

ALERT-11

Sans Atout

© NB BAD 06  
Version 2.5  
19 May 2010

Bridgeschule Alert Darmstadt  
C/O Nikolas Bausback  
in den Rödern 32  
D-64297 Darmstadt

Telefon: +49 6151 593 802  
Fax: +49 6151 593856  
Mobil: +49 170 201 3235  
E-Mail: [Bridgeschule.Alert@web.de](mailto:Bridgeschule.Alert@web.de)

## 1. INHALT:

1. Inhalt:.....	3
2. Abkürzungen.....	4
3. 1NT – Eröffnung.....	5
3.1. Antworten auf 1NT.....	5
4. Prinzipien .....	5
5. Übersicht über die Antworten .....	6
5.1. 2♣ Stayman .....	7
5.2. Transfer auf Oberfarben .....	10
5.3. Transfer auf Unterfarbe .....	13
5.4. 2SA beide Unterfarben .....	14
5.5. 3♦ 3♥ 3♠ Dreifärber .....	15
5.6. 4♣ beide OF.....	16
5.7. 4♦ 4♥ Texas .....	16
5.8. 4m Modul .....	17
Anwendung: .....	17

## 2. ABKÜRZUNGEN

Abkürzung	Bedeutung
\$	Kürze
*	Relay (2SA* = 2SA ist ein Relay)
?	Fragt nach
4333	Beliebige 4333 Verteilung
4-3-3-3	Genau 4♠ 3♥ 3♦ 3♣
A	Anwender
CBW	Bedingte Assfrage (conditional Blackwood)
CCBW	Bedingte Chicane Assfrage
F	Forcing
FG	Partieforcing
INV	Einladend
LEV	Reizstufe (Level, z.B. 4LEV = 4er Stufe)
LSI	Leichtes Schlemminteresse (Si abhängig von Partners Reaktion)
M	Oberfarbe
m	Unterfarbe
MAX	Maximum
MAX+	„sehr“ Maximum
MAX-	„schlechtes“ Maximum
MIN	Minimum
MIN+	„gutes“ Minimum
MIN-	„sehr“ Minimum
NF	Non Forcing
nF	neue Farbe
NGF	“Natural goes first” beschreibt so natürliche Antworten wie möglich, die nächsten nötigen und freien Steps nutzend
NI	Kein Interesse
ns	nonserious
R	Responder (Partner des Anwenders)
s	serious
SI	Schlemminteresse
TP	Zum Spielen
TXF	Transfer (texas)
VW	Voidwood (Assfrage mit gezeigtem Chicane)
WK	Schwach

### 3. 1NT – ERÖFFNUNG

1NT verspricht gute 14 bis 16 HCP. 1N kann auch eine 5er M enthalten, dann sollte man kein kleines Double haben und im Idealfall die andere Oberfarbe zu dritt. In 3. Oder 4. Hand sollte schlechte 14 F nicht mit 1SA eröffnet werden. Der Partner hat nicht mit 11-13 UNBAL/BAL eröffnet somit ist 3SA unwahrscheinlich und mit einem M-Fit kann man die Qualitäten evtl. besser beschreiben.

#### 3.1.ANTWORTEN AUF 1NT

Wir zeigen mit dem Startgebot

Einfärber in Oberfarbe	2♣ = 5♠ INV; 2♦ = ♥; 2♥ = ♠; 4♦ = ♥; 4♥ = ♠
Einfärber in Unterfarbe	2♠ = ♣ / INV ♦; 3♣ = WK / FG ♦
Zweifärber mit 5er Oberfarbe	2♦ = ♥; 2♥ = ♠
Zweifärber mit 4er Oberfarbe	2♣; 2♦ = 4♥/5m leicht INV; 2♥ = 4♠/5m leicht INV
Zweifärber mit beiden Oberfarben	2♣ = 5/4; 6/4; 2♥ = 5/5 INV/SI; 4♣ = 5/5 FG oder SF
Zweifärber mit beiden Unterfarben	2SA = 5/5 WK, FG, SI; 5/4 FG, SI
Gleichmäßige Verteilungen	2♣; 3SA = no 4M TP; 4SA = 4m333 SI
Dreifärber	3♥ = FG/SI 1-4-4-4; 3♠ = FG/SI 4-1-4-4; 3♦ = FG 4-4-4-1 und 4-4-1-4
Quantitative Reizungen	4N = 3333 2♣ + 4N 4M BAL 2red +4N 5M332 2red + m RETRF + 4N 4M4m 2♠ + 4N 5♣332 3♣ + 4N 5♦332 2N +4N [32]44

### 4. PRINZIPIEN

Basis des N-Systems ist ein „**Doppelstayman**“ 2♣ gefolgt von 3♣ wenn es darum geht Eröffners Oberfarben zu eruiern. 3♣ fragt dabei immer nach der M-Länge (3♦ zeigt die größte Anzahl 5 oder 33).

