

Bridge-Bietsystem

Matthis Scholz, Joscha Herrmann



Stand 17.12.2025

Minikonventionskarte – © DBV e.V.

Name:

Matthis Scholz

Name:

Joscha Herrmann

Grundsystem:

2/1 GF (FORUM D Stil)

1er-Eröffnungen:

Mindestlänge: 1♣:

2

 1♦:

2

 1♥:

5

 1♠:

5

1♣	12-14 bal. (ohne 5er OF) o. 11+ unbal. 5+♣ o. 12+ 4414
Antw.:	1♦/♣ Transfer, 1♠ Notgebot, 2♣ GF, 2♦ 5+♠4+♥, 2♥/♠ WeakJump
1♦	18-20 bal. (ohne 5er OF) o. 11+ unbal. 5+♦ o. 12+ 4441/4144/1444
Antw.:	2♣ GF, 2♦ 5+♠4+♥, 2♥/♠ Weak Jumps
1♥	11+ unbal. (in 3. Hand ab 10) o. 12-14/18-20 bal. mit 5er♥
Antw.:	1SA 6-11 Notgebot o. 6-8 FV mit 3er♥, 2♥ 9-12 FV 3er♥, 2♠ WkJ, 2 SA si. 4+♥, 3♣ 9-11 o. 14-15 4+♥, 3♦ 12-13 4+♥
1♠	11+ unbal. (in 3. Hand ab 10) o. 12-14/18-20 bal. mit 5er♠
Antw.:	Analog zu 1♥
1 SA	in Nichtgefahr: <div>15 – 17 FL</div> in Gefahr: <div>15 – 17 FL</div>
	kleines Single möglich: <div></div> Single Topfigur möglich: <div>(x)</div>
	5-er Oberfarben enthalten: <div></div> regelmäßig: <div>x</div> selten: <div></div>
Antw.:	2♣ Stayman; 2♦/2♥/4♦/4♥ Transfer; 3♣ Frage nach 5er-OF

2er-Eröffnungen:

2♣	25+ bal. o. gutes Semiforcing OF o. beliebiges GF unbal.
Antw.:	2♦ Relay, 2♥/♠ 8+P 5+♥/♠, 2SA/3♣ Transfer 8+P 6+♣/♦
2♦	Multi, Weak Two in ♥o.♠ o. 23-24 bal.
Antw.:	2♥/♠/3♥/♠ POC, 2SA inv+ Relay
2♥	6-10 P, 5+♥5+♣o.♦
Antw.:	2SA Relay (kann beliebig schwach sein)
2♠	6-10 P, 5+♠5+♣o.♦
Antw.:	2SA Relay (kann beliebig schwach sein)
2 SA	21 – 22 FL
Antw.:	3♣ Puppet Stayman GF; 3♦/3♥/4♦/4♥ Transfer

Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe:

Sonstige Konventionen:

4FF, 2-Way-Checkback, Splinter, RKCB (4130)

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:

Informationskontra: ab

12

 verspricht: Oberfarben:

x

 Werte:

Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit

9

 bis

18

 Pkt.

Farbgegenreizung auf 2-er Stufe mit

11

 bis

18

 Pkt.

Stil der Gegenreizung:

Je weniger Punkte, desto besser die Farbe

Weiterreizung:

Neue Farbe auf gleicher Stufe forcing

1 SA Gegenreizung: Punktspanne in 2. Hand:

15 – 18

 4. Hand:

10 – 13

Sprunggegenreizung:

Schwache Sprünge, 2 SA niedrigste Restfarben

Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung:

Multilandy: X Strafkontra, 2♣ beide OF, 2♦ OF-Einfärber, 2OF 5er OF + 4er UF

Andere Gegenreizungen: (z.B. gegen starke ♠ oder Sperransagen)

Michaels (gegen 1 in Farbe & gegen ♦ Weak Two)

Lebensohl (nach X gegen Weak Two)

Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)

<div>x</div>	Höchste der Sequenz: AK53, KDB7, DB984, 10986	<div></div>
<div></div>	Zweithöchste der Sequenz: AKD6, kD106, DB986	<div></div>
<div>x</div>	Höchste der inneren Sequenz: KB109, D1097	<div></div>
<div></div>	Zweithöchste der inneren Sequenz: KB107, D10963	<div></div>
3./5.:	<div>x</div>	4.höchste: <div></div> 2./4.: <div></div> Sonstiges: <div></div>

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

2./4. (außer in Partners Farbe, dort 3./5.)

