

**Grundsätzliche Zielsetzungen**

- A Höchstmögliche Konsistenz aller Gebote durch das ganze System (einfache Memorisierung)
- B Shape und Stärke sollen bereits nach dem Rebid des Eröffners weitgehend beschrieben sein
- C Die Ansagen sind so definiert, dass sich der Partner absolut auf die Information verlassen kann
- D Robustheit, das heisst Shape kann ohne weitere Absprache gegen alle Systeme benutzt werden

**Die wesentlichen Basis-Vereinbarungen in der Uebersicht**

- I Mit 3-Färber- Händen bis maximal 10/11 HP wird weder eröffnet noch direkt interveniert
- II Als 3-Färber gelten auch 5-5-3- und 5-4-3-Shapes, für Eröffnungen auch 6-4-3- und 7-3-3-Shape
- III 1-Treff-Eröffnung: 14+ HP (ACHTUNG: nicht alle Hände mit 14+ HP weden via 1T eröffnet):  
SA (14-19 HP), 3-Färber (14+ HP), UF-stark (20+ HP) oder Freak-Hand (14+ HP oder  $\leq 3$  Loser)
- IV Alle 6/5- und 7/4-Verteilungen sind Freak-Hände und belegen spezifische Ansagen (2T, 2SA bis 3SA)
- V Mit einziger Länge resp. Stärke in Gegners Farbe(n) wird nie direkt interveniert
- VI Informationskontra verspricht 14+ HP beliebig oder 11+ HP mit 5-3-3-2 ohne 5er-M, im Reveil 11+ HP
- VII Negativ-Kontra (Sputnik) bis 3P verspricht die übrigen Farben mind. 4/4, mit Stärke evtl. nur 5/3
- VIII normale 2-Färber-Eröffnungen haben 6-8 Loser, mit 9 Losern passt man ! (Freak-Hände: 4-6 Loser)
- IX Die Freak-Hand bestimmt in der Regel den Trumpf ! Ausnahme: Mit 7+OF sind 3H und 3P passbar
- X Im Misfit gibt die stärkere Hand (mit Topstichen) auf, die schwächere Hand bestimmt den Trumpf
- XI Ein "unmögliches" Gebot, z.B. Transfer in Gegners Farbe, zeigt immer eine sehr starke Hand

**1 "Unveränderliche" Bedeutungen einiger Gebote - der Kern**

- a **2T** 9-10/12 Karten in den Oberfarben: Eröffnung: 5/7-13 oder ab 17+HP, Antwort: beide OF weak
- b **2K** Multi: Eröffnung: 6er H/P 6-10 HP; T/K 4-5.5 Loser, max. 16 HP; SA 20+HP; AKDxxx beliebig  
Intervention auf 1SA: Analog Eröffnung (Multi-Landy-plus); X auf 1SA zeigt 6+F. => Ziffer 17 e  
Antwort und Intervention auf 1H/P: 4er-andere-OF & 5/6+UF; auf 1T/K: 5/6+ andere-UF & 4er O
- c **2H** 5er-Herz und 4er-UF n.f.: Eröffnung und Intervention: 5/7-13 HP, als Antwort: max. etwa 11 HP
- d **2P** 5er-Pik und 4er-UF n.f.: Eröffnung und Intervention: 5/7-13 HP, als Antwort: max. etwa 11 HP
- e **2SA** 9-10 Karten in den Unterfarben: Eröffnung: 7-10 oder ab 17+HP, sonst: nonforcing
- f **3T/K** 7+H/P (max. 10 HP) / 6H/P (11/12+HP) & 0-2 oM; Antw.: 3K/H=neg, 3H/P=2-3 Stiche, 4T=Asse?
- g-i **Die Gebote von 3H bis 3SA beschreiben Freak-Hände mit 4-6 Losern (<4 Ls: 1T, 7-8 Ls: 2Tff !)**
- g **3H** Freak: 5/6 oder 6/5 P&m: 3SA=m?; 4T=TRF in 6er-x; 4K=nenne 6er; 4H=Asse?; 3P/4P=to play
- h **3P** Freak: 5/6 oder 6/5 H&m: 3SA=m?; 4T=TRF in 6er-x; 4K=nenne 6er; 4H=to play; 4P=Asse?
- i **3SA** Freak: 8+m oder 7m&4x: 4T=pass/correct; 4K=4+T (passbar mit 7-8K); 4M=p/c
- j-k **Die Gebote von 4T bis 4SA können als spezielle Topkartenfragen-Eröffnungen gespielt werden**
- j **4x** Eröffnung von 7/4-Händen mit 7er-Oberfarbe
- k **4x** Intervention und Antwort mit 6/4-Händen mit 6er-Oberfarbe
- l **lange Farben:** 2K=>3SA: AKDxxx / 1m=>3SA: 7m mit AK/AD/KD / 1x=>3x: 7x, immer 11-13 HP

