



Transfer Walsh 2/1

played by Hartmut-Niko

© NB BAD 2025-

Version 0.1

3. Februar 2025

Inhaltsverzeichnis

1. LOG	3
2. LEGENDE:	4
2.1. ABKÜRZUNGEN	4
3. ERÖFFNUNGEN	5
4. GENERELLE ABSPRACHEN:	5
5. DIE 1♣ ERÖFFNUNG	6
5.1. ALLGEMEINES ZUR 1♣ ERÖFFNUNG:	6
5.2. ANTWORTEN AUF 1♣:	6
NACH 1♣ - 1♦	7
NACH 1♣ - 1♥	8
NACH 1♣ - 1♠	9
NACH 1♣ - 2♣	9
NACH 1♣ - 2 KARO, 2 COEUR, 2♠	9
MULTIMEANING 2♦	10
KOMPETITIVE REIZUNG:	10
6. DIE 1♦ ERÖFFNUNG	14
6.1. BESONDERHEITEN NACH 1♦	14
INVERTED MINORS	15
7. OBERFARB ERÖFFNUNG	16
7.1. ERSTE ANTWORTEN 1♥ - ?	16
7.2. ERSTE ANTWORTEN 1♠ - ?	16
1♠ 1N SEMIFORCING	17
7.3. TRIAL BIDS NACH OF-HEBUNGEN GILT AUCH NACH UF ERÖFFNUNG	17
7.4. DRURY	17
7.5. 1M-2N INV+	18
INTERVENTION NACH 1M 2N	18
7.6. REIZUNG NACH GEGNERISCHER INTERVENTION	19
8. 1 SA	20
8.1. SPEZIELLES NACH 1SA	20
8.2. INTERVENTION NACH 1SA (REIZUNG)	20
9. 2♣ ERÖFFNUNG	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
9.1. ANTWORTEN	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
10. DIE 2♦ - ERÖFFNUNG	24
10.1. ERSTE ANTWORTEN 2♦ - ?	24
2♦ - 2SA - ?	24

11.	2SA ERÖFFNUNG	24
11.1.	MUPPET	24
12.	2M CONTINUATION: KO	26
13.	4♣/♦ - ERÖFFNUNGEN	26
14.	UNSERE GEGENREIZUNG	27
14.1.	RUBENS TRANSFER (WENN DER DRITTE GEPÄßT HAT)	27
14.2.	DEFENCE GEGEN STARKE ♠/♦ ODER AUCH POLNISCH	29
14.3.	DEFENCE GEGEN 2♦ MULTI (ANALOG AUCH VS SCHWACHE 2FÄRBER)	29
14.4.	DEFENCE GEGEN NAT W2	29
14.5.	UNSERE ZWEIFÄRBER GHESTEM	30
15.	RUMPELSOHL IN KOMPETITIVEN REIZSITUATIONEN	31
	RUMPELSOHL NACH GEGENREIZUNG AM BEISPIEL EINER 1SA-ERÖFFNUNG + 2♣ GEGENREIZUNG	31
	WEITERE RUMPELSOHL-SITUATIONEN	31
16.	SONSTIGES	32
16.1.	SONSTIGE SEQUENZEN:	32
	EXCLUSION BLACKWOOD	32
	CUE-BIDS	32
	DIE GEGNER STÖREN UNSERE SCHLEMMREIZUNG	33
	DIE GEGNER KONTRIERT EIN KÜNSTLICHES GEBOT, WOBEI MAN NICHT ÜBER DIE KONTROLLE IN DIESER FARBE BESCHIED WEIß	33
	SNAP DRAGON DOUBLE	33
	FORCING PASS SEQUENZEN	34
	WIR KONTIEREN EINEN SPLINTER	34
	GEGNER KONTRIERT 4. FARBE FORCING ODER STOPPERFRAGE	34
17.	GEGENSPIEL	34
17.1.	AUSSPIELE UND MARKIERUNG	34
	AUSSPIELE	34
	ABWÜRFE	34
	6.4 NACHSPIELE	35
	OBVIOUS SHIFT	35
18.	GRUNDSYSTEM	38
19.	1♣ ERÖFFNUNG	39
19.1.	1♣ ANTWORTEN	39
19.2.	1♣ - 1♦	40
	HEBUNGEN DES ERÖFFNERS	40
	1♣ - 1♦ / 1N	40
	1♣ - 1♦ / 2♣	40
	1♣ - 1♦ / 1♥	41
19.3.	4M MODUL	43

2. LEGENDE:

TBD

Niko
remember

2.1. 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

Systemabsprachen Hartmut-Niko

3. ERÖFFNUNGEN

1♣: 2+; beinhaltet auch alle 11-14 und 18-19 balanced Hände ohne 5er ♦

1♦: ab 11, 4+, 4er Karo balanced all gusto
Wer 6 Karo verpasst, zahlt!

1♥/1♠: ab 11, 5+

1NT: 15-17 (semi-)balanced

2♣: a) 20-21 BAL) B)24+ balanced c) bel. GF

2♦: a) Weak Two in ♥ oder ♠ 1./2. Pos NV/V sehr schwach dann 2M 8-11

2♥: 10-12 6er

2♠: 10-12 6er

2NT: 20-21 (semi-)balanced

3m: Sperre, gute Farbqualität

(1. Pos. nv vs v können Sperren sehr schwach sein)

3M: Sperre, Farbe kann auch schlechter sein

3NT: Sperröffnung mit 8er UF

4♣/♦: South african Texas = 8 Stiche in korrespondierender Oberfarbe

4. GENERELLE ABSPRACHEN:

- Wird nach der **Kürze gefragt up the line** (wobei der erste Step keine Kürze zeigen könnte, falls dies möglich ist.) = das ist numerisch ;-)
- RKCB 14/30; danach spiral scan → Könige von unten?
- **4♣ ist Kickback für ♥; 4NT bei ♥ Fit ist ♠ Exclusion**
- 4m ist bedingte Assfrage IMMER! → 1. Stufe keine SI
- **Nach Exclusion, wenn der nächste Step Trumpf ist: 30/41**
- Nach Splinter: Bieten der annoncierten Farbe ist Last train ???
- Last Train immer Fit-1
- In kompetitiven Situationen sind Sprünge in eine neue Farbe Fitjumps, Sprünge in Gegnerfarbe Splinter – es sei denn es gibt andere direkte Verabredungen
- Nach Kontra gilt die fehlende Oberfarbe als Gegnerfarbe = Splinter Erklärung?
- Nach 1M – (X) und (1x) – 1M – (X) ist von 1NT bis zu einem Step unter unserer Farbe alles Transfer
- Rubens Transfers in kompetitiven Situationen
- Rumpelsohl nach gegnerischem Weak Two und Multi und anderen 2er Starts

Eröffnung 1 Treff

5. DIE 1♣ ERÖFFNUNG

5.1. ALLGEMEINES ZUR 1♣ ERÖFFNUNG:

- Wird mit allen 11-14 und 18-19 balanced Händen ohne 5er/4er ♦ und allen Händen mit ♣ eröffnet
- 4er und 5er Karo können enthalten sein, wenn sie nicht nennenswert erscheinen
- Wenn 6 Karo so verpasst werden, gibt es eine Runde ;-)
- Transfer Antworten auf 1♣
- Nach Zwischenreizung inverted minors, nach Kontra ist 3♣ ist aber sperrend
- Nach Kontra viele Transfers
- Two-Way-Checkback in verschiedenen Situationen
- Nach Reverse: Lebensohl mit schwachen Händen; 2N+3N 11-13, direkt 3N 8-10
OF wiederholen ist schwach nicht passbar!; Rest: GF – siehe Note
- Die Sequenz 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♥ ist nicht forcierend, mit mindestens einladenden Händen muß man über 2 Karo gehen.

