

Transfer Walsh 2/1

played by Hartmut-Niko

© NB BAD 2025-

Version 1.1

16. Januar 2026

Inhaltsverzeichnis

1. LOG	4
2. LEGENDE:	6
2.1. ABKÜRZUNGEN	6
3. ERÖFFNUNGEN	7
4. GENERELLE ABSPRACHEN:	8
5. 1♣ ERÖFFNUNG	9
5.1. 1♣ ANTWORTEN	9
NACH 1♣ - 1♦	10
NACH 1♣ - 1♥	12
NACH 1♣ - 1♠	13
NACH 1♣ - 2♣	14
NACH 1♣ - 2♦, 2♥, 2♠	14
MULTIMEANING 2♦	15
5.2. KOMPETITIVE REIZUNG:	16
6. DIE 1♦ ERÖFFNUNG	21
6.1. BESONDERHEITEN NACH 1♦	21
7. INVERTED MINORS	22
GEBOTE DES ERÖFFNERS NACH INVERTED MINORS	22
ANTWORTERS GEBOTE NACH 2 IN NEUER FARBE	22
ANTWORTERS GEBOTE NACH 2 SA VOM ERÖFFNER	22
8. OBERFARB ERÖFFNUNG	24
8.1. ERSTE ANTWORTEN 1♥ - ?	24
8.2. ERSTE ANTWORTEN 1♠ - ?	25
1M - 3♣	25
1♠ 1N SEMIFORCING	26
8.3. TRIAL BIDS NACH OF-HEBUNGEN GILT AUCH NACH UF ERÖFFNUNG	27
8.4. PASSED HAND BIDDING (DRURY)	27
8.5. FORTSETZUNG NACH 1M-2♣	28
8.6. 1M-2N FG FIT	29
INTERVENTION NACH 1M 2N	29
8.7. REIZUNG NACH GEGNERISCHER INTERVENTION	30
9. 1SA	31
9.1. ANTWORTEN	31
STAYMAN	31
TRANSFER	31
9.2. INTERVENTION NACH 1SA (REIZUNG)	33
STAYMAN WIRD KONTRIERT	33
TRANSFER WIRD KONTRIERT	33
GEGNER REIZT AUF DER 3ER STUFE	34
RAUSLAUFEN NACH 1SA (STRAF-KONTRA) ?	35
1N (2♣) BEIDE M	35

10.	2♣	36
10.1.	NT RANGES	36
	WEITERREIZUNG NACH 3N	36
10.2.	ANTWORTEN AUF 2♣	36
	2♣-2♦	37
	KOKISH	38
10.3.	2♣-2N	38
11.	2♦♥♠	40
11.1.	2♦ CONTINUATION	40
11.2.	2M CONTINUATION: KO	41
12.	2SA ERÖFFNUNG	42
12.1.	MUPPET	42
13.	3N GUTE 4M ERÖFFNUNG	42
14.	UNSERE GEGENREIZUNG	43
14.1.	RUBENS TRANSFER (WENN DER DRITTE GEPÄßT HAT)	44
14.2.	DEFENCE GEGEN STARKE ♣/♦ ODER AUCH POLNISCH	46
14.3.	DEFENCE GEGEN 2♦ MULTI (ANALOG AUCH VS SCHWACHE 2FÄRBER)	46
14.4.	DEFENCE GEGEN NAT W2	46
14.1.	DEFENCE GEGEN NAT PREE	47
14.2.	UNSERE ZWEIFÄRBER GHESTEM	48
15.	RUMPELSOHL IN KOMPETITIVEN REIZSITUATIONEN	49
	RUMPELSOHL NACH GEGENREIZUNG AM BEISPIEL EINER 1SA-ERÖFFNUNG + 2♥ GEGENREIZUNG	49
	WEITERE RUMPELSOHL-SITUATIONEN	49
16.	5.4 DEFENCE GEGEN GEGNERISCHE ZWEIFÄRBER	51
17.	SCHLEMMREIZUNG:	52
17.1.	GRUNDLAGEN	52
17.2.	EXCLUSION BLACKWOOD	52
17.3.	CUE-BIDS	52
17.4.	3M MODUL	53
	BEISPIELE:	54
17.5.	4♣♦ MODUL	56
	SITUATIONEN	56
	PRINZIP:	56
	SONDERFALL	57
	BEISPIELE	57
17.6.	DIE GEGNER STÖREN UNSERE SCHLEMMREIZUNG	59
	DIE GEGNER KONTRIERT EIN KÜNSTLICHES GEBOT, WOBEI MAN NICHT ÜBER DIE KONTROLLE IN DIESER FARBE BESCHIED WEIß	59
18.	SONSTIGES	60
18.1.	SNAP DRAGON DOUBLE	60
18.2.	WIR KONTIEREN EINEN SPLINTER	60
18.3.	GEGNER KONTRIERT 4. FARBE FORCING ODER STOPPERFRAGE	60
19.	GEGENSPIEL	61

19.1. AUSSPIELE UND MARKIERUNG

AUSSPIELE	61
ABWÜRFE	61
6.4 NACHSPIELE	61
OBVIOUS SHIFT	61

1. LOG

Änderungen/Korrekturen

250204:

Neu [Ü 16](#) gegen gegnerische ZF

Neu [Ü8](#) 1N weiterreizung

Neu [Ü 8.2](#) Gegenreizung gegen unsere 1N

Neu [Ü 9](#) 2Treff Stark

250314:

[Ü3](#) Korrektur Eröffnungen (3./4. Position); 3N = gute M; 4m NAT

[Ü9](#) 2T 2M präzisiert/geändert

[Ü10](#) 2 ♦ M präzisiert/geändert; Neu 3./4. Position

[Ü17](#) Neu gegliedert

[Ü16](#) Neu Schlemmreizung incl. 3M Modul

250605:

2 ♣ Opening neu

[1 ♣ + Überarbeitet](#)

1 ♦ Überarbeitet

1M 2 ♣

1N (p) 2red (x)

250729:

17.5 4m Modul

Vorschau:

250829:

1M 2 ♣ korrigiert 2 ♣ INV+

1 ♣ 2N 16+ BAL

Drury geändert auf 2 ♦

17.1 **Blackwood Antwort mit void**

260116:

to be done:

- ~~1 ♣ 2N 16+ BAL → Weiterreizung~~
- 2M Weiterreizung
- 2 ♦ Weiterreizung
- 1x 1y /2N → TRF besprechen
- Fortsetzung nach Trialbids
- **Vorschlag 1N (3x) Evtl. sync mit 1 ♣ (3x) Done**
- 1M 2N präzisieren
- Splinter Stärke

arni

- 2N in comp SCR RS ect. Guci Situationen!!!
- Gegner ZF ->
- Wir ZF Stärke Antwort ect.
- Comp 1♣ (1♠) X (p) / 2♥ -> wie weiter, wann hat X keine 4er ♥
- 1SA sys präzisieren (smolen)
- Preempt BW Funktion, Situation
- 1♣ - 1red / 1M 2M 3M 3♦

2. LEGENDE:

TBD	Niko remember
-----	------------------

2.1. ABKÜRZUNGEN

Abkürzung	Bedeutung
\$	Kürze
*	Relay (2SA* = 2SA ist ein Relay)
?	Frägt 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. 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!
1M	ab 11, 5+
1N	15-17 (semi-)balanced, 5M möglich
2♣	a) Weak two ♦ b) 22+ balanced c) bel. GF
2♦	Weak Two in ♥ oder ♠ 1./2. Pos NV/V sehr schwach (0)3-7 5er erlaubt
2M	10-12 6er
<u>3./4, pos</u>	(Nur wenn erlaubt!
2♦	MM 3. Position any 4+/4+; 4. Position 10-12/13 5/5
2M	NAT 3. Position any 5+; 4. Position 10-12/13 6+
2N	BAL 20-21
3♣♦♥♠	PRE
3N	7/8er M gute Farbe (ADB AKB AKD...)
4m/M	PRE
4N	
5m	PRE
5M	Klassisch: eins höher für jede M-Topfigur

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

5. 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♣ aber sperrend
- Nach Kontra viele Transfers
- Two-Way-Checkback in verschiedenen Situationen
- Nach Reverse: 2N Lebensohl mit schwachen Händen;
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.