**2 1T-Eröffnung (64% SA 14-19 / 34% 3-Färber 14+ / 2% übrige 14+) => 18.17%**

- a **1K** Einziges positives Relais = 7+HP mit beliebiger Verteilung (6 "schöne" HP genügen auch)  
Nach Intervention: X/XX = 10+ HP, übrige Gebote analog Gegners Eröffnung von 1y/2y = 7-9 HP  
Pass = nichts oder Stärke/Länge in Gegners Farbe, i.d.R. mit max. 9 HP
- b **1H** 4/5er-M => Rebid 1P\*(3+P); 1SA\*/2T/2K=to play; 2H/3x=INV-M/FG-x // nach \*: 2T=1444/4144
- c **1P** SA-Verteilung ohne 4+M und ohne 6+m und nicht 9-10 Karten in m's
- d **1SA** 6+m / 6M / 5♣&4♦ => polnisch: Farben mit 3+ Karten überspringen => 2SA = 5♣&4♦
- e **2T...** Alle weiteren Gebote **gemäss Ziffer 1** (2SA = 4♣&5♦) => Rebid wie nach dieser Eröffnung

- 3 Falls der **Gegner kontriert**: XX = 10+ HP; 1K = 7-9 HP (SA-Shape); pass = 0-6 HP; 1H ff = 7-9 HP  
Falls der **Gegner 1/2y bietet**: X = 10+ HP; pass = 0-6 HP; 1H ff = 7-9 HP (analog Intervention auf 1/2y)