Markierung gegen Farbkontrakte:

Positive Karte Hoch: Niedrig

x

 Sonstiges:

1. Stich Lavinthal (mittlere Karte pos.)

Gerade Länge Hoch: Niedrig

x

 Sonstiges:

Abwürfe:

Direkte Markierung (niedrig = positiv) und Längenmarken

Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten:

1. Stich: xX, Xxx, HXx, HxXx, xxXx, HxxxX, xxxxX (Reese Marke)

2. Stich Smith-Peter (niedrig = positiv)

Inhaltsverzeichnis

1	Neuste Änderungen	4
2	Eröffnungen	5
2.1	Bedeutungen der Eröffnungen	5
2.2	Generelle Prinzipien	5
2.3	Antworten auf 1♣ (mit Transfers)	7
2.4	Antworten auf 1♦	11
2.5	Antworten auf 1♥/1♠	12
2.6	Antworten auf 1SA	14
2.7	Antworten auf 2♣*	15
2.8	Antworten auf 2♦*	15
2.9	Antworten auf 2♥*	15
2.10	Antworten auf 2♠*	15
2.11	Antworten auf 2SA	15
3	Schlemmreizung	16
3.1	3M-Modul	16
3.2	Last Train	16
3.3	Assfrage	16
4	Kompetitive Reizung	18
4.1	Neue Farben	18
4.2	Einladende Gebote	18
4.3	Kompetitive Gebote	18
5	Gegenreizung	19
5.1	Gegen 1 in Farbe	19
5.2	Gegen 1SA	20
5.3	Gegen Sperrgebote	21
5.4	Sonstiges	21
6	Gegenspiel	22
6.1	Gegen Farbkontrakte	22
6.2	Gegen SA-Kontrakte	23

1 Neuste Änderungen

15.12.2025 Transfers nach 1♣-Eröffnung

15.12.2022 5er♣ 4er♦ mit 11 - 15 FL wird manchmal als 1♦ eröffnet

2 Eröffnungen

2.1 Bedeutungen der Eröffnungen

- 1♣
 - a. 12-14 balanced, ohne 5er OF (mind. 2er♣, ♦ kann länger sein)
 - b. 11-22 Einfärber/Zweifärber, längste Farbe ♣
 - c. 12-22 4414
- 1♦
 - a. 18-20 balanced, ohne 5er OF (mind. 2er♦, ♣ kann länger sein)
 - b. 11-22 Einfärber/Zweifärber, längste Farbe ♦
 - c. 12-22 4441, 4141, 1444
 - d. 11-15 5er♣ 4er♦ (außer mit schwachen ♦s oder sehr starken ♣s)
- 1OF
 - a. 12-14 balanced, 5er OF
 - b. 18-20 balanced, 5er OF
 - b. 11-22 Einfärber/Zweifärber, längste Farbe
- 1SA 15-17 balanced, kann 5er OF beinhalten
- 2♣*
 - a. 25-26 balanced, kann 5er OF beinhalten
 - b. 27+ balanced ohne 5er OF
 - c. OF Einfärber mit mind. 8,5 Spielstichen
 - d. UF Einfärber mit mind. 9,5 Spielstichen
- 2♦*
 - a. pre-empt, 6+ OF
 - b. 23-24 balanced, kann 5er OF beinhalten
- 2♥* pre-empt, 5+♥5+UF
- 2♠* pre-empt, 5+♠5+UF
- 2SA 21-22 balanced, kann 5er OF beinhalten

2.2 Generelle Prinzipien

2.2.1 20er-Regel

Üblicherweise eröffnet man 1 in Farbe ab 12 F. Eine schwächere Hand kann auch mit 1 in Farbe eröffnet werden, wenn die **20er-Regel** erfüllt ist: Anzahl Figurenpunkte +

Anzahl Karten in längsten beiden Farben ≥ 20 . Die Figuren sollten dabei hauptsächlich in den langen Farben konzentriert sein.

