

ALERT-A COMP

© NB BAD

Version 1.5

14 September 2023

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

1. Inhalt:

1.	Inhalt:	3
2.	Abkürzungen	6
3.	Übersicht	7
4.	Spezielle Methoden.....	8
4.1.	Sohl	8
	Situationen	8
	Methode.....	8
5.	Sie eröffnen 1er Stufe	10
5.1.	M-Fit.....	10
5.2.	m-Fit.....	10
5.3.	Transfer	11
5.4.	1N Raptor/polnisch	12
5.5.	Gegen 1♣ (polnisch, schwedisch).....	13
5.6.	Zweifärber (Ghestem).....	14
5.7.	Grid.....	15
6.	Sie eröffnen „speziell“	22
6.1.	Gegenreizung auf NT -Eröffnungen	22
	nach 1NT schwach.....	22
6.2.	nach 1NT	22
	Wir kontrieren 1NT	23
6.3.	nach 2NT stark	23
6.4.	nach 3NT schwach (Gambling oder Preeempt)	23
6.5.	„1♣ polnisch“.....	24
6.6.	gegen Sperransagen.....	24
6.7.	gegen 2♦ Multi	26
6.8.	Gegen 2♦, 2♥ Flannery oder Precision-Dreifärber	27
6.9.	Dreifärber.....	27
6.10.	gegen 2x beliebige Sperransage	27
6.11.	gegen 2♣ Precision	27
6.12.	gegen 2N NAT BAL	27
6.13.	gegen 2NT Zweifärber.....	28
6.14.	gegen 2NT Einfärber Unterfarbe	28
6.15.	Gegen 2♣ stark oder Weak-Two in ♦.....	28
6.16.	Gegen 2♣, 2♦ stark	28
6.17.	Gegen 2♦ beide Oberfarben oder starker SA	28

6.18.	Gegen 2♥ Weak-Two in ♠ oder ♥ + UF	28
6.19.	Gegen 2♠/♥ Semiforcing	29
6.20.	Gegen 2♥ , 2♠ Weak-Two oder Tartan	29
6.21.	Gegen 2♠ , 2SA Einfärber in UF oder beliebiger Einfärber	29
6.22.	Gegen 2♠ Zweifärber in UF	29
6.23.	Gegen 2SA oder 3♣ Zweifärber in UF	29
6.24.	29
6.25.	Gegen 2SA Zweifärber in OF	30
6.26.	Gegen 3♦ Preempt in einer OF	30
6.27.	Gegen Verdi-Sperransagen	30
6.28.	Gegen 3SA gambling oder durchbrochene UF	30
6.29.	Gegen Sperransagen auf 4er-Stufe	30
6.30.	Gegen 4♣, 4♦ Texas	30
6.31.	gegen 1♣ Precision	30
7.	Wir Eröffnen	31
7.1.	Nach unserer 1N Eröffnung	31
1.	Gegener reizt auf 2er Stufe	31
2.	Gegner reizt auf der 3er Stufe	32
7.2.	M-Fit	33
7.3.	m-Fit	33
7.4.	Transfer	34
7.5.	Der Gegner reizt 1N (nat)	34
7.6.	Der Gegner zeigt einen Zweifärber	34
7.7.	Der Gegner springt	35
7.8.	Grid	35
8.	Kontras	46
8.1.	Support X,XX	46
8.2.	Nicht Angriffs-X	46
8.3.	Lightner-X	46
8.4.	Blackwood-X	46
8.5.	Splinter-X	46
8.6.	3 NT –X	46
8.7.	andere Kontras	46
8.8.	Nicht Angriffs-X	47
8.9.	Lightner-X	47
1.	Spezielle Competitive Situationen	48
1.	Log	49

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. Spezielle Methoden

4.1. Gumpelsohl

SITUATIONEN

1N (2♦♥♠) 2N+

(2W2) X (pass) 2N+ (Auch Multi oder Multilike)

METHODE

Wir nutzen eine Kombination aus Guci und Ruben- und Lebensohl

von Guci übernehmen wir 2N um den Partner nach der besseren UF zu fragen

von Rubensohl übernehmen wir die Transferidee. Die Transfers starten mit 3♦.

Von Lebensohl übernehmen wir das zeigen von schwachen Händen in Farben unterhalb von Gegners Farbe.

Beispiele:

Sie	Wir	Sie	Wir
2♠	X	p	2N
			3♣
			3♦
			3♥
			3♠
			3N
Sie	Wir	Sie	Wir
	1N	2♥	2♠
			2N
			3♣
			3♦
			3♥
			3♠
			3N

Fragt nach besserer m

1. Schwach mit beiden m
2. Schwach mit ♦♥ → reizt 3♦♥
3. Stark mit ♣ → reizt 3♠ (oder 3N SI mit Stopper

Will 3♣ spielen

TRF ♥ INV+ (5er wenn FG)

TRF-Q FG 4er ♥

Frage nach Stopper kann lange ♦ haben

Zum Spielen mit Stopper

To play

Fragt nach besserer m

1. Schwach mit beiden m
2. Schwach mit ♦♥ → reizt 3♦♥
3. Stark mit ♣ → reizt 3♠ (oder 3N SI mit Stopper

Will 3♣ spielen

TRF-Q FG 4er ♠

TRF ♠ INV+ (5er wenn FG)

Frage nach Stopper kann lange ♦ haben

Zum Spielen mit Stopper

Sie	Wir	Sie	Wir
2♦	X	pass	2♥♠
Multi		♦	2N
			3♣
			3♦
			3♥
			3♠
			3N

To play vs. 13-15 BAL

TRF ♣

1. To play 3 ♣
2. Stark mit ♣ → reizt 3♦ (oder 3N SI mit Stopper)
3. Strak mit ♣ + M → reizt 3M

TRF-Q FG fragt nach 4er M?

