

Eröffnungen

1X: 5er Oberfarbe, Better Minor

- 1./2. Pos. ab 13/12 Pkt., 3. Pos. OF ab 8 Pkt.,
- 3. Pos. UF -> 20er-Regel, 4. Pos. -> 15er-Regel

1SA: 15-17 Pkt., ausgeglichenes Blatt (normal keine 5er Oberfarbe)

2Tr: Mancheforcing.

2K: schwach in Herz oder Pik; falls später 2SA: bal, 22-23 Pkt

2H/P: 5/5 M+m; 6-10P, vuln. 8-10 → 6-8 Loser, 3.-Hand auch 5M/4m

2SA: 20-21 Pkt.

3X: 7er, 7-10 Pkt. → 3m in Pos-1 & 2: Konstruktiv (AK, AD oder KD)

3SA: Gambling, As,K,D zu 7 in Ufarbe

Antworten ...

auf 1m: 1X forcing, 1NT 6-10, 2m: inverted minor,

1K 2Tr: GF

alles andere schwach (6-er Farbe, 0-6)

auf 1M: 1NT rundenforcing

2X GF

auf 1SA: Transfer,

K - H, H - P, P - Tr, 2NT - K (superaccept in M, Frage nach Qualität in m)

5/4+ schwach: Stayman, dann längere der beiden Farben

5/4 einladend: Transfer, then other

Texas

Texas: 4Tr = Transfer auf Herz → 4K = Slam-Invit

Texas: 4K = Transfer auf Pik → 4H = Slam-Invit

4 H/P -> stehen lassen!

4SA quantitativ 15-17 Pkt., mit 15 Pkt: Pass, mit 17 Pkt: 6SA

5SA quantitative 18 Pkt+., mit 15 Pkt: 6SA, mit 17 Pkt: 7SA

3Tr/K/... = Schlemminteresse

schöne 5er und 16 Pkt. +; danach Kontrollen

(xpen): xx 1-suiter, forces 2 ♣

P forces xx, P afterwards = to play, 2X non-touching suits (4/4)

2X touching suits (4/4)

also applies to: (1X) 2NT (x); (2X) 2NT (x)

auf 2Tr:

2K: 0/1 ital. Kontr, 2H=2..., double denies: 2Tr - 2K - 2X - 2X+1: 0-1

auf 2K: 2 ♠/♣ Pass or correct

2 NT is forcing -> 3 ♠/♦ min ♠/♣; 3♥/♠ max ♠/♥

3m forcing, natural

3♥/♠ Pass or correct

4 ♠/♦ bid suit in transfer/directly

4 ♠/♠ to play

Intervention:

(x) Pass will 2 ♦ im Hack spielen

xx eigene Farbe, forciert 2 ♥ vom Eröffner

Rest System on

(2M) x P/C, Rest System on

(2NT or 3m) x Penalty, Rest System

auf 2P/H:

2 SA, Frage nach Stärke, Antw: 3 ♣/♦ min ♠/♣; 3♥/♠ max ♠/♦

3m, p/c

auf 2SA: Puppet Stayman

→ 3K = 4er-M → 3M = 4oM; 3SA = keine; 4T/K = beide & SI/FG

Transfer nur mit 3+Fit ausführen, ohne Fit: 3SA

auf 3SA Gambling

Mit Stopper in beiden OF -> Pass; ohne Stopper -> 4Tr

auf 4SA: Ass-Frage: 30-41 (4 Ass + Tr K)

5H = 2 Ass ohne, 5P = 2 Ass mit Tr Dame

4SA - 5Tr - 5K ist Frage nach Trumpfdame, 5H darauf ist negativ, alles

andere positiv

auf 5 SA: Königsfrage (0 = 6 Tr, 1 = 6K...)

Konventionen

1SA forcing

nur 1. und 2. Position (nicht nach Kontra, nicht nach Intervention)

1P/H - 1SA = Forcing 1 Runde

1P/H - 2Tr/K = Forcing Manche, ab 12 Pkt.

1P/H - 2P/H = Fit, 8-10 Pkt.

