

# ALERT-1 COMP

© NB BAD

Version 1.5

03 Oktober 2021

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.....	5
3.	Übersicht.....	6
4.	Sie eröffnen 1er Stufe .....	6
4.1.	M-Fit.....	6
4.2.	m-Fit .....	7
4.3.	Transfer .....	7
4.4.	1N Raptor/polnisch.....	8
4.5.	Gegen 1♣ (polnisch, schwedisch).....	9
4.6.	Zweifärber (Ghestem) .....	10
4.7.	Grid .....	11
5.	Sie eröffnen „speziell“ .....	18
5.1.	Gegenreizung auf NT -Eröffnungen .....	18
	nach 1NT schwach .....	18
5.2.	nach 1NT.....	18
	Wir kontrieren 1NT.....	19
5.3.	nach 2NT stark.....	19
5.4.	nach 3NT schwach (Gambling oder Preeempt) .....	19
5.5.	„1♣ polnisch“ .....	20
5.6.	gegen Sperransagen .....	20
5.7.	gegen 2♦ Multi.....	22
5.8.	Gegen 2♦, 2♥ Flannery oder Precision-Dreifärber .....	23
5.9.	Dreifärber .....	23
5.10.	gegen 2x beliebige Sperransage .....	23
5.11.	gegen 2♣ Precision.....	23
5.12.	gegen 2NT Zweifärber .....	24
5.13.	gegen 2NT Einfärber Unterfarbe .....	24
5.14.	Gegen 2♣ stark oder Weak-Two in ♦ .....	24
5.15.	Gegen 2♣, 2♦ stark.....	24
5.16.	Gegen 2♦ beide Oberfarben oder starker SA .....	24
5.17.	Gegen 2♥ Weak-Two in ♠ oder ♥ + UF .....	24
5.18.	Gegen 2♠/♥ Semiforcing .....	25
5.19.	Gegen 2♥, 2♠ Weak-Two oder Tartan .....	25
5.20.	Gegen 2♠, 2SA Einfärber in UF oder beliebiger Einfärber.....	25
5.21.	Gegen 2♠ Zweifärber in UF .....	25

5.22.	Gegen 2SA oder 3♣ Zweifärber in UF.....	25
5.23.	.....	25
5.24.	Gegen 2SA Zweifärber in OF.....	26
5.25.	Gegen 3♦ Preempt in einer OF .....	26
5.26.	Gegen Verdi-Sperransagen.....	26
5.27.	Gegen 3SA gambling oder durchbrochene UF.....	26
5.28.	Gegen Sperransagen auf 4er-Stufe.....	26
5.29.	Gegen 4♣, 4♦ Texas.....	26
5.30.	gegen 1♣ Precision.....	26
6.	Wir Eröffnen .....	27
6.1.	Nach unserer 1N Eröffnung .....	27
1.	Gegner reizt auf 2er Stufe.....	27
2.	Gegner reizt auf der 3er Stufe .....	28
6.2.	M-Fit .....	29
6.3.	m-Fit .....	29
6.4.	Transfer .....	30
6.5.	Der Gegner reizt 1N (nat) .....	30
6.6.	Der Gegner zeigt einen Zweifärber.....	30
6.7.	Der Gegner springt .....	31
6.8.	Grid .....	31
7.	Kontras.....	42
7.1.	Support X,XX.....	42
7.2.	Nicht Angriffs-X.....	42
7.3.	Lightner-X .....	42
7.4.	Blackwood-X .....	42
7.5.	Splinter-X .....	42
7.6.	3 NT –X .....	42
7.7.	andere Kontras .....	42
7.8.	Nicht Angriffs-X.....	43
7.9.	Lightner-X .....	43
1.	Spezielle Competitive Situationen .....	44
1.	Log .....	45

## 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
- Spezielle Eröffnungen
- Spezielle Gegenreizungen

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

### 4. Sie eröffnen 1er Stufe

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 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 (wk) -4<sup>+</sup>Karten-
- Das Sprung-Q-bid ist ein Mixed-Raise (MR) -4<sup>+</sup>Karten-
- 2SA ist eine mindestens einladende Hebung (INV, FG,) -meist 4<sup>+</sup>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 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 Gegnersfarbe 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 Gegnersfarbe 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
			2♥
			2♠
			2N
			3♠

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

4.5. Gegen 1♣ (polnisch, schwedisch)

Wenn eine 1♣ Eröffnung forcierend ist aber auch Hände mit normaler Eröffnungsstärke haben kann spielen wir folgendes:

Sie	Wir	Sie	Wir
1♣	pass		
	1any		
	1N		
	2♣		
	2♦		
	2M		
	2N		
	3any		
1♣	pass	1♦	pass
1♥	X		
	1♠		
	1N		

kann stark BAL sein mit 4er M  
 NAT NF  
 5+♣ 4M siehe raptor  
 Nat  
 Multi (nur lange M)  
 M+m  
 ♣+♦  
 wk nat  
  
 15+BAL 4(+)♥  
 15+ BAL 4(+)♠  
 15-18 ohne 4er M sys on

4.6. 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 Eröffnungsstärke
- 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)

Sie		Wir	
1♣	2+	2♣	NAT
		2♦	♥+♠
		2N	♦+♥
		3♣	♦+♠
1♣	3+	2♣	♥+♠
		2N	♦+♥
		3♣	♦+♠

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

1♦	3+	2♦	♥+♠
		2N	♣+♥
		3♣	♦+♠

1♥		2♥	♠+♣
		2N	♦+♣
		3♣	♠+♦

1♠		2♠	
		2N	
		3♣	

- ♥+♣
- ♦+♣
- ♥+♦

4.7. Grid

Sie	Wir	Sie	Wir
1♣	1♦	pass	1M
		(1M)	1N
			2♣
			2♦
			2M
			2N
			3♣
			3♦
			3M
			3N
		X	1N

NAT F1 (AA 5er wegen 1N poln.)

NAT

♦ gut (nach pass BAL INV+ ohne Stopper → 2M,3♣)

♦ wk

NAT WJ

NAT NF INV

♦ MR 4er Fit

♦ comp 4er Fit

Fitjump (5erM Fit in ♦) gute Hand

To play

**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♣
			3♦
			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♠
			3N
			4♦
	nach	X	1N
			2♣
			2♦
			2♥

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

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

- ♠ wk
- ♦ 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♥

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



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. Sie eröffnen „speziell“

5.1. Gegenreizung auf NT -Eröffnungen

NACH 1NT SCHWACH

(Untergrenze <14) Multi Landy

Berthold immer Multilandy mit :Kontra bei starkem SA = 5m/4M

(1NT)		Schwach maximal 15 F ⇒ konstruktive Gegenreizungen
	X	Penalty, siehe unten
	2♣	♥+♠, danach fragt 2♦ nach der längeren OF
	2♦	eine lange Oberfarbe, wie nach 2♦ Multi,
	2♥	♥+ Unterfarbe, 2NT forcing und mind. einl. 3♣ sucht die UF
	2♠	♠+ Unterfarbe, 2NT forcing und mind. einl. 3♣ sucht die UF
	2NT	Unterfarben
	3m	nat. konstruktiv (11-15)

5.2. nach 1NT

Apstro

Zu diskutieren:

Gegen starken SA „alles eine Stufe tiefer“

X = ♥ + zweite Farbe

2♣ = ♠ + zweite Farbe

2♦ = 55 ♠+♥

(1NT)		Strafe 15+ F
	X	
	2♣	♥ + 2. Farbe (wenn ♠ dann 4er♥ und längere ♠)
	2♦	♠ + 2. Farbe (wenn ♥ dann 4er♠ und längere ♥)
	2♥	♥
	2♠	♠
	2NT	Unterfarben

Mit Fit bietet der Partner die Fit Farbe, hat er keinen Fit bietet er das Relay.  
Dabei gibt er evtl. Präferenz Mit Single in der Relay-Farbe und 3er ind der Fit-Farbe.

WIR KONTRIEREN 1NT

(1NT)	X
-------	---

Ein Kontra auf 1 NT ist ein Strafkontra solange der NT schwach ist, dabei sind 14-16 oder 15-16 schon starke NT - Eröffnungen.

Nach einem Kontra auf 1NT ist nur 2NT forcierend alle anderen Reizungen sind entweder schwach oder maximal einladend.

Weitere Kontras nach 1NT sind Informationskontras.

Dies gilt in der obengenannten Situation und in allen ähnlichen Situationen.