5.1. 1 ♣ ANTWORTEN

1♦	4+♥
1♥	4+♠
1♠	A) 6-9/16+ BAL ohne 4er M B) 5+♦ any
1N	10-11/12 INV
2♣	NAT 10+
2♦	5-8 6+♦ → Vorschlag wie nach 2♣ Eröffnung; 2M NAT UNBAL 2N fragt
2♥	5-8 6+♥ → KO siehe 11.2
2♠	5-8 6+♠ → KO siehe 11.2
2N	A) 0-6 ♣-Fit (keine Vollspiel vs. 18-19 BAL) B) FG 6/4 mm
	3♣ „obligatorisch“ → 3♦ 6♦ 4♣ -> 3♥ frag nach Kürze von unten 3♥♠ 6♣ 4♦ Kürze (von unten)
3♣	NAT 5-9
3♦♥♠	Void SPL
3N	To play 13-15
4♣	PRE
4M	To play schwach

1♥		3er ♥ (4er ♥ 11-12 möglich) maximal ca. 16F UNBAL
	pass	Kein Vollspielinteresse vs. 16F UNBAL
	2♣♦	→ 2wcb
	2♥	Vollspielinteresse vs. 15+ F unbal
	2♠	FG NAT UNBAL
	2N	♣ to play ♣ oft schwach 6/4
	3♣	NAT FG 55
	3♦	NAT FG 55
	3♥	NAT (5?)6+ gute Farbe SI „setting suit“ → 3M Modul 17.4
	3♠4m	SPL void Spl mit Single über 2♣
	4♥	To play
Nach	2♣	CBS
2♦	2♥	2N MAX, pass min, 3N choice of game 3-c M
		Wenn O UNBAL sein kann dann 2N = Single
1♠		4er ♠ kein 3er ♥
	2♣♦	2wcb
	2♥	6er ♥ 9-11
	2♠	Hebung
	2N	♣ oft schwach 6/4
	3♣	NAT FG 55
	3♦	NAT FG 55
	3♥	NAT 6+ gute Farbe SI „setting suit“
	3♠	NAT INV NF
	4m	SPL ♠-Fit
	4♥	To play
1N		BAL kein 3er ♥ / 4er ♠
	2♣♦	→ 2wcb
	2♥	To play oft 5er
	2♠	FG NAT UNBAL
	2N	♣ oft schwach 6/4
	3♣	NAT FG 55
	3♦	NAT FG 55
	3♥	NAT (5?)6+ gute Farbe SI „setting suit“
	3♠4m	SPL void (SPL mit Single über 2♣ CBS)
	4♥	To play
2♣		NAT UNBAL 4er ♦ möglich
2♦		Multimeaning siehe note
2♥		Hebung 13-14 BAL / 11-13 UNBAL
2♠		NAT FG UNBAL
		→2N Moderator (schwach O beschreibt sich) aber FG

arni

2N	18-19 BAL → TRF (Bausstelle)	
	3♦+3♠	5♥4♠
	3♥	4♥4♠
3♣	17-19 FL NAT	
	3♦	TRF 6+♥
	3♥	Kein ♠ stop
	3♠	♠ stop kein ♦ stop
	3N	Beide stop
3♦	17-19 FV UNBAL Hebung → dann 3M Modul limitiert	
	3M+1	fragt Kürze 1. Stufe keine i.e. 5422/ Rest: CUE
3♥	18-19 BAL Hebung	
	3♠	+1 SI keine kürze; Rest Kürze von unten
3N	To play tricks (gute lange ♣)	
4♣	6♣/4♥ gute stehende ♣	
3♠/4♦	Void	
4♥	Gametry oft 6+♣ 4er♥	

NACH 1♣ - 1♥

Änderungen zu 1♣-1♦

1♣	1♥	
2♥		Revers 17+ FL
	2♠	5+♠
	2N	Moderatuer schwach O soll 3♣ bieten evtl. 8-10/11 BAL dann 3N
	3♣	FIT FG → WERTE
	3♦	4er FG kein Fit kein 5er ♠
	3♥	Fit FG/SI → 3M modul (O limitiert und UNBAL = 3♠ keine Kürze → CUE; 3N+ \$ (3N = ♠-\$)
	3♠	6+♠ Gute Farbe legt Trumpf fest → 3N warning single oder void ♠ Rest CUE
	3N	11-13/14 BAL
2N		18-19 BAL → TRF
	3♦+3♠	4♥5♠
	3♥	5♠ kann schwach sein
3♣		17-19 FL NAT
	3♦	Kein ♥-Stop
	3♥	TRF 6+♠
	3♠	♥-Stop kein ♦-Stop
	3N	Beide stop
3♦		17-19 FV UNBAL Hebung → dann 3M Modul limitiert
	3♥	TRF O soll spielen → 3M Modul (3♠ fragt Kürze 3N4m cue)
	3N	fragt CUE; Rest eigene Kürze
3♥		??? frei 6/5
3♠		18-19 BAL Hebung
	3N 4m+	+1 SI keine kürze; Rest Kürze von unten

NACH 1♣ - 1♠

1N		To play vs. 6-9 BAL
	2♣♦	2wcbs
	2M	NAT 4er FG
	2N	16+ BAL
	3♣	♣ to play
	3♦	INV gute ♦
	3M	SPL ♦
	3N	To play 13-15 O soll spielen
2♣		11-15 to play
	2♦	To play bis INV
	2M	NAT FG 5+♦4M
	2N	16+BAL
	3♣	INV Fit NF
	3♦	NAT FG 6+
	3M	SPL
2♦		Multimeaning : hier Revers ♦ oder FG ♣
2♥♠		Revers → Moderateur
2N		18-19 BAL → TRF
	3♣	♦ + 3M 6/4 FG
	3♦♥	5+♦ 4♥♠ FG
	3♠	SI 5♣
3♣	3♦	NAT FG
	3♥	Kein ♠-Stop
	3♠	♠-Stop, kein ♥-Stop
	3N	To play
3N		To play Tricks lange ♣
	4♣	Cbw ♣
	4♦	Cbw ♦

NACH 1♣ - 2♣

F2n/3♣

2N		18-19 BAL oder SI → Kürzen NAT
	3m	Fit
	3M	SPL
	3N	To play MIN BAL
2♦		MIN
2♥♠		Stop von unten
3♣		UNBAL MIN passbar
3♦♥♠		SPL
3N		13-14 to play mit Stop
4♣		CBW
4♦♥♠		voidwood

NACH 1♣ - 2♦, 2♥, 2♠

2♦	3♣	3♣ to play
	2M	NAT eher Missfit stark
	2N	F1 fragt siehe 2♣ Opening
2♥♠	3♣	3♣ to play
		+1 fragt Kürze
		+2 fragt Ogust
	nf	Nat F1

MULTIMEANING 2 ♦

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

- Entweder echtes Revers in ♦
- Oder partieforcierende Treff Hand
- Oder partieforcierende Hebung mit Chicane

