem SA mindestens 16 FP.
1SA - 2♣	Gewöhnlich 5 / 4 – Verteilung in den Oberfarben. Der Partner beschreibt sein Blatt weiter: 2♦: beide Oberfarben gleich lang 2♥: Coeur ist länger als Pik 2♠: Pik ist länger als Coeur 2SA: ab 14 FP; die weitere Reizung entspricht den Geboten nach einer 2♦-Eröffnung (siehe dort)
1SA - 2♦	Zeigt einen Einfärber (meist in einer OF). 2♥: Suche nach dem Einfärber 2♠: Gute ♥-Länge und ♠-Kürze 3♥: Stärkere Hand mit ♥-Länge und ♠-Kürze 3♠: Sehr gute Hand mit ♥-Länge und ♠-Kürze 2SA: Fragt nach Minimum / Maximum 3♣: Minimum mit ♥ 3♦: Minimum mit ♠ 3♥: Maximum mit ♥ 3♠: Maximum mit ♠

1SA - 2♠ / 2♥	Zeigt eine 5er Länge in der gereizten OF und zusätzliche eine 4er UF. 2SA: Fragt nach Minimum / Maximum 3♣ : Minimum mit ♣ 3♦: Minimum mit ♦ 3♥: Maximum mit ♣ 3♠: Maximum mit ♦
1SA - 2♠ / 2♥ - x	3♣: Suche nach der Unterfarbe 2 SA: Suche nach Unterfarbe xx: Stärke 3♣/♦: Eigene lange Farbe (Herauslaufen aus Kontra)
1SA - 2SA	Zeigt Längen (5 / 5) in beiden Unterfarben.

4.4 Reizung gegen Weak-Two

2OF - 3OF	Frage nach Stopper
2OF - 2SA	Starker SA mit Stopper in Gegnerfarbe
2OF - 4UF	game-forcing 2-Färber mit der anderen OF und einer UF
2OF - 4 SA	game-forcing 2-Färber mit beiden UF

4.5 Reizung gegen 2♦ (Multi)

4.5.1 Die Eröffnung enthält einen Weak Two in ♥ oder ♠

2♦ - 2♥	"Informationskontra" mit ♥- Kürze
2♦ - 2♠	"Informationskontra" mit ♠- Kürze

4.5.2 Die Eröffnung enthält einen Weak Two in ♥ aber nicht in ♠

2♦ - 2♥	"Informationskontra" mit ♥- Kürze
2♦ - 2♠	5er ♠ und Eröffnungsstärke

4.5.3 Die Eröffnung enthält einen schwache OF-2Färber

2♦ - 2♥/2♠	Gute Eröffnung mit sehr guter eigener 5er Oberfarbe
2♦ - 3♣/3♦	Eigene Eröffnung und 6er Unterfarbe

Für alle drei Varianten gilt:

2♦ - x	Das Kontra in der Position direkt hinter dem Eröffner zeigt im Normalfall eine ausgeglichene Hand mit 13 – 15 FP (Ziel ist ein Strafkontra, wenn der Gegner keinen Fit besitzt) oder in seltenen Fällen auch eine sehr starke Hand.
2♦ - p - 3OF - x	Hat der Partner des Eröffners bereits eine Farbe genannt, so zeigt das Kontra die Spielbereitschaft in den restlichen ungenannten Farben (Informationskontra).
2♦ - 2SA	15 - 18 FP, ausgeglichene Hand
2♦ - 3♥/3♠	7½ Stiche in der gereizten Oberfarbe
2♦ - 3SA	to play

4.6 Gebote nach Gegenreizung des Partners

4.6.1 Hebung

1♦ - 1♠ - p - 2♠	Einfache Hebung: 5 – 9 FP, 3/4 Karten in Partnerfarbe
1♦ - 1♠ - p - 3♠	Hebung im Sprung: 0 – 6 FP, 4 Karten in der Partnerfarbe
1♦ - 1♠ - p - 4♠	Sprung in Vollspiel: 3 – 8 FP, 5 Karten in der Partnerfarbe

4.6.2 SA-Gebote

1♦ - 1♠ - p - 1SA	8 - 10 FP, Stopper in Gegnerfarbe
-------------------	-----------------------------------

1♦ - 1♠ - p - 2SA

11 – 14 FP, Stopper in Gegnerfarbe

4.6.3 Eigene Farbe

1♦ - 1♠ - p - 2♥

Nicht forcierend – der Partner hebt aber einmal, wenn Fit vorhanden ist

4.6.4 Unassuming Cue-Bid

Nach einer Gegenreizung des Partners zeigt der Überruf der Eröffnungsfarbe (z.B. 1♦ - 1♠ - p - 2♦)

- eine fast einladende Hand mit mind. 9 FP und 3er Unterstützung oder
- ein game-forcing (> 13 FP) mit Fit oder eigener guter Farbe (ggf. nicht geeignet für negativ Kontra)

Die Antworten lauten:

Farbwiederholung

Schwach (9 – 11 FP), sagt nichts über die Verteilung, zeigt also weder eine 6er Farbe noch eine gute Farbe sondern nur ein Minimum.

