

# GfG

System ~~Bee~~ & Anja  
Richi & NIKO  
MIT GAZILLI

Version GfG13, Juli 2025  
Alert Teamsystem  
Basis: Fipsi Jan2025

## Inhaltsverzeichnis

1. GRUNDSYSTEM .....	3
2. 1UF .....	4
3. 1OF .....	5
AM: GAZILLI-LIGHT-ALERT .....	FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
4. 1NT .....	6
5. 2♣ .....	8
6. 2♦ .....	10
7. 2♥♠ .....	11
8. 2NT .....	12
9. 3♣♦♥♠ .....	12
10. 3NT .....	12
11. 4♣♦♥♠ PRE .....	13
12. GEGENREIZUNG .....	14
13. SCHLEMMREIZUNG .....	15
14. HIGHLEVEL .....	15
15. KONTRAS .....	16
16. AUSSPIELE UND MARKIERUNG .....	18
17. 2NT IN COMP. REIZUNG (SOHL, SCRAMBLING, AFA) .....	18
18. KONVENTIONEN .....	19

1. GRUNDSYSTEM

1 ♣ ♦	3
1 ♥ ♠	5 (nicht 15-17 NT)
1NT	15-17, kann 5er M haben
2 ♣	a) 5-10 beide M (5+4+) b) Beliebiges Partieförderung c) NT 24-25 / 28-29
2 ♦	a) WT M b) <del>Beliebiges Semiförderung</del> c) NT 22-23 / 26-27
2 ♥ ♠	5M + 4+m, 5-10
2NT	20-21
3NT	Stehende Oberfarbe
4 ♣ ♦	nat
4NT	Beide m
2/1	Partieförderung 100% 2 ♣: 2+ ♣ 2 ♦: 5+ ♦
KCWB	4130

MN OHNE SF

2. 1UF

- Full-Walsh
- Two-way-checkback nach 1x -1y -1NT und 1♦ - 1♥ - 1♠
- Inverted Minor Alert Variante
- 2Jump 5-8, auch 1♣-2♦; darauf 2NT Ogust
- Kein Pegasus {nur AB} AM: doch
- Wolff Signoff
- Nach Revers 2oM (4.F) oder 2NT Moderateur
- Kein Püppitoni 1m-4tk mehr

Spezielles:

1♣	1♦	
1M	2M	Nonforc., 3er M <b>SHORT OM</b>
1♣	1♦	
2♦		12-15
1♦	1♠	
2♦	2♥	3. Farbe Forcing -> darauf 3♥ 4er Coeur, Stärke unbekannt, forcing!
		AM: 3♣: min 4er ♥, 3♥: Max. 4er ♥ (lonely hearts club) Ebenso nach 1♦-1♥-2♦-2♠, dann mit 3er ♥

**Mit 604j  
2-i: ZURÜCK**

Mit Gegenreizung:

- Kein Inverted nach Kontra oder Gegenreizung, aber 1♣ (X/GR) 2NT bleibt wk ♣ **hur wk?**
- Support X/XX auch auf 1♣ - 1♦ (1M)
- Neg. Kontra bis 4♥
- 2-way-checkback-stayman auch, wenn der Gegner reizt: immer, wenn 2♣ und 2♦ noch möglich sind, Außer: wenn der EÖ durch sein Rebid unbal. mit 5er ♣ ist, dann kein 2wcbs.

1♣	1♦	X	44 MM
1♣	1NT	X	Pen
1m	1NT	2♣	Beide M

3. 1 OF

- Bergen normal, 3♣ inkl. SPL 17+
- 2NT Jacoby, darauf Kürzen (darauf Cue, keine Chicane-Assfrage)
- 3NT 13-15, 3er OF (AM: auch 4er mit 4333)
- 1M – 1NT 5-12 (semi-)forcing, passbar mit 11/12 bal.
- 1M – 2m – 3m Extras
- 2NT rebid 18/19 bal: (AM: 6-4, Gazzilli)

1M	1NT	
2NT		18/19 bal (AM: 6-4)
1M	2m	
2NT		18/19 bal

1♠ | 3♥ | Inv, nat

AM: Nach 1♥-1♠ / 1♥ - 1NT / 1♠ - 1NT: 2♣ Gazzilli → sh. u. Konventionen

Mit Gegenreizung:

- Bergen&Jacoby auch nach Kontra
- 2NT FG Fit nach anderer Gegenreizung, kein LEB! (Folgereizung: wenn nächster passt, dann System on, falls nicht, dann Cue).
- ~~AM: immer Gucci~~
- 3CUE: INV
- 4CUE, wenn 3 nicht mehr frei: ernstgemeinte Hebung auf 4M, sagt nichts über Kontrolle in Cue-Farbe
- Als gepasste Hand mit Gegenreizung Fitjumps und Fitbids. Splinter nur in Gegnerfarbe AM: 3er-Stufe: Fit, 4er Stufe Splinter

NM

Gepasste Hand:

- 2♣ noch forcing
- 2♦ Drury, auch nach Gegenreizung
- 1M – 2M 5-8
- 1M – 1NT normal

4. 1NT

- 15-17, annähernd bal,
- 5er M mgl.
- 1NT – 2NT: fragt nach 5er OF
- Smolen

1NT	2♠	INV Bal / WK m / [14][44] GF
	2NT	Fragt nach 5er OF, GF
	3♣	55 mm Wk.
	3♦	55 mm GF.
	3♥	31[54]
	3♠	13[54]
	4♣	55MM, to play or slamforcing
	4♦♥	XFER, to play or slamforcing
	4♠	To play

1NT	2♣	
2♥	3♠	SI ♥

1NT	2♣	
2♠	3♥	SI ♠

1NT	2♣	
2♦♥	2♠	Genau INV 5er ♠ (nach 2♦ kann bei 2♠ auch 4er ♥ daneben sein)

1NT	2♦	
2♥	2♠	Genau INV mit 5er ♥ + 4er ♠

1NT	2NT	Fragt nach 5er OF (nicht Muppet)
3♣		Keine 5er OF (4er möglich)
	3♦	Nicht belegt, tbd
		AM: 53 in OF → 3♥/3♠:3er, 3SA= 2-2, 4♣=3-3 → Transfer
	3♥	4er ♠
	3♠	4er ♥

3♥♠  
3♣  
3♥

5♥ 4♠ 22  
5♠ 4♥ 22  
GUTE Doubles

Mit Gegenreizung:

1NT	X*	p	p	Wenn X künstlich, System ON, wie ohne Kontra
1NT	X		P	Darf Partner passen
XX				Keine 5er Farbe
1NT	X	XX		8+, forcing bis 2NT, nächstes X TO
		2/3 any		To play
1NT	P	P	X	
XX				Habe eine 5er Farbe
1NT	2♣			Wenn 2♣ beide OF: X Punkte sonst: System ON, X Stay

Gegner kontriert Transfer:

1NT	P	2♦	X	
P				Kein Fit <b>- P SUCHT AUS</b>
XX				Fit, spiel du, habe nichts zu schützen.
2♥				Fit, meine Hand soll spielen
2NT/3♥				Wie ohne Kontra

Gegner kontriert Stayman:

1NT	P	2♣	X	
P				Kein Stopper in ♣, XX fragt nochmal
XX				To play (5-6 ♣)
sonst				Wie ohne X, aber mit Stopper in ♣

**NICHT VERDREHT**

5. 2♣

2♣	2♦	Sucht längere M
	2NT	Forcing Relay, s.u.
	3/4M	To play ggü wk MM

2♣	2♦♥♠		
		2NT	24-25 bal -> Muppet Stay
		3F	Partieforcing
		3NT	28-29 bal -> Muppet Stay 1 Stufe höher AM: <u>Auf 4er-Stufe normalen Puppet-Stayman</u>

2♣	2NT		
		3♣♦♥♠	Mini – Mini – Maxi – Maxi und längere ♥ – ♠ – ♠ – ♥
		3NT	Max 5 – 5. s.u.

2♣	2NT		
3NT	4♣	SI ♥	<del>WARUM NICHT CBU</del>
4♦		Gute Hand für Schlemm	
4♥		Nicht schlemmgeeignet	

2♣	2NT		
3NT	4♦	SI ♠ analog s.o.	

