

bal = *balanced*, *CB* = cue bid, *cd* = card(s), *(un)cont* = (un)contested, *F, x, y, z* = Farbe ($x < y < z$);
fG|R = forc.Game|Round, *(un)gep* = (un)gepasst, *iC* = it.Contr, *inv* = invit, *KC* = KeyCard, *M* = Major,
m = minor, *min|max* = min|maximal, *N* = No \ddagger , *nat* = natural, *New* = neue *F*, *nf* = nonforc, *Op* = opener,
P = Punkt(e), *DP|HP* = *P* mit|ohne Vert, *p|c* = pass|corr, *Rp* = Responder, *SO* = System On,
 \ddagger = Trumpf, *TF* = Transfer, *TO* = takeout, *wk* = weak. Gegner-Gebote in Klammern.

Grundsätzliches und Slamkonventionen

- 1 5erM, 4er \heartsuit , 1N=15-17, 2N=20-21, beides auch mit 5erM.
- 2 a) 2/1M=fG, ausser 1M 2x 2y 3x. Gilt nur *ungep* und *uncont*. 1 \heartsuit 2 \clubsuit fR.
 1M 2x 2M = "catch all"; 1M 2x 2N = solid; 1M 2x 2N 3x fG $^+$.
 b) 1M 1N fR, auch *gep*. 1m 1N = nf. Op rebids nach 1M 1N \rightarrow 25,26.
- 3 1x 2y (Sprung auf Stufe 2) schwach (3-6P), auch 1 \heartsuit (1 \heartsuit) 2 \spadesuit , 1 \heartsuit (D) 2 \spadesuit .
 Ohne Sprung: 1 \heartsuit (1 \heartsuit) 2 \clubsuit fR, aber nur nach Overcall, nicht nach (D) \rightarrow 42, 46.
 Sprung *gep* ist fitJump. Dies sind unsere einzigen fit Jumps.
- 4 **Bergen** und **Jacoby** 2N nur *ungep* und *uncont*. Détails \rightarrow 19.
- 5 4N = 41|30 von 5KC. Rollende Anschlussfrage nach \ddagger Q+sideK. 4N direkt nach
 Partners *nat* N-Ansage ist quantitativ. Ebenso 1N 2 \heartsuit 2 \heartsuit 4N und 1N 2 \clubsuit 2 \heartsuit 4N.
 Nach quantit. 4N ist 5x = Annahme mit Absichern der As-Zahl (41|30 von 4).
- 6 Kontrollen Cuebids bis und mit Stufe 4 auch mit 2.Runden-Kontrolle.
- 7 Splinter. Auch 1 \spadesuit 4 \heartsuit ist Splinter, auch 1 \heartsuit (1 \spadesuit) 3 \spadesuit .
 Falls der Gegner lizitiert, ist Sprung in Gegners Farbe der einzige Splinter.
- 8 Serious 3N: Ist ein M Fit etabliert, leitet 3N einen (echten) slamTry ein. Dagegen
 sind CB eine Art Pflicht; folglich darf 3N keinen CB auslassen (zuerst die Pflicht!).
- 9 Direktes D geg Farbgebot auf Stufe 2 ist *neg*, geg Hebung sogar bis Stufe 3.

Ungestörtes Lizit (Mit Interventionen in speziellen Fällen)

