

System Basis

15-17 SA; 5 5 4 2; 2/1 FG

## Unterfarben

- Inverted minors
  - (2m = 10+F, no 4+M)
  - F-> 3m/2SA →2x Stopper zeigen, -> 2SA/3m passbar
  - 2SA BAL MIN NF
  - 3m UNBAL MIN NF
  - 3SPR Splinter FG
  - 3om (♣) Zweifärber
- Full walsh (ein SA rebid kann 4er M beinhalten auch 1m 1♥ / 1N)
- 2way CBS<sup>(1)</sup> (nach 1♥ 2♠ direct ist 54 INV, über 2♣ Relay ist es 4♥4♠)
- 1♦ 2♣ FG (revers Reizung zeigt trotzdem Extrastärke)
- 1♦ 3♣ INVNF6+♣
- Sprung NAT 6er 5-8F
  - 3m NAT zum spielen (→ 1♣ 2♠ / 2N fragt Kürze; 3♣ to play; 3♦ Ogust)
  - +1 fragt nach Kürze<sup>(2)</sup>;
  - +2 fragt Ogust<sup>(3)</sup>
    - Wiederholung der Farbe (wenn 6er Länge, Eröffner nicht SA) = 9-11 →Sprung
    - Wiederholung FG
- • Doppelsprung Splinter FG

# Konstruktive Hebung in 4m bedingte KCBW <sup>(4)</sup> # Mit Gegenreizung:

Q-Bid = Limit+ (Stopperfrage)

Neg.-X bis 3♠ /4♥ ; 1LEV F; 2LEV NF; 3LEV FG

## Oberfarben

- • Bergen mod.
- • Jacoby

3♣ INV 3-c/4-c Fit 10-11 FV

3♦ 7-9FV, 3M 4-6F

2M+1 4+Fit GF → <sup>(9)</sup>

- 2/1FG
  - Mit BAL Händen wird immer 2♣ geboten
    - 2♦ waiting bid; 2M 6er; 2oM 5+4+
- 2♦ ist 5er+FG
  - 2SA Rebid nach 1OF = wk/Strg 18+
  - 3N 14-16 mit 533 2er in 2/1 Farbe
- 3♠/1♥; 4m; 4♥/1♠ Splinter 10-13F
- Gazilli light <sup>(8)</sup>

Mit Gegenreizung:

- 2N FG (meist 4er Fit)
- 3Q INV (9-11 4er Fit)
- 3MMR(5-84erFit) Hebungen „Lawfull“

Neue Farben nach Gegenreizung:

- 1LEV F; 2LEV NF; 3LEV FG

nach Kontra oder gepasste Hand:

- 2♣ Drury 3er Fit max pass
- 2M+1 4erFit mit Kürze
- Höher 4er Fit Fitjump (1♥ 2N = Fitjump ♠)

## SA

- 1SA 15-17
- 2SA 20-21
- 2♣ + 2SA 22-23(26+)
- 2♦ + 2SA 24-25

## 1SA

- 2♣ Stayman<sup>(5)</sup> (immer wenn man eine 4er M, verspricht aber keine)
- 2♦/♥ TRF Brechen mit 4er Anschluß in 2SA MAX, 3M MIN
  - (2♦+2♠ = 55 wk INV NF; 2♥ + 3♥ 55 str INV)
- 2♠ TRF ♣ (keine 4er M) danach Kürzen auf 3er Stufe
- 2SA ♣+♦ schwach oder stark → Kürzen (immer 55)
- 3♣ TRF ♦ schwach oder stark (keine 4er M) danach Kürzen auf 3er Stufe
- 3♦ INV ♦
- 3♥♠ Kürze mit 5/4 UF
- 4♣ 5/5 M to play oder „schlemmforcing“ → KCBW oder Voidwood 5er stufe
- 4♦♥ TRF to play oder „schlemmforcing“ → KCBW oder Voidwood 5er stufe

### # Mit Gegenreizung

2♣ System an! Kontra ersetzt Stayman  
zeigt 2♣ beide Oberfarben verspricht Kontra Interesse am Strafkontra sonst SYS an.