Nach 2♣ - 2SA zeigt 4♣/4♦ vom Antwortenden immer SI in ♥/♠

— VORSCHLAG CBU  
1. STUFE KEIN INTERESSE

Mit Gegenreizung:

2♣	X	P	to play
		2K	to play
		XX	reize längere Farbe
		Rest	wie ohne X
	2♦	X	Stolen bid
	2M	X	Punkte, EÖ soll nur mit 5er M oder sehr guter 4er M passen
	3♣	X	PEN

2♣	p	2M	3F	
34M, 34oM				Partieforcing

4F = ?

6. 2♦

2♦	2/3M	Pa/co
	2NT	Forcing Relay, s.u.
	3♣♦	F1
	4♣	Transferiere in deine M
	4♦	Reize deine M

2♦	2♠		
		3♣	WT ♥ Maxi
		3♦	WT ♥ Mini
		3♥	WT ♥ Maxi, will selber spielen
		2NT	22/23 bal
		<del>3♠</del>	<del>SF ♠</del>
		3NT	26/27 bal
		<del>4♣♦♥</del>	<del>SF ♣♦♥</del>

2♦	2NT		
		3♣♦♥♠	Mini – Mini – Maxi – Maxi und ♥ – ♠ – ♠ – ♥
		3NT	22/23, AM: Normaler Puppet-Stayman

Mit Gegenreizung:

2♦	Bel.	4♣	Transferiere in deine M
		4♦	Reize deine M

2♦	p	2NT	3F	
X				Stolen Bid

7. 2♥♠

2♥	2♠	NF	INVIT SUPPORT
	3♠	INV ♠, GF über 2NT	
	2NT	Fragt -> 3♣♦♥♠: Mini – Mini – Maxi – Maxi und ♣ – ♦ – ♣ – ♦	
	3♣	Pa/co	
	3♦	INV zu 4♥	

2♠	3♥	INV ♥, GF über 2NT
----	----	--------------------

2♥♠	4♣	SPL
	4♦	SPL

8. 2NT

- Muppet Stayman

9. 3♣♦♥♠

3♣	3nF	Nat, forcing, kann taktisch sein
3♣	3♦	Meckwell-Relay, darauf Multi Antworten bzgl. OF-Längen.
	3♥	Max 2er ♥, mehr ♠s möglich
	3♠	Mind. 3er ♥, max. 2er ♠
	3NT	3-3 OF
3♣	4♦	bed. Assfrage
3♦♥♠	4♣	bed. Assfrage

Mit Gegenreizung:

- Wenn der Gegner kontriert: XX to play, sonst System on
- Wenn der Gegner reizt, ist X PEN, sonst System on (Bsp: 3♣ (3♠) 4♦ = bedingte Asfrage)

10. 3NT

- Texas für eine Oberfarbe

3NT		
	4♣	Transferiere in deine M
	4♦	Reize deine M

*AKD XXXX 8/9 TRICKS*  
*4M SIOM SINGLE nonforcing*  
*NICHT NOTIG BESSER 2 KL*

Mit Gegenreizung:

3NT	Bel.	4♣	Transferiere in deine M
		4♦	Reize deine M

11. 4 ♣♦♥♠ PRE

4 ♣♦			
	4 ♥♠		To play
	4NT		KCBW
4 ♥			
	4 ♠5 ♣♦		AM: Fragt nach Kontrolle, Ant: keine, 2.Rd-K, 1.Rd-K.
	4NT		KCBW
4 ♠			
	5 ♣♦♥		AM: Fragt nach Kontrolle, Ant: keine, 2. Rd-K, 1.Rd-K.
	4NT		KCBW

Auch 3N 4♠  
4RED) 44 5-10

12. GEGENREIZUNG

- Überruf: so viel OF wie möglich
- 2SA: Die beiden niedrigsten Farben
- Gg SA: Multi-Landy
- Bei OF Gegenreizung: 2NT vom Partner FG OF-Hebung (kein LEB) (AM: ~~Gucci~~)
- X gegen starken SA = 5UF 4OF (2♣ fragt nach UF und 2♦ nach OF, AM: alles paco)
- X gegen schwachen SA = Punkte mit anschl. Takeouts (Drittes Kontra Prinzip)
- Gegen 2K Multi: X T/O gegen Pik (AM: 13-15 bal.)
- GUCCI anstelle von LEB
- Leaping/Nonleaping Michael:

(3♣) 4♣	♦+ M
(3♣) 4♦	beide MM
(3♦) 4♣	♣+M
(3♦) 4♦	beide MM
(3M) 4♣	♣+oM
(3M) 4♦	♦+ oM

KANN ♠ + M

6♠ + 4M  
sein?