Will der Antworter seine Hand beschreiben kann er das **Doppeltransfer** Prinzip nutzen. Nach eine M-TRF kann der Antworter ab 2SA weiter transferieren. RETRF auf eine m kann CANAPÉ [höchstens leicht INV] oder FG mit Kürze. RETRF auf die M ist SI ohne Kürze, die Hebung bleibt NAT. Beide M INV oder SI zeigt man mit dem RETRF 3♦ nach 2♥.

Nach den m-RETRF zeigen die nächsten beiden Gebote Kürzen NGF in einer 5M 4+m Hand. Die weiteren Gebote sind so natürlich und logisch wie möglich belegt.

Als Ausnahme kann man mit SI und BAL 4m4M Hand auch den RETRF anwenden und dann in 4N springen.

Im Folgenden sind evtl. nicht alle Situationen explizit erwähnt. Ist dies der Fall, gilt das analoge Vorgehen nach dem Vorbild in einer ähnlichen Situation. Gibt es keine ähnliche Situation wird die fehlende Beschreibung alsbald nachgetragen ☺

## 5. ÜBERSICHT ÜBER DIE ANTWORTEN

2♣	Stayman	Alle Hände mit 4er Oberfarbe, mindestens einladende Stärke (exc. 4441 Partieförderung).
2♦	Transfer	5+♥; evtl. leichte Einladung mit 4♥ und einer 5+m
2♥	Transfer	5+♠; evtl. leichte Einladung mit 4♠ und einer 5+m
2♠	Transfer	5+♣ oder INV ♦
2SA	♣ + ♦	5/5 WK; 5/4 FG,SI ⇒ 3♥♠ = Kürze FG 5/4 oder SI 5/5; 3SA = FG 5/5; 4m CBW
3♣	Transfer	5+♦ WK oder FG ⇒ 3♥♠ = Kürze ♥♠; 3SA = NF Kürze ♣; 4♣ = SI Kürze ♣
3♦	Dreifärber	Mit Unterfarben Single ⇒ 3♥ fragt nach Single (3♠=♣, 3SA=♦); 3♠=Fit♠; 4x=Q♥
3♥	Dreifärber	1-4-4-4 ⇒ 3♠ = SI 4♥; 4♣♦ = SI ♣♦; 4♥ = kein SI 4♥
3♠	Dreifärber	4-1-4-4 ⇒ 4♣♦ = SI ♣♦; 4♥ = SI 4♠; 4♠ = kein SI 4♠
3SA		Zum Spielen evtl. 4M333
4♣	♥ + ♠	5/5 zum Spielen oder SF ⇒ 4SA = KCBW, 5♣♦ = voidwood
4♦	Transfer	6+♥ zum Spielen oder SF ⇒ 4SA = KCBW, 4♠5♣♦ = voidwood
4♥	Transfer	6+♠ zum Spielen oder SF ⇒ 4SA = KCBW, 5♣♦♥ = voidwood

5.1.2 ♣ STAYMAN

1SA	2♣	Verspricht eine 4er M oder eine einladende gleichmäßige Hand ohne 4er M. Der Partner geht von mindestens einladender Stärke aus (8FL)
2♦		Keine 4er M
2♥		4er ♥ kein 4er ♠
2♠		4er ♠ kein 4er ♥
2SA		MIN 4♥ + 4♠ ⇒ 3♦♥ Transfer (⇒CUE; serious 3NT)
3♣		MAX 4♥ + 4♠ ⇒ 3♦♥ Transfer (⇒CUE; serious 3NT)
	nach 2SA & 3♣	3♠ ♠ -Fit SI mit Kürze (3SA fragt nach)
		3SA zum Spielen war INV Hand (auch nach 2SA MIN)
		4♣♦♥♥ -Fit mit Kürze
1SA	2♣	
2♦	2♥	INV 5+♥ 4♠
	2♠	INV 5+♠
	2SA	INV BAL (mit oder ohne 4M)
	3♣	Relay fragt nach M-Längen, das wird auch mit den „smolen-Händen angewandt) oder mit allen m-Händen die keine M-Kürze haben 34[51], [42][52] dann kommt 4m CBW
		Merke: mit [31][54] und FG zeigt man mit 2N mm und dann die Kürze!
		3♦ 3/3
		3M 3M/2oM
		3N 2/2
	3♦	FG 5+♦ UNBAL (mit M-Kürze oder mit Schlemminteresse)
	3♥	FG 5+ ♣ 4♠ ♥ Kürze
	3♠	FG 5+ ♣ 4♥ ♠ Kürze
	3SA	TP BAL (meist mit 4er M)
	4♣	SI 6♥ 4♠
	4♦	SI 6♠ 4♥
	4♥	To play 6♥ (+ 4♠)
	4♠	To play 6♠ (+ 4♥)