- 11 2 \clubsuit fG ausser 2 \clubsuit 2 \heartsuit 3M nf. 2 \heartsuit *neg*, 2 \heartsuit = 2iC, 2 \spadesuit = 3+iC, 2N = 8+P, 3x = KQxxxx.
 2 \clubsuit (any) D|else (auch p) = 0-4|5+ P, Re zeigt \clubsuit .
- 12 2 \heartsuit multi: *wk* 2M|22-23 *bal*.
 2 \heartsuit 2|3M 2M = p|c; 3 \heartsuit = Barrage to p|c; 3 \spadesuit = *invit* mit eigener \spadesuit .
 2N 14 $^+$ \rightarrow 3 \clubsuit | \heartsuit = \heartsuit | \spadesuit min, 3 \heartsuit | \spadesuit = \spadesuit | \heartsuit max, 3N = 22-23 *bal*.
 3 \clubsuit *nat*, konstruktiv, *nf*.
 3N $^+$ 3N, 4M to play. 4 \heartsuit : bid your suit, 4 \clubsuit : bid the suit below your suit.
 Cont **wenn möglich SO**. Sonderfälle: 2 \heartsuit (2M) D = p|c; 2 \heartsuit (D) Re = Stärke.
 2 \heartsuit (D) p = negativ, 2 \heartsuit (D) 2 \heartsuit = \spadesuit Interesse (erträgt 3 \spadesuit), 2 \heartsuit (D) 2 \spadesuit = \heartsuit Interesse.
- 13 2 \heartsuit mini: gute 6er-Farbe, *min* Öffnung.
 Danach ist nur 2|3N forcing: 2M 2N asks for feature|3M = *neg*. 2M 3N asks for CB.
 Contested **wenn möglich SO**, D|Re zeigt Stärke, ev Strafabsicht.
- 14 2N 3 \clubsuit Puppet: 3M = 5er, 3 \heartsuit = mind.eine 4er (wonach 3 \heartsuit = excl, 4 \heartsuit = beide).
 3x 3 \heartsuit = TF, 3 \spadesuit = 54 \spadesuit .
 4x 4m = *nat* slamTry; 4M = 5+5+ \clubsuit mit Kürze in M.
- 15 3N Gambling ohne Stopper; danach ist 4,5 \clubsuit = p|c.
 3|4x Danach ist Partners neue F unter Game-Höhe fR.