4♠ FRAGT → 4M 5/5

### 13. SCHLEMMREIZUNG

- 4m cond.
  - 4130,...
  - 5NT 2+Chicane, 2/4
  - 6m: 1/3 mit m Chicane,
  - 6Trumpf: 1/3 mit Chicane in darüberliegender
- 3+VOID?
- AM: Antworten auf Exclusion-KCB: 0,1,2 KC
  - Spiral Scan von unten
  - RIPO: XX=1. Stufe, P=2. Stufe
  - DIPO X=1. Stufe, P=2. Stufe
  - DEPO: oberhalb der 5er Stufe, wenn die Antwort 2 ohne Trumpf Dame über 5 Trumpf liegen würde.
  - Kein Chicane-Assfrage auf Splinter (egal, ob mit oder ohne Sprung) ✓
  - Kein Last Train ✓
  - 3SA Nonserious bei OF Fit (wenn 3SA nicht im Sprung gereizt) ✓

### 14. HIGHLEVEL

- Forcing pass: nur in FG Situationen. INV+ erzeugt kein Forcing Pass
- Forcing pass auch hier: (3m) X (5m) pass ist forcing pass
- Highlevel-Hebung ist konstruktiv, INV+, nie schwach
- 5NT ist bei Platzmangel keine Ersatzassfrage (AM: doch, isses wenn Fit, sonst pick a slam)

15. KONTRAS

Grundregel	
Künstliche X/XX	Wenn X oder XX durch künstliche Bedeutungen belegt sind und man ein Strafkontra abgeben möchte, muss man erst mal passen. Geht aber nur auf, wenn man sicher nochmal dran kommt. Passe ist nicht forcing, wenn man etwas verpassen könnte, muss man anders reagieren.
Strafkontra	<p>weitere Regeln für Strafkontras sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ es wurde schon vorher strafkontriert bzw. strafgepasst</li> <li>○ wir sind im FG (z.B. nach 4.F. FG danach reizt Gegner dann ist X Strafkontra)</li> <li>○ Nach 2/1 (egal neue Farbe oder Hebung, außer 1OF-(p)-2OF-(3OF<sup>-1</sup>): X ist invit für 4OF) ist X direkt hinter Farbgegenreizung PEN, vor der GR Punkte und eher bal.</li> <li>○ einer von uns hat ein Sperrgebot abgegeben.</li> <li>○ einer von uns hat schon 2 echte Farben gezeigt (ein Info-X zählt da nicht)</li> <li>○ wenn negativ-X keinen Sinn mehr macht: (1♦) p (1♠) X (2♣) X</li> <li>○ 1♣ (1♥) p (p) X (1♠) X Pen für ♥</li> <li>○ 1NT (p) (2♣) (2♥) X ?</li> <li>○ nicht Strafkontra ist nach: (1NT) X (2F) X Aber falls polnisch, dann pa/co</li> </ul> <p style="text-align: right; font-family: cursive;">1♠ (4♣) X T.O (4♠) X VALLES</p>
Negativ X Takeout X	<p>bis 4♦ (1♣ 1♦ X 44 in OF) oder kann auch höher als 4♦ sein, wenn Gegner sich in OF-Fit direkt gehoben hat, Bsp: (1♥) 2♣ (4♥) X: T/O</p> <p>1F (1NT) X (2♣) X T/O</p>

