

# ALERTNA COMPA

© NB BAD  
Version 1.4  
11 März 2019

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@bausback.org](mailto:Bridgeschule-Alert@bausback.org)

## 1. Inhalt:

1.	Inhalt: .....	3
2.	Abkürzungen .....	4
3.	Übersicht .....	5
4.	Sie eröffnen .....	5
4.1.	M-Fit.....	5
4.2.	m-Fit.....	6
4.3.	Transfer.....	6
4.4.	1N Raptor/polnisch .....	7
4.5.	Zweifärber (Ghestem) .....	8
4.6.	Grid.....	8
5.	Wir Eröffnen .....	16
5.1.	Nach unsere 1N Eröffnung .....	16
	Gegner reizt auf 2er Stufe.....	16
	Gegner reizt auf der 3er Stufe .....	17
5.2.	M-Fit .....	18
5.3.	m-Fit .....	18
5.4.	Transfer.....	19
5.5.	Der Gegner reizt 1N (nat).....	19
5.6.	Der Gegner zeigt einen Zweifärber .....	19
5.7.	Der Gegner springt.....	19
5.8.	Grid.....	20

## 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. Übersicht

In diesem Skript sind die Kompetitiven Absprachen zum Marnian System behandelt.

Es ist unterteilt in „Wir eröffnen“ und „Sie eröffnen“.

Behandelt werden folgende Punkte:

- M-Fit
- m-Fit
- Transfer
- Zweifärber
- Kontra
- 1N

Es werden zunächst Regeln aufgestellt, die dann in den jeweiligen Situationen überprüft werden.

### 4. Sie eröffnen

Grundlagen:

Wir können ab dem Q-bid bis zur Hebung transferieren, solange uns ein Q-bid unterhalb der Hebung zur Verfügung steht. Da wir „nur“ gegengereizt haben, fängt das FG bei ca. 16/17 FV an. Einladen kann man mit 12/13-15 FV. Ein MX-raise verspricht ca. 9-12 FV. Schwache Hebung versprechen ca. 8-8/9 FV und haben in der Regel mindestens eine „gute Karte“ außerhalb von Trumpf.

#### 4.1. M-Fit

Vorgaben: Wenn wir einen Oberfarb-Fit haben, wollen wir:

- Schwach (wk) auf die 2er Stufe heben
- Gut (MR, INV+) auf die 2er Stufe heben
- Schwach (wk) auf die 3er Stufe heben
- Mixed (MR) auf die 3er Stufe heben
- Mindestens einladend (INV+) auf die 3er Stufe heben
- Fit-jumps in neuen Farben auf die (3)4er Stufe zeigen
- Kürzen (Spl) in Gegnersfarbe zeigen

Regeln:

- Direkte Hebung 2M ist schwach (wk) -3 Karten-
- Der Transfer TRF auf die 2er Stufe ist „gut“ (MR, INV, FG) -3 Karten-  
→ der MR reizt höchstens noch competitiv („gezwungen“)  
→ die INV werden durch freiwillige Gebote (neue Farben/2SA/3M) gezeigt  
→ FG kann auch durch freiwillige Gebote (neue Farben/2SA/3M) eingeleitet werden  
→ Der Überruf der Gegnerfarbe ist immer FG.
- Direkte Hebung 3M ist schwach (wk) -4\*Karten-
- Das Sprung-Q-bid ist ein Mixed-Raise (MR) -4\*Karten-
- 2SA ist eine mindestens einladende Hebung (INV, FG,) -meist 4\*Karten-  
→ Dies gilt nicht nach einer Gegenreizung auf der 2er Stufe, wenn der Gegner nach der der Gegenreizung passt. Hier muss 2SA NAT NF sein. (auch (1♠) 2♥ (p) 2N)
- Ein Sprung in eine Farbe, die im Transfer gereizt hätte werden können, verspricht Fit und Werte in der gereizten Farbe. FJ (Fitjumps) versprechen primär Werte und sekundär Länge.

## 4.2. m-Fit

Vorgaben: Wenn wir einen Unterfarb-Fit haben, ist die Zielsetzung eine andere, ist ein Stopper an Bord kann mit einem Unterfarbenfit Sans Atout gereizt werden. Daher sind SA-Gebote natürlich und die Möglichkeiten zu heben eingeschränkt.