5.2. ANTWORTEN AUF 1♣:

1♦:	4+ ♥
1♥:	4+ ♠
1♠:	a) 6-9 balanced b) 5+ ♦ (in beliebiger Stärke) c. SA ab 16 FP
1NT:	10-11, beide M möglichst gestoppt
2♣:	10+ Hebung
2♦:	6er Karo 5-8
2♥:	6er Coeur 5-8
2♠:	6er Pik 5-8
2NT:	11-12 balanced
3♣:	Hebung 5-9, unbal.
3x:	void splinter
3NT:	zum Spielen 13-15
4♣:	Sperre

NACH 1♣ - 1♦

- 1♥: 3er ♥; danach TWCB (3♥ vom Antworter ist Barrage, Einladung über TWCB)
TRF ab 2N?
- 1♠: 4er ♠, kein 3er ♥; danach TWCB UNBAL???
- 1NT: 11-14 balanced, kein 3er ♥; danach TWCB
- 2♦: Multi meaning Reverse siehe Note
- 2♥: 11-15, 4er ♥
- 2♠: GF 4er ♠ mit 5er Treff
- 2NT: 18-19, kein 4er ♥; danach: Transfers (3♥= 4-4 in OF, 3♦ und dann 3♠ = 5♥-4♠)
- 3♣: 16-18, 6er ♣ kein 3er ♥
3♦ TXF 6+♥
3♥ ♦ Stopper oder kein Stopper -> 3♠ fragt
3♠ Stopper kein ♦ Stopper
3N beide Stopper
- 3♦: INV UNBAL -> 3M Modul 3♠ fragt nach \$ 3N4m CUE (O ist limitiert und UNBAL)
- 3♥: 4-♥ 18-19 BAL -> 3M Modul 3♠ SI, 3N4m \$ (O ist limitiert und BAL → A kann \$ zeigen)
Hier werden Kürzen (und Cuebids) NAT gezeigt 3N=♠ weil man nicht gefragt wurde
- 3NT: zum Spielen mit stichreicher Hand
- 3♠/4♦: Splinter mit Single ! Chicane über 2 Karo (nicht verdreht)
- 4♣: stehende Treffs mit 4er Fit
- 4♥: Hebung mit Verteilung und wenig Punkten

- 1♠: 3er ♠; danach TWCB
1NT: 11-14 balanced, kein 3er ♠; danach TWCB
2♦: Multi meaning Reverse siehe NOTE
2♥: Reverse
2♠: 11-15, 4er ♠
2NT: 18-19, kein 4er ♠; danach Transfers
3♣: 16-18, kein 3er ♠
 3♦ ♦ Stopper oder kein Stopper -> 3♥♥ Toleranz / 3♠ fragt
 3♥ TXF 6+♠
 3♠ ♥ Stopper kein ♦ Stopper
 3N beide Stopper
- 3♦: INV UNBAL
 3♥ TRF O soll spielen danach wie unten 3M-Modul
 -> 3M Modul 3N fragt nach \$ 3N4m CUE (O ist limitiert und UNBAL)
- 3♠: 4-♥ 18-19 BAL -> 3M Modul 3♠ SI, 3N4m \$ (O ist limitiert und BAL → A kann \$ zeigen)
Hier werden Kürzen (und Cuebids) NAT gezeigt, weil man nicht gefragt wurde
- 3NT: zum Spielen mit stichreicher Hand
4♦/4♥: Splinter mit Single verdreht
4♣: stehende Treffs mit 4er Fit
4♠: Hebung mit Verteilung und wenig Punkten

NACH 1♣ - 1♠

1NT: zum Spielen gegenüber 6-9 balanced; danach TWCB

2♣: 11-15 kein Interesse an NT;
danach 2♦ GF Relay;
3♦ einladend

2♦ **multimeaning**

2♥/2♠: Reverse

2NT: 18-19 balanced; danach Transfers **TRF in M**

3♣: 16-18, 6+ ♣
3 Karo ist forcing mit Karos
3 Coeur, Pik zeigt Stopper
3 SA to play

3NT: zum Spielen gegenüber 6-9 balanced

NACH 1♣ - 2♣

2♦ **zeigt 18-19 balanced**

2♥/2♠: Stopper up the line

2NT: 12-13 balanced mit Stoppern **passbar**

3♣: unbal. kein Interesse an NT

3♦/3♥/3♠: Splinter up the line

3NT: gute 13 bis 14 balanced mit Stoppern

4♣: CBW

4F: Voidwood

NACH 1♣ - 2 KARO, 2 COEUR, 2♠

+1 fragt nach \$

+2 fragt nach Ogust: Antworten: min/min; min/max; max/min; max/max

3♣: zum Spielen

Neue Farbe forcing

MULTIMEANING 2 ♦

Nach einer Transfer-Antwort ist das 2 Karo-Gebot multimeaning Revers:

- Entweder echtes Revers
- Oder partiefördernde Treff Hand
- Oder partiefördernde Hebung mit Chicane
- Oder partiefördernde Hebung ohne Kürze
- Oder Single Topfigur

(Anmerkung nochmal: Die Single werden als direkte Hebung NAT gezeigt)

1 ♣ – 1red – 2 ♦

- 2♥ any gameforce (8+)
- 2♠ negativ Karo besser als Treff
- 2SA 6-7 OF gestoppt
- 3♣ negativ Treff besser als Karo

1 ♣ – 1red – 2 ♦ – 2 ♥

- 2♠ gf Hebung Oberfarbe (nicht mit Single)
- 2 SA maximum reverse ohne 3 er Anschluß
- 3♣ gameforcing ♣
- 3♦ minimum Reverse mit Shape
- 3 M revers mit 3er Fit (typ 5431)
- 3 oM Stopperfrage kein Stopper für SA, revers ohne Anschluß
- 3 SA 4M6♣ mit chicane nächster Step fragt
- 4♣ void 0445
- 4♦ void 4405
- 4♥ (15)16 Verteilung?

KOMPETITIVE REIZUNG:

Nach 1 ♣ - (X)

- XX: 10+; danach X=Strafe
- 1♦: 4-5 ♥ oder INV 6+
- 1♥: 4-5 ♠ oder INV 6+
- 1♠: 5+ ♦
- 1NT: 7-10
- 2♣: 7-10, normale Hebung
- 2♦: 6+ ♥ wk oder FG; danach 2NT Ogust
- 2♥: 6+ ♠ wk oder FG; danach 2NT Ogust
- 2♠: mind. einladend mit 5+ ♣
- 2NT: 11-12 balanced
- 3x: sperrend

Farbgegenreizung des Gegners

Achtung Prinzip: die Farbe des Gegners in der 3er Stufe ist Transfer auf 3 SA, die andere Oberfarbe Fit und Splinter

Nach 1♣ - (1♦)

X: 4+ ♥

1♥: 4+ ♠

1♠: 4+ 4+ in M Oberfarben gleichlang

2♣: 7-10, normale Hebung

2♦: 6+ ♥ wk oder FG; danach 2NT Ogust

2♥: 6+ ♠ wk oder FG; danach 2NT Ogust

2♠: mind. einladend mit 5+ ♣ oder Hand mit der man nach Stopper fragen will

3♣: schwach

3♦: Transfer auf 3NT

3♥♠: echte Splinter, da competitive aber 6er Anschluß
5er mit Kürze über 2 Pik

Nach 1♣ - (1♥)