2.2.2 Wahl der Eröffnungsfarbe

Bei Zweifärbern eröffnet man die längere Farbe. Bei zwei gleich langen Farben eröffnet man i.d.R. die höhere. Mit 16+ Punkten eröffnet man stattdessen von zwei gleichlangen Farben die niedrige und reizt die höhere im Rebid als Reverse.

Eine Ausnahme sind Zweifärber mit 5er♣ und 4er♦. Falls die Hand sich für eine Reverse-Reizung eignet, sollte dies getan werden. Falls nicht (11 - 15 Punkte) lohnt es sich oft, trotz nur 4er♦ die Hand mit 1♦ zu eröffnen, um im Rebid mit 2♣ einen schwachen Zweifärber zeigen zu können. Dies sollte man unterlassen, wenn die ♣s sehr schön oder die ♦s sehr schlecht sind.

2.2.3 Eröffnung in 3. Hand

In dritter Hand kann, um es dem Gegner in 4. Hand schwerer zu machen, 1 in Farbe schon ab 10 F eröffnet werden, idealerweise mit 5er-Länge und konzentrierten Figuren.

Pre-empts in dritter Hand können weniger Karten in der gereizten Farbe enthalten, als versprochen wurde.

In jedem Fall ist auf die Gefahrenlage zu achten.

2.2.4 Eröffnung in 4. Hand

In 4. Hand ist es mit 10-12 F wahrscheinlich, dass beide Parteien ungefähr gleich stark sind. Daher ist die Seite mit Pik-Fit im Vorteil. Eröffnung nach der **15er-Regel**: Wenn Anzahl Figurenpunkte + Anzahl Piks ≥ 15 , dann eröffnen, sonst passen. Mit 13 und mehr F auch ohne Piks eröffnen, da die Hand dann entsprechende Verteilungsstärke besitzt.

TODO Eröffnungen in 4. Hand, die sonst Sperrgebote wären

2.3 Antworten auf 1♣ (mit Transfers)

Pass nf 0-5 F (viele 3-5 F Hände eignen sich aber für Transfers!)

1♦* f 3+ F, 4+♥ → 2.3.1
mit 3-5 F sollte man 5er♥ oder min. 43 in ♦♠ haben
mit gf und nur 4er♥ stattdessen 2♣ reizen

1♥* f 3+ F, 4+♠
mit 3-5 F sollte man 5er♠ oder min. 43 in ♦♥ haben
mit gf und nur 4er♠ stattdessen 2♣ reizen

1♠* f a. 6-7 balanced, keine 4+ OF
b. 6-11 unbalanced, keine 4+ OF, Notgebot

1SA nf 8-11 balanced, keine 4+ OF

2♣* gf Relay, keine 5+ OF, 4er OF möglich

2♦* f 3-11; 5+♠ 4+♥

2OF nf 3-8; 6+OF

2SA nf 11-12; 4333 ohne 4er OF → 3♣ to play; Rest gf

3UF* nf 9-11; 6+UF (mind. KB10xxx), ohne 4er OF → alles außer pass ist gf

3OF nf 3-6; 7+OF, Weak Jump

3SA nf 13-15; 4333 Hand ohne 4er OF

Prioritäten bei den Antworten:

- Mit gf Händen ohne 5er OF reizt man 2♣*
- Mit 44 in den Oberfarben ohne gf reizt man 1♦*
- Mit 5+♠4+♥ antwortet man ohne gf 2♦*, mit gf 1♥*

2.3.1 1♣ 1♦*

Pass verboten

Mit der balanced Hand führt man den Transfer immer aus (auch mit ♥-Fit):

1♥* nf bestätigt 12-14 balanced, 2er bis 4er♥ → 2.3.1

Mit unbalanced Händen ohne Fit beschreibt man seine Hand weiter:

1♠ nf 11-22; Zweifärber 5+♣ 4+♠, fast nie zu passen

1SA* f 16+; starker Einfärber mit 6+♣

2♣ nf a. 11-15; schwächerer Zweifärber 5+♣ 4+♦
b. 11-15; schwächere Einfärber 6+♣