- 17 1N 2 \clubsuit Stayman, auch ohne 4erM. Auch *wk* mit 4 $^+$ in beiden M.
 2 \heartsuit Keine. \rightarrow 2 \heartsuit = *wk*; 2 \spadesuit = *inv* mit 53+ \spadesuit ; 3 \heartsuit = Smolen.
 fG mit 64 oder 46 in \spadesuit am einfachsten immer via Smolen lizitieren.
 2 \heartsuit \heartsuit |beide. \rightarrow 2 \spadesuit = no \spadesuit , 2|3N = 4er \spadesuit , 3 \spadesuit = 53 \heartsuit fG.
 2 \spadesuit \spadesuit . \rightarrow 3 \heartsuit = 35 \heartsuit fG.
 3 \clubsuit \heartsuit 5erM, wobei 3 \clubsuit = *wk* suit (3 \heartsuit = welche?).
- 1N 2 \clubsuit 2x 3 \clubsuit ist Verteilungsfrage, ev slamInterest:
 1N 2 \clubsuit 2 \heartsuit 3 \clubsuit 3 \heartsuit = 5er m (3 \heartsuit = ?); 3 \heartsuit | \spadesuit = 3244|2344; 3N = 3334|3343.
 1N 2 \clubsuit 2 \heartsuit 3 \clubsuit 3 \heartsuit = 4er m (3 \heartsuit = ?); alles andere *nat*.
 1N 2 \clubsuit 2 \spadesuit 3 \clubsuit 3 \heartsuit = 4er m (3 \heartsuit = ?); alles andere *nat*.
- 18 1N 2 \heartsuit TF. 1N 2 \heartsuit 2 \clubsuit 3 \heartsuit (CB im Fit) 3|4 \heartsuit = TF.
 2 \heartsuit *New* 2 \spadesuit = 4+5 *inv*; 3m = 54+ fG. 1N 2 \heartsuit 2 \heartsuit 3 \clubsuit 4 \clubsuit = Doppel Fit.
 1N 2 \heartsuit TF. 1N 2 \heartsuit 2 \spadesuit 3 \heartsuit = 5+5+ (3 \heartsuit stärker als 4 \heartsuit).
 1N 2 \spadesuit |N TF \rightarrow 3 \clubsuit . Mit Fit (Kxx $^+$) reizt der Öffner 2N|3 \clubsuit .
 1N 3x SlamTry mit 6 $^+$ in x. Im Fall x = M stärker als TF nebst Sprung auf
 4.
 1N 4x 4 \clubsuit | \heartsuit = TF \rightarrow 4 \heartsuit | \spadesuit . 4M = 5+5+ \clubsuit mit Kürze in M.
- 19 1M 2M 8-10 DP, 3 in M. Mit 5-7 zuerst 1N.
 3 \clubsuit \heartsuit M 4 $^+$ *cd* in M, 10-12|7-9|3-6 DP. 1M 3 \clubsuit 3 \heartsuit = allg. trial bid.
 2N 4 $^+$ *cd* in M, fG, kein Splinter möglich. Rebids des Öffners:
 3New = 0-1 *cd* (nicht A|K sec); 4New = 2.Farbe mit Stichen;
 ohne bietfähige Kürze: 4M = *min*, 3M = 17 $^+$, 3N = 14-16.
 3N 3 *cd* in M, *nf bal* raise. 1 \heartsuit 3N = 4333, 1 \spadesuit 3N = 3433.
 Splinter 1 \spadesuit 4 \clubsuit \heartsuit , 1 \heartsuit 3 \spadesuit 4 \clubsuit . Auch mit void, aber nicht mit A|K sec.
- 20 Help suit trial bids zB nach 1M 2M. 1M 2M 2N ist allg. trial bid.
- 21 **Inverted minors**, nur *uncont*, aber auch *gep*, nur ohne 4 $^+$ M. *nat* N-Gebote
 haben Vorrang. In der Fortsetzung sind 2N, 3m (by opener or responder) *nf*.
 1m 2m 2N *bal*, verspricht nicht alle Stopper. Mit 4 $^+$ m und 14P ist
 Op zu stark für 2N, er will kein p des Partners riskieren.
New forc. bis 2N|3m. Meist billigster Stopper, unbal, 4 $^+$ *cd* in m.
 3N 18-19 *bal*.
 3M 65mM. Nicht *min*, sonst hätte man 1M geöffn. Analog 1 \clubsuit 2 \clubsuit 3 \heartsuit .
 4m KC-Frage 41|30.
- 23 1x 1y Standard, **Walsh** im Fall x = \clubsuit .
 2y *wk* (6*cd*, 3-6P), auch *cont* \rightarrow 42. Aber **gep** ist jump in *New* immer fitJump.
- 24 1 \clubsuit 1N Nicht *min*. Very *wk* Rp muss ev 1 \heartsuit sagen mit zB 3325.
- 25 Einige Rebids des Öffners nach 1/1 :
 1 \heartsuit 1 \heartsuit 2 \spadesuit *nat*, fG. 1 \heartsuit 1 \heartsuit 1 \spadesuit = *nf* (*min* Rp passt ev mit mit 3er \spadesuit). \rightarrow 35.
 1y 1zN 3x jump in *New* = fG, 3 $^+$ *cd* (1 \spadesuit 1N 3 \heartsuit = 4 $^+$).
 1x 1yN 3x KQTxxx $^+$, 16-17P, *nf*.
 1x 1yN 2N 18-19; 3 \clubsuit check back; 3 \heartsuit \spadesuit = *nf*.
 1x 1yN 3N|4M to play; Ausnahme: 1x 1M 3N = 4333 mit 4*cd*M.
 1x 1zN 2y reverse, fR. Danach 2N **modérateur** \rightarrow 34.
 1y 1zN 2x *nf*, bis 18P (*weil* 3x fG); 1y 1z 2x zeigt immer 4 $^+$ *cd*.