1SA	2♣
2♥	2♠
	2SA
	3♣
	3♦
	3♥
	3♠
	3N
	3♦
	3♥
	3♠
	3SA
	4♣
	4♦
	4♥
	4♠
	4SA
	5♣♦

1SA	2♣
2♥	3♠
3SA	
	4♣
	4♦
	4♥
	4♠
4♣	
4♦	
4♥	

INV NF 5+♠

INV

Relay Frage nach M-Länge (mit [43][51] soll man 3♦ reizen)

5er ♥

4er ♥ keine guten ♠

4er ♠ 3er ♠ gute ♠ eher nicht 3433

4er ♥ N geeignet 3433??

} ungefähr NAT

FG 5+m om Kürze

Fragt → 3♠ 5♣, 3N 5♦ NF, 4♦ 5♦ CBW

INV 4+♥

SI 4+♥ evtl. mit ♠ Kürze ⇒ 3SA serius 4♣♦ = Q-bid

TP (meist 4♠)

SI ♣ \$

SI ♦ \$

TP

Voidwood

Quantitativ meist 4♠-3-3-3

Voidwood

serious

♣ Q-bid keine Kürze

♦ Q-bid keine Kürze

♠ -Kürze leichtes SI

♠ -Kürze starkes SI

Q-bid "unserious" SI

Q-bid "unserious" SI

MIN kein SI



1SA	2♣
2♠	2N
	3♣
	3♦
	3♥
	3♠
	3N
	3♦
	3♥
	3♥
	3♠
	3SA
	4♣
	4♦
	4♥

INV  
 Relay fragt nach M-Länge  
 5er ♠  
 4♠ 3♥ gute ♥  
 4♠ keine guten ♥  
 4♠ NAT vielleicht 4333  
 FG 5+m om Kürze  
 Fragt → 3♠ 5♣, 3N 5♦ NF, 4♦ 5♦ CBW  
 SI ♠ Fit ohne Kürze  
 INV  
 To play  
 SI ♣ \$  
 SI ♦ \$  
 SI ♥ \$

1SA	2♣
2♠	3♥
3♠	
	3SA
	4♣
	4♦
	4♥
3SA	
4x	

Si ohne Kürze  
 Schlemminteresse gute Trümpfe  
 Seriös  
 Q-bid  
 Q-bid  
 Q-bid  
 Seriös aber schlechte Trümpfe NF (höchstens 1 TF ohne 10)  
 Q-Bid

Das Doppelstayman – Prinzip birgt Nachteile, wenn RESP eine 5m 4M mit Schlemminteresse hat.

Mit 5m und Oberfarbkürze reizt der RESP 3♦ (5er♦, jetzt kann O nach M-Kürze fragen) bzw, 3♥/♠ mit 5er♣ und der jeweiligen Kürze. Hat man eine Unterfarbkürze und entsprechend meistens 4/3 in den Oberfarben fragt man erst nach der Oberfarblänge und dann mit 4m CBW in dieser m. Das impliziert eine Kürze in der anderen m. (Es verspricht sie nicht unbedingt, aber O soll entsprechend reagieren). Natürlich kann der RESP auch immer direkt 4m CBW stellen, auch dann hat er normalerweise keine M-Kürze, weil diese bequem zeigen könnte.