Inverted Minors

ALLE Positionen, auch nach Kontra (nicht nach Intervention)

Bergen Raise

nur 1. und 2. Position, auch nach Kontra (nicht nach Intervention)

1P/H - 3Tr = 4 M-Karten 6-9 Pkt; 3K des Eröffn. = Frage Min/Max

1P/H - 3K = 4 M-Karten 10-12 Pkt

1P/H - 3P/H = 4 M-Karten schwach

1P/H - 2SA = 4er ab 13 Pkt.; danach Chicane oder Single zeigen und auf

4er Stufe Kontrollen zeigen; 4 der Farbe ist negativ

1P/H - 3SA = Fit, 4333, Manche-Stärke -> Entscheid des Partners: 3SA

oder 4P/H

Stayman

1NT 2Tr:

1SA - 2Tr - 2H - 2P = verneint 4er Pik

1SA - 2Tr - 2K - 2H = 5er H + 4er P mit 7/8 Pkt.

1SA - 2Tr - 2K - 3H = Exclusion: 5er P + 4er H Manche Forcing

1SA - 2Tr - 2K = keine 4er OF

1SA - 2Tr - 2H = 4er H oder beide OF

5/5 GF/Slamtry: Stayman, then 4 ♠/♣, ♠=slaminterest, ♣= GF

Stayman auch schwach, d.h. 2SA Einladung geht über 2Tr, somit muss 2Tr nicht zwingend 4er OF versprechen.

Splinter

Doppelsprung: 1H - 3P, 1P - 4 Tr → ABER: 1P - 3H

Kürze zeigen mit 10Krt.-Fit und 16+ Pkt oder barragierend

Neue Farbe im Sprung nach Fit: 1H - 2H - 4Tr

Control-Bids im Fit

Unterhalb Vollspiel: 1./2.-Runden-Kontrolle; oberhalb: Ass oder Void

Support-Double/-Redouble

z.B. 1K (p) 1H (1P) X = 3er-H; 2H = 4er-H

1K (p) 1H (X) XX = 3er-H; 2H = 4er-H

TRIAL-Bids

z.B. 1H - 2H - 3m = Sucht Hilfe in m für Vollspiel

nach Ablehnung mit 3H ist jede Fortsetzung ein Slam-Versuch

wenn der Gegener den Trial „stört“:

z.B. 1P - 2P (3m): 3om resp. 3H = Trial; 3P = kompetitiv

1P - 2p (3H): X = Trial; 3P = kompetitiv

XYZ

Nach 1x, 1y, 1z forciert 2T 2K, danach NF,

2K = GF Und: 1UF - 1OF - 1SA - 3X, GF

2NT = Trf 3Trf

Drury:

Eröffnung meines Partners an 3. oder 4. Stelle

Falls Chance für Manche & 3er Spprt: 2 Treff = Frage nach Stärke

Antworten:

2 K: Minimum, 5er

Wiederholung der Farbe: 6er ähnlich wie Weak Two

Andere Farbe: positiv (zeigt andere Werte)

Slowdown

2NT des Antwortenden auf Revers verlangt 3Tr, p/c

Sonstiges

1X - 1Y - 2 SA = 18/19 Punkte, danach 3Tr = check back, Rest natürlich

1UF - 2SA = 11/12 Punkte 4. Farbe **Manche**-forcing (nicht auf Einer-Stufe)

2Tr/K - 2X - 2SA - Transfer, Puppet Stayman

1P - ... - 5P ist Frage nach 2 Top-Honneur in Trumpf

Mit Honneur -> 6P sonst Pass

Verteidigung unser 1SA: Lebensohl

(Bei Kontra oder 2 Tr des Gegners weiter SystemOn)

Bei Überraschung des Gegners: Sputnik (ab 8 Pkt.)

1UF - 1OF des Gegners - ...

Kontra ab 8 Pkt, Farbe dazw. 6-10 Pkt, andere Farbe auf 2er Stufe ab

11 Pkt, sonst CueBid (ohne 4er OF!)

Keine Einladung über Erhöhung der Farbe: 1H - 2H - 3H = Barrage

Mit 2 Loser in einer Farbe, nie As-Frage stellen!

Aggressiv einladen, konservativ annehmen.

Sprung in neue Farbe im kompetitiven Lizit, im Fit

z.B. (1K) 1P (p) 3Tr = Pik-Fit 3+ & 4+Tr, INVIT

Verteidigungen

DONT auf 'starke' 1 SA des Gegners

x=6er, sonst 2* 5er, 2P=6erP; grün auch mit 5M/4m erlaubt

Michaeals (auf 1X des Gegners) grün ab 8 Pkt.