X: 4+ ♠

1♠: takeout mit 0-3 ♠'s oder stark mit eigener Farbe

2♣: 7-10, normale Hebung

2♦: kompetitiv

2♥: 6+ ♠ wk oder FG; danach 2NT Ogust

2♠: mind. einladend mit 5+ ♣ oder Hand mit der man nach Stopper fragen will

2NT: einladend

3m: sperrend

3♥: Transfer auf 3NT

3♠: ♣ Hebung mit ♥ Kürze

3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (1♠)

X: takeout oder stark mit eigener Farbe

2♣: 7-10, normale Hebung

2♦: kompetitiv

Wenn 2x Nat NF ist sollte 3x NAT FG gute Frabe sein
um das Kontra zu entlasten (X+ Farbe ist dann eher BAL)

2♥: kompetitiv

2♠: mind. einladend mit 5+ ♣ oder Hand mit der man nach Stopper fragen will

2NT: einladend

3♣: sperrend

3♦♥: NAT FG

3♠: Transfer auf 3NT

3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (1NT)

X: Punkte; danach X=Strafe

2♣: beide OFen; danach 2♦=reize deine längere

2♦: Einfärber in einer M

- 2♥: 4er ♥ + 5er m (kann m hier ♣ oder ♦ sein?, vielleicht bei om 4/6)
- 2♠: 4er ♠ + 4er m

Nach 1♣ - (2♣) beide Oberfarben

- X: Strafe gegen eine Farbe; danach X=Strafe
- 2♦: nat. NF
- 2♥: ♣, mind. einladend
- 2♠: ♦, mind. einladend
- 2NT: einladend
- 3♣: kompetitiv
- 3♥♠ Splinter mit Fit **nicht verdreht**
- 3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (2♣) natürlich

- X: takeout
- 2F: nat. NF
- 2NT: Transfer auf ♦ Quasi RS?
- 3♣: fragt nach Stopper
- 3♦: 5+ ♥
- 3♥: 5+ ♠
- 3♠: Transfer auf 3NT
- 3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (2♦)

- X: takeout
- 2M: nat. NF
- 2NT: Transfer auf ♣
- 3♣: Transfer auf ♦, fragt nach Stopper; darauf ist 3♦ Halbstopper
- 3♦: 5+ ♥
- 3♥: 5+ ♠
- 3♠: Transfer auf 3NT ohne Stopper
- 3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (2♥)

- X: takeout
- 2♠: nat. NF
- 2NT: Transfer auf ♣
- 3♣: Transfer auf ♦
- 3♦: Transfer auf ♥, fragt nach Stopper; darauf ist 3♥ Halbstopper
- 3♥: Transfer auf ♠; darauf: 4♦=gute Hebung, 4♥=Splinter
- 3♠: Transfer auf 3NT ohne Stopper
- 3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (2♠)

X: takeout

2NT: Transfer auf ♣

3♣: Transfer auf ♦

3♦: Transfer auf ♥; darauf: 4♦=gute Hebung, 3♠=Splinter

3♥: Transfer auf ♠, fragt nach Stopper

3♠: Transfer auf 3NT

3NT: zum Spielen

Nach 1♣ - (2NT) ♥ + ♦

3♣: kompetitiv

3♦: forcing mit ♣

3♥: forcing mit ♠

3♠: kompetitiv

Dieselben Prinzipien gelten nach der 1 Karo – Eröffnung

6. DIE 1 ♦ ERÖFFNUNG

6.1. BESONDERHEITEN NACH 1 ♦

1♦ – 1M

1N - BAL 4er ♠ möglich → Two way check back und ab 2 SA Transfers

1♦ 1♥

1N 2♠ 45 MM INV NF

1♦ 1♥

1N 2♣

2♦ 2♠ 44 MM INV NF

1♦ – 2♣

„FG“

2N 11-13 BAL 4441 passbar

3♣ passbar

Rest NAT FG

3♣ MIN mit Fit 3er

3N 14–17 FP mit 4441

1♦ – 3♣

9-11 mit 6er

HIER Fehlt was

1♦ 2♣ -

2♥ Multi a) Revers

b) 18–19 FP balanced SA

c) ♣-Fit 14+ FP

2♥

Relais

a) Revershände: 3♦ = 2452, 3♥ = 3451, 3♠ = 1453 logic?

b) BAL

2 SA = 18–19 3er ♣,

3 SA = 18–19 nur 2er ♣;

c) 3♣ = guter ♣-Fit

1♦ 2♣ -

2♠ Multi a) Revers

b) 4441 mit 18–19 FP

2 SA Relais

3♣ 4252

3♦ 4351

3♥ 4153, logic?

3♠ 5–6 verteilt

Prinzip:
hier wird mit dem Relay
nach \$ gefragt:
dann keine tiefe hoch

4 ♣ RCKB in ♦,
 4 ♦♥ Relais für ♥♠ und eventuell folgt RKCB

INVERTED MINORS

Die einfache Hebung von Eröffners UF verspricht mindestens gute 9 FP und eine 5er Länge. Danach muß die Reizung bis mindestens 2 SA weitergehen.

Die Sprunghebung von Eröffners UF verspricht zwischen 5-8 FP und eine 5er Länge. Sie dient dazu den Gegner aus der Reizung herauszuhalten. Der Eröffner sollte nur weiterreizen, wenn er ein sehr gutes Blatt besitzt. Beide Gebote verneinen den Besitz einer 4er OF.

Nach einfacher Hebung kann die Reizung auf drei Arten nicht im Vollspiel enden

1. nachdem einer der Partner direkt nach der Hebung die Trumpffarbe reizt

- a.: 1 UF - 2 UF - 3 UF
- b.: 1 UF - 2 UF
2 SA - 3 UF
- c. 1 UF - 2 UF
2 SA – pass

Gebote des Eröffners nach inverted Minors

- 2 in Farbe Stopper
- 3 Treff (nach 1 Karo) SA mit 18 FP
- 2 Karo nach 1 Treff SA mit 18 FP
- 3 in UF minimum unbalanced
- 3 Sprung in Farbe Splinter, mind. 14 gute FP
- 4 in UF RKCB bedingt 1. Stufe Ablehnung?
- 4 Coeur, Pik 5 - 6 Verteilung !!!!
- 2 SA minimum SA (12-13 FP)
- 3 SA maximum SA entweder gute 14 balanced oder so um die 16 FP semibalanced

Antworters Gebote nach 2 in neuer Farbe

- 3 in Unterfarbe minimum , unbalanced
- 2 NT minimum balanced Restfarben sind gestoppt

3 NT neue Farbe	balanced andere Farben gestoppt Werte
--------------------	--

Sprung in neuer F. Sprung in UF	Splinter und selber eine Eröffnung cbw
Antworters Gebote nach 2 SA vom Eröffner	
3 in Unterfarbe beide m???	minimum, nonforcing

- 3 SA to play
- 4 SA quantitative
- 3 in Oberfarbe Splinter !!! und eine gute Eröffnung
- 3 in anderer UF single in UF !!! und eine gute Eröffnung
- 4 in UF RKCB bedingt 1. Stufe Ablehnung?

7. OBERFARB ERÖFFNUNG

1♥/1♠ wird mit jeder Hand normalerweise ab 11 mit einer guten Farbe oder guten Verteilung eröffnet.