2♦<sup>+</sup> LEBENSOHL (Fast approach denies Stopper) **evtl. Rumpelsohl?**

- 2er Stufe NAT NF
- 3er Stufe NAT F
- 2SA Puppet zu 3♣
  - dann NF NAT NF;
  - Q-Bid Stayman mit Stopper
  - dann 3SA zum Spielen mit Stopper
- Q-Bid Stayman ohne Stopper
- 3SA zum Spielen ohne Stopper 3x X Negativ

Reizen NAT F

## 2SA 20-21

2♣ + 2SA 22-23(26+)

2♦ + 2SA 24-25

- 3♣ Romexstayman<sup>(6)</sup> (oder Puppet / Muppet)
- 3♦/♥ TRF(TRF+4m=CBWmit4+m)
- 3♠ m stayman
  - 3N keine (→ 4m 5er CBW);
  - 4m 4er m (→ 4M Kürze)
- 4♣♦ SI ♥♠
  - 4M Ablehnung,
  - Rest KCBW.Antwort
- 4♥♠ SI ♣♦
  - 4N Ablehnung,
  - Rest KCBW Antwort

# Mit Gegereizung Kontra negativ, Reizen NAT F

## 2♣

stark BAL 22-23 / 26+ (Auf Wunsch mit W2 ♣)

- 2♦ waiting
  - 3M SF passbar,
  - 2♥ NAT oder BAL 26-27 Kokishrelay<sup>(8)</sup>
- 2M NAT gute 5er Farbe oder 55 mit 3+ Kontr.
- 2N BAL mind. 10xxx/Bxx/Dx in jeder Farbe
  - 3♣ Baron (evtl. echte ♣) Rest NAT setzt Farbe fest
- 3x NAT gute 6er Farbe 2TF

#Mit Gegenreizung

- X / XX schwache Hand
- Pass gute Hand (7+F) keine lange gute Farbe
- Farbe NAT gute Hand
- Q-Bid Gute Hand mit Kürze (Dreifärber)

Wenn 2♣ mit W2♦

- X Strafe/stark
- Pass schwach
- Farbe NAT evtl. fürs Ausspiel mit ♦ Fit

## 2♦

W2M (0)4-8(9)oder BAL 24-25 (oder bei 2♣ W2♦ mit FG ♦)

- 2N INV+
  - 3♣ any MIN
  - 3♦ MAX ♥ schlechte Farbe
  - 3♥ MAX ♠ schlechte Farbe
  - 3♠ MAX ♥ gute Farbe (2/3 TF)
  - 3N MAX ♠ gute Farbe (2/3 TF)
- 3♣ NAT F1
- 3♦ NAT F1
- 3♥ p/c
- 3♠ NAT INV NF
- 3N to play
- 4♣ TRF to M
- 4♦ Bid M
- 2M p/c
  - gefolgt von 3M nat to play,
  - gefolgt von 4M SI INV+

## 2♥/♠

(10-12 6erM)

- Hebungen Kompetitiv
- 2N fragt
  - 3♣ schlechte Farbe
    - 3♦ fragt<sup>(2)</sup>
      - 3M MIN
      - 3N Max keine Kürze
      - Rest Kürzen NGF
  - 3♦ gute Farbe MIN
    - 3♠ fragt<sup>(2)</sup> nach Kürze
    - 3N keine
  - 3♥ gute Farbe MAX
    - 3♠ fragt<sup>(2)</sup> nach Kürze
    - 3N keine
  - 3♠ MAX 6/4m
  - 3N AKD

## 3 any

- Neue Farbe F1 evtl. mit Fit
  - EÖ untersucht 3SA ((1/2-)Stopper auf 3er Stufe)
  - EÖ hebt mit Fit (2er) und zeigt dabei evtl. Single auf 4er Stufe)
  - EÖ wiederholt seine Farbe mit Single in neuer Farbe  
Ohne Interesse an SA

## Gegenreizung

- Zweifärber (immer Eröffnungsstärke)
  - Q-Bid so viele Oberfarben wie möglich (55)
  - 2SA beide niedrigen ungereizten Farben
- gegen 1SA
  - MultiLandy
    - 2♣ = ♥+♠
    - 2♦ = ♥/♠
    - 2♥ = ♥+m
    - 2♠ = ♠+m
    - 2SA = ♣+♦ evlt. sehr starker ZF beliebig

Gegen schwachen SA (bis 15F)

direkte Gegenreizungen versprechen ab ca. guten 10F bis 15F

Kontra 15+ Bel. Partner läuft mit 0-5 und langer (5+Farbe) o (gegen starken SA oder als gepasste Hand :) X= 5m4M