5.3. nach 2NT stark

2N	X	♠ und weitere Farbe
	3♣	♣ + ♥
	3♦	♦ + ♥
	3♥	♥
	3♠	♠
	3N	♣ + ♦

5.4. nach 3NT schwach (Gambling oder Preeempt)

(3NT)	X	Stark, „semi“ bal.
	4♣	♥+♠ mit besseren ♣, forcing
	4♦	♥+♠ mit besseren ♦, forcing
	4♥	zum Spielen
	4♠	zum Spielen
	4NT	BW

mit 4er Oberfarbe(n) muß man erst kontrieren und dann evtl. 4 Oberfarbe bieten, man hat dann keinen guten Einfärber, sondern lässt dem Partner die Wahl zu anderen Vollspielen.

5.5. „1♣ polnisch“

Das bezieht sich auf eine 1♣ Eröffnung die die forciert aber nicht unbedingt stark sein kann. Meistens "Polinisches ♣" oder "Schwedisches ♣"

X normales Informations Kontra (nicht siehe Pass) Wenn stark UNBAL dann ab ca. 19

Pass schwach oder stark BAL oder 15-18 5+M

- + X nach 1 M → 15+-(18) F stark BAL, defensive Hand und 4-c M. -STRAFE-
- + 1 M+1 → 15+-(18) F T/O gegen M (1♠/2♣) Starker SA
- + 1 N → 15-18 BAL (muss nach 1♠ nicht unbedingt 4er♥ haben)
- + new 2M → 15-18 F starker Überruf, 5er Farbe  
limitiert den direkten Überuf der schwach sein kann
- + 2N → 15-18 F 55mm
- + 3♣ → 15-18 F 6+♣

1♦♥♠ NAT → TRF ab 2♣

1N 5♣ 4M → 8-15 2♦ fragt M evtl. INV

2♣ NAT → 10-15 eher keine 4er Oberfarbe → 2♦ forcing waiting

2♦ Multi → bis 10F nicht forciert, keine starke Variante, Multi System on

2M 5M 5(4)m → bis 10F → 2N INV+ 3♣ p/c

2N mm → bis 10F → 3M forcing NAT

3X NAT PRE

5.6. gegen Sperransagen

Die unten Aufgeführten Vereinbarungen gelten auch wenn der Gegner „langsam“ gesperrt hat (1,2♥-3♥)

(3♥♠)	X
	4♣
	4♦

T.O.

♣ +oM

♦ +oM

(3♣♦)	X
	4♣
	4♦
	3NT

T.O.

om+ M 4♦ fragt; 4M ist zum Spielen

♥ + ♠

nat.

(3x)	3NT
------	-----

!!!

Bal. ⇒ 4♣ fragt NT - typ

4x = Power Ohne 20+

4,5y = Stiche Ohne y stehend..

4NT = Stretch - Ohne -19

⇒ 4♦,♥ Transfer : ♥,♠

⇒ 4♠,NT Transfer: ♣,♦

Transfer auf Gegnerfarbe = SI in om / oM

(3M)	4M
	4NT
(3x)	4NT

♣ + ♦

BW

BW (4 Asse)

(4♣)	X
	4♥,♠
	4NT

T.O.-X

nat.

Zweifärber

(4♦)	4♥,♠
	4NT
	x

nat.

Zweifärber

T.O.-X

(4♥)	4♠
	4NT
	x

nat.

Zweifärber

T.O.-X

(4♠)	4NT
	x

!!

T.O., evtl. Zweifärber

bal. (Punkte außerhalb von ♠)

## 5.7. gegen 2♦ Multi

in unklaren Situationen ist 3♦ forcierend und künstlich, Oberfarben sind in der Regel natürlich

Haben wir eine Oberfarbe natürlich geboten gilt das bieten der anderen Oberfarbe zunächst als künstlich. Wird diese Farbe ein zweites mal geboten (Wiederholung oder Hebung) ist dies dann natürlich gemeint.

x 12-15 balanced. Das nächste Kontra ist Informativ. Ein drittes wäre Strafe

ab 2SA Rumpelsohl mit der bekannten Farbe (evtl. nach pass♦) als Gegnerfarbe.