Cuebid: auf UF die beiden OF zu fünft, auf OF die andere OF und eine UF

2SA: auf UF die eine UF und eine OF, auf OF die beiden UF

Auf Weak 2 des Gegners

immer konstruktiv

Cuebid: Frage nach Stopper

Kontra; dann eventuell Lebensohl, wenn stärker etwas anderes

Auf Multi

2. Pos mit Eröffnung und 5er OF-> Exclusion

4. Pos ab 11Pkt.: Kontra, um Partner zu forcieren

Kontras

Informationskontra

Kontra ist Strafkontra, wenn eigener Fit etabliert **ODER der Eröffner bereits limitiert ist, z.B. nach 2M-Eröffnung resp. 1m gefolgt von 2m, ODER Kontra auf zuvor gepasste Farbe, z.B. 1m (1M) p (2M) p (p) X!** sonst erst ab 3P

Bei Fit des Gegners ist Kontra meines Partners bis 3P: bitte sag etwas!

Überruf

mit 5er ab 8 Pkt.

Cuebid mit Sprung: 1K des Gegners - 3K: Frage nach Stopper für 3SA

Markierung

Präferenz:

tief=positiv; Lavinthal

Count:

Tief: Ungerade

→ Grund: König verlangt Länge, mit z.B. 10 4 2

a) kann die Zehn noch vital sein

b) ist die 4 allzu oft unklar

c) mit 4 Karten (gegenüber 4-5) schadet eine hohe Karte selten

Hinweis: Zugabe Dame = DB(10), niemals von Dx

Ausspiel

4. bei SA, 3. oder 5. bei Farbe

höchste einer Sequenz

As-Ausspiel nur mit König oder A sec resp. Ax mit Schnapper-Absicht

8 (7/9) kann im SA top of nothing sein

tiefere höhere eines Doubleton (Konsequenz zu oben), tiefste von 3

SPEZIELLE AUSSPIELE

K-Ausspiel verlangt Längensignal (hoch = gerade)

A-Ausspiel verlangt pos/neg-Marke (klein=pos=K oder D)

10- und 9-Ausspiel (**TenOrNine**) verspricht → auch bei Farbwechsel

- entweder KEINE höhere Karte

- oder ZWEI höhere Karten (inkl. B über 10 resp. 10 über 9)

→ deshalb VERNEINT B-Ausspiel eine höhere Karte

Gegen SA: K verspricht D, VERNEINT Bube + 10 (Partner zeigt Länge)

Gegen SA: D verspricht K & B resp. K & 10, falls K nicht sichtba

BEISPIELE ZUM AUSSPIEL

gegen SA:

- AKxxx → klein (vierte)

- AKxx → Ass: Frage nach König resp. Dame, falls positiv → klein

- AKBxx → König: Frage nach Länge: falls 3+3 „sichtbar“ → D fällt!

- AB10x → 10

- KB10x → 10

- K109x → 9

- D109x → 9

- KD10x → D: Partner deblockiert B resp. zeigt Länge

- KDxxx → K: Partner zeigt Länge

- KDBx → K (ganz „normal“)

- ADBxx → D: hoffentlich kann es der Partner „lesen“

- ADBx → kritisch, je nach Lage der Punkte; ggf. hoch in Nebenfarbe

- x → in Partners Farbe nur, falls nicht KDBx oder AKBx vorh.

gegen Farbe:

- KB10x → 10

- K109x → 9

- D109x → 9

- KD10x → D: Partner deblockiert B resp. zeigt Länge

- KDxxx → K: Partner zeigt Länge

- KDBx → K (ganz „normal“)

- DBxx → D

- DBx → D kritisch, evtl. alternative Farbe

- DB → D, falls nichts besseres vorhanden

- B109x → B

- B10xx → B, falls nichts besseres vorhanden

- Bxxx → kritische Farbe, ggf. Alternative suchen

- 1098x → x: die 10 verschenkt fast immer (Ziel: 2 Figuren sprengen)

- A/Ax → ggf. Ass & Switch/Ass & Forts. für einen Schnapper

- mit langen Trümpfen → zu 98% die längste Farbe (forcing defence!)

BEISPIELE ZUM KONTRA

(1X) p (2Y) p / (2X) Kontra = STRAFE

1X (2Y) p (3Y) p (p) Kontra = STRAFE

(2K-Multi) p (2H) p / (2P) p (p) Kontra = STRAFE

ABER: (2K-Multi) Kontra = Stärke und Toleranz (SA-like & 15+ HP)

Grundsatz:

- VOR der gegnerischen Farbe ist es NIE Strafe

- HINTER der gegnerischen Farbe ist es Strafe, FALLS es nicht direkt

sondern erst um eine Runde verzögert erfolgt

2.4.19 / HE / Kleine Ergänzungen und Präzisierungen bei Kontra