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

1 ♣	1red	
2 ♦		1. revers ♦
		2. FG ♣
		3. FG Hebung void/BAL/Single Topfigur
	2 ♥	Positiv FG
		2 ♠ FG M mit Void → 2N fragt nach void von unten
		2N Max revers ohne 3er M
		3 ♣ FG ♣
		3 ♦ MIN revers (Verteilung 6/4 6/5)
		3M revers mit 3er Fit
		3oM revers ohne Fit = Stopperfrage
	2 ♠	Negativ bessere ♦
	2N	Negativ 6-7F Stopper MM
	3 ♣	Negativ bessere ♣
1 ♣	1 ♠	
2 ♦		1. revers ♦
		2. FG ♣
		3. ♠ Hebung mit void
	Siehe oben	

5.2. KOMPETITIVE REIZUNG:

Wir	Sie	Wir	Sie	Wir
1♣	X	XX		10+; danach X-Strafe F2♣
		1♦		♥ 4/5 oder INV 6er
		1♥		♠ 4/5 oder INV 6er
		1♠		♦ any
		1N		7-10
		2♣		♣ 7-10
		2♦		♥ wk/FG
		2♥		♠ wk/FG
		2♠		♣ inv+
		2N		11-12 BAL
		3x		Pree

1♣	1♦				
		X			♥ (Rebid 2♠ zeigt 5 ⁺ /4 Stärke)
				1♥	3ER ♥ NF → 2WCB
				1N	11-13 BAL → 2WTCB
		1♥			♠ (Rebid 2♥ zeigt 5/4 ⁺ schwäche)
				1♠	3ER ♠ NF → 2WCB
				1N	11-13 BAL → 2WCB
		1♠			4+4+ MM (rebid 2♠ zeigt 5♠/4 ⁺ Stärke; rebid 2♥ zeigt 5 ⁺ ♥/4 schwäche) hat man die andere variante muss man mit TRFbeginnen
		1N			NAT 7-10
		2♣			7-10, normale Hebung
		2♦			♥ wk/FG
		2♥			♠ wk/FG
		2♠			♣ inv+ oder Stopperfrage
		2N			11-12 BAL ♦-Stop
		3♣			wk
		3♦			Trf nach 3N
		3M			SPL 6er ♣

arni

1♣	1♥	X	4+♠
			1♠ 3ER ♠ NF
			1N
			2♥
		1♠	TO 0-3 ♠
		1N	7-10
		2♣	7-10 Hebung
		2♦	Nat NF
		2♥	♠ wk/FG
		2♠	♣ inv+ oder Stopperfrage
		2N	Nat BAL
		3♣	wk
		3♦	NAT FG
		3♥	TRF auf 3N
		3♠	♣ mit ♥-Kürze

1♣	1♠	X	4er ♥ oder stark mit eigener Farbe
		1N	7-10 BAL
		2♣	7-10 Hebung
		2♦♥	NAT NF
		2♠	♣ inv+ oder Stopperfrage
		2N	NAT
		3♣	PRE
		3♦♥	NAT FG
		3♠	TRF 3N

1♣	1N	X	
		2♣	MM → 2♦ fragt
		2♦	1M
		2M	4M 5m
		2N	mm
		3♣	PRE
		3x	Pree

arni

1♣	2♣	X	Punkte, F2N, → X Strafe (wenn forcierend)
	♥+♠	2♦	♦ NF
		2♥	Start ♣ + ♦
		2♠	♦
		2N	NAT
		3♣	♦
		3♦	♦ ??
		3M	SPL 6+♣

1♣	2♣	X	TO
	NAT	2♦♥♠	NAT NF
		2N	TRF ♦ RUMPELSOHL
		3♣	Fragt Stopper
		3♦♥	TRF ♥♠
		3♠	TRF 3N

1♣	2♣	X	
	♠+?	2♦♥	NAT NF
		2♠	♣
		2N	NAT
		3♣	COMP
		3♦♥	FG

1♣	2N	X	Punkte, F, → X Strafe (wenn forcierend)
	♦+♥	3♣	♣ comp
		3♦	♣ oder Stopperfrage
		3♥	♠
		3♠	♠ comp
		3N	NAT

1♣	2♦	X	TO
		2M	NF
		2N	♣ wk/FG → 3♦ (½) Stopperfrage; 3M 5+♣ 4M
		3♣	Fragt nach STOP → 3♦ ½ Stop
		3♦	♥ INV+
		3♥	♠ INV+
		3♠	TRF 3N ohne Stopper → Stopper Frage
		3N	To play mit Stopper

arni

1♣	2♥	X	TO
		2♠	♠ NF
		2N	♣ wk/FG oder wk ♠ → 3♥ Stopperfrage; 3♠ 5+♣ 4♠
		3♣	♠ INV+
		3♦	Fragt nach STOP → 3♥ ½ Stop
		3♥	♠ INV+
		3♠	Stopper Frage
		3N	To play mit Stopper

1♣	2♠	X	TO
		2N	♣ wk/FG oder wk ♠/♥ → 3♠ Stopperfrage;
		3♣	♠ INV+
		3♦	♥ INV+
		3♥	Fragt nach STOP → 3♠ ½ Stop
		3♠	Stopper Frage
		3N	To play mit Stopper

Dieselben Prinzipien gelten nach der 1 Karo – Eröffnung

Änderungen nach 1♦

Wir	Sie	Wir	Sie	Wir
1♦	X	XX		♥ 4/5 oder INV 6er
		1♥		♠ 4/5 oder INV 6er
		1♠		TO 0-3♠ (BAL oder ♣)
		1N		7-10
		2♣		♦ 7+ NF
		2♦		♥ wk/FG
		2♥		♠ wk/FG
		2♠		♦ inv+ Stopperfrage
		2N		11-12 BAL
		3♣		♣ FG
		3♣		wk
		3♦		Trf nach 3N
		3M		SPL 6er ♣

arni

1 ♦	1 ♥	X	4+ ♠
			1 ♠ 3ER ♠ NF
			1N
			2 ♥
		1 ♠	TO 0-3 ♠
		1N	7-10
		2 ♣	Nat NF
		2 ♦	7-10 Hebung
		2 ♥	♠ wk/FG
		2 ♠	♦ inv+ oder Stopperfrage
		2N	Nat BAL
		3 ♣	NAT FG
		3 ♦	wk
		3 ♥	TRF auf 3N
		3 ♠	♦ mit ♥-Kürze

6. DIE 1 ♦ ERÖFFNUNG

6.1. BESONDERHEITEN NACH 1 ♦

1 ♦	1 ♥	
1 ♠		2 ♣ INV+ 4ff
		2 ♦
		2 ♥ 9-11
		3 ♦ INV NF
		3 ♥ FG good ♥
		3 ♠ INV NF
1 ♦	1M	
1N		BAL 4er ♠ möglich → 2wcbs
1 ♦	1 ♥	
2 ♠		1. Revers ♠ 2. UNBAL ♥ 14-16 F
	2N	Relay
		3 ♣ 54 → +1 fragt \$
		3 ♦ 64 → +1 fragt \$
		3 ♥ UNBAL NF → +1 fragt \$ (3M Modul)
		3 ♠ 65
1 ♦	1 ♥	
1N	2 ♠	5 ♥/4 ♠ INV NF
1 ♦	1 ♠	LONELY ♥ ♣
2 ♦	2 ♥	3FF INV + O soll kein 4er ♣ haben
2 ♠		3er
2N		BAL MIN mit Stoppem
3 ♣		MIN 4er ♥
3 ♦		6er ♦
3 ♥		MAX 4er ♥

arni

1♦	1♠	
3♥		14-16 F UNBAL ♠ NF → +2 (3N) fragt \$ (3M Modul)
	3♠	Wk
1♦	1♥	
1N	2♣	
2♦	2♠	4♥/4♠ INV NF
1♦	2♣	Fast „FG“
2N		11-13 BAL 4-4-4-1 passbar
	3♣	passbar
1♦	2♣	
3♣		passbar
3N		14-17 4-4-4-1
1♦	3♣	9-11 6er
1♦	2♣	
2♥		Multi ¹ a) Revers, b) 18-19 BAL, ♣-Fit 14+ FG
	2♠	Relay
		2N 18-19 BAL 3er ♣
		3♣ 14+ FG
		3♦ 2452, 3♥ 3451, 3♠ 1453 REVERS
		3N 18-19 BAL 2er ♣
1♦	2♣	
2♠		Multi ² a) Revers, b) 18-19 4-4-4-1
	2N	Relay
		3♣ 4252, 3♦ 4351, 3♥ 4153 REVERS
		3♠ 6/5
		3N 18-19 4-4-4-1
		→ 4♣ CBW ♦
		4♦♥ Relay für ♠