- Sprünge immer schwach  
situations und Gefahrenlagen angepasst

## Schlemmreizung

- 4SA Assfrage /wenn Fit bestätigt mit 5 Assen
  - 5♣ 1/4
  - 5♦ 0/3
  - 5♥ 2 ohne Dame
  - 5♠ 2 mit Dame
  - 5N (0)/2 mit void
  - 6♣ + 1/3 mit void (wenn bekannt dann ohne Dame)
- Scanning
  - Weitere freie Gebote fragen nach TD und Königen von unten im scanning Modus. Nicht frei ist die Trumpffarbe und Gebote oberhalb von 6 Trumpf. Bei Unterfarbfits ist auch 4SA und 5SA zum Spielen
- 5SA GST
- Q-bid 1. oder 2. Rundenkontrollen (ökonomisch reizen)
- SPLINTER sind eher MIN FG Hebungen mit der gezeigten Kürze  
Ein Sprung ist ein Splinter, wenn man die Farbe eine Stufe tiefer natürlich und forcierend reizen kann
- Voidwood IM Sprung wenn eine Stufe tiefer SPL wäre  
IM Sprung auf die 5er Stufe
- 4m bedingte Assfrage CBW<sup>(6)</sup>

## Gegenspiel

- Ausspiel
  - Farbe
  - Pd Farbe
    - 3./5. Xxxxxx 3. Von 6er Längen
  - SA
    - 4. (1./2. von schlechten Farben xx xxx xxxx Hxx Hxxx)
  - Im weiteren Verlauf:
    - 3./5. Evt. ATT
    - Neue Farben durch den Alleinspieler 2./4. Strikt (xx xxx xxxx Hxx Hxxx KDx DBx AKx)  
(aber natürlich nicht wenn es eine technisch richtige Karte gibt (Deblockade))
    - Gespielte Farben 3./5. von der Rest/Ursprungslänge

## Markierung

- Länge und Attitude: Niedrig / Hoch
- 1. Abwurf italienisch / LAV
- weitere Abwürfe Lavinthal (evtl. Länge wenn wichtig)
- Smith – Peter im SA klein positiv

## Spezielles

### (1) 2wayCBS

1x 1y

- 1N BAL 4er M möglich
- 2♣ puppet auf 2♦ (toplay 2♦ oder INV)  
2♣ + 2N BAL INV mit fit in x
  - 2♦ FG beliebig
  - 2M schwach (2♠ nach 1♥ genau INV 44 MM)
  - 2N INV keine 5er M
  - 3♣ to play (gerne TRF ab 2N)

### (2) Kürzenfrage

Wenn nach Kürzen gefragt wird, sind die Antworten NGF (natural goes first) das bedeutet: zurück auf Trumpf keine Kürze. Die anderen Gebote zeigen Kürzen so natürlich wie möglich. Bsp.:

1♣ 2♥

- 2♠ 2N ♠ Kürze
- 3m m Kürze
- 3♥ keine Kürze

### (3) Ogust

die Ogust-steps sind klassisch (-[Stärke]/-[Qualität]) ; (-/+); (+/-); (+/+) )

#### (4) CBW (bedingte Assfrage)

- 4m ist CBW wenn
  - Forcierend
  - Fitbestätigend
- 4m ist nicht Assfrage wenn
  - Nur Präferenz
  - Vom „schwachen“ Partner Antworten:
- Nur m Fit möglich:
  - +1 keine schlemmgeignete Hand Rest KCBW Antworte
- Zwei Fits möglich (nach 1/2N und TRF)
  - 4M M fit
  - +1 keine schlemmgeeignete Hand
  - Rest KCBW Antwort Nach Ablehnung:
- Nach Ablehnung
  - Mann kann immer auf der 4er Stufe noch mal fragen
  - 4M wenn möglicher (semi-)Fit ZUM SPIELEN
  - 4N ZUM SPIELEN
    - ist 4N und 4M möglicherweise zum Spielen fragt 4M weiter

#### (5) Stayman

1N 2♣  
2♦ Keine M  
2♥♠ nur diese  
2N beide MIN NF  
3♣ beide MAX FG  
TRF, 3♠♠ -Fit SI (mit SPL?), 4m ♥ -Fit SPL  
3M MAX 5er M  
TRF, 3♠♠ -Fit SI (mit SPL?), 4m ♥ -Fit SPL