Ist keine Farbe bekannt gilt 4x Rumpelsohl

2 OF natürlich

2SA 15-18, natürlich (Stayman, Transfer, 2N sys on)

3 UF natürlich

3 OF natürlich, stark

4♣♦ ♥ und Unterfarbe

4N mm

nach (2♦) - pass - (2♥) - ?

pass mit ♥ (Partner kontriert in der Regel wieder auf)

X Take-Out für ♠ (mit Rumpelsohl)

2♠ natürlich, unbalanced

2SA 15-18, natürlich (Weiterreizung siehe oben)  
TRF in Gegnerfarbe Kürze „3-Färber“

3♥ Frage nach Stopper mit stehender UF

4♣, 4♦ starker Zweifärber mit ♠ und jeweiliger UF

nach (2♦) - pass - (2♥) - pass - (pass) - ?

oder (2♦) - pass - (2♥) - pass - (2♠) - ?

x Take-Out mit Rumpelsohl

2SA beide UF, schwach

Cuebid Frage nach Stopper mit stehender UF

4♣, 4♦ starker Zweifärber mit anderer OF und jeweiliger UF

nach (2♦) - pass - (2♥) - pass - (2♠) - pass - (pass) - ?

x Take-Out mit Rumpelsohl

2SA beide UF, schwach

3♠ Frage nach Stopper mit stehender UF

4♣, 4♦ starker Zweifärber mit ♥ und jeweiliger UF

5.8. Gegen 2♦, 2♥ Flannery oder Precision-Dreifärber

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand, danach Rumpelsohl
- 2♥ auf Flannery: Take-Out (♥-Kürze), 12-16  
auf Precision: natürlich, gute Farbe
- 2♠ natürlich, gute Farbe
- 2SA beide UF, konstruktiv
- 3♣, 3♦ natürlich

5.9. Dreifärber

(2x)	X	bal. 15+ ⇒ Rumpelsohl
	2NT	sehr konstruktiver Zweifärber ⇒ Partner reizt 3+er Farben
	3NT	to play

5.10. gegen 2x beliebige Sperransage

(2x)	X	bal. 15+ ⇒ Rumpelsohl oder (x= die Q - bid - Farbe)
	2NT	konstruktiver Zweifärber
	3x	nat. 6+er konstruktiv aber nonforc.
(2x)	-   (-)   X	T.O.

5.11. gegen 2♣ Precision

(2♣)	X	T.O. evtl. bal. 19+ ⇒ equal level Conversion
	2♦	Bespr. Multi : weak in OF; konstruktiv(14-18) mit ♦ (Rebid 2NT) Zweifärber ♦+4+M (Rebid 3♣)=♦+♥; 3♦=♦+♠
	2♥♠	konstruktiv
	2NT	15-18 bal., danach Romex
	3♣	Zweifärber ♥+♠
(2♣)	2♦	⇒ 2NT - 3♣/♦ = ♥/♠, 3♥/♠ = ♦+♥/♠, 3NT ♦ (mit Stopper)

5.12. gegen 2N NAT BAL

2N	X	♥+ m / Einfärber ♥
	3♣	♠+♣
	3♦	♠+♦
	3♥	♠+♥
	3♠	♠
	3N	♦+♣

5.13. gegen 2NT Zweifärber

(2NT)	X	Unterfarben
	3♣	Abschußinteresse mindestens in einer Farbe F1 12+ T.O. 3♦ oder Kontra fragt
	3♦	TRF ♥
	3♥	Transfer ♠
	3♠	17+ TO MM setzt FP ->
	pass	⇒ später X = COMP Unterfarben oder Oberfarben oder nur Oberfarben analog

5.14. gegen 2NT Einfärber Unterfarbe

(2NT)	X	
	3♣	bal. 15+ ⇒ Romex, danach Kontra Vorschlag mit Extras nat. konstruktiv
	3♦	T.O. Kontra
	pass	⇒ später X = T.O. später 3♦ = nat. konstruktiv

5.15. Gegen 2♣ stark oder Weak-Two in ♦

- x ab 15 balanced, darauf 2♦ Stayman
- 2♦ Konstruktives Take-Out gegen ♦
- 2M natürlich, konstruktiv
- 2SA beliebiger Zweifärber, schwach
- 3F natürlich, schwach

5.16. Gegen 2♣, 2♦ stark

Natürliche Gegenreizungen (Bluffs möglich), 2SA zeigt beliebigen Zweifärber.

5.17. Gegen 2♦ beide Oberfarben oder starker SA

- x 12-15 balanced oder stark
- 2M natürlich, gute Farbe
- 2SA 15-18 balanced (ROMEX-Stayman und Transfers, aber ♠ für ♦ und ♥ für ♣)
- 3UF natürlich, konstruktiv ↗ Nach genauer Absprache

Pass dann Kontra ist Take-Out für die Unterfarben.