2♦ nf 16-22; starker Zweifärber 5+♣ 4+♦, fast nie zu passen

2♥ nf 11-15; 3+♥ (3er fit kann nur 1345 sein, meist 4er, eher unbalanced)

2♠ nf 10+P; Zweifärber 6+♣ 5+♠

3♣ nf 13-15; 7+♣ → alles außer pass ist gf, neue Farben sind Stopper

3SA nf to play, Eröffner hat semi-forcing in ♣ mit ♥-Kürze

4♥ nf 10-12; 6+♣ 5♥

Mit unbalanced Händen und Fit:

2♥ nf 11-15; 3+♥ (3er fit kann nur 1345 sein, meist 4er, eher unbalanced)

2SA* f 19+; 4+♥

3♦* f 19+; 4+♥, Splinter

3♥ nf 16-18; 4+♥

3♠* f 19+; 4+♥, Splinter

4♣ f SI; 6+♣ 4♥

1♣1♦1♥*

Eröffner ist balanced mit 12-14, 2er bis 4er♥, hat den Transfer ausgeführt. Partners Hand ist noch ein Myterium, man weiß nur 3+P und 4+♥.

Ohne Vollspielinteresse sind die möglichen Endkontrakte jetzt 1♥/1♠/1SA/2♦/2♥/3♣:

Pass nf erlaubt und gewünscht mit ≤5P

1♠ nf <inv, 4+♥4♠ → natürlich

1SA nf to play → 2♥(hatte 4er♥)

2♣* f max inv Relay (Two Way Checkback) → 2.3.1

2SA* f EÖ muss jetzt 3♣reizen → alles außer passe ist SI-♣ (5++♣)

Über folgende Gebote kann man zum Vollspiel einladen:

2♣* f max inv Relay (Two Way Checkback) → 2.3.1

2♥ nf Mini-INV mit 5er♥ (nur INV falls EÖ 4er♥ hat)

2♠ nf INV mit 4♥4♠

3UF nf INV 5♥5UF → pass verneint 3er♥

Mit gf+ stehen folgende Gebote zu Verfügung:

2♦* f beliebiges gf mit 5er♥

2SA* f EÖ muss jetzt 3♣reizen → alles außer passe ist SI-♣ (5++♣)

3♥ gf 6+♥

3♠* gf 6+♥, Splinter

3SA nf to play

4UF gf 6+♥, Splinter

4♥ nf to play

1♣1♦1♥2♣* (Two Way Checkback)

Mit schwachen Händen kann man jetzt in 2♦ oder 2♥ landen. Mit einladenden Händen kann man seine Einladung jetzt genauer beschreiben.

2♦ nf kein 4er♥

→ Pass will jetzt 2♦ spielen

2♥ INV mit 5er♥

2♠ INV mit 5♥4♠

2SA INV mit 4+♥

3UF INV mit 4♥5+UF

3♥ 9-11 mit 6+♥

2♥ nf 4er♥ → natürlich

1♣1♦1♠

Eröffner hat Zweifärber 5+♣ 5+♠, Partner hat 4+♥ und muss sich jetzt überlegen, wohin in diesem Leben.

Mit nur 4-5♥ und weder ♠ noch ♣ sind mögliche Endkontrakte noch 1♠/1SA/2SA/3SA.

Pass nf sei erlaubt mit weniger als 6P

1SA nf 6-10 natürlich

2♦ gf 4.Farbe forcing, hier gameforcing (5+♥ da nicht zu Beginn schon 1♣-2♣)

2SA nf invite zu 3SA

Partner kann mit besonderer Länge auch auf ♥ insistieren:

2♥ nf 9-11 mit 6+♥

3♦ gf Werte mit 5♥ und 5♦

3♥ gf Werte mit 6+♥

4♥ gf knappes gf mit 7+♥

Hat Partner auch ♠, so bietet sich natürlich an:

2♦ gf 4.Farbe forcing, hier gameforcing (5+♥ da nicht zu Beginn schon 1♣-2♣)

2♠ nf 6-10 mit 4er-Fit in ♠

3♠ nf INV; 4+♠

4m f Splinter mit ♠-Fit (auch 4♣ ist hier!)