Wir wollen:

- Schwach/Comp (wk, MR) auf die 2er Stufe Heben
- Schwach/Comp (wk, MR) auf die 3er Stufe heben
- Mindestens einladend (INV+) auf die 3er Stufe heben
- Fit-jumps in neuen Farben auf die 3/4er Stufe zeigen
- Kürzen (Spl) in Gegnersfarbe zeigen

Regeln:

- Direkte Hebung 2m ist schwach (wk) -3 Karten-
- Der Transfer TRF auf die 2er Stufe ist „gut“ (MR, INV, FG) -3 Karten-  
→ der MR reizt höchstens noch kompetitiv („gezwungen“)  
→ die INV werden durch freiwillige Gebote (neue Farben/2SA/3M) gezeigt  
→ FG kann auch durch freiwillige Gebote (neue Farben/2SA/3M) eingeleitet werden  
→ Der Überruf der Gegnerfarbe ist immer FG.
- Direkte Hebung 3m ist schwach/comp (wk,MR) -3\*Karten-
- Das Sprung-Q-bid (3er Stufe) ist ein Mixed-Raise (MR) -4\*Karten-
- 2SA ist NAT NF einladend und kann einen Fit enthalten

## 4.3. Transfer

Wann immer möglich und sinnvoll wollen wir Transfers in kompetitiven Situationen anwenden. Damit können wir Farben nicht forcieren und forcierend direkt zeigen. Es ist auch erlaubt einen Transfer zu „missbrauchen“ um dem Partner ein Ausspiel zu zeigen, wenn man eine echten Fit in Partner Farbe hat. dazu sollte man, zumindest wenn man plant den Fit freiwillig zu zeigen, eine konstruktive hand haben. Da es sehr riskant ist den Partner über die Fit-Situation im unklaren zu lassen, sollten wir immer bestrebt sein den Fit sofort zu zeigen. Unsere Transfer beginnen spätestens mit dem Q-bid und enden mit der Hebung. Reizt der nächste Gegner startet der Transfer immer noch mit dem niedrigsten Q-bid. Kontriert der Gegner kann der Transfer mit 1SA beginnen. Ein Transfer in eine Gegnerfarbe verspricht die stärkste Hebung mit den wenigsten Trümpfen.

Regeln:

- Der Transfer startet mit dem Q-bid
- Der Transfer endet mit der Hebung
- Nach einem Kontra startet der Transfer mit 1N
- 2♣ ist forcierend und kann (egal ob es „nat“ oder „TRF“ ist, eine forcierende Hand ohne lange Farbe beinhalten. Die zeigt man mit einem folgenden Q-bid/SA Gebot (dann mit mindestens ½ Stopper)
- Wenn 2♣ doppeldeutig (NAT/BAL) ist ist 3 in der eigentlich versprochenen Farbe NAT F1(FG)
- Ein Sprung in eine Farbe, die im Transfer gereizt hätte werden können verspricht Fit, und Werte in der gereizten Farbe. FJ zeigen primäre Werte und sekundäre Länge.
- Ein Sprung in eine Farbe die niedriger nur NAT NF gezeigt hätte werden können ist NAT und F1 (FG).

4.4. 1N Raptor/polnisch

Unsere 1N Gegenreizung verspricht 4M 5+m mit einer Stärke von ca. 8-15 F.  
mit größerer Stärke kann zunächst die lange Farbe gezeigt werden oder man kontriert.

Sie	Wir	Sie	Wir
1♣	1N	pass	2♣
			2♦
			2M
			2N
			3♣
			3♦
			3M
		X	Pass
			XX
			2mM
			2N
		2/3x	X

Fragt Stärke und M → 2♦ MIN (→2M p/c); 2M MAX; 2N MAX+

To play

Eigene Farbe NF

INV+ stärker als 2♣ evtl. eigen Farbe

→ 3♣ MIN ♥ 3♦ MIN ♠ 3M MAX

Stopperfrage

PRE

NAT 8 tricks → 3N nonserious

Interesse an ♠

Interesse an ♥

To play eigen Farben

F1 INV+

TO

1♦	1N	pass	2♣
			2♦
			2M
			2N
			3♣
			3♦

To play

Fragt M → dann 3♣ INV

Eigene Farbe

INV+ → 3♣ MIN

PRE

Stopperfrage

1♥	1N	pass	2m
			2♥
			2♠
			2N
			3♥

p/c

INV+ → 2♠ MIN 2N+ MAX

To play

INV+ stärker als 2♥

Stopperfrage

1♠	1N	pass	2m	p/c
			2♥	To play
			2♠	INV+ → 3m MIN 2N+ MAX
			2N	INV+ stärker als 2♠
			3♠	Stopperfrage

#### 4.5. Zweifärber (Ghestem)

Unsere Zweifärber Gegenreizungen sind sehr konstruktiv. 5/5 Verteilungen und Stärke einer Eröffnung, mindestens 11 F wenn die Farben gut sind.