<b>4</b>	<b>Nach 1T (p) 1K resp. 1T (X) 1K resp. 1T (X) XX:</b>		
a	<b>1H</b>	14-16	3-Färber mit Single/Chicane => 1SA: GF, Kürze? / 1P: ?: 1SA=0-1P, 2x=0-1x
b	<b>1P</b>	17+	3-Färber mit Single/Chicane => 1SA fragt nach Kürze (2x=Kürze) / 2x=2-Färbe
c	<b>1SA</b>	14-16	SA-Verteilung (5er OF möglich) => Fortsetzung siehe bei 1SA-Eröffnung (9a+9b)
d	<b>2T</b>	14-16	Einfärber ohne 4H/P, evtl. 3K => 2H/P/SA= Stopper in H/P/beiden; 3x=MF
e	<b>2K</b>	14-16	5+/4+ oder 4+/5+ in UF => Controlbid, 3SA verneint (weiteres) Controlbid
f	<b>2H</b>	14-19	exakt 4 Herz und 5+ Treff => 3H = Mancheeinladung
g	<b>2P</b>	14-19	exakt 4 Pik und 5+ Treff => 3P = Mancheeinladung
h	<b>2SA</b>	17-19	SA-Verteilung (5er OF möglich) => Stayman, Transfer, 3P=UF's, nur 1 OF-Figur)
i	<b>3x</b>	max.3 Ls.	verlangt Control-Bids: 3SA = keine (mehr)
l	<b>3SA</b>	24+ HP	nach 1T - 1K - : zunächst 2SA (Game Force), dann ggf. 4T (Asse ?) oder 4K (FG)
<b>5</b>	<b>Die übrigen 1-er-Eröffnungen (11-13 HP: 7K, UF's od. 3-Färber, 14+ HP: 1/2-Färber)</b>		
a		Längen-I	1x=>2x = exakt 6er OF mit 3er and. OF resp. 6+UF ohne 4er OF (x gilt auch für T)
b		Längen-II	1x=>2y = falls y>x: exakt 4er y, falls y<x: 4+ y (x gilt auch für Treff)
c		Stärken-I	<b>1m=&gt;2m: 14-16</b> / 1M=>2m: 14-19; 1M=>2oM = 14-16; 1T/2K = 14-16; 1K/2T = 11-13
d		Stärken-II	Rebid von 1P/1SA zeigt 3-Färber mit Single/Chicane oder 5-4-2-2 und 11-13 HP
<b>6</b>	<b>1K</b>	<b>5-7 Karo =&gt; 3.16%</b>	Rebid: 3K = 7K mit 11-13; <b>1/2x =&gt; Ziffer 5 a-d</b>
a		1H/1P	natürlich, forcing => 3SA=Beinah-Gambling mit Seitenstopper
b		<b>1SA</b>	6-7 Treff oder 3+Karo oder stark forciert zu 2T; ab 17+HP darf man abweichen
			2H/P n. 2T = Fragment, 9-11 HP 2K nach 2T: K-Hebung; 2SA nach 1SA = forcing
c		<b>2SA</b>	4+Karo, beliebige Stärke (vgl. 7e) <b>3H/P/SA = 4+K</b> , Single/Void in H/P/T, Slam-Invit
d			nach 1SA => 3H / 3P = Slam Invit in Eröffners erst- / zweitgenannter Farbe
<b>7</b>	<b>1H</b>	<b>5-6 Herz =&gt; 2.08%</b>	Rebid: <b>2x =&gt; Ziffer 5 a-c</b> / 3H = 7H & 9-11 HP
a		1P	4+ Pik, natürlich, bedingt forcing
b		<b>1SA</b>	6T oder Misfit oder stark forciert zu 2T; ab 17+HP darf man abweichen
			nach 2T: 2K = 4+T & 4+K & 3P <b>2SA</b> nach Eröffners 2x: erneut forcing
c		<b>2T</b>	Transfer auf Karo <u>oder</u> 6er-Herz <b>2P</b> = Fragment, 3K = 6+ Karo, beide 9-11 HP
d		<b>2H</b>	3er Herz, 6-8 HP mit 8-10 HP zuerst 1SA und dann 2H
e		<b>3T</b>	4+ Herz, beliebige Stärke <b>3K</b> = Minimum-Eröffnung, <b>3H</b> = ab 13/14+HP
f		<b>3P</b>	4+ Herz FG / mit bel. Single / Void <b>3SA</b> = Kürze wo?, 4T=Ass-Frage, sonst=Cuebid
g		<b>3m</b>	von gepasstem Partner = Fitbid einladend mit guter 2. Farbe und/oder gutem Fit
h			nach 1SA => 3H / 3P = Slam Invit in Eröffners erst- / zweitgenannter Farbe
<b>8</b>	<b>1P</b>	<b>5-6/7 Pik =&gt; 2.23%</b>	Rebid: <b>2x =&gt; Ziffer 5 a-c</b> / 3P = 7P & 9-11 HP
a		<b>1SA</b>	6T oder Misfit oder stark forciert zu 2T; ab 14+HP darf man abweichen
			n. 2T: 2K = T&K&H; 2H = 2-5-3-3 <b>2SA</b> nach Eröffners 2x: erneut forcing
b		<b>2T</b>	Transfer auf Karo <u>oder</u> 6er-Herz spätere Hebung auf 3K = 9-11 HP, 6+ Karo
c		<b>2P</b>	3er Pik, 6-8 HP mit 8-10 HP zuerst 1SA und dann 2P
d		<b>3K</b>	4+ Pik, beliebige Stärke <b>3H</b> = Minimum-Eröffnung, <b>3P</b> = ab 13/14+HP
e		<b>3H</b>	4+ Pik FG / mit bel. Single / Void <b>3SA</b> = Kürze wo?, 4T=Ass-Frage, sonst=Cuebid
f		<b>3m</b>	von gepasstem Partner = Fitbid einladend mit guter 2. Farbe und/oder gutem Fit
g			nach 1SA => 3H / 3P = Slam Invit in Eröffners erst- / zweitgenannter Farbe
<b>9</b>	<b>1SA</b>	<b>weak (11-13 HP, mind. 1 Ass, mind. Stopper in 3 Farben, klassisch: 1A &amp; 2K) =&gt; 10.38%</b>	
a			<b>2T</b> =Puppet-Spezial (dann 3T/3K=6+Farbe & Einladung zu 3SA); <b>2K/2H/2SA/3T</b> =direkter TRF
			<b>2P</b> =Min/Max-Frage OHNE single/void => <b>2SA/3m</b> =MIN ohne m/4+m; <b>3M/3SA</b> =MAX 5M/ohne 5M
b		<b>3K/H/P</b>	TRF auf 3er-Herz-Fragment / 3er-Pik-Fragment / beide Unterfarben 4+ => alle GF
c			<b>Hinweis: Freak-Hände (1f-1h): Transfer primär auf 5+M, sonst 6/7+m, dann 2. Farbe</b>
d			<b>Verteidigung gegen (Stärke-) Kontra in 2. Position:</b>
		Pass	Forciert XX vom Partner dann 2T = Unterfarben-lastig
		Stayman	auch mit 0 Punkten Antwort analog <u>normalem</u> Stayman
		4-3-3-3	Mit 4er-Unterfarbe: XX mit 4er-Oberfarbe: Transfer (!) auf 4er-Farbe
e			<b>Verteidigung gegen (Stärke-) Kontra in 4. Position (Reveil-Kontra)</b>
		Pass	4/4 in den Oberfarben 2x: 5+ Farbe n.f.; XX: passe oder nenne UF