7.1. ERSTE ANTWORTEN 1♥ - ?

1♠:	4+ ♠, forcing
1SA:	0-3 ♠, 5-12, semi-forcing O darf mit BAL MIN 11-12/3 passen
2♣:	2+ ♣, Partieforcing
2♦:	5+ ♦, Partieforcing
2♥:	3+ ♥, 8-10
2♠:	5-8 6er (siehe 1♣ Eröffnung)
2SA:	INV+4er Fit
3♣:	NAT INV
3♦:	NAT INV
3♥:	zum Spielen = Barrage 4-7
3♠4♠♦♦:	Splinter, 10-13 HCP
3SA:	bessere 4 Coeur Hebung mit 5er

Anmerkung nach 1 Coeur – 1 Pik, verspricht 2 Treff oder 2 Karo vom Eröffner nur 3er Länge und kann 16-17 balanced sein.

Der Sprung nach 2 SA ist entweder gf mit Coeur oder 18-19 balanced. Der Antworter beschreibt seine Hand im Transfer.

kann man da noch in 3♥ stehen bleiben gegenüber 18-19

Führt O den TRF nicht aus hat er GF mit ♥ und beschreibt seine Hand

7.2. ERSTE ANTWORTEN 1♠ - ?

1SA:	semi-forcing
2♣:	2+ ♣, Partieforcing
2♦:	5 + ♦ Partieforcing
2♥:	5+ ♥, selbstforcierend wie Forum D
2♠:	3+ ♠, 8-10
2SA:	4+ ♠, 10+
3♣:	Treff-einladend
3♦:	Karo- einladend
3♥:	Coeur- einladend
3♠:	zum Spielen
3SA:	bessere 4 Pik-Hebung mit 5er
4♠♦♥:	Transfer-Splinter, 11-15 HCP

1♠ 1N SEMIFORCING

2♣ kann Double sein (16-17 SA möglich)
2♦♥ mindestens 4er Länge

1♣ 1 SA
2♣

2♦ multiway

- A) Entweder 5er Coeur
- B) Oder gute Treff Hebung
- C) gute Karos
- D) Double Pik 8-10

2♥ 2-3 ♥
2♠ 0-1 ♥
2N 16-17
2♥ 6er Coeur
2♠ schwach 5-7
3♣ 6er ♣ schwach

7.3. TRIAL BIDS NACH OF-HEBUNGEN GILT AUCH NACH UF ERÖFFNUNG

a. 2SA: allgemeines Versuchsgebot (auch bei ♠)

Beispiel:

1 Coeur 2 Coeur

2 SA 3 Treff, Karo Max mit Werten

3 Coeur Minimum

3 Pik, 4 Treff, 4Karo: Splinter direkt (da vorher Fragegebot)

3 SA Max balanced

4 Coeur Max mit guten Trümpfen oder nicht für 3 SA geeignet

b. Farbe: NAT Schlemminteresse

Einladungen sollen anonym sein daher nur 2SA oder noch lieber 2M+1 = genau INV mit beliebiger Verteilung haben wir 2M+1 vereinbart?

7.4. DRURY

2♣ ist Drury nach 3./4. Hand Eröffnung

Anmerkung nach Drury ist eine neue Farbe auch ein Hilfsfarben Gebot

Pass – 1 OF

2 Treff – 2 SA ist auch allgemeines Versuchsgebot

Passe – 1 Coeur

2 SA – ist Treff transfer

7.5. 1M-2N INV+

1♠ - 2N

- 3♣ 11-13 MIN
- 3♦ FG → see below
- 3M NONforcing nur INV
- 3♦ 13+ 6er → +1 fragt nach Kürze von unten
- 3♥ 14+ keine Kürze
- 3♠ 14+ any Kürze → +1 fragt von unten
- 3N 17+ ich übernehme Kontrolle
- 4♣♦♥ 14+ 55

1♥ - 2N

- 3♣ 11-13 MIN
- 3♦ FG → see below
- 3♦ 13+ 6er → +1 fragt nach Kürze
- 3♥ 14+ keine Kürze
- 3♠ 14+ any Kürze
- 3N 17+ ich übernehme Kontrolle
- 4♣♦ 14+ 55

1♥ - 2♠ 5-8 6er → Ogust

INTERVENTION NACH 1M 2N

Reizung:

- Pass positive Hand kein Gebot
- 3M schwach nonforcing
- 3NF lower als 3M Werte nicht MIN
- NF higher als 3M Kürze MAX

Kontra

gilt auch immer, wenn ein künstliches ♠-Gebot (wie auch Stopperfrage oder 4♠ rkcb) kontriert wird

- pass Erstrundenkontrolle, worauf XX weiterfragt
- XX keine Kontrolle
- Reizen Zweitrundenkontrolle

7.6. REIZUNG NACH GEGNERISCHER INTERVENTION

1♥/♠ (Kontra) - XX

- 1SA bis 2♥/♠

- 2♥/♠

- 2♠/SA bis 3♥/♠

- 3SA

- Doppelsprung

4♥/♠

Gegner werden strafkontriert

Transfers: auf ♥/♠ mit 8-10 und fit
to play, bis 7

Fitjumps da competitive

4♥/♠-Gebot mit genug Punkten

Erzeugt forcing pass Situation

Fitjump

Sperre, to play

1OF (Reizung des Gegners)

2SA gf+ mit 4er+fit, forcing pass situation

Farbüberruf, exakt invit mit fit kein FP

Splinter in Gegners Farbe, alles andere Fitjumps.

Fitjumps in 4X erzeugt forcing pass Sequenz

8. 1 SA

1SA – Eröffnung prinzipiell 15-17 (5er OF möglich)

FD+ stil

2♣ INV+ STAY
2♦ keine → 2M INV 5er (2♥ 5♥4♠; 2♠ nur 5♠); 3M 4M 5oM
2M nur diese → 3oM SI Fit
2N 44MM MIN passbar → TRF
3♣ 44MM MAX → TRF
3M 5er MAX

2♦♥ TRF
2♠ 1. ♣
2. Range ask
2N MIN
3♣ MAX
2N ♦
3♣ guter Anschluss
3♣ mm wk
3♦ mm FG → 3♥ fragt Kürze; 3♠ Fit aber auch für 3SA geeignet

8.1. SPEZIELLES NACH 1 SA

1N 2♣
2M 3oM 1. SI Fit
2. 4M333 → O sagt mit 4333 3N

1N 2red
+1 3m 3M Fit m
3x Stopper nat
4m Doppelfit
4x MAX Fit CUE
4M Fit

8.2. INTERVENTION NACH 1 SA (REIZUNG)

Stayman wird kontriert

Situation: 1SA (pass) 2♣ (Kontra) ?
XX mindestens gutes 4er ♣ ♣ 2♥ nf, 2♠ nat und forcing!
Passe kein Stopper, rekontra muß wieder fragen
Wie antworten wr hier? NAT verdreht oder TRF
2OF die OF aber mit Stopper

Dasselbe nach der 2 SA – Eröffnung (Reizen zeigt system on mit Stopper, passen verneint den Stopper.)

Situation: 1SA (p) 2♦ (X) ?
XX gutes 4er Karo
Pass kein 3er Coeur
2♥ 3er Coeur
3♣/♦ 4er ♥ Max & Werte
3♥ 4er ♥ Minimum

Situation: 1SA (p) 2♥ (X) ?
XX gutes 4er Coeur
Pass kein 3er Pik
2♠ 3er Pik
3♣/♦ 4er ♠ Max & Werte

Situation: 1SA (3♣) ?
new suit forcing
3NT to – play
X negativ
4♣ 55OF

Situation: 1SA (3♦) ?
new suit forcing
X ist negativ
4♦ 55OF

Situation: 1SA (3♥) ?
new suit forcing
X ist negativ
4♥ 5er ♠ + 5er ♣

Situation: 1SA (3♠) ?
new suit forcing
X ist negativ :
4♠ beide UF

1 SA – passe – Transfer – kontra

passe rekontra fordert den Transfer auszuführen.