Regeln:

- (1m) 2m verspricht beide Oberfarben
  - Wenn 1m kürzer als 3 Karten sein kann ist 2m NAT  
Dann wird der Zweifärber mit 2♦ bzw. mit 3♦ gezeigt
- (1m) 3♣ verspricht die andere Unterfarbe und ♠
- (1M) 2M verspricht die andere Oberfarbe und ♣
- (1M) 3♣ verspricht die andere Oberfarbe und ♦
- (1any) 2N verspricht die niedrigsten beiden Restfarben
- Mindestens Eröffnungstärke
- Hebungen kompetitiv
- 2N Fragt nach Stärke und evtl. zweiter Farbe
- Ein Q-bid verspricht Fit (meist in einer Oberfarbe) und eine konstruktive aber nicht super starke Hand. (zumindest wenn 2N auch zur Verfügung stand)
- Zweifärber die wir nicht direkt zeigen können werden „zu Fuß“ gereizt.

#### 4.6. Grid

Sie	Wir	Sie	Wir	
1♣	1♦	pass	1M	NAT F1 (AA 5er wegen 1N poln.)
		(1M)	1N	NAT
			2♣	♦ gut (nach pass BAL INV+ ohne Stopper → 2M,3♣)
			2♦	♦ wk
			2M	NAT WJ
			2N	♦ NAT NF INV
			3♣	♦ MR 4er Fit
			3♦	♦ comp 4er Fit
			3M	Fitjump (5erM Fit in ♦) gute Hand
			3N	To play
		X	1N	NAT mit Stopp gute Hand (Eigentlich TRF nach Treff und damit INV♦)





1♣	1♥	pass	1♠
			1N
			2♣
			2♦
			2♥
			2♠
			2N
			3♣
			3♦
			3♥
			3♠
			3N
		X	1N

NAT F1  
 NAT NF  
 ♦ oder oder BAL (INV+ ohne Stopper)  
 ♥ gut  
 ♥ wk  
 NAT WJ  
 ♥ INV+ 4er Fit  
 ♥ MR 4er Fit  
 FJ  
 ♥ comp  
 FJ  
 NAT to play  
**NAT**

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

NAT NF  
 ♦ oder oder BAL (INV+ ohne Stopper)  
 ♥  
 ♠ gut  
 ♠ wk  
 ♠ INV+ 4er Fit  
 ♠ MR 4er Fit  
 FJ  
 FJ  
 ♠ comp  
 NAT to play  
 SPL

1♣	2♣	p/X	2♦
			2M
			2N
			3♣
			<b>3♦</b>
			3M
			3N
			4♣

**F1 fragt**  
 To play  
 INV → 3♣ MIN, 3♦ nicht MIN, 3M 6/5  
 MR → 3♦ welche Farbe  
**NAT F ???**  
 Wk mit gutem Fit  
 To play  
 SPL

1♦	1♥	pass	1♠
		(1♠)	1N
		(1N)	2♣
			2♦
			2♥
			2♠
			2N
			3♣
			3♦
			3♥
			3♠4♣
			3N
			4♦
		X	1N
			2♣
			2♦
			2♥

NAT F1  
 NAT NF  
 F1 NAT (nur nach pass auch BAL, ohne Stopper)  
 gefolgt von 3♣ nur INV  
 ♥ gut  
 ♥ wk  
 WJ  
 INV+ 4-c Fit  
 NAT FG (weil 2♣ nicht eindeutig ist)  
 MR  
 comp  
 FJ  
 To play  
 SPL  
 ♣  
 ♥ 3-c Fit INV+  
 ♥ 3-c Fit MR  
 ♥ 3-c Fit wk