5.18. Gegen 2♥ Weak-Two in ♠ oder ♥ + UF

- pass ggf. gute Hand mit ♥
- x 12-15 balanced oder sehr starke Hand, danach Rumpelsohl mit ♠ als Gegnerfarbe, falls 3. Hand passt
- 2♠ natürlich, gute Farbe
- 2SA 15-18 balanced (Weiterreizung siehe Multi)
- 3M natürlich



## 5.19. Gegen 2♠/♥ Semiforcing

Hier zeigt 2SA beide Unterfarben und Kontra zeigt einen Zweifärber mit der anderen Oberfarbe und einer Unterfarbe. Sonstige Gebote sind natürlich, wobei höhere SA-Gebote und höhere Cuebids ebenfalls (offensivere) Zweifärber zeigen.

## 5.20. Gegen 2♥, 2♠ Weak-Two oder Tartan

in 2. und 4. Position:

- x Take-Out mit Rumpelsohl
- 2SA 15-18 balanced (weiter wie nach 2SA-Gegenreizung)
- Farben natürlich, gute Eröffnung
- Cuebid Stopperfrage mit stehender UF
- 4 UF guter Zweifärber mit der anderen OF

## 5.21. Gegen 2♠, 2SA Einfärber in UF oder beliebiger Einfärber

- pass ggf. gute Hand mit ♦
- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand (ab 17)  
Hierauf 4XRumpelsohl  
(nach 2♠ x pass pass 3X T/O-Kontras von beiden Seiten)
- 2SA starker Zweifärber: ♥ + UF
- 3♣ natürlich, gute Eröffnung
- 3♦ Take-Out (beide OF), 12-16
- 3M natürlich, gute Eröffnung
- 4m starker Zweifärber: ♠ + m

Spätere Kontras sind Take-Out, wenn man zuvor gepasst hat.

## 5.22. Gegen 2♠ Zweifärber in UF

- x 12-15 balanced oder stark (Rumpelsohl mit ♦ als Gegnerfarbe)
- 2SA 15-18 balanced (ROMEX-Stayman, Transfers)
- 3♣ Take-Out (beide OF) 12-16
- 3♦ Take-Out (beide OF) ab 17
- 3M natürlich, gute Eröffnung
- 4m starker Zweifärber in OF mit längeren ♥/♠.

## 5.23. Gegen 2SA oder 3♣ Zweifärber in UF

(Gilt auch, wenn beide Oberfarben dabei sein können.)

- x ab 15 balanced oder sehr starke Hand
- 3♣ Take-Out (beide OF) 12-16
- 3♦ Take-Out (beide OF) ab 17
- 3M natürlich, gute Eröffnung
- 4m starker Zweifärber in OF mit längeren ♥/♠.

## 5.24.

## 5.25. Gegen 2SA Zweifärber in OF

x	ab 15 balanced oder sehr starke Hand
3m	natürlich, gute Eröffnung
3M	Stopperzeigen
4m	Zweifärber in UF bis 16 / ab 17

## 5.26. Gegen 3♦ Preempt in einer OF

x	ab 15 balanced oder sehr starke Hand
3♥, 3♠	natürlich, gute Eröffnung
4♥, 4♠	natürlich, gute Eröffnung
pass und dann 4x	Non-leaping Michaels

## 5.27. Gegen Verdi-Sperransagen

pass	späteres Kontra: Vorschlagskontra (bis 14)
x	ab 15 balanced oder sehr starke Hand
Gegnerfarbe	Take-Out
3SA	Stich-SA

## 5.28. Gegen 3SA gambling oder durchbrochene UF

x	balanced, stark (Weiterreizung wie nach 2SA über Multi)
4♣, 4♦	T/O für die Oberfarben mit besseren ♥/♠
4♥, 4♠	natürlich

## 5.29. Gegen Sperransagen auf 4er-Stufe

Kontras auf 4♣, 4♦ und 4♥ sind Take-Out. Kontra auf 4♠ zeigt eher Werte, d.h. dahinter kann sich sowohl eine gute balanced Hand verbergen als auch ein echtes Take-Out. 4SA zeigt auf jeden Fall einen Zweifärber.

## 5.30. Gegen 4♣, 4♦ Texas

Pass und dann Kontra zeigt eine gute Balanced-Hand. Kontra ist Take-Out gegen die gezeigte Farbe und verspricht etwa Eröffnungsstärke. Gezeigte Gegnerfarbe ist ein guter Zweifärber mit der anderen Oberfarbe und 4SA zeigt einen guten Zweifärber mit beiden UF.