Mehr später

Rauslaufen nach 1SA (Kontra) ?

2♦♥♠: 5+ ♦♥♠, zum Spielen

2♣: 4-4 ♣+x

XX: a) 5+ ♠ b) 4-4 ♦♥/♦♠/♥♠

2♣: forciert

pass: 5er ♣

2♦: 4-4 ♦+M

2♥: 4-4 ♥+♠

9. 2♣ ERÖFFNUNG

2♣ ist Vollspiel forcierend oder ein gleichmäßige Verteilung 20-21 FL

2♣	<ul style="list-style-type: none"> a) Bal 20-21 oder 24+ b) Any GF
----	--

9.1. ANTWORTEN

2♦	Positive Hand FG vs. 20-21 BAL
2♥	0-4 puppet auf 2♠ to play in a suit oder ♠+m
2♠	0-4 puppet auf 2N to play 2N oder ♥+other
2N	0-4 beide M mindesten 5 ⁺ /4 nicht 55
3♣	6+♦ (mindestens KD10xxx) kein Seiten Ass oder König (oder ab 4 Kontrollen??)
3♦	6+♥ (mindestens KD10xxx) kein Seiten Ass oder König (oder ab 4 Kontrollen??)
3♥	6+♠ (mindestens KD10xxx) kein Seiten Ass oder König (oder ab 4 Kontrollen??)
3♠	AKDxxx in beliebiger Farbe kein Seiten Ass König oder Dame
3N	AKDxxx in beliebiger Farbe + 1 Seiten Ass
4x	8er Farbe (AK KD AD KB10 DB10) „broken suit“

2♣-2♦

2♥	Kokish 1. 24+ BAL 2. ♥ FG
2♠	FG ♠
2N	20-21 BAL
3♣	FG ♣ 4er M möglich
3♦	FG ♦ 4er M nicht möglich
3M	FG 4M 5+♦
3N	28-29 BAL
4♣	FG 6♣4♦ → 4♦ Fit 4M
4♦	FG 6♦4♣ → 4♥ Fit ♣ gute Hand; 4♠ Fit ♦ gute Hand
4M	FG 55 mm Kürze M

2♣-2♦/2♥

2♠	Fragt nach Typus
2N	24-25 BAL
3♣	♥+♣
3♦	♥+♦
3♥	♥
3♠	♥+♠
3N	28-29 BAL
2N	6+♣ (mindestens KD10xxx) mindestens 3 Kontrollen
3♣	6+♦ (mindestens KD10xxx) mindestens 3 Kontrollen
3♦	3 Färber ♥ Kürze mindestens 3 Kontrollen (4-1-4-4 oder 4-0-54)
3♥	6+♠ (mindestens KD10xxx) mindestens 3 Kontrollen
3♠	AKDxxx in beliebiger Farbe mit Seiten Ass König oder Dame O führt mit einer BAL Hand den TRF immer aus Neue Farben versprechen ♥ und diese 3SA zeigt ♥ und eine Kürze in der TRF-Farbe

2♣-2♥

2♠	O reizt immer 2♠ wenn er 20-21 BAL hat
2N	24-25 BAL (vielleicht 24+ BAL) FG
3♣	FG NAT -> 3♦ waiting „fragt nach 4er M“
3♦	FG NAT
3M	FG NAT
3N	To play
4♣	FG 6♣4♦ → 4♦ Fit 4M
4♦	FG 6♦4♣ → 4♥ Fit ♣ gute Hand; 4♠ Fit ♦ gute Hand
4M	To play

▪ 2♣-2♥/2♠

2N	♠+m → 3m p/c
3♣	♣
3♦	♦
3♥	♥

▪ 2♣-2♠/2N

3♣	♣+♥
3♦	♦+♥
3♥	♥+♠ 55

10. DIE 2♦ - ERÖFFNUNG

2♦ Minmulti

Weak 2 in einer OF 5-9; 1. Position NV (0)3-7

10.1. ERSTE ANTWORTEN 2♦ - ?

- 2♥ pass/correct ♥ oder natürlich
- 2♠ pass/correct ♠, einladend gegenüber ♥
- 2SA starkes Relay
- 3♣♦ natürlich, forcing
- 3♥♠ pass/correct
- 3SA zum Spielen
- 4♣ Verlangt Transfer (auch nach Intervention)
- 4♦ Verlangt, Farbe zu reizen (auch nach Intervention)
- 4♥ zum Spielen (kein Pass or correct auf der 4er-Stufe) (auch nach Intervention)
- 4♠ zum Spielen (auch nach Intervention)

2♦ - 2SA - ?

- 3♣ 5er+ ♥, Min
- 3♦ 5er+ ♠, Min
- 3♥ 5er+ ♣, Max
- 3♠ 5er+ ♥, Max

11. 2SA ERÖFFNUNG

BAL mit 5er M

- 2N 3♣ Muppet
- 3red TRF → +1 kein Fit
- 3♠ m-stayman
- 3N to play

11.1. MUPPET

- 2N 3♣
- 3♦ 4er M

3♥ keine 4+M
3♠ 5er ♠
3N 5er ♥ → 4♦ TRF 4♣ SI

2N 3♣
3!H 3♣ 1. Puppet auf 3SA
2. 5♠4+♥
3N 4♣ 5/4 SI
4♦ 5/4 SF
4♥ 5/5 SI
4♠ 55/SF
→ 4M to play
4N KCBW ♥
5♣+ KCBW Antwort ♠

12. 2M CONTINUATION: KO

Wenn 2M eine 6er Farbe zeigt, kann der Partner immer nach Kürze oder Ogust fragen.
Die erste freie Stufe fragt nach Kürze von unten, das zweite freie Gebot fragt nach Ogust.
Nicht frei ist, eine vom Partner eröffnete Farbe.

Situationen:

2M (p)
1x (p) 2Jump (p) (hier ist 3x NAT NF)
(1x) 2Jump (p) hier nur 2N forcing → Werte

2♥	2♠	Fragt nach Kürze
2N3♣♦		Kürze ♣♦♠
3♥		Keine Kürze
3♠		Supermax ohne Kürze (eher selten)
3N4♣♦		Void ♣♦♠ (das sollte man wohl auch nur mit Extras reizen)

Maybe we could convince AA from Martin system :-?

13. 4♣/♦ - ERÖFFNUNGEN

Sie zeigen eine stabile AKD(B)xxx 7er⁺♥/♠ mit 8 Stichen (also 8ter-Länge oder 7er mit Nebenass) ohne besondere Nebenwerte (Single Damen/Buben erlaubt). Der Zwischenstep fragt nach der Art der Hand:

4♣ - 4♦ - 4♥ kein Nebenass
- 4♠ 8ter mit Chicane ♠ fragt 4SA, Antworten im Transfer
- 4SA ♠-As

1.4. UNSERE GEGENREIZUNG

(1X) 1♥/♠ (x)

Über X kein Rubenstransfer

- | | |
|---------------|--------------------------------------|
| - 1SA | Transfer auf ♣ |
| - 2♣ | Transfer auf ♦ |
| - 2♦/♥ | Transfer auf ♥/♠, konstruktiv 8-11 |
| - 2♥/♠ | to play, schwächer als Transfer, 4-7 |
| - Sprung | Fitjump |
| - Sprung in X | Splinter |
| - 3♥/♠ | barrage |