## 5.2. TRANSFER AUF OBERFARBEN

1SA	2♦	5+♥ oder 4♥ 5m leicht INV
2♥		2-3♥ (4er nur mit Min und eher hohem defensiv Potential)
2♠		MAX 4♥ + ♠ - Werte+Länge
2SA		MAX 4♥
3♣		MAX 4♥♣ Werte+Länge
3♦		MAX 4♥♦ Werte+Länge
3♥		MIN 4♥ (offensive Hand)
1SA	2♦	
2♥	2♠	INV 5♥
	2SA	RE TRF ♣ 5♣ 4♥ leicht INV nur an 44♥ Fitinteressiert
		Oder 5♥ 4+♣ FG
	3♣	RE TRF ♦ s.o.
	3♦	SI 6+♥ SI ohne Kürze
	3♥	INV NF 6+♥
	3♠	\$ ♠
	3N	COG
	4m	\$ m
1N	2♦	
2♥	2♠	INV 5er ♥ F1
2N		Hätte 2N INV gepasst
3♣		3er ♥ MIN
3♦		3er ♥ MAX
3♥		Doch 4er ♥ ganz MIN

1N	2♦
2♥	2N
3♣	
	3♦
	3♥
	3♠
	3N
	4♣
	4♦
	4♥
	4N

RETRF ♣

Quasi Pflicht Gebot

FG 5+♥ 4+♣ \$♦

FG 5+♥ 4+♣ \$♠

55 SI \$♠

5422 SI NF

CBW

55 SI \$♦

64 SI NF

44 SI NF "Quantitativ"

1N	2♦
2♥	3♣
3♦	3♥
	3♠
	3N
	4♣
	4♦
	4♥
	4♠
	4N

5♥ 4♣ \$♦

5♥ 4♣ \$♠

5422 SI NF

CBW

55 \$♦ SI

64 SI NF

55 \$♠ SI

44 SI NF "Quantitativ"

1SA	2♥
2♠	
2SA	
3♣♦♥	
3♠	

5+♠

2-3 ♠ (4er nur mit Min und hohem defensiv Potential)

MAX 4♠

MAX 4♠ ♣♦♥ Werte+Länge

MIN 4♠ (offensive Hand)

1SA	2♥
2♠	2SA
	3♣
	3♦
	3♥
	3♠
	3N
	4♣ ♦ ♥
	4♠
	4SA

1SA	2♥
2♠	3♦
3♥	
3♠	
3N	
4m	
4♥	

RETRF ♣ 4♠ 5+♣ leicht INV oder FG 5+♠ 4+♣

RETRF ♦

5♠ 5♥ INV/SI

SI 6+♠ keine Kürze

INV 6+♠

Toplay

SI 6+♠ \$♣♦♥

SI 6+♠ sehr leichtes SI (braucht gute ♠ und Kontrollen)

SI NF 5♠332

MIN

MIN

MAX ♠ Fit

MAX ♥ Fit Q-bid (besser verschwendet Werte)

MAXMIN ♥ Fit

5.3. TRANSFER AUF UNTERFARBE

1SA	2♠	1. ♣ schwach 2. ♣ INVIT 3. ♣ FG 4. ♦ INVIT
2SA		MAX für ♣
3♣		MIN für ♣
1SA	2♠	
2SA	3♣	♣ schwach zum Spielen
	3♦	♦ INVIT NF
	3♥	♣ FG \$♥
	3♠	♣ FG \$♠
	3SA	TP
	4♣	CBW ♣
	4♦	SI \$♦
	4SA	Quantitativ 5er ♣
1SA	2♠	
3♣	3♦	♦ INVIT NF
	3♥	♣ FG \$♥
	3♠	♣ FG \$♠
	3SA	♣ FG \$♦ NF
	4♣	CBW ♣
	4♦	SI \$♦
	4♥♠	Voidwood
	4SA	Quantitativ 5er ♣
1SA	3♣	WK ♦ oder FG ♦
3♦		Pflichtgebot
	3♥	♦ FG \$♥
	3♠	♦ FG \$♠
	3SA	♦ FG \$♣ NF
	4♣	♦ SI \$♣
	4♦	CBW ♦
	4♥♠	Voidwood
	4SA	Quantitativ 5er ♦

