

## Anhang C: System-Beschreibung „Semiforcing/Gameforcing“

### Schwächen

Semiforcing-Eröffnungen kommen recht selten vor, Gameforcing noch seltener; dafür 2 Gebote (2T & 2K) zu reservieren, ist für mich Platzverschwendung.

Dafür existiert in praktisch keinem System eine gute Möglichkeit, die „unmöglich zu lizitierenden“ 4-4-4-1-Hände und extrem starke 2-Färber (Ausnahme: Kokish-Relais) „fachgerecht“ zu beschreiben.

Zudem verlangen die meisten Systeme nach Semiforcing ein striktes Relais und nach Gameforcing eine Stärkeansage in irgendeiner Form; dies scheint für mich gerade verkehrt: Bei Semiforcing-Stärke will man wissen, ob und was der Partner mitbringt, bei Gameforcing soll man zunächst ökonomisch die Hand beschreiben

### Absicht

Die Eröffnungen 2T und 2K werden viel ökonomischer belegt; nach Semiforcing kann der Partner „billig“ zeigen, was er hat (2T = 14 Varianten, 2K = 7 Relais).

System *blau/kursiv = fakultativ (falls 2T auch eine schwache 6+Karo sein kann)*

2♣

#### Gameforce-Eröffnung *oder Weak-2 in Karo*

2♦\*

Bis 14 HP: Zwingendes Pflicht-Relais *oder ab 15+HP:*

2♥, 2♠, 2SA

- *analog Inverted Minor (Stopper in Herz, Pik, beiden M)*

3♣

- *5er-Treff und 5er-Oberfarbe → 3H = pass/correct*

3♦

- *beide Oberfarben zu fünft*

2♥

Es gibt nun 5 Varianten

2♠\*

Zwingendes Pflicht-Relais

2SA

**4-4-4-1-Hand, 23+ HP** (evtl. auch 5-4-4-0)

→ 3T fragt nach Kurzfarbe:

- 3♦, 3♥, 3♠ = diese Farbe ist kurz

- 3SA = Treff (!!)

3♣, 3♦

**2-Färber ♥ & ♣** resp. ♥ & ♦

3♥

**1-Färber ♥ mit Toleranz in ♠** (Axx, Kxx, D109, xxxx)

3♠

**2-Färber ♥ & ♠** mit besserer Herz (7-5, 6-6, 6-5)

2♠

Es gibt nun 4 Varianten

2SA\*

Zwingendes Pflicht-Relais

3♣, 3♦

**2-Färber ♠ & ♣** resp. ♥ & ♦

3♥

**2-Färber ♠ & ♥** mit besserer Pik (7-5, 6-6, 6-5)

3♠

**1-Färber ♠ mit Toleranz in ♥** (Axx, Kxx, D109, xxxx)

2SA

**2-Färber ♣ & ♦** (7-5, 6-6, 6-5, 5-6, 5-7)

3♣, 3♦, 3♥, 3♠

**1-Färber (♠ & ♥ ohne Toleranz in anderer Major)**

## System (Fortsetzung)

2♦

2♥

Pass, 2♠

3♣, 3♦, 3♥, 3♠

2SA/3SA/4♣/4♦/...

2♠

2SA/4♣/4♦/...

3♣, 3♦

3♥, 3♠, 3SA

2SA

3/4/5/6y

3♣, 3♦, 3♥, 3♠

pass, 3/4/5/6y

### Weak-2 / Semiforce-Farbe / Gameforce-SA-Hand

**Relais-Gebot-1:** max. 1 König, nicht Relais-Gebot-3

**Weak-Two** o d e r **Semiforcing** in dieser Farbe

**Semiforcing** in dieser Farbe

**Gameforce SA, 23-24 HP / 25-27 HP / 28, 29, 30, ...**

**Relais-Gebot-2:** mind. 1 A oder 2 K, nicht Rel. Geb. 4-7

**Gameforce SA, 23-24 HP / 25, 26, 27, ...**

**Weak-Two Herz** resp. **Pik** → **3K/3H** ist INV

**Semiforcing in Herz, Pik** resp. **Unterfarbe** → 4T/4K = p/c

**Relais-Gebot-3:** max. 1 König, je 4+ Karten ♥ und ♠

Eröffner fixiert Kontrakt oder 4T/4K-Ass-Frage in ♥/♠

**Relais-Gebote 4-7:** Weak-2-Stärke mit 5/6+ Farbe

→ 4 Trumpf-Stiche und mind. 1 Ass / König im Blatt

Der Eröffner fixiert den Kontrakt oder 4T-Ass-Frage

## Störung

Wenn der Gegner auf **2T** mit X oder 2K „stört“, bleibt das System erhalten; wenn der Gegner mit einer anderen Farbe interveniert, muss der Partner des Eröffners passen, der Eröffner gibt nun folgende systematische Gebote ab:

- 2SA / 3SA = 3-Färber

→ Partner: Stayman, Transfer, 3/4SA mit Stopper & Cuebid = SI

- and. Farbe = Einfärber mit dieser Farbe

- Kontra = 2-Färber

→ sein Partner muss (polnisch, falls möglich) antworten!

- Pass = schwache 6er-Karo

Wenn der Gegner direkt nach **2K** „stört“:

- Pass = Max. 1 König, verneint mögliches 2SA-Relais nach X

X vom Eröffner = starke SA-Hand → weiter wie nach 2SA

2x / 3x vom Eröffner = Semiforcing-Farbe

- X oder XX = Mind. 1 Ass oder 2 Könige, verneint mögliches 3x-Relais

2SA vom Eröffner = starke SA-Hand → weiter wie nach 2SA

2x / 3x vom Eröffner = Semiforcing-Farbe

- 2SA = Originale Bedeutung nach X

- 3x = Originale Bedeutung

//