- 26 1M 1N any Wie 25, aber 1M 1N 2m häufig mit 3cd (oder gelegentlich 2).
- 31 XYZ Kurz für 1x 1y 1zN. Gilt auch *cont*, wenn nach 1zN gepasst wurde.
 XYZ 2♣ TF → 2♦ (falls nicht zu stark); Rp kann passen oder *nat inv* fortsetzen.
 2♦ Künstlich fG. Fortsetzung *nat*.
 2N TF → 3♣; Rp kann passen oder (sehr *unbal* mit 4er♣) weiter forcieren.
 else Alles andere ist *nat*:
 New!1N wk, auch 4.F 1♠ = *nat*. Ausnahme: reverse wie gewohnt.
 2!3N *nat*, 3N to play, 2N nur ohne 5cdM (sonst lieber zuerst 2♣).
 jumpF Gamehöhe to play, darunter fG⁺ mit interessanter Verteilung.

32 4. Farbe strikt fG. 4. Farbe ist nach XYZ gegenstandslos → 31.

- 34 1♦ 1♠ 2♥ 2♠ 5-7P, KQTxx⁺.
 2N modérateur = bedingter TF auf 3♣. Nur nach 1/1.
 Sonderfall: 1♦ 1♠ 2♥ 2N 3♣ 3♠ = fG mit 5cd♠.
 3♠ fG, 6⁺cd.
 else fG, also ist 3♥ stärker als 4♥ (fast arrival).

35 1♦ 1♥ 2♠ 2N modérateur wie in 34.

37 **Drury**: Nach Öffnung in 3!4. reverse Drury: p 1M 2♣ 2♦ = volle Öffnung.

Contested (Gegner stört nach unserer Öffnung)

41 1x (1♠) 2-4x *nat*; 3x etwa gleich stark wie 2x, aber mit 4⁺cd; 4x to play.
 2!3♠ 2♠ = 4⁺Fit (ausnahmsweise auch Hxx in M), *inv*⁺. 3♠ = Splinter.

42 1y (1z!2x) 1-3N *nat*, ohne 4cdM. 1N auch mit ½ Stop oder sogar nur xxx.

43 1y (1z!2x) *New* ohne Sprung fR, 1♣ 1♦ 1♥♠ auch mit 4cd, 1x 1♥ 1♠ = 5⁺.
 Sprung Stufe 2: wk wie in 23. Sprung Stufe 3: Barrage.

44 1m (4♥) D *Sputnik*. 1♣ (1♦) D = beide M.

47 Beispiele für Öffners Rebid nach overcall von Nr. 2:

1♦ (1♠) p (p) D Fast immer mit 0-2♠.
 1N 18⁺, Stopper (rechnet mit wk Partner).

1♦ (1♥) D!1♠ (p) 1N Auch *min* und ohne Stopper.

1♥ (2♣) D!2♦ (p) 2♠ Nach D auch *min*, nach 2♦ Revers-Stärke.

48 Beispiele für Öffners Rebid nach overcall von Nr. 4:

1♦ (p) 1♥ (1♠) 1N Auch *min* aber nur mit guter Stoppung.
 D **Support**: 3cd in Rp M; 1♣ (p) 1♦ (1♠) D = TO.

51 1M (D) 2-4M Etwa wie 1x (1♠) 2-4x → 41.
 2N **Truscott**: 4⁺♥ (zur Not auch Hxx), *inv*⁺.
New *nat*; Stufe 1 fR; Stufe 2⁺ Barrage; Stufe 4 to play.

52 1m (D) 2-4m *nat*, ohne 4⁺M. 1m (D) 3m = *inv* 3N bis **Öffnungsstärke!**
 2N **Reverse Truscott**: Fit, 5-9 DH, *unbal*, keine akzeptable M.
New *nat*; Stufe 1 fR; Stufe 2⁺ Barrage; Stufe 5 to play.

53 1x (D) Re a) Strafabsticht b) Wenn man nur so forcieren kann (Re nebst *New* ist forcing). c) p (p) 1M (D) Re ist **Drury**.