XX	Reizt der Partner eine Farbe künstlich, z.B. 2K über 1NT, der Gegner kontriert, dann sucht XX die Farbe.  Gibt man in anderen Situationen ein XX, dann ist X danach T/O. forciert bis 2NT (außer Rebid vom EÖ = 1NT);
Responsive	bis 3♠. Primär Punkte, kein Fit, Tendenz negativ
Neg-Ausspiel-X	Wenn Gegner als Stopperfrage CUE in bekannter 5er Farbe abgibt. Nur genau auf 3er Stufe. (pass=Topfigur)
X auf SPL o. Bergen	X auf einen Splinter oder eine 10-12 3♦ (manche verdreht 3♣) Bergen-Hebung zeigt die Farbe, als Ausspiel oder ggf als Verteidigung. X auf Bergen 6-9/10 3♣ (manche verdreht 3♦) zeigt Punkte und T/O gegen eröffnete OF.
Gegner kontriert 3NT	XX = ich habe Zweifel!
Support X und XX	bis 2 PA-Farbe (dass EÖ die Farbe noch auf 2er Stufe reizen kann) auch wenn noch eine oder beide OF ungereizt sind (also auf für ♦) auf 1NT nur, wenn 1NT künstlich ist, wenn 1NT echt ist, ist X Punkte 1♣ (p) 1♠ (2♣ 2Färber) X support 1♣ (p) 1♠ (1NT 2Färber) X support 1♣ (p) 1♠ (1NT nat) X Punkte X ist kein Support, wenn die Farbe schon als 5er bekannt ist (1♦ 1♥ 1♠ 2♥)
Drittes Kontra	Ja XX zählt als 1
Gegner kontriert Stopperfrage	Farbe: Kürze in Gegnerfarbe XX: nichts (kein Halstopper, keine Kürze) P: ½ oder 1/1 Stopper (darauf zeigt XX: habe keinen Halstopper) 3NT: Doppelstopper
Gegner kontriert Cuebid in Schlemmrzg.	Farbe: Kürze in Cuebid-Farbe XX: Ass oder Chicane

## 16. AUSSPIELE UND MARKIERUNG

### Ausspiele:

- 3./5., unabhängig der Farbqualität

### Markierung:

- Pos/neg, Länge
- UDCA
- Nachspiele weiter 3./5, aber situationsbedingt Attitude möglich
- Standard-Lavinthal-Situationen bleiben gleich (Schnapper bzw. Single am Tisch)
- K Ausspiel: Länge
- NT: deblock ~~darunterliegende~~ **or count Aufklärung**

MN 4te SA  
3te von 6er Längen

### Erster freier Abwurf:

- Direkt im Farbkontrakt
- Lavinthal im SA

Folgende Abwürfe, falls noch interessant: Länge

Smith Peter : klein

Trumpffarbe nichts, aber situationsbedingt Lavinthal möglich

Negatives Ausspielkontra nur auf 3-er Stufe bei Stopperfrage

## 17. 2NT IN COMP. REIZUNG (SOHL, SCRAMBLING, AFA)

- Wenn in Lebensohl Situation schon mal gepasst wurde, dann 2NT scrambling
- Kein Lebensohl bei OF-Eröffnung und Gegner reizt: 2NT FG Fit (AM: immer Gucci)
- Anstelle Lebensohl jetzt GUCCI

## 18. KONVENTIONEN

- 2way CBS {diff BW: Relay-Transfer}
- Drury 2♦
- Kein Pegasus {diff BW} AM: doch
- Kein LST, Einladung immer über 2NT, AM: Kokish-Relay
- 3NT nonserious
- Moderator (4.F oder 2NT, was niedriger ist)
- Ogust
- Wolff Signoff
- Muppet Stayman (auf 2NT)

### Kokish-Relay

Nach 1OF – 2OF:

- Step 1 alle einl. Hände → 3OF Abl., 4OF Ann., 3 Farbe → würde in dieser Farbe ann.
- 3Farbe: SI mit Länge in dieser Farbe
- 1♥-2♥-2♠ = Kokish-Relay → 2NT würde in ♠ annehmen)
- 1♥-2♥-2NT = 4er ♠ SI
- Step1 auch SI ohne 4er-Länge