7. GEGNER KONTRIERT FÜR AUSSPIEL

Stopperfrage

XX	kein Stopper
Pass	Vollstopper
3N	½ Stopper
4er Stufe	Kürze in GF

Während der Schlemmreizung

XX	Fear (habe keine Unterstützung in dieser Farbe (nicht D wenn Pd CUE)
Pass	1. Runden Kontrolle
Reizen	No Fear (Haben mind. D wenn Pd CUE)

8. OBERFARB ERÖFFNUNG

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

8.1. ERSTE ANTWORTEN 1♥ - ?

1♠	4+ ♠, forcing
1SA	0-3 ♠, 5-12, semi-forcing auch 3er fit INV; O darf mit BAL MIN 11-12/3 passen
2♣	2+ ♣, Partieforcing oder INV mit 6+ ♣
→	2♦ waiting
	→ 2♥ 5+ ♣ FG
	2♠ 4♠ 5+ ♣ FG
	2N BAL FG
	3♣ 6+ ♣ INV NF
	3♦ 16+ 3-c♥ Fit
	3♥ 13-15 3-c♥ Fit
	4♥ MIN to play (good 5+ ♣ [AJ or better]; bad ♥ (less Jxx) game try
	2♥ 4er
	2♠ 6er
	2N 18-19
	3m 55 14+
	3♥ setting ♥ → 3N warning ♥-Kürze
2♦	5+ ♦, Partieforcing
2♥	3+ ♥, 8-10
2♠	5-8 6er (siehe 1♣ Eröffnung)
2SA	FG 4er Fit
3♣	3+-c Fit INV
3♦	NAT INV
3♥	zum Spielen = Barrage 4-7
3♠4♣♦	Splinter, 10-13 HCP (13-16FV)
3SA	bessere 4 Coeur Hebung mit 5er

Anmerkung nach 1♥ – 1♠,
verspricht 2♣ oder 2♦ vom Eröffner nur 3er Länge und kann 16-17 balanced sein.

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

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

8.2. ERSTE ANTWORTEN 1♠ - ?

1SA	semi-forcing auch 3er Fit INV
2♣	2+ ♣, Partieforcing oder INV 6+♣
→	2♦ waiting
	→ 2♥ 4er 5+♣ FG
	2♠ 5+♣ FG
	2N BAL FG
	3♣ 6+♣ INV NF
	3♦ 16+ 3-c♠ Fit
	3♠ 13-15 3-c♠ Fit
	4♠ MIN to play (good 5+♣ [AJ or better]; bad ♠ (less Jxx) game try
	2♥ 4er
	2♠ 6er
	2N 18-19
	3m♥ 55 14+
	3♠ setting ♠ → 3N warning ♠-Kürze
2♦	5+ ♦, Partieforcing
2♥	5+ ♥, selbstforcierend wie Forum D
2♠	3+ ♠, 8-10
2SA	4+ ♠, FG
3♣	♠-Fit INV
3♦	♦- einladend
3♥	♥- einladend
3♠	zum Spielen
3SA	bessere 4 ♠-Hebung mit 5er
4♣♦♥	Splinter, 13-16 FV

1M - 3♣

1♥	3♣	Genau einladend 11/12 FV mit 3er/4er Fit
3♦		Fragt nach Fit-Qualität
	3♥	3er Fit
	3♠	4er Fit no \$
	3N4m	Kürzen von unten
1♠	3♣	Genau einladend 11/12 FV mit 3er/4er Fit
3♦		Fragt nach Fit-Qualität
	3♥	3er Fit min
	3♠	3er Fit max
	3N	4er Fit no \$
	4m♥	Kürzen von unten

1♠ 1N SEMIFORCING	
2♣	2+♣ wenn 16-17 BAL (selten da 1SA Eröffnung)
2♦♥	4+♦♥
2♠	6er♠ 13-15/16
2SA	18-19 BAL → TRF
3♣	FG NAT
3♦	FG NAT
3♥	FG NAT
3♠	17-19 FL
3SA	Running ♠
4♣♦♥	

1♠	1N	
2♣	2♦	Multiway:
		<ul style="list-style-type: none"> • 5♥ • Gute♣-Hebung • Gute♦ • 2er♠ 8-10
2♥		2-3♥
2♠		0-1♥
2N		16-17
1♠	1N	
2♣	2♥	6er♥
	2♠	5-7 2-3♠
	3♣	5-7 6er♣

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

2N allgemeines Versuchsgebot

1♥	2♥	
2N		Einziges Einladungsgebot
	2♠	4er ♠ evtl. 44 Fit
	3m	Werte, nicht min nicht max
	3♥	MIN
	4♥	MAX
1♥	2♥	
2♠		4er ♠ → 3♠ ♠-Fit MAX
3m		SI 4er m → 4er Stufe m-Fit 4m CBW; NF Kürze

Wenn der Gegner geboten hat, sind Farbreizungen „NAT“ Werte aber nicht mehr SI und ggfs besser judge zu können

8.4. PASSED HAND BIDDING (DRURY)

2♦ ist Drury nach 3./4. Hand Eröffnung: 9-11 F 3+ Fit

	pass	
1M	2♦	Drury
2♥/1♠		normale Eröffnung
2M		schwach kein Vollspielinteresse
2N		INV any
2♠/1♥		NAT 4er INV+
3m		NAT SI

Anmerkung: nach Drury 2M+1 wie nach direkter Hebung

Pass – 1M /2♣ – 2N ist auch allgemeines Versuchsgebot

8.5. FORTSETZUNG NACH 1M-2♣

1♥	2♣	
2♦		Waiting kein 6er „ Ausnahme: 4♠6♥ schwach -12 “ nächstes Gebot 3♥
	2♥	5er♣ eher BAL
	2♠	5♣ 4♠
	2N	waiting
	3♣	6♣ INV NF
	3♦	(16)17+ 3er♥ Fit
	3♥	Bis 15(16) 3er Fit
	3♠4♦	SPL♥-Fit
2♥♠	3♦	(16)17+ 3er♥ Fit
	3♥	Bis 15(16) 3er Fit
1♠	2♣	analog zu 1♥
2♦		Waiting kein 6er♠ 4er♥
2♥		4er♥ 6er♠ möglich (erzwungen wenn 6/4 und schwach -12)
	2♠	5er♣ FG
	2N	waiting
	3♦	(16)17+♠-Fit
	3♠	Bis 15(16)♠-Fit

8.6. 1M-2N FG FIT

1♠ - 2N

3♣	11-13 MIN <i>(hier könnte man MAX mit void unterbringen)</i>
	3♦ FG → see below
	3♥ ♠ 3N 14-16 eigene Kürze von unten
3♦	13+ 6er 3♥ fragt nach Kürze von unten 3♠ keine; 3N4m Kürzen von Unten 3♠ 4♣♦ eigene Kürze von unten MIN FG
3♥	14+ keine Kürze 3♠ serious keine eigene Kürze 3N 4m Kürzen von unten
3♠	14+ any Kürze → +1 fragt von unten
3N	17+ ich übernehme Kontrolle Kontrollgebote
4♣♦♥	14+ 55 gute Farbe 2/3 Topfiguren