2SA

Eröffnungsstärke mit Stopper, ausgeglichene Hand

Weitere Farbe

Eröffnungsstärke mit 5 / 4 – Verteilung

4.7 Zweifärber

Kennzeichen: 5/5-, 6/5 oder 6/6-Verteilung in 2 Farben, die auch die Mehrzahl der Punkte enthalten sollten.

Nach gegnerischer Eröffnung können solche Hände durch einen Sprung in SA oder den Überruf einer Eröffnungsfarbe beschrieben werden:

Unusual Notrump:

1F – 2SA

Zeigt die beiden untersten, noch nicht gereizten Farben (hier ♦ und ♥) mit mindesten 5er Längen.

Ausnahme: In der balancing Position (1F – p – p) bedeutet das Gebot eine SA-Verteilung mit 20-22 FP.

1 SA - x - 2SA

Nach SA-Eröffnung und Strafkontra des Gegners zeigt das Gebot 2SA einen beliebigen game-forcing Zweifärber.

Bamberger Überruf:

1F – 2F

Zeigt die höchste, nicht von den Gegnern gereizte Farbe und eine darunter liegende Farbe jeweils mit 5er-Länge..

Ausnahme: In der balancing Position (1F – p – p) sind es 2 beliebige Farben der 3 noch nicht gereizten Farben.

Anmerkung: Verspricht Gegners Eröffnung weniger als 3 Karten (z.B. „Vorbereitendes Treff“) ist der Überruf echt und zeigt keinen Zweifärber.

Verteidigung gegen derartige Zweifärberzwischenreizungen (Unusual over Unusual):

Fall a): Nach der Zwischenreizung des Gegners liegen die beiden 5erFarben 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 Überruf der gegnerischen
Farbe (im Beispiel: 2SA)

Beliebiges Game-Forcing, ohne Fit

Höheres Gebot aus 2SA und dem
Überruf 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 2 / 3 NF	Interesse an Strafkontra, gewöhnlich ohne Anschluss in Eröffnungsfarbe 6er-Länge, nicht forciierend

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

5 Verschiedenes

5.1 Ausspiel

Das Ausspiel erfolgt von der 3. bzw. 5. Karte einer Farbe. Dabei gilt die 12er - Regel (3. Karte) bzw. 10er - Regel (5. Karte), wonach die Anzahl der beim Alleinspieler befindlichen Karten, die höher als die ausgespielte Karte sind, sich aus 12 (10) minus der am Tisch und in der eigenen Hand sichtbaren Karten ergibt, welche ebenfalls höher als die ausgespielte Karte sind.

Weitere Ausspiele:

- Hoch vom Double
- Hoch von Sequenz (z.B. KDB) oder durchbrochener Sequenz (z.B. DB9, BT8)
- Attitude: Bei einem Wechsel auf eine neue Farbe präferiert eine hohe Karte ein Rückspiel des Partners der Ursprungsfarbe, eine niedrige Karte präferiert die neue Farbe

5.2 Markierungen

Ausspiel des Partners: niedrig / hoch (niedrige Karte gilt als positiv)

Eine Ausnahme gilt dann, wenn am Tisch ein Single liegt oder beiden Partnern klar ist, dass sich in der Hand ein Single befindet. In einem solchen Fall wird eine Lavinthal-Marke gegeben.

Bei Ausspiel des Gegners werden Längen markiert: niedrig = gerade Länge, hoch = ungerade Länge

Kann der Partner das eigene Ausspiel schnappen, so gibt die ausgespielte Karte eine Lavinthal-Marke für das beste Rückspiel des Partners.