## 5.31. gegen 1♣ Precision

(1♣)	X	♥+♠, konstruktive
	1x	natürlich
	1NT	♥+♣ oder ♠+♦
	2x	nat. oder höherer Zweifärber
	2NT	♥+♣ oder ♦+♠

## 6. Wir Eröffnen

### 6.1. Nach unserer 1N Eröffnung

#### 1. Gegner 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
- 1N (2ART\*)    X Punkte                    \*ART keine 5+ Gegnerfarbe ist bekannt  
 2N+ 4xRumpelsohl

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

## 2. 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)

## 6.2. M-Fit

Grundlagen:

Wenn 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 Partieförderung (FG), Einladend (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)

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 Gegnersfarbe 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 forzierende Hebung (FG) -4+Karten-**
- Ein Sprung in eine Farbe, die im Transfer gereizt hätte werden können, verspricht Fit und Werte in der gereizten Farbe.

## 6.3. 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 mindesteinvladende Hebung (INV+) -4+Karten-
- 2SA ist NAT NF einladend und kann einen Fit enthalten

### 6.4. 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 Gegnersfarbe 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 ♦)

### 6.5. 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

### 6.6. 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

6.7. Der Gegner springt

Gegenreizung in Sprung → Rumpelsohl

6.8. 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♥
			1N
		1♥	
		1♠	
		1N	
		2♣	
		2♦	
		2♥	
		2♠	
		2N	
		3♣	
		3♦	
		3M	

♥ → Hebungen ab 2M SYSON  
 3ER ♥ NF → SYSON  
 11-13 BAL -> 2WTCB (SYSON) GILT NACH JEDEM 1N GEBOT

♠ → Hebungen ab 2M SYSON  
 TRF BAL oder 5er ♣  
 44MM NF (eher BAL) „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
		1♠	
		1N	
		2♣	
		2♦	
		2♥	
		2♠	
		2N	
		3♣+	

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

			1N
			2♣
			2♦
			2♥
			2♠
			2N

1♣	2♣	X	
	♥+♠	2♦	
		2♥	Start
		2♠	

♠ → Hebungen ab 2M SYSON

3ER ♠ NF → SYSON

11-13 BAL -> 2WTCB (SYSON) GILT NACH JEDEM 1N GEBOT

TRF BAL oder 5er ♣

INV NF „Sonderfall“

♦

♣+♦

♠ 6+ wk/FG

♣

NAT

NAT

SYSOFF

BAL oder 4er ♥ „Sonderfall“

BAL MIN → 2♣ NAT NF / 2♦ bis INV NAT UNBAL 4-c ♥;

2♥ 4er ♥ FG oft BAL

3♣♦ FG NAT 4-♥

2♠ Stopperfrage

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 4er ♥ möglich

INV NAT UNBAL

4-c ♥ NF (eher BAL) „Sonderfall“

♦

♥

♣+♦ 5+4+ comp evtl. besser

♣

NAT

Punkte, F2N, → X Strafe (wenn forcierend)

♦+

♦+♣ weil ♣ keine Farbe ist

♣



		2N	
		3♣	
		3♦	

NAT  
 ♣ comp  
 ♦ FG

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

TO  
 ♥  
 ♠  
 ♦  
 NAT  
 5+5+ MM INV / MR Stärke  
 PRE

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

Punkte, F2N, → X Strafe (wenn forcierend)  
 ♦ NF  
 ♥ 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♦ (½) 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♥	
		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♥	
		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	TO
		1N	NAT
		2♣	♦
		2♦	♥ gut
		2♥	♥ wk
		2♠	♣
		2N	FG Fit
		3♣	FJ
		3♦	FJ
		3♥	♥ MR

1♥	2♣	2♦	♥ gut
		2♥	♥ wk
		2♠	♠ NF
		2N	♥ FG
		3♣	♦
		3♦	♥ INV
		3♥	♥ MR
		3♠	♠ FG

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

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

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

- TO
- ♠
- ♠ FG
- ♣ NF
- ♦ NF
- ♠ INV
- ♠ MR



Versuch der Begriffsklärung:

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

## 7. Kontras

### 7.1. Support X,XX

Wir spielen keine support-X oder XX!

Mit UNBAL Händen dürfen wir auf mit 3er Fit heben.