1♦	1♠	p	1N
		(1N)	2♣
			2♦
			2♥
			2♠
			2N
			3♣
			3♦
			3♥4♣
			3♠
			3N
			4♦
		X	1N
			2♣
			2♦
			2♥
			2♠

NAT NF  
 F1 NAT oder BAL (ohne Stopper)  
 ♥  
 ♠ gut  
 ♠ wk  
 INV+ 4-c Fit  
**NAT FG**  
 MR  
 FJ  
 ♠ comp  
 To play  
 SPL  
 ♣  
 ♠ 3-c Fit INV+  
 ♥  
 ♠ 3-c Fit MR  
 ♠ 3-c Fit wk

1♦	2♣	p/X	2♦
			2♥
			2♠
			2N
			3♣
			3♦
			3M
			3N
			4♣
			4♦
			4M

♥  
♠  
♣ gut evtl. ohne echten Fit ...  
NAT INV NF  
♣ comp  
Stopperfrage  
FJ meist 5er mit mind. 3er ♣ - Fit  
To play  
PRE  
SPL  
To play

1♦	2♦	P/X	2M
			2N
			3♣
			3♦
			3M
			3N
			4♦

To play  
INV → 3♣ MIN, 3♦ nicht MIN, 3M 6/5  
NAT F  
MR  
Wk mit gutem Fit  
To play  
SPL

1♥	1♠	p	1N
		(1N)	2♣
		(2♣)	2♦
		(2♦)	2♥
			2♠
			2N
			3♣
			3♦
			3♥
			3♠
			3N
			4♦
	nach	X	1N
			2♣
			2♦
			2♥
			2♠

NAT NF  
F1 NAT (nach pass auch BAL ohne Stopper)  
NAT NF  
♠ gut  
♠ wk  
♠ 4-c INV+  
NAT FG  
NAT FG  
♠ MR  
♠ comp  
To play  
FJ  
♣  
♦  
♠ INV+  
♠ MR  
♠ wk

1♥	2♣	p/X	2♦
		(2♦)	2♥
			2♠
			2N
			3♣
			3♦
			3♥
			3♠
			3N
			4♣
			4♦
			4♥
			4♠

- ♦ F1
- ♠
- ♣ evtl. ohne echten Fit (xx)
- NAT
- ♣ wk
- FJ
- SPL
- FJ (sollte 5er sein?)
- To play
- PRE
- FJ
- SPL Voidwood (sollte das „bedingt“ sein?)
- To play

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

- ♠
- ♣
- NAT INV
- ♦ gut
- ♦ comp
- SPL
- FJ
- To play
- FJ
- PRE
- SPL Voidwood
- To play

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

To play  
 INV+ → 3♣ MIN Rest MAX  
 To play  
 ♦ F1  
 MR ♠ - Fit  
 PRE Guter Fit  
 Nat to play  
 PRE p/c  
 SPL  
 To play  
 KCBW ♠

1♠	2♣	pass	2♦
		(2♦)	2♥
			2♠
			2N
			3♣
			3♦♥
			3♠
			3N
			4♣
			4♦
			4♥
			4♠

♦ F1  
 ♥ F1 (NF wenn der Gegner 2♦ bietet)  
 ♣  
 NAT INV  
 ♣ wk  
**FJ**  
 SPL  
 To play  
 PRE  
 FJ  
 To play  
 SPL voidwood

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

♥ F1  
 ♣  
 NAT INV  
 ♦ gut  
 ♦ comp  
 FJ  
 SPL  
 To play  
 FJ  
 PRE  
 To play  
 SPL **Voidwood**

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

♣  
**INV NAT !!!**  
 ♦  
 ♥ gut  
 ♥ comp  
 SPL  
 To play  
 FJ  
 To play  
 SPL voidwood

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

INV+ → 3♣♦ MIN 3♥♠ MAX mit der entsprechenden m  
 p/c  
 F1 NAT  
 FG ♥ - Fit  
 Nat to play  
 PRE p/c  
 To play  
 SPL  
 KCBW ♥

2♣	2♥	pass	2♠
			2N
			3♣
			3♦
			3♥
			3♠

NAT F1  
 NAT  
 ♦  
 ♥ gut  
 ♥ wk  
 FJ

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

NAT  
 ♦  
 ♥  
 ♠ gut  
 ♠ wk  
 SPL  
 FJ  
 To play

## 5. Wir Eröffnen

Grundlagen:

Wen wir eröffnet haben und der Gegner ohne Sprung gegenreizt, wollen wir Oberfarben wenn möglich im Transfer auf der 2er Stufe zeigen können. Priorität hat auch hier die Präzisierung des Fits in einer Oberfarbe.