<b>10 2T</b>	<b>9-10 Karten in Oberfarbe</b> und 5-10 HP (grün) resp. 7-10 HP (rot) <u>oder</u> ab 17+ HP => <b>2.10%</b>		
a	<b>2K</b>	Relais schwach / stark (selten):	Rebid <b>2H/P</b> : n.f. => 3H/P: Qualität: 4H/P = gut
			Rebids: <b>2SA</b> =6/5-Hand; <b>3m</b> =Figur & 17+HP; <b>3M</b> =6/4 & 4Ls.; <b>3SA</b> =17+HP & 5/5+
b	<b>2H/P</b>	Präferenz,n.f.	=> Rebids wie unter <b>10a</b>
c	<b>2SA</b>	HILFE (11+ Unterfarben-Karten)	<b>3H/P/4H/P</b> : Barrage mit Kürze in anderer OF
d	<b>3T/K</b>	4+Fit in H/P: Stärkeanfrage	=> <b>3K/H</b> =8 Loser, <b>3H/P</b> =7 Loser, <b>4H/P</b> = 6 Loser
e	<i>Verteidigung gegen Kontra in 2. Position:</i>		
	<b>XX</b>	<i>Gleich lang (kurz) in Herz + Pik</i>	<i>Pass: Längendifferenz = 1; 2H/P = Präferenz</i>
<b>11 2K</b>	<b>Multi mit Weak-OF (6-10 HP), Strong-UF (4-5 Loser), SA (20+ HP) oder AKDxxx =&gt; 4.10%</b>		
a	<b>2H</b>	Relais, verneint 3+ Herz	<b>2P</b> : Relais, verspricht 3+ Herz (HP beliebig)
			=> P/2P zeigt Weak-2 in H/P; 3T/K: Strong-UF; <b>3H/P</b> : 23+; <b>3SA</b> : Gambling
b	<b>2SA</b>	je 3+ Herz & Pik (max. 8 Loser)	=> <b>3T</b> : Konstr. Weak-2 => <b>3K</b> : welche; <b>3H/P</b> p/c
			=> <b>3K/H</b> : Transfer (schwach) => <b>3P</b> : Strong-UF; <b>3SA</b> : AKDxxx beliebig
c	<b>3ff</b>	analog dieser Eröffnung (siehe oben)	
<b>12 2OF</b>	<b>Zweifärber mit Oberfarbe (5, selten 6) und Unterfarbe (4+) von 5/7 bis 13 HP =&gt; 3.80%</b>		
a	<b>2SA</b>	Nenne die Unterfarbe	=> verspricht keinerlei Stärke !
b	Hebung	Barrage	<b>3T/K</b> : 4+Fit & Stärke? => + 1/2/ Sufen = 8/7/6 Ls.
<b>13 2SA</b>	<b>9-10 Karten in Unterfarbe</b> und entweder 7 bis 13 HP oder ab 17+ HP => <b>1.84%</b>		
a	<b>3T/K</b>	Präferenz	Rebids: pass=7-10 HP; <b>3H/P</b> =Figur & 17+HP
			<b>3SA</b> : 6/6; 4T/K=7T&5K/7K&5T
b	<b>3H/P</b>	Einladung zu 3SA mit Doppelstopper in H/P und Hoch-Figur in P/H => 4T=nein, p/c	
c	<b>4T/K</b>	Direkte Ass-Frage mit T resp. K	
<b>14</b>	<b>Weitere Konventionen: Stayman, Trial-Bid, Control-Bids, Ass-Frage</b>		
a	Stayman	Immer konstruktiver Puppet - auch mit 3er-Farbe(n) - ausser in 9d	
b	Trial-Bid	+1 Stufe=Stärke/Loser, z.B. 1H - 2H - 2P oder 1SA - 2K - 2P => 3T/K/H=Min/Med/Ma	
c	Schlemm	Nach bestätigtem OF-Fit ist 3H/P resp. 3SA serious Slam-Invit	
		1x - 1SA - 2x/y - : 3H = SI in x; 3P = SI in y; 2SA = Frage nach weiterer Verteilung	
		1M - 3oM = 4+ Fit und leichter SI mit irgend einer Kürze/Chicane (3SA fragt danach)	
d	Control-1	Control-Bids unterhalb dem Vollspiel versprechen 1. <u>oder</u> 2.-Runden-Kontrolle	
	Control-2	Erst-Control-Bids auf 5er-Höhe versprechen das Ass (oft) resp. Chicane (selten)	
e	Asse-1	5 Asse (Doppelfit 6); 4T = Ass-Frage (30, 41, 52, 2+, 3+Trumpf-D); Forts.: rollend	
	Asse-2	1 Ass mit Void: 5x = Void-Farbe, 5 in Trumpf = Void liegt höher als Trumpf	
<b>15</b>	<b>Lizit nach gegnerischer Intervention</b>		
a	<i>Grundsatz: Lizit wird "im Prinzip" nicht beachtet, d.h. die Antwort zeigt dasselbe wie sonst</i>		
b	<i>Ausnahme: Wird die ursprüngliche Aussage unmöglich, wird die genannte Farbe echt</i>		
c	<i>Bei Kontra auf Partners 2-Färber: XX = gleich lang, Pass = Diff. 1, Farbe = Diff. 2+</i>		
<b>16</b>	<b>Bedeutung von Kontra und Rekontra</b>		
a	auf echte F.	direkt: 14+ / 11+ & 5332-Shape	Reveil: 11+ beliebig; verspricht keine Stopper
b	auf unechte F.	"Strafe" mit Länge & max. 11 HP	=> mit 12+ HP passt man zunächst ("unsichtbar")
c	n. Intervention	Toleranz in übrigen Farben und tendenziell Kürze in Interventionsfarbe	
d	nach Kontra	zeigt Rekontra mind. 2 Farben, in denen man später strafkontrieren kann	
e	Ausnahme-I	Wenn klar ist, dass wir mehr Punkte haben, ist Kontra Strafe und Pass forcing !	
f	Ausnahme-II	Auf indirekte 2-Färber-Intervention: X = kann 1 Farbe strafen (Partners Pass: forcing)	