Kein GF, über die Transfers gehen ebenfalls starke Hände, man muss halt später stark nachreizen. Sprünge sind immer Fitjumps (Rot vs weiß: solide, sodass man mit schönen 14-15 und bisschen Verteilung auch mal 4 probieren kann)

1.4.1. RUBENS TRANSFER (WENN DER DRITTE GEPÄßT HAT)

Eröffnung - Zwischenreizung - Pass - WIR(RUBENS TRANSFER)

(1X) 1Y (p) 2X+

(1Y) 2X (p) 2Y+

(2X) 2Y (p) 3X+

Das niedrigste m-Gebot ersetzt das allgemeine Cuebid. 2♣ z.B. ist dann natürlich auch immer F1

1♣ (nat 3+)	1♦	P	1♥/♠	forcing natürlich
			2♣	Karoanschluß, Fit 10+ oder allgemeines forcing
			2♦	schwach bis 9Pkt
			2♥/♠	Weak-two
			2SA	balanced non-forcing
			3♣	Partieforcing ?nach Stopper
			3♦	schwach mit gutem Anschluß

1♣ (nat3+)	1♣	P	1♣ forcing
			2♣ Transfer auf Karo
			2♣ Coueranschluss 10Pkt+
			2♣ schwach mit Coueranschluss
			2♣ Weak-two
			3♣ schw. mit gutem Anschluß

1♣ (nat3+)	1♣	P	2♣-Transfer auf Karo
			2♣-Transfer auf Couer
			2♣-Pikanschluß 10Pkt+
			2♣-schwach mit Anschluß
			3♣-schwach mit gutem Ans.

1♣(nat3+)	1♣	P	1♣ forcing 2♣ non - forcing 2♣ Coueranschluß 10Pkt+ 2♣ schwach mit Anschluß 2♣ Weak-two 3♣ schwach mit guten Anschl.
1♣(nat,3+)	1♣	P	2♣ nat,non- forcing 2♣ Transfer auf Couer 2♣ Pikanschluß 10Pkt+ 2♣ schwach mit Anschluß 3♣/♠ Block 3♣ schwach mit gutem Ans.
1♣(nat3+)	2♣		2♣ Transfer auf Couer 2♣ Transfer auf Pik 2♣ Treffanschluß 10Pkt+ 3♣ schwach mit Anschluß 3♣/♠ Block
1♣	1♣	P	2♣ nat,non- forcing 2♣ nat,non- forcing 2♣ Pikanschluß 10Pkt+ 2♣ schwach mit Anschluß 3♣/♠ Block 3♣ schwach mit gutem Anschl.
1♣	2♣	P	2♣ nat,non- forcing 2♣ Transfer auf Pik 2♣ Treffanschluß 10Pkt+ 3♣ schwach mit Anschluß
1♣	2♣	P	2♣ Transfer auf Pik 2♣ Transfer auf Treff 3♣ Karoanschluss 3♣ schwach mit Anschluß
1♣	2♣	P	2♣ nat,non- forcing 2♣ nat,non.forcing 2♣ Treffanschluß 10Pkt+ 3♣ schwach mit Anschluß

Wenn die Gegner zwei Farben gereizt haben, gibt es keine Rubens-Transfers! Auch nicht, wenn der zweite Gegner reizt.

Merkregeln:

- Reizt der Partner auf der 1er-Stufe gegen:
Transfers von 2 in Gegners Farbe bis 2 in Partners Farbe, wobei Transfer auf Partners Farbe 10⁺ mit Fit ist.
- Reizt der Partner auf der 2er-Stufe gegen:
Es gibt immer einen Transfer auf Partners Farbe, der 10⁺ mit Fit zeigt. Die anderen Gebote werden angepasst (angepasst als Transfer oder eben nicht)

14.2. DEFENCE GEGEN STARKE ♣/♦ ODER AUCH POLNISCH

Einer Stufe ist natürlich

1 SA zeigt	Zweifärber Pik und Karo oder Coeur und Treff
2 Treff zeigt	Einfärber Treff oder Zweifärber Karo + Coeur
2 Karo zeigt	Einfärber Karo oder Zweifärber Coeur + Pik
2 Coeur zeigt	Einfärber Coeur oder Zweifärber Pik und Treff
2 Pik zeigt	Einfärber Pik oder Zweifärber Treff und Karo

Ab 2SA geht es wie ab 1SA nur mit längeren Farben.

Oberhalb 3 SA natürlich.

14.3. DEFENCE GEGEN 2♦ MULTI (ANALOG AUCH VS SCHWACHE 2FÄRBER)

(2♦)	X	13-15 BAL oder stark
	2/3xNAT	NF
	2N	16-18/19
	4♣	♥+m
	4♦	♠+m

14.4. DEFENCE GEGEN NAT W2

2 X – 2 SA – passe	3 Treff/ Karo to play
	3 in Geg OF mindestens 5er in freier OF
	3 in freier OF genau 4 Karten in der Oberfarbe

Defence gegen schwache Eröffnung in der 2er Stufe (beide Oberfarben)

2 X – 2 SA – passe	3 Treff/ Karo to play
	3 Coeur Treffs pf
	3 Pik Karos pf
	4 Treff 5Treff + 4 Karo schlemminvit danach 4 SA to play
	4 Karo 5Karo + 4 reff schlemminvit danach 4 SA toplay
	4 Coeur 55 UF Coeur Kürze
	4 Pik 55 UF Pik Kürze

14.5. UNSERE ZWEIFÄRBER GHESTEM

(1♥/♠)2♥/♠		♣+oM
	2N	mm
	3♣	♦+oM
(1♣)	2♣	♦+♠
	2♦	♥+♠
	2N	♦+♥
(1♦)	2♦	♣+♠
	2SA	♥+♣
	3♦	MM

Ghestem wird auch nach (1X) p (p) gespielt! Ungern

pass out:

2N 17/18-20

Sprünge 10-13 NAT

Stärke? Mit ungepasstem Partner ab schwacher Eröffnung 19er Regel?#

1.5. RUMPELSOHL IN KOMPETITIVEN REIZSITUATIONEN

RUMPELSOHL NACH GEGENREIZUNG AM BEISPIEL EINER 1SA-ERÖFFNUNG + 2♣ GEGENREIZUNG

1SA	2♥	X	TO	
		2♠	weak	
		2SA	Transfer auf ♣, alle starken Hände mit ♣ (Einfärber ♣ mit/ohne Stopper, 2F ♣+aOF) o. schwache Hände in anderen Farben	
				3♣ R
				pass
				3♦ schwach mit ♦
				3♥ PF mit ♣, Frage nach Stopper
				3♠ mit 5er-♣ und 4er-♠, PF
				3SA PF mit ♣, Stopper vorhanden d.h. leichtes SI
		3♣	Transfer auf ♣, mind. einladend, 5er ♣	
			nach 1SA-2♣: Stayman m folgender Weiterreizung:	
		3♣	4er-OF möglich aber kein Stoppe	
		3♣	4er-♣, 4er-♣ möglich, Stoppe vorhanden	
		3♣	4er-♣, Stoppe vorhanden	
		3SA	keine 4er-O Stopper	
		3♣	Transfer auf GF: Stayman und Frag nach Stopper	
		3♣	keine 4er ♣, kei Stopper	
		3♣	4er-♣	
		3SA	kein 4er♣, ♣	
		3♣	Transfer auf ♣, PF	
		3♣	ausreichend Punkte für 3SA, kei Stopper, UFn	
		3SA	to play	

WEITERE RUMPELSOHL-SITUATIONEN

Nord	Ost	Süd	West	
1F	2♣♣	?		nach weak-two-Gegenreizung, (x=neg.-x, exakt einladend sonst Transfer auf GF = PF)