Wir nutzen dabei keine sehr schwache Hebung auf die 3er Stufe. Wir unterscheiden Partieforscing (FG), Einladung (INV), Mixed-Raise (MR) und schwach (wk). Wobei schwach nur auf der 2er Stufe gezeigt werden kann.

FG ab ca. 13 F(V)

INV 10-13 F(V)

MR 7-10 F(V)

Wk 4-7 F(V)

### 5.1. Nach unsere 1N Eröffnung

#### Gegener reizt auf 2er Stufe

Rumpelsohl

1N (2♣)      Sys on auch wenn 1N gegengereizt wurde

1N (2♦)      2M NAT NF  
 2N Transfer ♣  
 3♣ Stayman-Ersatz O bietet 3♦ ohne Stopper (Partner soll spielen) aber evtl. mit 4er M)  
 3♦♥  
 3♥♠  
 3♠ Stopperfrage  
 3N to play mit Stopper

1N (2♥)      2♠ NAT NF  
 2N 1. ♣ 2. Wk ♦  
 3♣♦  
 3♦ Stayman-Ersatz O bietet 3♥ ohne Stopper (Partner soll spielen) aber evtl. mit 4er ♠)  
 3♥♠  
 3♠ Stopperfrage  
 3N to play mit Stopper

1N (2♠)      2N 1. ♣ 2. Wk ♦ 3. Wk ♥  
 3♣♦  
 3♦♥  
 3♥ Stayman-Ersatz O bietet 3♠ ohne Stopper und ohne 4er ♥  
 3♠ Stopperfrage  
 3N to play mit Stopper

Analog nach 1♣ (und Sprung auf die 2er Stufe)



## Gegner reizt auf der 3er Stufe

Prinzip: wir transferieren mit beginnend 3♦ oder 4♣

1N (3♣)      3♦♥  
                  3♥♠  
                  3♠♦ O soll Stopper zeigen  
                  4♣♠+♥  
                  4♦♥  
                  4♥♠

1N (3♦)      3M NAT F1  
                  4♣♠+♥  
                  4♦♥  
                  4♥♠  
                  4♠♣

Stopper evtl. über Kontra fragen

1N (3♥)      3M NAT F1  
                  4♣♦  
                  4♦♣+♦  
                  4♥♠  
                  4♠♣

1N (3♠)      3M NAT F1  
                  4♣♦  
                  4♦♥  
                  4♥♣+♦  
                  4♠♣

Analog nach 1♣ (3x)

## 5.2. M-Fit

Vorgaben: Wenn wir einen Oberfarb-Fit haben wollen wir:

- Schwach (wk) auf die 2er Stufe heben
- Gut (MR, INV+) auf die 2er Stufe heben
- Mixed (MR) auf die 3er Stufe heben
- Einladend (INV) auf die 3er Stufe heben
- Stark (FG) auf die 3er Stufe heben
- Fit-jumps in neuen Farben auf die (3)4er Stufe zeigen
- Kürzen (SPL) in Gegnersfarbe zeigen

Regeln:

- Direkte Hebung 2M ist schwach (wk) -3/4 Karten-
- Der Transfer TRF auf die 2er Stufe ist „gut“ (MR, INV, FG) -3 Karten-  
→ der MR reizt höchstens noch competitiv („gezwungen“)  
→ die INV werden durch freiwillige Gebote (neue Farben/2SA/3M) gezeigt  
→ FG kann auch durch freiwillige Gebote (neue farben/2SA/3M) eingeleitet werden  
→ Der Überruf der Gegnerfarbe ist immer FG.
- **Direkte Hebung 3M ist ein Mixed Raise (MR) -4\*Karten-**
- Das Sprung-Q-bid ist eine einladende Hebung (INV) -4\*Karten-
- **2SA verspricht eine Vollspiel forcierende Hebung (FG) -4\*Karten-**
- Ein Sprung in eine Farbe, die im Transfer gereizt hätte werden können, verspricht Fit und Werte in der gereizten Farbe.