4♣ nf Spielvorschlag (max 1 Keycard ohne Trumpfdame, sonst über 2♦ gehen)

Hat Partner ♣, so gibt es:

2♣ nf 3-9 ausbessernd → 2♥ zeigt 3er und invite

2♦ gf 4.Farbe forcing, hier gameforcing (5+♥ da nicht zu Beginn schon 1♣-2♣)

3♣ nf invite mit ♣-Fit

Vorsicht: 4♣ ist ♣-Fit und Splinter!

2.3.2 1♣ 1♥

2.3.3 1♣ 1♠

2.3.4 1♣ 1SA

2.3.5 1♣ 2♣

2.3.6 1♣ 2♦

2.4 Antworten auf 1♦

Pass nf 0-5 F (mit 3-5 F und 5er OF muss nicht gepasst werden)

1♥ f 3+ F, 4+♥
mit 3-5 F sollte man 5er♥ haben
mit gf und nur 4er♥ stattdessen 2♣ reizen

1♠ f 3+ F, 4+♠
mit 3-5 F sollte man 5er♠ haben
mit gf und nur 4er♠ stattdessen 2♣ reizen

1SA nf 8-11 balanced oder unbalanced Notgebot, keine 4+ OF

2♣* gf Relay, keine 5+ OF, 4er OF möglich

2♦* f 3-11; 5+♠4+♥

2♥ nf 3-8; 6+♥

2♠ nf 3-8; 6+♠

2SA nf 11-12; 4333 ohne 4er OF → 3♦ to play; Rest pf

3♣ nf 9-11; 6+♣ (mind. KB10xxx), ohne 4er OF → alles außer pass ist gf

3♦ nf 9-11; 6+♦ (mind. KB10xxx), ohne 4er OF → alles außer pass ist gf

3♥ nf 3-6; 7+♥, Weak Jump

3♠ nf 3-6; 7+♠, Weak Jump

3SA nf 13-15; 4333 Hand ohne 4er OF

Prioritäten bei den Antworten:

- Mit gf Händen ohne 5er OF reizt man 2♣*
- Mit 44 in den Oberfarben ohne gf reizt man 1♥
- Mit 5+♠4+♥ antwortet man ohne gf 2♦*, mit gf 1♠

2.5 Antworten auf 1♥/1♠

Bei Antworten auf 1 in OF kann ein 4er-Support ähnlich zu **Bergen Raises** mit verschiedenen Antworten je nach Stärke auf der 3er-Stufe gezeigt werde (bzw. ab 16 FV mit 2SA). Doppelsprünge in ungereizten Farben sind Splinter und versprechen ebenfalls 4er-Support sowie 14-15 FV. Stärke Splinter werden über 2SA gereizt. Ohne 4er-Support kann spielforcierend nach dem Prinzip **2 over 1 gameforcing** gereizt werden.

Antworten auf 1♥(größtenteils analog für 1♠):

1♠: 4+♠, ab 6 FL → s. 2.5.1

1SA*: Notgebot, 6-11 FL, 3+♥mit 6-8 FV möglich → s. 2.5.2

2♣*: 2+♣, spielforcierend → s. 2.5.3
(von der gepassten Hand natürlich, nf)

2♦*: 5+♦, spielforcierend
(von der gepassten Hand natürlich, nf)

2♥*: 3er♥, 9-12 FV → s. 2.5.4

2♠: 6er♠, 5-8 F mit Mittelwerten → s. 2.5.5

2SA*: 4+♥, ab 16 FV → s. 2.5.6
(von der gepassten Hand 11 FL, einladend zu 3SA, nf)

3♣*: 4+♥, 9-11 FV oder 14-15 FV → s. 2.5.7

3♦*: 4+♥, 12-13 FV, einladend → s. 2.5.8

3♥: 4+♥, 5-8 FV

3SA: natürlich

3♠*/4♣*/4♦*: 4+♥, Kürze ♠/♣/♦, 14-15 FV (Splinter)

4♥: meistens 5er♥, wenig Figurenpunkte

Unterschiede nach Eröffnung 1♠

2♥: 5+♥, spielforcierend

3♥: 7er♥, 5-8 F mit Mittelwerten

4♥*: 4+♠, Kürze ♥, 14-15 FV (Splinter)