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

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

8.7. REIZUNG NACH GEGNERISCHER INTERVENTION

1♥/♠ (Kontra) - XX		Gegner werden strafkontriert
- 1N bis 2♥/♠		Transfers: auf ♥/♠ mit 8-10 und fit
- 2♥/♠		to play, bis 7
- 2N		FG Fit SYS off
- 2♠ bis 3♥/♠		Fitjumps da competitive
- 3N		4♥/♠-Gebot mit genug Punkten
- Doppelsprung		Erzeugt forcing pass Situation
4♥/♠		Fitjump
		Sperre, to play
1M (1/2 any) off	2N	GF+ mit 4er+fit, forcing pass situation sys
	Farbüberruf	exakt invit mit fit kein FP
	Jump gF	SPL
	Jump nF	Fitjumps.
		Fitjumps in 4X erzeugt forcing pass Sequenz
1♥ (1♠) 1N	2m	NAT wk nf
	2♥	6+ 13+
	2♠	FG any
	2N	NAT INV
	3m	NAT 55 INV NF
	3♥	gute ♥ FG

Wenn wir gegengereizt haben gilt das im Prinzip genauso. Da eine Gegereizung aber schwächer als eine Eröffnung sein kann gilt:

(1any) 1M (pass; 1/2any)		
	2N	INV+ mit 4er Fit
	Farbüberruf	MR mit Fit kein FP
	Jump gF	SPL
	Jump nF	Fitjumps.

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

9.1. Antworten

2♣	Stayman INV+ FD+ Stil
2♦	♥
2♥	♠
2♠	♣ oder INV BAL ohne 4M → 2N MIN → 3♦♥♠ Kürze
2N	♦ → 3♣ gute Hand für ♦ → 3M 3N Kürze
3♣	mm weak
3♦	mm FG → 3♥ fragt Kürze (von unten); 3♠ Fit und Stopper
3♥	\$♥ 54mm
3♠	\$♠ 54mm
3N	To play
4♣	MM to play or BW
4♦♥	TRF to play M or BW

STAYMAN

1N 2♣	INV+ STAY
2♦	keine
	2♥ 5♥4♠ INV NF
	2♠ nur 5♠ INV NF
	3M 4M 5oM Smolen
2M	nur diese → 3oM SI Fit oder 4Fit333
2N	44MM MIN passbar → TRF
3♣	44MM MAX → TRF
3M	5er MAX

1N 2♣	
2M	3oM 1. SI M-Fit, 2. 4M333 O soll 3N mit 4M333 bieten

TRANSFER

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

Meta Absprache:

immer wenn auf der 3er Stufe eine UF als zweite Farben nach einer OF gezeigt wird gilt:

3OF = Fit in der UF, Gebote auf der 4er Stufe versprechen Fit in der OF

Auch z.B.

2♣ 2♦

2♥ 2♠

3♣ 3♥ = ♣-Fit

9.2. INTERVENTION NACH 1 SA (REIZUNG)

STAYMAN WIRD KONTRIERT

- Situation: 1SA (pass) 2♣ (Kontra) ?
- XX Gutes (4)5er ♣ Vorschlag zum Spielen
 pass mit adäquater Haltung besser als xx in ♣
 2♦ frage nach 4er M höchstens xx in ♣
 Rest höchstens xx in ♣ wie nach 2♦ Antwort
- Passe kein Stopper, rekontra muss wieder fragen
 Wir Antworten verdreht : 2♦ keine 2♥♠ die andere
 2N3♣ beide dann keine TRF A soll spielen
- 2M 2N 3♣ syson mit Stopper

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

TRANSFER WIRD KONTRIERT

- Situation: 1SA (p) 2♦ (X) ?
- XX Fit Partner soll spielen
- Pass kein Fit Pd soll entscheiden
 XX O soll spielen 2/3♥
- 2♥ Fit selber spielen
- 3♣/♦ 4er ♥ Max & Werte

- Situation: 1SA (p) 2♥ (X) ?
- XX Fit Partner soll spielen
- Pass kein Fit Pd soll entscheiden
 XX O soll spielen 2/3♠
- 2♥ Fit selber spielen
- 3♣/♦ 4er ♥ Max & Werte
-

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♠) 4♣ ♦
 4♦ ♥
 4♥ ♣+♦
 4♠ ♣

Analog nach 1♣ (3x)

 RAUSLAUFEN NACH 1SA (STRAF-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 ♥+♠

Nach einem künstlichen Kontra ist Syson XX Punkte ausgeglichen gefolgt von Strafkontra
 Wird ein künstliches Kontra gepasst, kann der letzte NAT reizen oder SOS-XX abgeben

1N (2♣) BEIDE M

Genauso auch nach 1m (2♣*) MM

1N (2♣*)	beide OF
X	Interesse an Strafkontra F2N → nächstes Kontra Strafe (2er Stufe)
2♦	to play
2♥	TRF in Gegnerfarbe = mm
2♠	TRF ♣
2N+	NAT tricks + Stopper
3♣	♦ INV+ gefolgt von 3M Stopper zeigen
3♦	??? gute ♦ ohne Stopper ohne SPL
3♥♠	SPL

Pass dann Kontra Punkte keine Kürze Partner darf/soll mit geeigneter Hand passen

10.2 ♣

- 2 ♣ 1. wk 2 in ♦ kann lose sein auch 7er Länge; 3 ♦ wäre klassisch mit 2/3 TF auch 6er Länge
 2. FG any
 3. BAL 22+

10.1. NT RANGES

2N	20-21
2 ♣ 2 ♦	
2N	22-23
2 ♣ 2 ♦	
2 ♥ 2 ♠	
2N	24-26
2 ♣ 2 ♦	
3N	27-28
2 ♣ 2 ♦	
2 ♥ 2 ♠	
3N	29-30

WEITERREIZUNG NACH 3N

4 ♣	Baron
4 ♦	4(5)er ♦ andere 4er farben sind möglich
4 ♥	4(5)er ♥ kein 4er ♦
4 ♠	4(5)er ♠ kein 4er ♦ ♥
4N	4(5)er ♣ kein 4er ♦ ♥ ♠
	R nennt seine billigste vier Farbe, mit einem Fit wir gehoben oder ein Cuebid auf der 4er Stufe gezeigt Bei einem Fit in m kann man mit 5m CBW in m stellen
4 ♦ ♥	TRF O soll ausführen
4 ♠	TRF ♣
4N	Quantitativ
5 ♣	TRF ♦

10.2. ANTWORTEN AUF 2 ♣

2 ♦	Waiting to play vs. W2
2 ♥	NAT nf invites support → 3 ♥ Fit W2 ♦ Rest FG NAT
2 ♠	NAT nf invites support
2N	INV+ relay
3 ♣	NAT F1
3 ♦	PRE (sollte 6-8 mit einer 3er M sein)
3 ♥	NAT FG „setting suit“
3 ♠	NAT FG „setting suit“
3N	To play vs. W2 ♦
4 ♣	55 MM to play 4M vs. W2 ♦
4 ♦	PRE
4 ♥	To play vs W2 ♦
4 ♠	To play vs W2 ♦
4N	???