17 Eigene Interventionen		
a	2T...	Gebote ab 2T zeigen dasselbe wie diese Eröffnung (Variante weak) => <b>vgl. auch Ziffer 1</b> <b>Spezielle Interventionen: 1/2-Färber ab 5/7 HP, "2.5-Färber" 11-13 HP (5-4-3, 5-4-2, 4-4-3)</b>
b	auf 1x	1K, 1H und 1P meistens 5er-Farbe mit <b>5-3-3-2-Shape</b> , selten 6-3-3-1 oder 6-3-2-2 Antwort: Mit max. 8 Losern analog dieser Eröffnung => siehe Eröffnungen
c	auf 1UF	1SA=6+andere UF; 2K=5+andere UF & exakt 4er OF; 2OF=5+OF & 4+UF
d	auf 1OF	1SA=6+UF <u>ohne</u> 4er OF; 2K=5+UF <u>mit</u> exakt 4er andere OF 2 andere OF=5+OF & 4+UF; Cuebid=17+HP, 2- oder 3-Färber, Kürze in Gegners OF
e	auf 1SA	Multi-Landy, übrige siehe Ziffer 1 (alle Möglichkeiten aktiv !) <b>X zeigt beliebige Länge</b> : 6+UF oder <u>miese</u> 6er OF mit Seitenwerten (sonst 2K) Antwort: 2T = pass/correct; 2K/H/P = pass/correct mit Anschluss T/T&K/T&K&H
f	auf 2H/P	2/3x=nat.; 2SA=exakt 4P/H & 5/6+UF; cuebid=Freak ( <b>#1g</b> ), X=übrige mit 14+HP
g	auf 2/3x	Farbgebote ohne Sprung sind natürlich und passbar; mit Sprung=Freak ( <b>#1g-j</b> )
18 Ausspiel und Markierung		
a	gegen Farbe	klein = positiv; 2.-höchste; 10/9 zeigen 0 oder 2 höhere Karten
b	gegen SA	klein = Interesse (Figur oder 5er-Länge); 10/9 zeigen 0 oder 2 höhere Karten
c	Marke auf K:	Anzahl (hoch = gerade)   Marke sonst: positiv/negativ (klein = positiv)
d	(1.) Abwurf	gerade=Lavinthal / sonst=positiv   Die Zugabe mehrerer xxx ist präferenziell