## 5.3. m-Fit

Vorgaben: Wenn wir einen Unterfarb-Fit haben ist die Zielsetzung eine andere, ist ein Stopper an Bord kann mit einem Unterfarbenfit Sans Atout gereizt werden. Daher sind SA-Gebote natürlich und die Möglichkeiten zu heben eingeschränkt.

Nach einer 1♣ - Eröffnung gibt es keine „Hebung“, da die 1♣ - Eröffnung keine Farbe verspricht.

Wir wollen:

- Schwach/Comp (wk, MR) auf die 2er Stufe heben
- Schwach/Comp (wk, MR) auf die 3er Stufe heben
- Mindestens einladend (INV+) auf die 3er Stufe heben
- Fit-jumps in neuen Farben auf die 3/4er Stufe zeigen Werte und Fit
- Kürzen (SPL) in Gegnersfarbe zeigen

Regeln:

- Direkte Hebung 2m ist schwach (wk) -3 Karten-  
Ausnahme: 1♦ (1♠) 2♦ = TRF ♥
- Der Transfer TRF auf die 2er Stufe ist „gut“ (MR, INV, FG) -3 Karten-  
→ der MR reizt höchstens noch competitiv („gezwungen“)  
→ die INV werden durch freiwillige Gebote (Neue Farben/2SA/3M) gezeigt  
→ FG kann auch durch freiwillige Gebote (neue Farben/2SA/3M) eingeleitet werden  
→ Der Überruf der Gegnerfarbe ist immer FG.
- Direkte Hebung 3m ist comp (MR) -(3)/4\*Karten-
- Das (Sprung)-Q-bid (3er Stufe) ist eine mindesteinladende Hebung (INV+) -4\*Karten-
- 2SA ist NAT NF einladend und kann einen Fit enthalten

5.4. Transfer

Wann immer möglich und sinnvoll wollen wir Transfers in kompetitiven Situationen anwenden. Damit können wir Farben nicht forcierend und forcierend direkt zeigen. Es ist auch erlaubt einen Transfer zu „missbrauchen“ um dem Partner ein Ausspiel zu zeigen, wenn man eine echten Fit in Partner Farbe hat. Dazu sollte man, zumindest wenn man plant den Fit freiwillig zu zeigen, eine konstruktive Hand haben. Da es sehr riskant ist, den Partner über die Fit-Situation im Unklaren zu lassen, sollten wir immer bestrebt sein den Fit sofort zu zeigen.

- Wir haben eröffnen
- Transfer-Regeln:
  - Gegner (X) → TRF startet (spätestens) mit 1N endet mit 2Fit<sup>-1</sup>
  - Gegner (1♦♥♠) → TRF startet mit X/2♣ endet mit 2♠ (♣)
  - Gegner (2♣) → TRF startet mit 2♦ endet mit 2Fit<sup>-1</sup>  
→ TRF startet (evtl. nochmal) mit 3♣ endet mit 3Fit<sup>-1</sup>
  - Gegner (2♦♥) → keine TRF (natürlich)
  - 1♣ → ein Transfer in die Gegnerfarbe zeigt einen Zweifärber 4<sup>+</sup>m4<sup>+</sup>m / 5<sup>+</sup>M5<sup>+</sup>M  
→ Nach X ist 1N „NAT“ INV
  - 1♦ → nach Gegenreizung 1♠ gibt es nur eine ♦ - Hebung (2♣)  
→ nach Gegenreizung 2♣ gibt es keine TRF auf der 2er Stufe (aber 3♣ ist TRF♦)

5.5. Der Gegner reizt 1N (nat)

1♣ (1N)	2♣ MM	1♦ (1N)	2♣ ♣+M	1M (1N)	2♣ ♣ +oM
	2♦ ♦+M		2♦ MM		2♦ ♦ +oM
	2M NAT		2M NAT		2M NAT
	2N mm		2N mm		2N mm

5.6. Der Gegner zeigt einen Zweifärber

Gegenreizung 2-Färber → TRF beginnt mit dem niedrigsten Q-bid  
niedrigster Transfer in die Gegnerfarbe verspricht einen  
Zweifärber in der Gegengruppe

5.7. Der Gegner springt

Gegenreizung in Sprung → Rumpelsohl

5.8. Grid

Wir	Sie	Wir
1♣	X	1♦
		1♥
		1♠
		1N
		2♣
		2♦+

- ♥
- ♠
- TRF BAL oder 5er ♣
- INV NF „Sonderfall“
- ♦
- SYSON

Weiterreizung  
SYSON (außer 1N)