Definition gute Hebung: mind. 1Kontrolle + Trumpf-Dame

2♥		1. ♥FG 2. BAL 24+
2♠		NAT FG
	2N	Negativ oder BAL (ohne Fit) oder ♣
	3♣♦	TRF ♦♥5+
	3♥	TRF ♠ 3er Fit
	3♠	Gute Hebung mit Kürze
	3N	Gute Hebung ohne Kürze
	4♣♦♥	SPL schlechte Hebung
	4♠	Schlechte Hebung keine Kürze
	4N	
2N		22-23 BAL → 2N Sys on
3♣		NAT FG
	3♦	Waiting (sucht 4er M) oder MIN
	3♥♠	NAT 5er
3♦		NAT FG keine 4er M
	3♥♠	NAT 5er
	3N	NAT to play
	4♣	Gute Hand mit M-Fit
	4♦	Fit ohne Kürze → 4♥ cbw ♦
	4M	SPL MIN schlechte Hebung
	4N	Quant
3♥		4♥5+♦ FG
	3♠	NAT
	3N	NAT
	4♣	♥-Fit gute Hand
	4♦	Fit → 4♥ CBW ♦
	4♥	Fit schlechte Hebung
	4♠	KCBW ♥
	4N	Quant

3♠		4♠5+♦ FG
	3N	To play
	4♣	♠-Fit gute Hand
	4♦	Fit → 4♥ CBW ♦
	4♥	NAT NF
	4♠	Fit schlechte Hebung
	4N	Quant

KOKISH

2♣	2♦	
2♥	2♠	relay
2N		24+ BAL
3m		♥+m → 3♥ Fit in m
3♥		6+♥ → 3♠ NAT; 4m CUE ♥-Fit
3♠		♥+♠ → 4♣ gute Hand für ♥; 4♦ gute Hand für ♠

2♣	2♦	
2♥	2♠	
	2N	♣ 6+ gute Farbe
	3♣	♦ 6+ gute Farbe
	3♦	♥ 6+ gute Farbe
	3♥	♠ 6+ gute Farbe
	3♠	mm 55 gute Farben

10.3. 2♣-2N

3♣		MIN W2♦ oder MAX mit 4er ♣
	3♦	To play vs MIN Mit Max sagt O seine Kürze
		3M Kürze 4er ♣
3♦		MAX ohne Kürze
3♥		MAX Kürze in der Regel 3er ♠
3♠		MAX Kürze in der Regel 3er ♥
3N		22+ BAL F
4any		NAT 5+ F5N
4N		24+ BAL F6

Extras TBD:

2 ♣	2 ♦	
3N		55MM-FG
	4 ♣♦	♥♠ fit gute Hebung
	4 ♥♠	♥♠ Fit schlechte Hebung
4 ♣		5 ♣5 ♥ FG
	4 ♦	♥ gute Hebung
	4 ♥	♥ schlechte Hebung
	4 ♠	♣ gute Hebung
	5 ♣	♣ schlechte Hebung
	4N	No Fit
4 ♦		5 ♦5 ♥ FG
4 ♥		9 Tricks
4 ♠		9 Tricks
4N		

2♦ Mini Multi: weak Two in einer OF
 2M Konstruktiv 10-12

2♦♥♠ in 3./4. Position

2♦: ♥+♠ 3. Position wide range 4/4 möglich
 4. Position 10-12/3 mindesten 5/5

2M weak NAT 3. Position wide range
 4. Position 10-13 mindestens 6er

11.1. 2♦ CONTINUATION

2♥♠ p/c
 2N INV+ -> 3♣♦ min ♥♠; 3♠♥ MAX ♥♠
 3m NAT F1
 3♥♠ P/c

2♦ (p) 2♠ (p)
 3x (p) 3♠ NAT NF invites support
 4♠ SI mit eigenen ♠

2♦ (p) 2♥ (p)
 2♠ (p) 3m to play
 3♥ NAT NF invites support
 4♥ SI mit eigenen ♠

2♦ (p) 2♠ (p)
 3♣ MIN ♥
 3♦ MAX ♥

2♦ (p) 2♥ (p)
 2♠ (p) 2N fragt -> 3♣ MIN 3♦ MAX

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) kein SI
 4♠ zum Spielen (auch nach Intervention) kein SI

11.2. 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
2N		Keine Kürze
3♣♦♥		Kürze ♣♦♠
3♠		Supermax ohne Kürze (eher selten)
3N4♣♦		Void ♣♦♠ (das sollte man wohl auch nur mit Extras reizen)

Hier ändern wir demnächst auf 2N fragt ML System

2M 4m leaping Michaels mindestens 55 mit M-Kürze

12. 2SA ERÖFFNUNG

BAL mit 5er M

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

12.1. MUPPET

2N	3♣	
3♦		4er M
3♥		keine 4+M
3♠		5er ♠
3N		5er ♥ → 4♦ TRF 4♣ SI

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

2N	3♣	
3♥	3N	5♠4♥NF

13. 3N GUTE 4M ERÖFFNUNG

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♣	fragt TRF
4♦	SI genau 2Asse
4M	SI oM mit Kürze in M

14. UNSERE GEGENREIZUNG

(1X) 1♦♥♠ (x)

Über X kein Rubenstransfer

- | | |
|---------------|---|
| - XX | Ax/Kx in Partner Farbe |
| - 1SA | Transfer auf ♣ |
| - 2♣ | Transfer auf ♦ |
| - 2♦/♥ | Transfer auf ♥/♠, konstruktiv 8-11 |
| - 2♥/♠ | to play, schwächer als Transfer, 4-7 |
| - 2N | Stark mit M-Fit oder Nat INV NF nach 1♦ |
| - 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)

14.1. 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 oder BAL
			2♦	Coueranschluß 10Pkt+
			2♥	schwach mit Coueranschluß
			2♠	Weak-two
			3♥	schw. mit gutem Anschluß

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

1♦ (nat3+)	1♥	(P)	1♠	forcing
			2♣	NAT oder BAL F1
			2♦	Coueranschluß 10Pkt+
			2♥	schwach mit Coueranschluß
			2♠	Weak-two
			2N	MAX 4er fit
			3♥	schw. mit gutem Anschluß

1♦ (nat3+)	1♠	(P)	2♣	NAT oder BAL F1
			2♦	♥
			2♥	Pik 10+ F
			2♠	schwach mit ♠
			2N	MAX 4er fit
			3♠	schw. mit gutem Anschluß

1♦(nat3+)	2♣	(P)	2♦	♥
			2♥	♠
			2♠	♣ gute Hand (oder BAL ohne stopper)
			2N	NAT NF
			3♣	schw. mit gutem Anschluß
1♥(nat3+)	1♠	(P)	2♣	NAT oder BAL F1
			2♦	NAT NF
			2♥	♠ gute
			2♠	♠ schwach
			2N	♠ MAX 4er Fit 13+
			3♥	♠ Gut 4er Fit 11-12
			3♠	♠ 7-10
1♥(nat3+)	2♣	(P)	2♦	♦ oder BAL F1
			2♥	♠
			2♠	♣
			2N	NAT BAL INV
			3♣	schw. mit gutem Anschluß
1♥(nat3+)	2♦	(P)	2♥	♠
			2♠	♣
			2N	NAT BAL INV
			3♣	♦ gute Hand
			3♦	schw. mit gutem Anschluß
1♠(nat3+)	2♣	(P)	2♦	NAT oder BAL F1
			2♥	NAT NF
			2♠	♣ gute Hand
			2N	NAT BAL INV
			3♣	schw. mit gutem Anschluß
			3♦♥	NAT F gute Farbe

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

1/2 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

Oberhalb 2SA natürlich.