2.5.1 Weiterreizung nach 1♥1♠

TODO

2.5.2 Weiterreizung nach 1♥1SA

TODO

2.5.3 Weiterreizung nach 1♥2♣

TODO

2.5.4 Weiterreizung nach 1♥2♥

Mindestens 20 gemeinsame FV sind schon sicher. Mit etwas Zusatzstärke oder einer zweiten Farbe kann der Eröffner mit einem **forcierenden Versuchsgebot** einladen, auch Schlemmreizung kann über Versuchsgebote gestartet werden:

2♠: Versuchsgebot mit üblicherweise 4+♠

2SA*: Allgemeines Versuchsgebot mit Zusatzstärke

3♣/3♦: Versuchsgebot mit üblicherweise 4+♣ bzw. 4+♦

Partner kann mit Maximum oder mit einer zur zweiten Farbe passenden Hand mit 4♥annehmen und sonst mit 3♥ablehnen.

2.5.5 Weiterreizung nach 1♥2♠

TODO

2.5.6 Weiterreizung nach 1♥2SA

Falls vorhanden ist die Priorität eine schöne 5er-UF zu zeigen, ansonsten Kürzen zeigen (sofern keine absolute Minimumhand).

3♣*: Maximal 13 FV, kein Schlemminteresse

3♥*: ab 14 FV → 3M-Modul s. 3.1

3♦*: ab 16 FV, ♦-Kürze

3♠*: ab 16 FV, ♠-Kürze

3SA*: ab 16 FV, ♣-Kürze (!)

4♣: zusätzlich 5+♣

4♦: zusätzlich 5+♦

4♥: kein Schlemminteresse, maximal eine Keycard ohne Trumpfdame

2.5.7 Weiterreizung nach 1♥3♣

Partner hat 4+♥ mit 9-11 FV oder 14-15 FV gezeigt:

3♦*: Einladend zu Vollspiel oder Schlemm

3♥: Minimum schwache Variante

4♥: Maximum schwache Variante

3SA*: Starke Variante ohne Kürze

3♠*/4♣/4♦: Starke Variante mit Kürze ♠/♣/♦

3♥: To play (falls Partner schwache Variante hatte), mit starker Variante korrigiert
Partner in 4♥

4♥: To play (auch falls Partner starke Variante hatte)

TODO: Was sind restliche Gebote?

2.5.8 Weiterreizung nach 1♥3♦

Partner hat 4+♥ mit 12-13 FV gezeigt:

3♥: To play

4♥: To play

3♠*: Schlemminteresse, fordert Partner zu Cue-Bids auf → 3M-Modul s. 3.1

3SA*: Schlemminteresse, ♠-Kürze (!)

4♣/4♦: Schlemminteresse, ♣/♦-Kürze

2.6 Antworten auf 1SA

TODO

2.7 Antworten auf 2♣*

- 2♦* gf Relay
 a. 0-7 FL
 b. 8+ FL keine 5er-OF, keine 6er-UF
- 2♥ gf 8+; 5+♥, forciierend bis 4SA
- 2♠ gf 8+; 5+♠, forciierend bis 4SA
- 2SA* gf 8+; 6+♣, forciierend bis 4SA → 3♣ bestätigt Fit, Rest natürlich
- 3♣* gf 8+; 6+♦, forciierend bis 4SA → 3♦ bestätigt Fit, Rest natürlich
- alle weiteren Antworten zeigen 5+5+Verteilungen mit 8+, forciierend bis 4SA

2.8 Antworten auf 2♦*

2.9 Antworten auf 2♥*

2.10 Antworten auf 2♠*

2.11 Antworten auf 2SA

3 Schlemmreizung

3.1 3M-Modul

Erreicht die ungestörte Reizung die Stufe 3♥ bzw. 3♠ mit Schlemminteresse, kann mit dem 3M-Modul weitergereizt werden (M für Major bzw. Oberfarbe).

TODO Non-Serious 3NT, Kontrollgebote

3.2 Last Train

Steht die Trumpffarbe fest und befindet die Auktion sich in Kontrollgeboten (ausgelöst bspw. durch Splinter oder ein erstes Cue-bid) zeigt das letzte Gebot vor 4 in Trumpffarbe eine nur einladende Hand zum Schlemm, falls es das letzte verbliebene Gebot ist. Insbesondere verspricht es nichts über die gereizte Farbe, wohl aber Kontrollen in vom Partner bereits gezeigten Schwächen.