1F	1SA	2F	?	nach starker SA-GR und Hebung der EÖF durch den A (x = neg.-x, exakt einladend)
1F	1SA	2nF	?	nach starker SA-GR und dem Reizen einer neuen Farbe vom rechten Gegner (x=Strafkontra)
1OF	X	2OF	?	(x = Responsive-x)
1SA	X	2F	?	nach schwacher SA-Eröffnung und schwacher Reizung vor Süd (x = Strafkontra)
1SA	2nF	?		x = neg.
2?	X	pass	?	nach gegnerischer Multi-Eröffnung und x in zweiter Hand, Rumpelfarbe Karo
2?	X	2?	?	Rumpelfarbe Coeur
2?	X	2?	?	Rumpelfarbe Pik
2?	pass	2?	X	nach gegnerischer Multi-Eröffnung und x in vierter Hand
pass	?			
2?	pass	2?	pass	nach gegnerischem Multi und x in 6. Position
2??	X	pass	?	nach gegnerischer weak-two-Eröffnung und Inf.-x de Partners

Good/bad NT nur vom Eröffner

direkt ist Bad , außer Treff da ist direkt good

5.4 Defence gegen gegnerische Zweifärber

Sind die Farben bekannt, so gilt:

niedriges Cue: Gutes Gebot in der niedrigen Farbe

höheres Cue: Gutes Gebot in der höheren Farbe

neue Farbe: Schlechtes Gebot, nonforcing

Hebung: Schlechtes Gebot

16. SONSTIGES

16.1. SONSTIGE SEQUENZEN:

EXCLUSION BLACKWOOD

Ist Exclusion-RKCB 1 Stufe unter der Trumpffarbe, sind die ersten beiden Steps vertauscht:

Trumpffarbe: 0 oder 3 KC

2. Stufe: 1 oder 4 KC

CUE-BIDS

Wird ein Cuebid übersprungen, zeigt das nächste Cuebid die Kontrolle in der übersprungenen Farbe!

Beispiel: Pik ist Trumpf:

3♠ - 4♦

4♥ : ♣-Kontrolle

Coeur ist Trumpf:

3♥ - 4♣

4♦: ♠-Kontrolle

DIE GEGNER STÖREN UNSERE SCHLEMMREIZUNG

Nach Kontra auf rkcb: 5er Stufe: D0 P1 - R0 P1,
6er Stufe: DE(ven)PO(dd)

Nach Geboten

Gegner X die Antwort:

Pass Erstrundenkontrolle
darauf hält XX die Reizung offen & sie geht danach wie ungestört weiter
XX keine Kontrolle
☒ zurück auf Trumpf: to play; sonst: weitere Antwort
5 in Trumpf Schluss
Sonst wie ohne Kontra

DIE GEGNER KONTRIERT EIN KÜNSTLICHES GEBOT, WOBEI MAN NICHT ÜBER DIE KONTROLLE IN DIESER FARBE BESCHIED WEIß

- pass Erstrundenkontrolle
danach fragt XX weiter
- XX Keine Kontrolle
danach ist zurück auf Trumpf Abschluss
- Sonst Zweitrundenkontrolle

Der Einfachheit halber sollte man dies auch so spielen, wenn man über die Kontrollsituation Bescheid weiß, sonst muss man sich zwei Sachen merken.

WICHTIG:

Kontriert der Gegner eine Stopperfrage, so sind die Antworten anders, nämlich wie unter 5.10 beschrieben!!!

SNAP DRAGON DOUBLE

Reizt der Partner eine Farbe zwischen und die Gegner jeweils eine Farbe, zeigt Kontra tendenziell Fit (Fx z.B.), während das Reizen der Farbe fit verneint, Beispiel:

(1♣) - 1♦ - (1♠) - X: ♦-Toleranz, 5+ ♥
- 2♥: 5+ ♥, keine ♦-Toleranz
(1♦) - 1♥ - (1♠) - X: ♥-Toleranz, 5+ ♣
- 2♣: 5+ ♣, keine ♥-Toleranz
(1♦) - p - (1♥) - 1♠
(2♦) - X 5+ ♣, ♠-TOLERANZ

FORCING PASS SEQUENZEN

- Fit (Non)Jumps auf der 4er-Stufe, wenn der Partner eröffnet hat
- Überruf der Gegnerfarbe auf der 4er-Stufe
- Nach jedem GF-Gebot
- Nach jedem natürlichem Rekontra
- Nach einem Gebot auf der 5er-Stufe in Gefahr gegen Nichtgefahr
- 1♥/♠ (Kontra) 3SA

WIR KONTRIEREN EINEN SPLINTER

in weiß gegen rot Vorschlag für Defence
alles andere Ausspielkontra für die Farbe **eins darüber**
Es sei denn man ist selbst der Ausspieler.

GEGNER KONTRIIERT 4. FARBE FORCING ODER STOPPERFRAGE

rekontra „Habe Stopper, aber es ist gut, wenn DU SA sagst!“
pass Halbstopper
SA Vollstopper
Reizen kein Stopper

17. GEGENSPIEL

17.1. AUSSPIELE UND MARKIERUNG

AUSSPIELE

Gegen Farbe

Immer 3./5., von (inneren) Sequenzen die höchste Karte (von AKx kann As für Attitude und König für Count ausgespielt werden).

K for count in cash out Situationen und immer auf der 5er Stufe

Gegen SA

Meistens 4.-höchste, auch von xxxx, von (inneren) Sequenzen die höchste Karte

K zur DBL, wenn Partner nicht ADB hat (keine DBL) dann gibt er Länge

z.B. von AKB10x, KD109x

In Partners Farbe wird weiterhin 3./5. ausgespielt!

ABWÜRFE

Gegen Farbkontrakte

Abwürfe sind direkt: niedrig – hoch = positiv = gerade

Gegen SA-Kontrakte

Abwürfe sind Laventhal

Smithpeter

Smith peter: niedrig = positiv von beiden Seiten

6.4 NACHSPIELE

Nachspiel einer noch nicht gespielten Farbe

Durch den Dummy wird 3./5. gespielt, durch den Alleinspieler 2./4., auch von Sequenzen (z.B. von KD5 die Dame, etc.)

Nachspiel der gerade gespielten Farbe

Gewinnt man einen Stich z.B. mit dem As, spielt man eine hohe Karte von einer gerade Restlänge zurück und eine niedrige Karte von einer ungeraden Restlänge.

OBVIOUS SHIFT

Prinzip

Man markiert immer positiv, wenn man die OS-Farbe nicht halten kann – das heißt, wenn man in der OS-Farbe nicht entsprechende Figuren vorweisen kann.

Entsprechende Figuren: hinter einer Figur (AKD nicht B10) reicht 1 Figur.

hinter figurlosen Farbe (auch mit B10 an der Spitze müssen es mindestens zwei Figuren sein

Man markiert negativ, wenn man einen Switch auf die OS-Farbe verträgt.

Man wirft eine ungewöhnliche Karte (z. B. Bube), wenn man weder einen Switch auf die OS-Farbe noch eine Fortsetzung der Ausgespielten Farbe wünscht, da man es für wichtig hält, sofort eine anderen Farbe zu öffnen.

Was nie OS-Farbe sein kann

- nie die ausgespielte Farbe
- nie Trumpf
- nie eine Farbe mit AKD, KDB, DB10 oder mit AKB10 an der Spitze, es sei denn, gegen Schlemm könnte diese Farbe einen Schnapper beim Partner bringen
- in einem Farbkontrakt nie ein Chicane – (in NT kann es ein Chicane sein)
- nicht Dummies Single; Ausnahme: im Schlemm – in NT kann es ein Single sein
- nie eine natürlich (3+) vom Alleinspieler gereizte Farbe; Ausnahme: Wenn die Verteidigung weiß, dass sie 7 oder mehr Karten dort hält.