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

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

14.4. DEFENCE GEGEN NAT W2

(2X)	2 SA	(p)	3♣/♦ to play
			3 in Geg OF mindestens 5er in freier OF
			3 in freier OF genau 4 Karten in der Oberfarbe
(2x)	3X		Zweifärber schwächer als LM

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

Leaping Micheal

14.1. DEFENCE GEGEN NAT PREE

non leaping Michaels MOD

Stärke 4/5 Verlierer

(3m) 4♣ om+M
4♦ MM

(3M) 4♣ ♣+oM auch mit 4oM 6♣ → 4♦ fragt 4oM 5er
4♦ ♦+oM
4M mm mit SI Kontrolle
4N mm ohne SI

14.2. 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?#

15. 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 schwach mit ♣

3♦ schwach mit ♦

3♥ PF mit ♣, Frage nach Stopper mit 5er-♣ und 4er-♠, PF

3♠ PF mit ♣, Stopper vorhanden d.h. leichtes SI

3♠ 3SA

3♣ Transfer auf ♦, mind. einladend, 5er-♦ nach 1SA-2♦: Stayman mit folgender Weiterreizung:

3♦ 4er-OF möglich, aber kein Stopper

3♥ 4er-♥, 4er-♠ mögl., Stopper vorhanden

3♠ 4er-♠, Stopper vorhanden

3SA keine 4er-OF, Stoppe

3♦ Transfer auf GF: Stayman un Frage nach Stopper

3♥ keine 4er ♠, kein Stopper

3♠ 4er-♠

3SA kein 4er ♠, ♥-Stoppe

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 von rechten Gegner (x=Strafkontra)
1OF	X	2OF	?	(x = Responsive-x)
1SA	X	2F	?	nach schwacher SA-Eröffnung und schwacher Reizung von 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 des Partners

Meta-Absprache: wenn der Kontrierer schon gepasst hat ist 2N 2 places

Bei 2N to places ist 3♥ besser als 2N+3♥

Das Prinzip gilt auch wenn 4N 2 places ist!

16.5.4 DEFENCE GEGEN GEGNERISCHE ZWEIFÄRBER

Sind beide 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

Ist nur eine Farbe bekannt

Transfer ab dem Cuebid:Beispiel:

1♥ (2♥*)	* ♠+m
X	Stark eher kein Fit nächstes Kontra Strafe, F3♥
2♠	♣
2N	♥ FG
3♣	♦
3♦	♥ INV
3♥	♥ mx
1♠ (2♠*)	* ♥+m
X	Stark eher kein Fit nächstes Kontra Strafe, F3♠
2N	♠ FG
3♣	♣
3♦	♦
3♥	♠ INV
3♠	♠ mx
1♣ (2♣*)	* ♠+weitere
X	Stark eher kein Fit nächstes Kontra Strafe, F3♥
2♦	♦ NF
2♥	♥ NF
2♠	♣ INV+
2N	Nat Stopper? Lange ♣
3♣	♣ comp
3♦	♦ FG
3♥	♥ FG

17. SCHLEMMREIZUNG:

17.1. GRUNDLAGEN

KCBW Antworten:

1. 1/4
2. 0/3
3. 2/5 ohne Dame
4. 2/5 mit Dame
5. 0/2/4 mit Void
- 6+. 1/3/5 mit void

Wenn void bekannt dann 6. ohne Dame / 7. Mit Dame etc.

Scanning Königen von unten

Wurde eine Kontrolle in einer Farbe verneint fällt dieser raus

Wurde eine Kürze gezeigt ist der König in dieser Farbe der letzte

4♠ ist Assfrage für ♥ Wenn dies eindeutig ist

4m ist CBW (bedingte Assfrage, 1. Stufe Ablehnung

-> A kann mit dem nächste freien Gebot weiter/wieder fragen

Nicht frei ist eine bekannte 5er M oder ein bekannter 7-Karten Fit in einer M

Mindestens mit 4N kann wieder gefragt werden

17.2. 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

17.3. 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

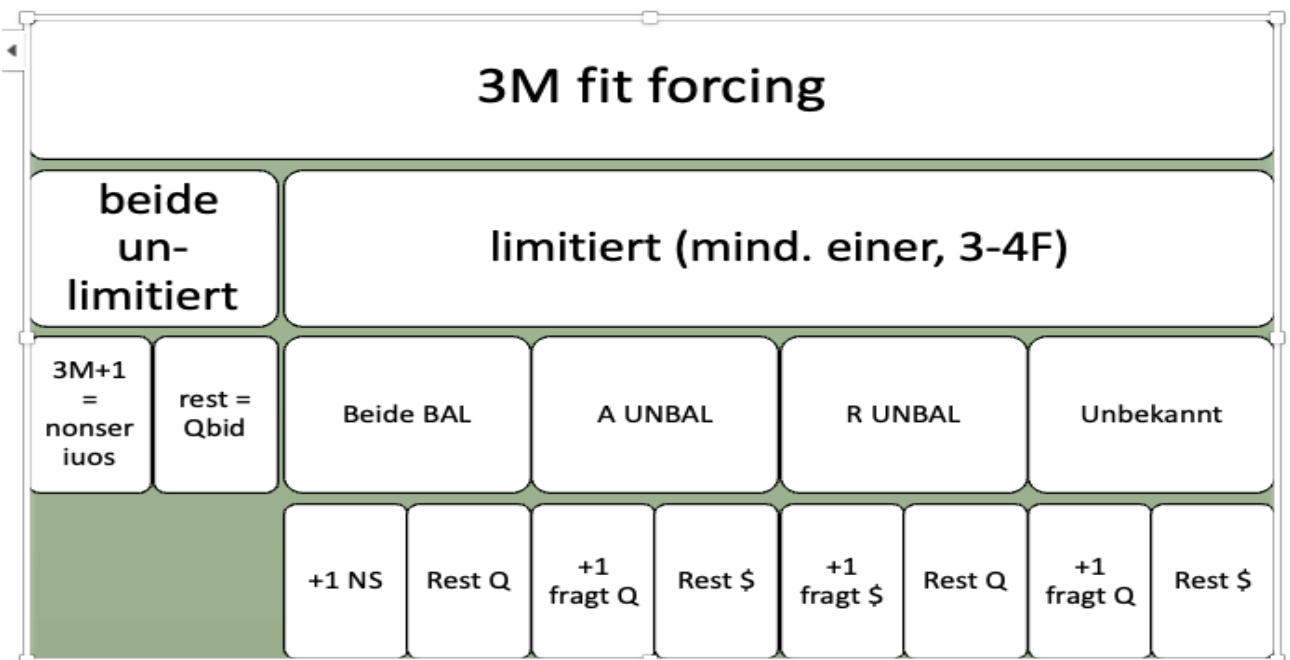
17.4. 3M MODUL

Immer wenn wir im Fit forciert in 3M gelandet sind, greift das 3M Modul.
 Grundlagen: 3M+1 wird als Hebel genutzt um Stärke oder Verteilung zu unterscheiden.

Nonserius ist immer MIN wenn Partner unlimitiert ist
 Serious ist SI

Situationen:

1. keiner ist limitiert (als limitiert gilt eine Stärke Einschränkung von maximal 4F)
 - wir unterscheiden nur Stärke bzw. Schlemmeignung
 - 3M+1 nicht seriös, Partner benötigt Extrastärke für ein Q-bid
 - 4M MIN, sehr schlemm ungeeignet
 - Rest Q-bid, seriöser Schlemmversuch, Partner „muss“ kooperieren
2. einer hat sich in Stärke limitiert (max. 4F)
 - der limitierte Partner wird nach seiner Kürze gefragt, bzw. zeigt diese selbst
 - a. limitierter Advancer ist evtl. UNBAL (Advancer: der Partner der höher als 3M bietet)
 - wir unterscheiden Verteilung (Kürze/keine Kürze)
 - 3M+1 keine Kürze aber SI, Partner soll kooperieren
 - 4M MIN keine Schlemmeignung (selten eine Kürze)
 - Rest Kürzen NGF („3N Kürze in ♠“)
 - b. limitierter Responder ist evtl. UNBAL (Responder reagiert auf den Advancer)
 - wir unterscheiden Verteilung (Kürze/keine Kürze)
 - 3M+1 fragt den Responder nach seiner Kürze
 - 4M MIN keine Schlemmeignung
 - Rest Q-bid
3. beide sind BAL (eine BAL Hand hat keine Kürze Single/Chicane)
 - wir unterscheiden nur Stärke bzw. Schlemmeignung
 - 3M+1 nicht seriös, Partner benötigt Extrastärke für ein Q-bid
 - 4M MIN, sehr schlemm ungeeignet
 - Rest Q-bid, seriöser Schlemmversuch, Partner „muss“ kooperieren