56 1x (1N) D Stärke (gutes Ausspiel oder ab ~ 9P). Alles andere ist schwächer.
 1m (1N) 2♣ "Landy": 9⁺Karten in den beiden M ab etwa 6P.

- 58 1♥ (2N) 3♣♦ 3♣!♦ tiefer!hoher CB = *inv*⁺ in der tiefen!hohen freien F.
 3♥♠ kompetitiv.
 D Strafabsticht oder eine andere starke Hand (zB mit 4er♠).
 Analog in andern Fällen mit 2 Gegner F. Wenn nur eine F bekannt, gibt es nur einen CB.
- 61 1N (2x) 2y To play, ausser y = CB fragt nach M (primär) oder Stoppem.
 2!3N 2N = Lebensohl (wk 1F oder Stayman mit Stopper). 3N to play.
 3♣♦♥♠ *inv* TF; TF auf CB fragt nach M (primär) oder Stoppem.
 D Stärke (~ 8⁺P), TO.
- 63 1N (D) p wk or strong. Nach 1N (D) p (p) rév. Op mit Re!5erF.
 Nach 1N (D) p (any) p (2x) reizt Rp wie nach 1N (2x).
 else Re!2♣!... = TF → 2♣!2♦!...

Nach Gegners Öffnung

- 71 (1x) 1M (any) 2x Standard overcalls. 2x = Anfrage im Fit.
 (1♦) 1♥ (1♠) 2♦!♠ 2♦ = CB (Anfrage im Fit) ! 2♠ = *nat*.
 (1♥) 1♠ (any) 2♦ *New* nach overcall auf Stufe 1 ist *nf*, nach Stufe 2 fR.
 (1♥) 1♠ (any) 3♦ jumpShift als Antwort auf overcall ist fitJump.
- 73 (1m) D (p) 2m 8⁺P, mind. eine 4cdM (um Sprung mit 4erM zu vermeiden).
 (1♥) D (4♥) D Responsive. Verneint 4er♠.
 (1x) D (1♠) D!2♠ Ab 6P. D = 4cd♠ (geg *Psychic*) ! 2♠ = 5⁺♠.
- 75 (1x) 2xN **Michaels**: 2x = 2F mit allen freien M; 2N = unusual.
 else 3x = Stopperfrage; *New* auf gameStufe to play, sonst wk.
- 77 (1x) 1N 15-18; Forts. genau wie nach (p) 1N inkl → 61, 63.
- 81 (1x) p (p) 1!2N 9-14!17-19; Fortsetzungen → 17,18!14.
 2!3x 2m to play; 2M = Michaels; 3x = Stopperfrage.
New 7-14P, im übrigen wie Overcall. Sprung wie mini 2.
- 83 (1N) D 5⁺m, 4⁺M; → 2♣!♦ fragt nach m!M. **wkN**: D = 14⁺ (Forts. *nat*, inkl. p).
 2♣⁺ Multi Landy.
- 85 (2M) D TO geg wk 2M. (2M) D (p) 2N = Lebensohl.
 2N *nat*, 16-19. Fortsetzungen → 14.
 3M!4m 3M = Stopperfrage oder ♣+♦; 4m = 5⁺5⁺ m+freie M.
- 86 (2♦ multi) Tendenz *nat*, im Zweifel zuerst passen. D = 13-15 *bal*.
 Nach (2♦) p (2♥) wie nach Öffnung (2♥).

Markierung und Ausspiel

- 91 Petit appel auch mit "Doubleton zum Schnappen". Betrifft nicht das Anspiel.
 Andere Markierungen (Count, Lavinthal): standard.
- 92 Wenn der Partner A!K ausgespielt hat wird in jedem Fall zu- oder abmarkiert.
- 95 Ausspiel (Farbspiel und N) Attitude, in Partners lizitierter Farbe 3!5.
- 96 "J denies": T und 9 zeigen 0!2 höhere. Farbspiel und N. Auch Mittelspiel.