1♣	1♦	X
		1♥
		1♠
		1N
		2♣
		2♦
		2♥
		2♠
		2N
		3♣
		3♦
		3M

- ♥ → Hebungen ab 2M SYSON
- ♠ → Hebungen ab 2M SYSON
- TRF BAL oder 5er ♣
- INV NF „Sonderfall“
- ♥+♠ 55
- ♥ 6+ wk/FG
- ♠ 6+ wk/FG
- ♣
- NAT
- ♣ PRE
- MM 5\*5\* MR Stärke
- M PRE

SYSOFF  
(weil bekannte Gegnerfarbe)  
Hebung ab 2M SYSON

1♣	1♥	X
		1♠
		1N
		2♣
		2♦
		2♥
		2♠
		2N
		3♣+

- ♠ → Hebungen ab 2M SYSON
- TRF BAL oder 5er ♣
- INV NF „Sonderfall“
- ♦
- ♣+♦
- ♠ 6+ wk/FG
- ♣
- NAT
- NAT

SYSOFF

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

BAL oder 4er ♥ „Sonderfall“

BAL MIN → 2♣/♦ INV NAT UNBAL 4-c ♥; 3♣♦ FG NAT 4-♥

UNBAL ohne Extras → 2♥ 4-c INV NF

NAT UNBAL mit Extras

NAT UNBAL mit Extras

FG meist BAL ohne Stopper

FG BAL mit Stopper

INV NAT UNBAL

INV NF „Sonderfall“

♦

♥

♣+♦ 5<sup>+</sup>4<sup>+</sup> comp evtl. besser

♣

NAT

1♣	2♣	X	
	♥+♠	2♦	
		2♥	Start
		2♠	
		2N	
		3♣	
		3♦	

Punkte, F2N, → X Strafe (wenn forcierend)

♦+

♦+♣ weil ♣ keine Farbe ist

♣

NAT

♣ comp

♦ FG

1♣	2♣	X	
	NAT	2♦	
		2♥	
		2♠	
		2N	
		3♣	
		3♦♥♠	

TO

♥

♠

♦

NAT

5<sup>+</sup>5<sup>+</sup> MM

PRE

1♣	2♣	X	
	♠+?	2♦	

Punkte, F2N, → X Strafe (wenn forcierend)

♦ NF

		2♥	
		2♠	
		2N	
		3♣	
		3♦	
		3♥	
		3♠	

♥ NF

♣

NAT

♦

♥

???

Stopperfrage

1♣	2N	X	
	♦+♥	3♣	
		3♦	
		3♥	
		3♠	
		3N	

Punkte, F, → X Strafe (wenn forcierend)

♣ comp

♣ + ♠

♠

♣ FG

NAT

1♣	2♦	X	
	♥+♠	2♥	Start
		2♠	
		2N	
		3♣	
		3♦	

Punkte, F2N, → X Strafe (wenn forcierend)

♦+♣ weil ♣ keine Farbe ist

♣

NAT

♣ comp

♦ FG

1♣	2♦	X	
		2M	
		2N	
		3♣	
		3♦	
		3♥	
		3♠	
		3N	

TO

NF

♣ wk/FG → 3♦ Stopperfrage; 3M 5+♣ 4M

3-Färber 4-4-1-4 etc. FG/SI

♥ INV+

♠ INV+

Stopper Frage

To play mit Stopper

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

TO

♠ NF

♣ wk/FG oder wk ♦ → 3♥ Stopperfrage; 3♠ 5+♣ 4♠

♦ INV+

3-Färber 4-1-4-4 etc. FG/SI

♠ INV+

		3♠	
		3N	

Stopper Frage  
To play mit Stopper

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

TO  
♣ wk/FG oder wk ♦/♥ → 3♠ Stopperfrage;  
♦ INV+  
♥ INV+  
3-Färber 1-4-4-4 etc. FG/SI  
Stopper Frage  
To play mit Stopper