FIT UND FG IST TIEFER ALS 3M ETABLIERT

1 Gebot extra

z.B. wir haben einen ♥-Fit und FG ist mit 3 ♦ etabliert

- 3M Extrastärke, der Partner nutzt 3M Modul um seine Hände zu separieren
 3M+1 keine Extrastärke keine Kürze
 weitere Gebote Keine Extrastärke Kürzen von unten

2 Gebote extra

z.B. wir haben einen ♠-Fit und FG ist mit 3 ♦ etabliert

- 3M-1 SubMIN Partner kann ab 3M die Gebote wie oben nutzen
 3M Extrastärke, der Partner nutzt 3M Modul um seine Hände zu separieren
 3M+1 keine Extrastärke keine Kürze
 weitere Gebote Keine Extrastärke Kürzen von unten

BEISPIELE:

1♣	1♦	O limitiert
3♥	3♠	Keine Kürze
	3N4m	Kürze von unten

1♣	1♥	O UNBAL LIMIT
3♦	3♥	TRF dann 3M Modul 3N fragt nach Kürze (O ist UNBAL)
	3♠	to play
	3N	fragt Cuebids
	4m♥	Eigene Kürze

1♠	2♣	A LIMIT
2♦	3♠	13-16
3N		SI keine Kürze
4m♥		SI \$

1♠	2♣	UNLIMIT	Zuviel Platz ☺
2♦	3♦	„17+“	
3♥		Submin	
3♠		Extrastärke	
3N		keine Kürze	
4m♥		Kürze von unten	

1♥	2♣	UNLIMIT	Viel Platz
2♦	3♦		
3♥		Extrastärke	
3♠		Keine Extrastärke, keine Kürze	
3N 4m		Kürzen von unten	

1 ♠	2N	Keiner Limitiert BAL
3 ♣	3 ♦	
3 ♠	3N	Nonserious
	4x	Cue serious
1 ♣	1 ♦	R LIMIT BAL
3 ♦	3 ♠	SI keine Kürze
	3N4m	SI Kürze ♠ m

Das 4m-Modul greift wenn wir auf der 4er Stufe 4♣ oder 4♦ natürlich (4 oder mehr) reizen aber Partners Länge in den Unterfarben nicht klar ist.

SITUATIONEN

2N 3♣

3M 4m

2N 3♣

3N 4♣ 4♦ ist hier retrf (man könnte 4♥ als ♦ spielen aber gefährlich)

2N 3red

+1 4m

1♣ 1♠

2N 3m

Hier als 3m Modul → 4m vom Partner dann CBW

PRINZIP:

4m zeigt 4+m und mindestens leichtes SI

→ 4♥ 3-c Fit

4♠ 4+-c Fit MIN / keine Schlemmeignung

4N kein Fit

5♣+ Fit und gute Schlemmeignung KCBW Antwort

die Bedeutung dieser Gebote bleibt auch in der Folge erhalten!

4m - 4♥

4♠ 8 Karten Fit gefunden kein SI

4N keinen Fit gefunden → 5♣+ KCBW Antwort

5♣+ KCBW Antwort

4m - 4♥

4♠ - 4N keinen Fit gefunden → 5♣+ KCBW Antwort

5♣+ KCBW Antwort

4m - 4♠

4N keinen Fit gefunden → 5♣+ KCBW Antwort

5♣+ KCBW Antwort

4m - 4N

5♣+ KCBW Antwort

SONDERFALL

4♣ zeigt 4+♣ evtl. 4+♦ an der Seite
 → 4♦ 4+♣, kein 4er♣
 hier Antwortet der Advancer im Prinzip wie oben

4♥	3-c♦
4♠	4-c♦-Fit kein SI
4N	kein♦-Fit
5+♣	♦-Fit KCBW Antwort

BEISPIELE

2N	3♣	
3♥	4♣	4+♣
4♦		Kein 4-c♣ aber 4+-c♦
		4♥ 3-c♦ → 4♠♦-Fit no SI; 4N kein Fit; 5♣+ KCBW♦
		4♠ 4-c♦ kein SI
		4N keinFit
		5LEV KCBW♦-Antwort
4♥		3-c♣ Fit → 4♠ 5-c♣ leichtes SI; 4N no Fit; 5LEV KCBW-Antwort
		4♠♣ Fit kein SI
		4N keinFit
		5LEV KCBW-Antwort
4♠		4-c♣ Fit ohne SI
		4N kein SI
		5LEV KCBW-Antwort
4N		Kein Fit → 5LEV KCBW Antwort
5♣+		4-c♦-Fit KCBW♦ Antwort

2N	3♣	
3♥	4♦	4+♦ kein 4er♣
4♥		3-c♦ Fit
		4♠♦ Fit kein SI
		4N keinFit
		5LEV KCBW-Antwort

4♠		4-c♦ Fit ohne SI → 4N kein SI; 5LEV KCBW Antwort
		4N keinFit
		5LEV KCBW-Antwort
4N		Kein Fit → 5LEV KCBW Antwort
5♣+		4-c♦-Fit KCBW♦ Antwort

2N	3♦/♥	
3♥/♠	4♣	4+♣
4♦		Kein 4er♣ aber♦-Länge
		4♥ 3-c♦ → 4♠♦-Fit no SI; 4N kein Fit; 5♣+ KCBW♦
		4♠ 4-c♦ kein SI
		4N kein Fit
		5LEV KCBW-Antwort

4♥		3-c♣ Fit → 4♠ 5-c♣ leichtes SI; 4N no Fit; 5LEV KCBW-Antwort
----	--	--

4♠		4-c♣ Fit ohne SI → 4N kein SI; 5LEV KCBW Antwort
4N		Kein Fit → 5LEV KCBW Antwort
5♣+		4-c♣-Fit KCBW♦ Antwort

2N	3♦/♥	
3♥/♠	4♦	4+♦
4♥		3-c♦ Fit → 4♠ Fit kein SI; 4N kein SI; 5LEV KCBW Antwort Fit
4♠		4-c♦ Fit ohne SI → 4N kein SI; 5LEV KCBW Antwort
4N		Kein Fit → 5LEV KCBW Antwort
5♣+		4-c♦-Fit KCBW♦ Antwort

1♣	1♠	
2N	3♣	Analog wie oben
3♦		4er ♦, Kein 4er ♣ → 3♥ 5er ♣; 3♠ 4er ♦ kein SI; 3N kein Fit; 4♣ CBW
3♥		3er Fit in ♣ → 3♠ 4er ♣ kein SI; 3N kein Fit; 4♣ CBW
3♠		4er Fit in ♣ kein SI → 3N kein starkes SI; 4♣ CBW.
3N		Kein Fit → 4♣ CBW

17.6. 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 Angst
danach ist zurück auf Trumpf Abschluss
- Sonst keine Angst

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 ähnlich

18. SONSTIGES

18.1. 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
- Übrerruf 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

18.2. WIR KONTRIEREN EINEN SPLINTER

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

18.3. GEGNER KONTRIIERT 4. FARBE FORCING ODER STOPPERFRAGE

XX no Stop
 pass Vollstopper
 SA Halbstopper
 Reizen 4er Stufe Kürze in GF

19. GEGENSPIEL

19.1. 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 Lavinthal

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

arni

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 Dummie 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 Dummie 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.**