Abwurf: Direkte Marke in Farb-Kontrakten, Lavinthal-Marke in SA-Kontrakten

5.3 Splinter

Ein Doppelsprung in einer ungereizten Farbe zeigt implizit einen Fit mit mind. 4 Karten sowie ein Single (kein As) oder Chicane in der neuen Farbe. Beispiele:

1♠ – 4♣	Normale Eröffnungstärke mit max. 7 Losern und 8 – 12 FP
1♦ – 1♥ – 4♣	Ab 18 FP und ♣-Single

Einfache Sprünge sind starke Ansagen (> 14 FP) mit einer langen Farbe (Ausnahme: 1UF – 2♥ für 5er ♠ und 4er ♥)

5.4 Vierte Farbe forcing

Wird im Verlauf der Reizung - nachdem bereits drei verschiedene Farben genannt wurden - auch noch die vierte Farbe genannt, so gilt diese Ansage als game-forcing und fragt nach einem Stopper in dieser Farbe. Der Partner bietet SA mit Stopper bzw. wiederholt eine andere Farbe ohne Stopper in der vierten Farbe.

Nach 1♣ – 1♦ – 1♥ – 1♠ zeigt

1SA	einen ♠-Stopper.
2♠	4er -♠ mit Stopper

Jedoch 1♦ – 1♥ – 1♠ – 3♣: Einladende Hand mit 5 / 5 in ♥ und ♣

5.5 Loserrechnung

In jeder Farbe der Hand werden die fehlenden Topfiguren (AKD) gezählt, jedoch maximal bis zur Anzahl der vorhandenen Karten. Beispiel:

♠ Axxxx	2 Loser +
♥ KBx	2 Loser +
♦ KBx	2 Loser +
♣ Kx	1 Loser = 7 Loser

Die optimale Bietstufe errechnet sich nun aus der Anzahl der Loser in beiden Händen nach der Formel:

$$18 - \text{Loser (Hand 1)} - \text{Loser (Hand 2)} = \text{Bietstufe}$$

Dabei sollte je nach Situation beim Partner von folgender Loseranzahl ausgegangen werden:

Eröffnung auf 1. Stufe:	7 Loser
Gute Eröffnung auf 1. Stufe:	6 Loser
Semiforcing:	5 Loser
game-forcing:	4 Loser
Einfache Hebung:	9 Loser
2-fache Hebung (konstruktiv)	8 Loser
2-fache Hebung (schwach)	10 Loser
Starker Sans Atout	6 Loser
Schwacher Sans Atout	7 Loser

Die Loserrechnung wird angewandt bei

1. Unausgeglichene Hände mit einer sehr langen (ab 7) oder 2 langen Farben (ab 5)
2. Einladungen: Bei unklaren Händen, z.B. nach 1♦ – 1♠ sollte mit 6 Losern 3♠ und 7 Losern nur 2♠ geboten werden.
3. Sperransagen

5.6 Sperransagen

	Konservativer Stil	Aggressiver Stil	Gefahrenlage
Die Höhe einer Sperransage ergibt sich aus	3 / 4	4	Nichtgefahr - Gefahr
der Anzahl der Stiche (13-Anzahl der Loser) +	2	3	gleiche Gefahrenlage
	1	2	Gefahr - Nichtgefahr

5.7 Rekontra

1F - x - xx

Bedeutung: gewöhnlich kein guter Anschluss in Eröffnungsfarbe, ab 10 FP, self-forcing. Bei Oberfarben ist dies maximal eine 3er Unterstützung, normalerweise aber ein Single oder Double; bei Unterfarben maximal eine 4er Unterstützung, normalerweise bis zu 3 Karten.

Antworten des Eröffner nach 1F - x - xx - 1NF:

a) Passe	14 / 15 FP, kein Strafkontra auf gegnerische Farbe
b) Kontra	Mind. 4 gute Karten in gegnerischer Farbe, verm. kein eigenes Vollspiel
c) 2F	11 – 13 FP, 6er Länge der eröffneten Farbe
d) 3F	11 – 15 FP, 7er Länge der eröffneten Farbe oder gute 6er Farbe
e) 2NF	11 – 13 FP, 4er Länge in neuer Farbe
f) Überruf	game-forcing, Frage nach Stopper

Passt der Eröffner zunächst und gibt anschließend ein Gebot aus c) – f) ab, so zeigt dies eine ähnliche Blattstruktur, jedoch mit ca. 14 / 15 FP.