### 7.2. Nicht Angriffs-X

Wenn der Gegner eine unserer 5er - oder Fit - Farbe cuebided zeigt passe Ausspielinteresse während Kontra dieses verneint.

Dabei verneint ein Kontra eine Hochfigur in Partners Farbe.

Nur auf genau der 3er Stufe

### 7.3. Lightner-X

Neben den üblichen Lightner - Schlemm - Kontras ist ein Kontra auch dann lead directing wenn man vorher eine Sperransage gemacht hat, oder den Gegner in einer 9+Karten Fit Partie kontriert ohne daß unsere Seite vorher geboten hat.

### 7.4. Blackwood-X


Kontra auf 4NT Blackwood ist:

- \* Blackwood, wenn unsere Seite in der konstruktiven Reizung ist
- \* ein Verteidigungsvorschlag in einer unserer Farben
- \* ein Verteidigungsvorschlag in zwei nicht gereizten Farben wenn wir nicht gereizt haben
- \* eine Ausspielmarke in der niedrigsten ungereizten Farbe falls der Partner am Ausspiel ist und eine Verteidigung nicht sinnvoll erscheint.

### 7.5. Splinter-X

Wenn ein Kontra auf ein Splinter nicht sinnvollerweise ein Verteidigungsvorschlag sein kann (Gefahrenlage, schon gepasst), verlangt das Kontra das Ausspiel in der niedrigeren Farbe.

### 7.6. 3 NT –X


nach 1NT - 3NT verlangt das Kontra unsere kürzeste Farbe; wurde Stayman gereizt und nicht kontriert verlangt das Kontra  - Angriff, sofern der Eröffner eine OF geboten hat.

Hat unsere Seite eine Farbe geboten verlangt das Kontra, entgegen üblicher Praxis, einen ungewöhnlichen Angriff, also nicht die gereizte Farbe.

Hat unsere Seite zwei Farben geboten soll der Ausspielende seine eigene Farbe angreifen oder die niedrigere des Partners

### 7.7. andere Kontras

Andere Kontras sind Strafkontras wenn man hinter der vermeintlichen Trumpflänge sitzt und der Gegner sich nicht gehoben hat. Hat der Gegner sich gehoben oder sitzt man vor der Länge, sind solche Kontras maximal ein Vorschlag zum Strafkontra und versprechen keine Trumpflänge oder Werte.

In allen nicht eindeutigen Situationen ist ein Kontra ein T.O. Kontra. Speziell auf der 2er oder 3er Stufe ist ein Kontra meist ein T.O. - Kontra. (Auch 1NT 3  )x

Wenn der Gegner sich gehoben hat und der Partner schon eine Farbe gereizt hat, zeigt ein Kontra Werte in den Restfarben und eine Hand die ungeeignet zum Heben ist.

Beispiel:

(2♠) | 3♥ | (4♠) | X

### 7.8. Nicht Angriffs-X

Wenn der Gegner eine unserer 5er - oder Fit - Farbe cuebided zeigt passe Ausspielinteresse während Kontra dieses verneint.

Dabei verneint ein Kontra eine Hochfigur in Partners Farbe.

Nur auf genau der 3er Stufe

### 7.9. Lightner-X

Neben den üblichen Lightner - Schlemm - Kontras ist ein Kontra auch dann lead directing wenn man vorher eine Sperransage gemacht hat, oder den Gegner in einer 9+Karten Fit Partie kontriert ohne daß unsere Seite vorher geboten hat.

## 1. Spezielle Competitive Situationen

1♥	pass	2♥	X
pass	2N		SCR
1♥	X	2♥	2N+ RS
1♥	2♠	2N+	RS
1♥	2♦	X	Pass
2SA			“NAT” N-geeignet Bx/Dx oder besser in ♦ nicht MIN
1♥	X	2N	FG syson
1♥	2♦	2N	FG <b>nicht syson</b>
1♥	2♦	P	P
2♠			6♥ 5♠ O soll nur mit Extremen Händen nicht kontrieren
2N			NAT Stark Stopper/Länge in ♦
3♦			sehr Stichstark, Stopperfrage evtl. extremverteilt
1♥	1♠	p	2♠
X	p	2N	SCR
P	P	1♥	2♦
2N			MAX Fit in ♥
3♣			♣ + ♥
3♦			MX
3♥			WK

1. Log

200605      Ghestem  
              Gegen pol.♣  
              LOG