### Muppet Stayman

2NT	3♣	3♥		Keine 4er oder 5er M AM: 3♠ : Transfer auf 3NT, 3NT: 5er ♠
		3NT		5er ♥
2NT	3♣	3♦	4♣	Beide MM SI
			4♦	Beide MM kein SI
2NT	3♠			SI ♣ → 3SA kein Fit, 4♣ff. Antwort auf CKCBW
	4♣			SI ♦ → 4♦ kein Fit, 4♥ff. Antwort auf CKCBW
2NT	3♦♥			Ausgeführt: 2er Anschluss, 3SA: 3er Anschluss
		3♥/3♠		Kein Fit → 4♣/4♦: bedingte As-Frage ♣/♦
		3SA		Genau 3er
2SA	3♦	3♥		AM: 3♠: Transfer auf 3NT, 3NT: 4er ♠ 5♥
2NT	3♥	3♠	4♥	5/5 to play
2NT	3♣	3♥	4♥	5/5 SI
2NT	3♣	3♦	4♠	6/5 SI

non forci  
for LINA  
→ 4N KC D  
5j+ KC ANSWER

GUCCI

1NT	2♦♥♠	3♣	Nonforc., schwach bis einladend
		3♦	Forcing
		2NT	Reize deine längere UF a) to play b) ♦ nonforcing (auf 3♣ dann 3♦ bzw. auf 3♦ dann pass) c) Rest wie Lebensohl

AM: Gazzilli light Alert

Nach 1♥-1♠, 1♥-1NT, 1♠-1NT ist 2♣ nat. oder 17+ mit verschiedenen Bedeutungen

1♥	1♠	
2♣		1. 5er ♥ / 4er ♣, 11-16 2. 17+, 3er oder 4er ♠ 3. 17+ s.u.
2♥		11-16, 6er ♥
2♠		11-13
2NT		14-16, 6er ♥, 4er andere → 3♣ paco / 3♦ Relay: 3♥:♣, 3♠:♦, 3SA:♠
3♣/♦		14-16, 5-5
3♥		14-16 7er
3♠		14-16 (schwach einladend)

1♥	1♠	
2♣	2♦	8+, PF gegenüber einer der 17+ Varianten
	2♥	Bis 7, Präferenz
	2♠	Bis 7, (5) 6er ♠
	2SA	Beide UF bis 7 (8), ♥ Kürze

1♥	1♠	
2♣	2♦	8+
2♥		5er ♥, 4er ♣, 11-16 → 2NFG/Other P-1
2♠		17+ 3er ♠
2SA		18-19 (2533, weil 3er ♠ s.o.)
3♣/♦		17+ 5er ♥-4m
3♥		17+ 6er ♥
3♠		17+ 4er ♠
3SA		To play

Nach 1♥ - 1NT

1♥	1NT	
2♣		1. 5er ♥ / 4er ♣, 11-16 2. 17+ s.u.
2♥		11-16, 6er ♥
2♠		Nat., 16+
2SA		14-16, 6er ♥, 4er andere → 3♣ paco / 3♦ Relay: 3♥:♣, 3♠:♦, 3NT:♠
3♣/♦		14-16, 5-5
3♥		14-16 7er

1♥	1NT	
2♣	2♦	8+
	2♥	Bis 7, Präferenz
	2♠	Beide UF 8/9, ♥ Kürze
	2SA	Beide UF bis 7, ♥ Kürze

1♥	1NT	
2♣	2♦	8+
2♥		5er ♥, 4er ♣, 11-16
2♠		5er ♥, 4er UF, 17+ → 2SA fragt
2SA		18-19
3♣/♦		17+ 5-5
3♥		17+ 6er ♥
3♠		0544, 17+
3SA		To play

Nach 1♠ - 1NT

1♠	1NT	
2♣		1. 5er ♠ / 4er ♣, 11-16 2. 17+ s.u.
2♦/♥		11-16, 5/4
2♠		Nat6er, 11-16--
2SA		14-16, 6er ♠, 4er andere → 3♣ paco / 3♦ Relay: 3♥:♣, 3♠:♦, 3NT:♥
3♣♦♥		14-16, 5-5

1♠	1NT	
2♣	2♦	8+
	2♥	(5)6er ♥, bis 7
	2♠	Bis 7, Präferenz
	2SA	Beide UF bis 7 (8), ♠ Kürze

1♠	1NT	
2♣	2♦	8+
2♥		5/4, 17+
2♠		5er ♠, 4er ♣, 11-16
2SA		18-19
3♣/♦		17+ 5-4
3♥		5/5 17+
3♠		6er, 17+
3SA		To play

## Kartensymbole



## Grids