1N 2♣  
2♦ 3M 4M /5oM (Smolen)  
2♥ 4♠ 5♥ INV  
2♠ 5♠ INV (leichter eher UNBAL als 2♥ +2N)

1N 2♣  
2M 3oM SI in M, andere Sprünge Splinter  
→  
→ TRF, 3♠♠ -Fit SI (mit SPL?), 4m ♥ -Fit SPL

## (6) Muppetstayman

2N	3♣	
3♦		mind eine 4er M
3♥		keine 4er/5er M
3♠		5er ♠
3N		5er ♥
2N	3♣	
3♥	3♠	puppet nach 3N
		Danach 4m NAT SI (4M 5+om)
		Danach 4♥♠ 5♠ 4!H MM SI/SF
3N	5♠ 4♥	to play

## (7) Kokish relay

2♣	2♦	
2♥		1. ♥ FG
		2. BAL 26+
	2♠	relay soll man immer bieten...
2N		♥ + ♠
3M		♥ + 4+m
3♥		6+ ♥ GF
3♠		6+ ♥ 5♠
3N		26+ BAL

## (8) Gazilli light

- Voraussetzungen:
  - BAL Hände mit (14)15-17 versuchen wir 1N zu eröffnen
  - 6er M mit 10-12 F wird 2M eröffnet.
- Situationen:
  - 1M 1N
  - 1♥ 1♠
- Prinzip:

1M	1♠ / 1N	
1N/pass		BAL 11-13 semibal
2♣		1. NAT 4+♣ (13-15)
		2. 17+F
2♦		11-16 NAT
2M		13-16 6er M

  

1M	1N	
2♣	2♦	8-11(12) any
	2♥	to play
	2M	5-7 2/3er Fit
	2N	5-7 mm
	3SPR	NAT MAX gute Farbe

(9) 2M+1 FG 4-c Fit

1♥ - 2♠ - ?

1♠ - 2SA - ?

2SA: 11-13, beliebig  
3♣: Relay (wie mit 14-16)

3♣: 11-13, beliebig  
3♦: Relay (wie mit 14-16)

3♣: ab 17  
nach Schema

3♦: ab 17  
nach Schema

3♦: 14-16, 5-5 oder Chicane  
3♥: Relay  
3♠: bel. Chicane  
3SA: Relay  
4♣: ♣-Ch  
4♦: ♦-Ch  
4♥: ♠-Ch  
3SA: 5er ♣  
4♣: 5er ♦  
4♦: 5er ♥

3♥: 14-16, 5-5 oder Chicane  
3♠: Relay  
3SA: bel. Chicane  
4♣: Relay  
4♦: ♣-Ch  
4♥: ♦-Ch  
4♠: ♥-Ch  
4♣: 5er ♣  
4♦: 5er ♦  
4♥: 5er ♥

3♥: 14-16, beliebiges Single  
3♠: Relay  
3SA: ♣-Single  
4♣: ♦-Single  
4♦: ♠-Single

3♠: 14-16, beliebiges Single  
3SA: Relay  
4♣: ♣-Single  
4♦: ♦-Single  
4♥: ♥-Single

3♠: 14-16, 6322 oder 7222  
3SA: Relay  
4♣: 6322  
4♦: 7222

3SA 14-16, 5332, 6322 bel.  
4♣: Relay  
4♦: 5332  
4♥: 6322

3SA: 14-16, 5332 beliebig

4♣/♦: 14-16, 5224/

4♣: 14-16 2524♣

4♦: 14-16, 254♦2

4♥: 14-16, 4♠522

4♥: 14-16, 5422

4♠: 14-16, 7222

Ausbrüche:

Der Frager darf aus dem Frageschema ausbrechen

- 3SA vorschlagen → 3N
- Kontrollen erfagen will → +1 (ein Gebot höher als das Relay)
- Kürze zeigen will → +2/+3/+4 (3SA auslassen) Kürzen NGF (so natürlich wie möglich)

NGF (= natural goes first): Bsp. 1♠ 2SA  
3♣ 3♦ relay  
3♥ fragt nach Kontrollen  
Kürze 1 3♠ ♥-Kürze  
3SA Vorschlag zum Spielen  
Kürze 2 4♣ ♣-Kürze  
Kürze 3 4♦ ♦-Kürze