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

♥ → SYSON  
♠ → SYSON  
♣  
♦ gut  
♦ wk  
SYSON  
NAT INV  
FJ  
comp

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

- ♠
- ♣
- NAT
- ♦ gut
- ♦ wk
- ♠ 6-c wk/FG
- ♣
- NAT
- FJ ♣
- ♦ comp
- SPL
- FJ

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

- TO 4-c ♥
- NAT
- ♦ „die einzige Hebung auf die 2er Stufe“
- ♥
- ♦ INV+
- ♣
- NAT INV NF
- ♣ FJ
- comp
- FJ
- SPL

1♦	2♣	X
		2♦
		2M
		2N
		3♣
		3♦
		3M

- TO
- ♦ NF
- M NF
- NAT INV NF
- ♦ TRF gut
- ♦ comp
- M FG



1♦	2♦	X
	♥+♠	2♥
		2♠
		2N
		3♣
		3♦

Punkte, F2N, → X Strafe (wenn forcierend)

♣+♦ (3+♦ 5+♣ oder so)

♣

NAT

♦

♦ NF comp

1♦	2♦	X
	♠+?	2♥
		2♠
		2N
		3♣
		3♦
		3♥

Punkte, F2N, → X Strafe (wenn forcierend)

♥ NF

♣

NAT

♦ gut

♦ comp

♥ FG

1♦	2N	X
	♣+♥	3♣
		3♦
		3♥
		3♠
		3N

Punkte, F?, → X Strafe (wenn forcierend)

♦ gut

♦ + ♠ (3♦ 5♠ oder so)

♠

♠ NF

To play

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

TO

NF

♣ wk/FG oder wk ♦ → 3♥ Stopperfrage; 3♠ 5+♣ 4♠

♦ INV+

3-Färber 4-1-4-4 etc. FG/SI

♠ INV+

Stopper Frage

To play mit Stopper

1♦	2♠	X
		2N
		3♣
		3♦
		3♥
		3♠
		3N

TO

♣ wk/FG oder wk ♦/♥ → 3♠ Stopperfrage;

♦ INV+

♥ INV+

3-Färber 1-4-4-4 etc. FG/SI

Stopper Frage

To play mit Stopper

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

♠

♣

♦

♥ gut

♥ wk

♠ wk

FG

FJ INV/MR

PRE

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

TO

NAT

♦

♥ gut

♥ wk

♣

FG Fit

FJ

FJ

♥ MR

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

- ♥ gut
- ♥ wk
- ♠ NF
- ♥ FG
- ♦
- ♥ INV
- ♥ MR
- ♠ FG

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

- TO
- ♥
- ♠ NF
- ♥ FG
- ♣
- ♥ INV
- ♥ MR
- ♠ FG
- To play

1♥	2♥	X	
	♠+?	2♠	
		2N	
		3♣	
		3♦	
		3♥	
		3♠	

- ♣
- ♥ FG
- ♦
- ♥ INV
- ♥ MR
- SPL

1♥	2♥	X	
	♠+♣	2♠	
		2N	
		3♣	
		3♦	
		3♥	
		3♠	

- ♦+♥
- ♥ FG
- ♦
- ♥ INV
- ♥ comp
- SPL

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

TO

♣ wk/FG oder wk ♦/♥ → 3♠ Stopperfrage;

♦ INV+

♥ INV+

FIT MX raise

Stopper Frage

To play mit Stopper

1♥	2N	X	
	♣+♦	3♣	
		3♦	
		3♥	
		3♠	

Punkte, F?, → X Strafe (wenn forcierend)

♥ gut

♠ gut

♥ comp

♠ comp

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

♣

♦

♥

♠ gut

♠ wk

FG

FJ INV/MR

PRE

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

TO

♥

♠ gut

♠ wk

♠ FG 4-c

♦

♥

♠ FIT INV 4-c

MR

1♠	2♦	X		TO
		2♥		NF
		2♠		♠
		2N		♠ FG
		3♣		♣ NF
		3♦		♠ INV
		3♥		♥ FG
		3♠		♠ MR

1♠	2♥	X		TO
		2♠		♠
		2N		♠ FG
		3♣		♣ NF
		3♦		♦ NF
		3♥		♠ INV
		3♠		♠ MR

Versuch der Begriffsklärung:

		Wir reizen gegen		Wir eröffnen	
2er stufe		3er Stufe		(X)	(Farbe)
WK	wk	}	comp	PRE	PRE
MR				MR	MR
INV	} Gut	}	INV+	INV	INV
FG				FG	FG