5.8 As-Frage

Das Gebot 4SA fragt nach der Anzahl der Key Cards. Hierzu zählt neben den 4 Assen auch der König in der Farbe, die zuvor durch z.B. Bestätigung eines Fit als Trumpffarbe festgelegt wurde. Liegt die Trumpf-Farbe

nicht fest (weil möglicherweise ein SA-Kontrakt angestrebt wird), so bezieht sich die AS-Frage auch auf den König der zuletzt gereizten Farbe. Die Antworten:

5♣	1 oder 4 Key Cards
5♦	0 oder 3 Key Cards
5♥	2 oder 5 Key Cards ohne Trumpf Dame
5♠	2 oder 5 Key Cards mit Trumpf Dame

Nach der Antwort kann der Fragesteller abschließen, indem er ein Gebot in der Trumpffarbe abgibt oder mit der Frage nach der Trumpf-Dame fortsetzen, indem er das niedrigst mögliche Gebot in einer Farbe abgibt, welche nicht als Trumpf-Farbe festliegt. Die Antworten sind wie folgt definiert:

- niedrigstes Gebot: keine Trumpf Dame
- niedrigstes Gebot + 1: Trumpf-Dame, keine König
- niedrigstes Gebot + 2: Trumpf-Dame und der niedrigste König
- niedrigstes Gebot + 3 :Trumpf-Dame und der mittlere König
- niedrigstes Gebot + 4 :Trumpf-Dame und der höchste König

Der Trumpf-König wird nicht mehr einbezogen!

Beispiel: $1♥ - 2SA - 3♣ - 4SA - 5♦ - 5♠ - 6♥$

Mit 2SA (Jacoby) wurde ♥ als Trumpf-Farbe festgelegt; auf die AS-Frage zeigen 5♦ 0/3 Key Cards. 5♠ (niedrigste Stufe, die nicht Trumpf ist) erfragt nun die Trumpf-Dame, worauf mit 6♥ die Dame und der ♦ - König gezeigt werden.

Besteht jedoch kein Interesse an der Frage nach der Trumpf-Dame, so kann die niedrigste Bietstufe übersprungen werden und so direkt nach platzierten Königen gefragt werden. Beginnend mit dem niedrigst möglichen Gebot werden 0 Könige, der niedrigste König, der mittlere König bzw. der höchste König genannt, wobei jeweils die Bietstufe um 1 erhöht wird.

Beispiel: $1♥ - 2SA - 3♣ - 4SA - 5♦ - 5SA - 6♦$

Mit 5SA wird nun direkt nach platzierten Königen gefragt; die Antwort zeigt den ♣ - König.

Anmerkung: Bei einem UF-Schlemmversuch wird SA als Fragegebot ausgelassen!

Sonderfälle der AS-Frage:

1. In folgenden Situationen wird die AS-Frage mit 4UF gestellt, wobei die Antworten nun analog zu oben, aber auf niedrigerem Bietniveau gegeben werden können:

- nach einer forcierenden „Inverted-Minor-Reizung. (z.B.: $1♦ - 2♦ - 4♦$)
- nach UF-Transfer ($1SA - 3♣ - 3♦/3SA - 4♦$), jedoch nur wenn der Partner des Eröffner das Gebot abgibt.

In genau diesen genannten Fällen gilt die Ansage von 4SA nun nicht mehr als AS-Frage sondern als quantitatives Gebot. Der Eröffner passt mit Minimum und bietet 6SA mit Maximum.

Besonderheiten:

In der Bietsequenz wird das Gebot von 4SA als Fragegebot ausgelassen und gilt als Abschluss (z.B.: $1♦ - 2♦ - 2♥ - 4♦ - 4♠ - 4SA$).

2. Nach Reizung $2♦ - 2SA - 3F / 3SA$ wird mit $4♣$ die AS-Frage in ♥ bzw. mit $4♦$ die AS-Frage in ♠ gestellt.
3. In folgenden Fällen ist das Gebot von $4♣$ die normale AS-Frage mit den Antworten 0/4,1,2,3:
 - $1SA - 4♣$
 - $2SA - 4♣$
 - $2♣ - 2NF - 2SA - 4♣$

5.9 DOPI – ROPI

Bei einer Zwischenreizung / Kontra nach der AS-Frage gilt folgende Konvention:

Kontra / Rekontra	4 / 1 Key Cards
Passe	3 / 0 Key Cards
1. Stufe über Gegenreizung	2 / 5 Key Cards ohne Trumpf-Dame
2. Stufe über Gegenreizung	2 / 5 Key Cards mit Trumpf-Dame

Bei Gegenreizung oberhalb 5 SA findet die Konvention DePo Anwendung:

Double ~ Even	Gerade Anzahl an Key Cards
Passe ~ Odd	Ungerade Anzahl an Key Cards
1. Stufe über Gegenreizung	2 / 5 Key-Cards ohne Trumpf-Dame
2. Stufe über Gegenreizung	2 / 5 Key-Cards mit Trumpf-Dame

5.10 Balancing Position

Eine gegnerische Eröffnung auf 1. Stufe wurde durchgepasst . Nach der Reizung 1F - p - p zeigt

1NF	8 – 14 FP, 5er Länge
Kontra	ab 8 / 9 FP, Spielbereitschaft in den Restfarben
1SA	11 – 14 FP mit Stopper in der Eröffnungsfarbe (nach OF-Eröffnung: 11-15)
2NF (Sprung)	13 – 16 FP, gute 6er Farbe
2SA	20 – 22 FP
2F	beliebiger 2-Färber

5.11 Cue-Bids

In einer spielfördernden Reizsequenz zeigt nach Bestätigung eines Fit eine neue Farbe eine 1.- oder 2.-Rundenkontrolle (As oder König) in dieser Farbe. Das erste Cue-Bid sollte dabei immer eine gute Nebenfarbe zeigen, in der Stichpotential besteht, also keine schlechte Zweitundenkontrolle sein. Die nachfolgenden Reizungen zeigen dann jeweils As oder König, wobei ein Zurückgehen auf die Trumpffarbe Interesse an der Beendigung der Cue-Bid-Sequenz andeutet. Das Wiederholen des ersten Cue-Bids zeigt definitiv eine Erstundenkontrolle.

5.12 Verhalten bei gegnerischer Einreizung nach konventionellen Geboten

Stayman

1SA - p - 2♣ - x	
- p	echte ♣-Farbe
- 2♦	echte ♦-Farbe
- xx	gutes 4er ♣

Jacoby

1♥ - p - 2SA - x/3♣/3♦	DOPI-ROPI
------------------------	-----------

Transfer

1SA - p - 2♦ - x	
- p	Double ♥
- xx	Maximum ohne 3er ♥, gute 4er ♦
- 2♥	3er ♥
- 2♠/3♣/3♦	Maximum mit 4er ♥
- 3♥	4er ♥ (preemptiv)
1SA - p - 2♦ - 2♠	
- 3♥	Minimum mit 4er ♥
- 3NF	Maximum mit 4er ♥

5.13 Rule of 6 and 4

Für die Umwandlung eines Informations- / Negativ-Kontras des Partners auf der ersten und zweiten Bietstufe (evtl. auch 3. Stufe) sollten folgende Voraussetzungen erfüllt sein:

Anzahl der Trümpfe + Bietstufe ≥ 6 und
 Anzahl der Topfiguren (aus 5) + Bietstufe ≥ 4 (vor der Trumpflänge besser $> 4!$)

5.14 Wahrscheinlichkeiten

Folgender Tabelle ist zu entnehmen, wie der wahrscheinlichste Stand einer Farbe beim Gegner ist, wenn die Anzahl der Karten auf der eigenen Achse bekannt ist:

Fehlende Karten	wahrscheinlichste Verteilungen
2	1:1 (52%)
3	2:1 (78%), 3:0 (22%)
4	3:1 (49%), 2:2 (40%)
5	3:2 (67%), 4:1 (28%), 5:0
6	4:2 (48%), 3:3 (35%)
7	4:3

Abkürzungen

F	beliebige Farbe
NF	neue, noch nicht gereizte Farbe
OF	Oberfarbe
UF	Unterfarbe
SA	Sans Atout
FP	Figurenpunkte

Stichwortverzeichnis

Bamberger Überruf 16	platzierten König 19
Bergen Raises 7	Puppet-Stayman 5
<i>Check Back Stayman</i> 4, 11	Rekontra 12, 18, 20
Competitive-Double 14	Second Negative 11
Crowhurst 7, 14	Short Suit Trial Bid 10
DOPI – ROPI 20	Short Suit Trial Bids 10
Herbert 11	Sperransagen 18
Info-Kontra 13	Splinter 17
Informationskontra 6, 9, 13, 15	Stayman 4, 6, 7
Inverted Minors 8	Support-Double 13
Jacoby 7, 19	Transfer 6, 7, 13, 19
Lavinthal 17	Truscott 9
Lebensohl 6, 7, 13	Unassuming Cue-Bid 16
Lightner-Double 14	Unusual Notrump 16
Loser 18	Unusual over Unusual 16
Negative Free Bid 9	Weak Two 12
Negativ-Kontra 7, 9, 13	Weak-Two 15