Beispiel: Reizung der Gegner 1NT(15-17) 2♣ 2♠ 3NT, Ausspiel ♠ A

Tisch: 72, KDxx, DB10x, DB10.

AS hat 4 ♠s, Tisch hat 2 ♠ => wir haben 7, ♠ ist OS-Farbe

Was ist OS-Farbe? Der Priorität nach:

- a) Hat der Ausspieler eine andere Farbe als die, die er ausspielt, gereizt, dann diese
- b) Hat der Ausspieler keine Farbe gereizt, aber sein Partner, so ist es diese
- c) Haben beide eine Farbe gereizt, so wird die OS-Farbe nach d) bis f) entschieden

Hat keiner eine Farbe oder haben beide eine Farbe gereizt, so gilt:

- d) Gegen einen Farbkontrakt ist es eine Farbe mit 3 Karten, mit mindestens einem Honour (A, K, D, B, 10) an der Spitze.
- e) Gegen einen NT-Kontrakt ist es Dummies Kürzeste Farbe (auch, wenn es eine starke Haltung, wie AK oder AD sec, ist.
- f) Wenn es keine schwache 3-Karten-Farbe gibt, dann ist es die Kürzeste des Dummies. Aber nicht vergessen: Gegen Farbkontrakt NIE ein Single oder Chicane – außer gegen Schlemm.
- g) Kommen zwei gleichlange Farben in Betracht, so ist es die mit weniger Topfiguren (A, K, D, B, 10). Haben sie auch die gleiche Anzahl Topfiguren, zählen die Punkte (weniger Punkte = OS-Farbe). Sind auch die gleich, so ist es die niedrigere.

Ausnahmen bei OS-Marken:

- Gegen Farbe: Hält der Dumme in der Ausspielfarbe bei Ass Ausspiel vier oder mehr Karten mit mindestens einem Honour (DB10, König hat der Ausspieler), so wird einfach positiv/negativ markiert.
- Gegen NT: Gewinnt Dumme den Stich mit DBx oder B10x Haltung, markier Länge; Pd sieht, dass du kein Honour hast und wird wissen, dass es eine Längenmarke ist.
- Gegen einen Schlemm mit Ass von AK ausgespielt: gib Längenmarke.
- Gegen die 5erStufe, wenn man weiß, dass du eine 5+erLänge hast: Füge zur OS-Marke eine Längenmarke hinzu: gerade Karte zeigt gerade Anzahl Karten, ungerade zeigt ungerade.
- Bei Trumpfausspiel: Farbvorzugsmake
- Wenn du glaubst, keine Farbe wird ein gutes Nachspiel sein, markiere die, von der du glaubst, dass es weniger kostet, wenn Partner sie nachspielt
- Wenn du offensichtlich keine Punkte haben kannst, markier' immer nur Länge.
- **Vorsicht bei König Ausspiel – ist das Ass nicht zu sehen: Markiere Länge.**

1♣	2+; beinhaltet auch alle 11-14 und 18-19 balanced Hände ohne 5er ♦
1♦	ab 11, 4+, 4er Karo balanced all gusto Wer 6 Karo verpasst, zahlt!
1M	ab 11, 5+
1N	15-17 (semi-)balanced, 5M möglich
2♣	a) SF in ♥/♠ b) b) 22+ balanced c) c) bel. GF
2♦	Weak Two in ♥ oder ♠ 1./2. Pos NV/V sehr schwach dann 2M 8-11
2M	10-12 6er
2N	BAL 20-21
3♣♦♥♠	PRE
3N	Broken minor
4m	8 Stiche in M
4M	PRE
4N	
5m	PRE
5M	Klassisch: eins höher für jede M-Topfigur

Generelle Absprachen:

- Wird nach der Kürze gefragt up the line (wobei der erste Step keine Kürze zeigen könnte, falls dies möglich ist.) = das ist numerisch ;-)
- RKCB 14/30; danach spiral scan → Könige von unten?
- 4♠ ist Kickback für ♥; 4NT bei ♥ Fit ist ♠ Exclusion
- 4m ist bedingte Assfrage IMMER! → 1. Stufe keine SI
- Nach Exclusion, wenn der nächste Step Trumpf ist: 30/41
- Nach Splinter: Last train 4M-Fit-1
- Last Train immer Fit-1
- In kompetitiven Situationen sind Sprünge in eine neue Farbe Fitjumps, Sprünge in Gegnerfarbe Splinter – es sei denn es gibt andere direkte Verabredungen
- Nach Kontra gilt die fehlende Oberfarbe als Gegnerfarbe = Splinter
- Nach 1M – (X) und (1x) – 1M – (X) ist von 1NT bis zu einem Step unter unserer Farbe alles Transfer
- Rubens Transfers in kompetitiven Situationen
- Rumpelsohl nach gegnerischem Weak Two und Multi und anderen 2er Starts
- Good Bad vom Eröffner, bad direkt, nur treff direkt ist good

19.1. 1 ♣ ANTWORTEN

- Wird mit allen 11-14 und 18-19 balanced Händen ohne 5er/4er ♦ und allen Händen mit ♣ eröffnet
- 4er und 5er Karo können enthalten sein, wenn sie nicht nennenswert erscheinen
- Wenn 6 Karo so verpasst werden, gibt es eine Runde ;-)
- Transfer Antworten auf 1♣
- Nach Zwischenreizung inverted minors, nach Kontra ist 3♣ ist aber sperrend
- Nach Kontra viele Transfers
- Two-Way-Checkback in verschiedenen Situationen
- Nach Reverse: Lebensohl mit schwachen Händen;
OF wiederholen ist schwach passbar?; rest: GF – siehe Note
- Die Sequenz 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♥ ist nicht forcierend, mit mindestens einladenden Händen muß man über 2 Karo gehen.

1♦	4+♥
1♥	4+♠
1♠	A) 9 6-9 BAL ohne 4er M B) 5+♦ any C) SA ab 16
1N	10-11/12 beide M „gestoppt“
2♣	NAT 10+
2♦	5-8 6+♦
2♥	5-8 6+♦
2♠	5-8 6+♦
2N	11-12 BAL INV
3♣	NAT 6-9
3♦♥♠	Void SPL
3N	To play 13-15
4♣	PRE
4M	

19.2. 1 ♣ - 1 ♦

HEBUNGEN DES ERÖFFNERS

1 ♣		

1 ♣ - 1 ♦ / 1N

1 ♣ - 1 ♦ / 2 ♣

3M fit forcing

beide unlimitiert		limitiert (mind. einer)							
3M+1 = nonseriuos	rest = Qbid	Beide BAL	A UNBAL	R UNBAL	Unbkannt				
		+1 NS	Rest Q	+1 fragt Q	Rest \$	+1 fragt \$	Rest Q	+1 fragt Q	Rest \$

Beispiele:

1♣	1♦
3♥	3♠
	3N

1♣	1♥
3♦	3♥
	3♠ 4m

1♠	2♣
2♦	3♠
3N	
4m♥	

1♠	2♣
2♦	3♦
3♥	
3♠	
3N	
4m♥	

1♥	2♣
2♦	3♦
3♥	
3♠	
3N 4m	

1♠	2N
3♣	3♦
3♠	3N
	4x

1♣	1♦
3♦	3♠
	3N4m