TRF ♥ INV+ 5+♥

TRF ♠ INV+ 5+♠

Frage nach Stopper

Zum Spielen mit Stopper

RUMPELSOHL

X=T.O., 2-level=WK, 3N to play,

2N puppet to 3♠: WK/STR ♠ or WK any other; 3♣, 3♦, 3♥, transfer INV+ (TRF CUE suit: "3-suited")

3♠: transfer to 3N w/o stopper

after 2♠ intervention: "system" on (X=STAY)

GUMPELSOHL

X=T.O., 2-level=WK, 3N to play,

2N ask better m WK/STR ♣ or WK any other; 3♦, 3♥, transfer INV+ (TRF CUE suit: 4-oM)

3♠: transfer to 3N w/o stopper (often with ♦)

after 2♣ intervention: "system" on (X=STAY)

5. 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.

5.1. 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.

5.2. 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 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

5.3. 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).

5.4. 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

5.5. Gegen 1♣ (polnisch, schwedisch)

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

Sie	Wir	Sie	Wir	
1♣	pass			kann stark BAL sein mit 4er M
	1any			NAT NF
	1N			5+♣ 4M siehe raptor
	2♣			Nat
	2♦			Multi (nur lange M)
	2M			M+m
	2N			♣+♦
	3any			wk nat
1♣	pass	1♦	pass	
1♥	X			15+BAL 4(+)♥
	1♠			15+ BAL 4(+)♠
	1N			15-18 ohne 4er M sys on

5.6. 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♣	♦+♠

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

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

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

1♠		2♠	
		2N	
		3♣	

♥+♣

♦+♣

♥+♦

5.7. 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♣♠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
- 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♣♥4♣
			3♠
			3N
			4♦
		X	1N
			2♣
			2♦
			2♥
			2♠

- NAT NF
- F1 NAT oder BAL (ohne Stopper)
- ♥
- ♠ gut
- ♠ wk
- INV+ 4-c Fit
- 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
			3♣4♦
	nach	X	1N
			2♣
			2♦
			2♥
			2♠
1♥	2♣	p/X	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
- ♠ wk
- ♦ F1

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

- ♠
- ♣ 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

6. Sie eröffnen „speziell“

6.1. 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)

6.2. nach 1NT

Apstro

Zu diskutieren:

Gegen starken SA „alles eine Stufe tiefer“

X = ♥ + zweite Farbe

2♣ = ♠ + zweite Farbe

2♦ = 55 ♠+♥

(1NT)		
	X	Strafe 15+ F
	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.

6.3. nach 2NT stark

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

6.4. 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.

6.5. „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

6.6. 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 ♠)

6.7. gegen 2 ♦ Multi

in unklaren Situationen ist 3 ♦ forciert 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

6.8. 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

6.9. Dreifärber

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

6.10. 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.

6.11. 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)

6.12. gegen 2N NAT BAL

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

6.13. gegen 2NT Zweifärber

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

Unterfarben oder Oberfarben oder nur Oberfarben analog

6.14. gegen 2NT Einfärber Unterfarbe

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

6.15. 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

6.16. Gegen 2♣, 2♦ stark

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

6.17. 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.

6.18. 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

6.19. 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.

6.20. 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

6.21. 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.

6.22. 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 ♥/♠.

6.23. 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 ♥/♠.

6.24.

6.25. Gegen 2SA Zweifärber in OF

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

6.26. 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

6.27. Gegen Verdi-Sperransagen

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

6.28. 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

6.29. 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.

6.30. 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.

6.31. gegen 1♣ Precision

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

7. Wir Eröffnen

7.1. 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)

7.2. 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 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 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.

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

7.4. 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 ⁻¹
		Gegner (1♦♥♠)	→ TRF startet mit X/2♣ endet mit 2♠ (♣)
		Gegner (2♣)	→ TRF startet mit 2♦ endet mit 2Fit ⁻¹ → TRF startet (evtl. nochmal) mit 3♣ endet mit 3Fit ⁻¹
		Gegner (2♦♥)	→ keine TRF (natürlich)
		1♣	→ ein Transfer in die Gegnerfarbe zeigt einen Zweifärber 4+m4+m / 5+M5+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♦)	

7.5. 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

7.6. 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

7.7. Der Gegner springt

Gegenreizung in Sprung → Rumpelsohl

7.8. 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♣+	

♠ → 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

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

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

1♣	2♣	X	
	♥+♠	2♦	
		2♥	Start
		2♠	

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

8. Kontras

8.1. Support X,XX

Wir spielen keine support-X oder XX!

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

8.2. 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

8.3. 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.

8.4. 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.

8.5. 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.

8.6. 3 NT -X

nach 1NT - 3NT verlangt das Kontra unsere kürzeste Farbe; wurde Stayman gereizt und nicht kontriert verlangt das Kontra \spadesuit - 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

8.7. 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

8.8. Nicht Angriffs-X

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

Dabei verneint ein Kontra eine Hochfigur in Partners Farbe.

Nur auf genau der 3er Stufe

8.9. 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 nicht syson
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