Eine Hand ohne Schlemminteresse kann dagegen direkt abschließen. Eine Hand mit starkem Schlemminteresse und entsprechenden Kontrollen kann direkt zur Assfrage übergehen.

Für die Kontrolle in der Last Train-Farbe könnten wir über Lackwood sprechen (?). Aber das sollte man mit unseren 2-1 zusammen überlegen.

3.3 Assfrage

Nach gefundenem Oberfarbenfit (eventuell auch UF) ist 4SA die Assfrage. Diese fragt nach Anzahl an Keycards (Asse & Trumpfkönig). Antworten über **1430**:

passe: verboten

5♣: 1 oder 4 Keycards

5♦: 0 oder 3 Keycards

5♥: 2 Keycards ohne Trumpfdame

5♠: 2 Keycards mit Trumpfdame

Folgegebote des Fragenden:

Gebot des Fragenden in eigener Trumpffarbe: immer Abschluss

Rest TODO

4 Kompetitive Reizung

4.1 Neue Farben

TODO Farbgebote

TODO Negativkontra

4.2 Einladende Gebote

4.2.1 mit 4er-Support

TODO 2SA

TODO Sprung in Fit-Farbe auf 3er-Stufe

4.2.2 mit 3er-Support

TODO Gegnerfarbe

TODO Support-Kontra

4.3 Kompetitive Gebote

4.3.1 Law of Total Tricks

4.3.2 to play

4.3.3 Sperrgebote

4.3.4 Wiederbelebungs-kontra

5 Gegenreizung

5.1 Gegen 1 in Farbe

5.1.1 Überruf 1 in Farbe

(1♣/1♦/1♥) 1♦/1♥/1♠: mindestens eine Figur in der Farbe, mindestens 5er-Länge, mindestens eine Figur in der Farbe, ab 9 FL

5.1.2 Überruf 1SA

5.1.3 Takeout-Kontra

Kontra gegen eine Eröffnung von 1 in Farbe ist in erster Linie ein Takeout-Kontra und zeigt eigene Eröffnungsstärke (12+ F) sowie mindestens 3er-Länge in allen Restfarben.

Idealerweise hat man 4er-Länge in mindestens einer ungereizten OF und eine Kürze in der vom Gegner eröffneten Farbe (maximal Double). Je mehr Punkte man hat, desto mehr kann die Verteilung von einem idealen Takout-Kontra abweichen.

TODO Antworten

5.1.4 Stärke-Kontra

In der Gegenreizung gegen 1 in Farbe reizt man beliebige Hände ab 18 FL zunächst mit X, als wäre es ein Takeout-Kontra. Anschließend gibt man in jeden Fall ein Wiedergebot ab, um sein Stärkekontra zu offenbaren und seine Hand weiter zu beschreiben. (Dies gilt nur unterhalb von Vollspiehniveau, Vollspiele dürfen natürlich gepasst werden.)

TODO Bedeutung von Wiedergeboten

5.1.5 Michaels

5.1.6 Unusual 2NT

5.1.7 Sperrgebote

5.2 Gegen 1SA

Gegenreizung gegen 1SA mit **Multi-Landy**. Die Stärke ist abhängig von der Gefahrenlage: In Nichtgefahr gegen Gefahr ab 8 FL, sonst ab 10 FL.

X: ab 14 FL, Strafkontra

2♣*: mindestens 5-4 in OF → s. 5.2.1

2♦*: OF-Einfärber, üblicherweise 6+ (mit 5332-Verteilung ist häufig besser gegenzuspielen) → s. 5.2.2

2♥*/2♠*: 5er♥/♠ + 4er-UF → s. 5.2.3

2SA*: 5+♦ 5+♣

3♣/3♦/3♥/3♠: üblicherweise 7er-Farbe, Sperrgebot

5.2.1 Gegenreizung 1SA 2♣

eine länger: zeigen, beide gleichlang: 2 Karo; alles to play.