## 5.4.2SA BEIDE UNTERFARBEN

1SA	2SA	
3♣		♣ + ♦ Bessere/längere ♣
	pass	Schwach
	3♦	5 <sup>+</sup> ♦ 4♣ FG ⇒ 3♥ ?\$ (3♠=\$♠; 3NT=NF\$♥; 4♣=SI \$♥; 4♦=SI 2254)
	3♥	5/4 \$♥
	3♠	5/4 \$♠
	3SA	5/5 NF
	4♣	CBW
	4♥♠	5/5 mit ♥♠ \$ SI
	4SA	SI NF BAL 4♣4♦
	5SA	SF F BAL 4♣4♦
1SA	2SA	
3♦		Bessere/längere ♦
	pass	Schwach
	3♥	5/4 \$♥
	3♠	5/4 \$♠
	3SA	5/5 NF
	4♣	6♣ 4♦ CBW (4m Modul)
	4♦	CBW
	4♥♠	5/5 mit ♥♠ \$ SI
	4SA	SI NF BAL 4♣4♦
	5SA	SF F BAL 4♣4♦

5.5.3 ♦ 3♥ 3♠ DREIFÄRBER

1SA	3♦
3♥	
3♠	
3SA	
4♣	
4♦	
4♥	

4-4-4-1 oder 4-4-1-4  
 Fragt nach  
 ♠ Fit ⇒ 3SA serious oder Q-bid  
 Keine 4M kein SI gute m-Werte  
 ♥ Fit Q-bid  
 ♥ Fit Q-bid  
 ♥ Fit no SI

1SA	3♦
3♥	
	3♠
	3SA
	4♣

\$♣  
 \$♦ NF  
 \$♦ SI F CBW

1SA	3♥
3♠	
3SA	
4♣	
4♦	
4♥	

1-4-4-4  
 ♥ Fit gute Hand  
 Kein ♥ Fit gute ♠ Werte  
 4+♣ Kein ♥ Fit keine ♠ Werte (CBW)  
 4+♦ kein 4er ♥ keine ♠ Werte (CBW)  
 ♥ Fit kein SI

1SA	3♠
3SA	
4♣	
4♦	
4♥	
4♠	

4-1-4-4  
 Kein ♠ Fit gute ♥ Werte  
 4+♣ kein ♠ Fit keine ♥ Werte (CBW)  
 4+♦ kein ♠ Fit keine ♥ Werte (CBW)  
 ♠ Fit SI gute Hand  
 ♠ Fit kein SI

## 5.6.4 ♣ BEIDE OF

1SA	4♣	♥ + ♠ 5+/5+
4♦		Spiel Du (gleich lang, keine Gabeln, müde)
4♥♠		Präferenz
	4♠	6/5 SI F
	4SA	BW
	5♣♦	Voidwood

(Nach 4♠ kann man mit längeren ♥ später ♥ vorschlagen)

## 5.7.4 ♦ 4♥ TEXAS

1SA	4♦	6+♥
4♥		Pflichtgebot
	4♠	Voidwood
	4SA	BW
	5♣♦	Voidwood

  

1SA	4♥	6+♠
4♠		Pflichtgebot
	4SA	BW
	5♣♦♥	Voidwood



5.8.4M MODUL

ANWENDUNG:

Das 4m-Modul kommt zur Anwendung wenn wir 4♣ /♦ mit Schlemminteresse geboten haben und noch kein Fit bestätigt ist. (nach 1SA-2SA oder nach 2M Eröffnung und 3♥ Rebid(5/4 MAX).

Folgende Situationen sind denkbar: - Fit in zwei Farben möglich  
- nur Fit in einer Farbe möglich

4♣	
	4♦
	4♥
	4♠
	4SA
	5♣♦♥
	5SA

Fit in ♣ und ♦ möglich  
Kein ♣ Fit aber ♦ Fit möglich  
♣ Fit kein SI (1. Stufe CBW) ⇒ 4♠ fragt weiter  
♣ Fit SI 1/4 Asse (2. Stufe CBW)  
Kein Fit kein SI  
♣ Fit Si 0/3, 2-, 2+, (3.-5. Stufe CBW)  
Kein FIT aber SI (MAX) nur mit sehr guten Händen

4♣	4♦
4♥	
	4♠
	4SA+

CBW ♦  
Kein SI ⇒ 4SA fragt weiter  
BW Antworten (1/4 0/3 ect.)

4♦	4♥
	4♠
	4SA
	5♣♦♥
	5SA

♦ Fit kein SI ⇒ 4♥ fragt BW  
♦ Fit SI 1/4 Asse (2. Stufe CBW)  
Kein Fit kein SI  
♦ Fit Si 0/3 2- 2+ (3.-5. Stufe CBW)  
Kein FIT aber SI (MAX) nur mit sehr guten Händen