Stärker: 2SA, fragt nach längerer Farbe

5.2.2 Gegenreizung 1SA 2♦

TODO

5.2.3 Gegenreizung 1SA 2♥/2♠

TODO

5.3 Gegen Sperrgebote

5.3.1 Gegen Sperrung auf 2er-Stufe

Die Gegenreizung bietet verschiedene Optionen.¹²

Direktes Gebot auf 2er-Stufe: 10-17 FL, 5er Farbe. Der gebotene Kontrakt sollte mit optimistischen 7 Punkten beim Partner erfüllbar sein.

Kontra X: 12+ FL, Kürze in Gegnerfarbe, 3-4 in allen ungebotenen Farben. **Oder:** 18+FL und sehr lange Farbe

2NT: 14+FL, ausgeglichene Hand mit Stoppern

Überruf: in UF: stark und beide OF zu fünft; in OF: stark und ausgeglichen, fragt nach Stopper in Gegnerfarbe für 3NT. Partner verneint mit natürlichen Geboten.

Nach Kontra spielen wir **Lebensohl**:

2NT*: schwache Hand, forciert ein 3♣* Relay (ausgenommen starkes Kontra). Jede Antwort auf das Relay ist abschließend .

Direktes Gebot in Farbe: einladende Hand und 4er Farbe

Für partieforcierende Hände gibt es drei **Optionen**:

3NT: keine (ungebotene) OF zu viert, kein Stopper in Gegnerfarbe (also sehr sehr stark). Partner passt mit Stopper. Antworten auf 4er Stufe sind Schlemminteresse. Die 5er Stufe schließt ab.

2NT* - 3♣* - 3NT: keine (ungebotene) OF zu viert aber *slow shows* Stopper in Gegnerfarbe

2NT* - 3♣* - Überruf: mindestens eine ungebotene OF zu viert und *slow shows* Stopper in Gegnerfarbe

5.4 Sonstiges

5.4.1 Wiederbelebungscontra

¹https://www.bridgebum.com/lebensohl_over_weak_two.php

²<https://kwbridge.com/preempts.htm>

6 Gegenspiel

6.1 Gegen Farbkontrakte

6.1.1 Ausspiel

- Höchste Karte von Sequenzen
- Ansonsten 3./5. höchste Karte
- Hoch von einem Double (aber: bei Überstechen des Gegners immer niedrig von Sequenz!)

6.1.2 Markierungen

Markierungen nur, wenn nicht um den Stich gekämpft wird und nur mit Karten, die man entbehren kann.

Bei Ausspiel vom Partner:

- Attitude (niedrig positiv)
- Bei Single am Dummy stattdessen Lavinthal

Bei Ausspiel vom Gegner: Längenmarken (niedrig-hoch gerade, hoch-niedrig ungerade) gezählt werden dabei die Anzahl der Karten in der Hand zu Beginn.

Beim Abwurf generell direkte Zu- und Abmarken: Funktioniert wie Attitude (niedrig: positiv) (kein Lavinthal!)

Wenn man Partner einen Schnapper gibt, markiert man mit der ausgespielten Karte Lavinthal (um ein erfolgreiches Rückspiel zu finden, mit dem Ziel einen weiteren Schnapper zu erreichen)

1. Stich: Weber-Marke → Wenn man nicht um den Stich kämpft, signalisiert eine mittlere Karte Interesse an der ausgespielten Farbe und eine niedrige bzw. hohe Karte Interesse an der niedrigeren bzw. höheren Restfarbe. Stärkste Zumarke ist die 6. Konkrete Reihenfolge: 6-5-7-4-8-3-9-2-10

6.2 Gegen SA-Kontrakte

6.2.1 Ausspiel

- Höchste Karte von Sequenzen
- Ansonsten 2./4. höchste Karte (In Partnerfarbe 3./5.)
- TODO von einem Double

6.2.2 Markierungen

Markierungen nur, wenn nicht um den Stich gekämpft wird und nur mit Karten, die man entbehren kann

Bei Ausspiel vom Partner: Attitude (niedrig positiv)

Bei Ausspiel vom Gegner: Längenmarken (niedrig-hoch gerade, hoch-niedrig ungerade)

Beim Abwurf generell direkte Zu- und Abmarken: Funktioniert wie Attitude (niedrig: positiv) (kein Lavinthal!)

