

Eröffnungen

- 1♣ a. 12-14 bal ohne 5+M (mind. 2er ♣ [♦ kann länger sein])
 b. 11-22; unbal.(Einf. / 2-Färber längste Farbe = ♣)
 c. 12-22; 4414
- 1♦ a. 18-20 bal ohne 5+M (mind. 2er ♦ [♣ kann länger sein])
 b. 11-22; unbal.(Einf. / 2-Färber längste Farbe = ♦)
 c. 12-22; Dreifärber mit 4er ♦
 d. 11-15; 5♣ 4♦ (falls nicht ♦ sehr schwach und / oder ♣ sehr stark)
 Es ist oft günstig mit 11-15 P. und 4♦ 5♣ mit 1♦ zu eröffnen
- 1M a. 12-14; bal. mit 5er M
 b. 18-20 bal. mit 5er M
 c. 11-22; unbal.(Einf. / 2-Färber längste Farbe = M)
 d. semif. 6+M
- 1SA 15-17; bal. auch mit 5er M
- 2♣ a. 25-26; bal. ohne 5er M
 b. pf. 5+♣ / M
 c. pf. 5+♦ 4+x
 d. 29-30; bal. ohne 5er M und ohne 5er m
- 2♦ a. pre-empt; 6+♥ oder 6+♠
 b. 23-24 bal. auch mit 5er M
 c. pf.; 6+♦ Einfärber
 d. 27-28; bal. ohne 5er M
 e. 31+; bal. ohne 5er M
- 2♥ pre-empt; 5+5+♥ + m
- 2♠ pre-empt; 5+5+♠ + m
- 2SA 21-22; bal. auch mit 5er M

Folgereizung nach 1♣ Eröffnung

Pass	man braucht im Bereich 0-5 P. mit sehr vielen Händen nicht zu passen
1♦	3+P.; 4+♥ (bei 3-5 P. sollte bei 4er ♥ mind.43 in ♦ +♠ oder 5er ♥ da sein) (mit pf. in der Hand und nur 4er ♥ besser über 2♣ gehen)
1♥	3+P.; 4+♠ (bei 3-5 P. sollte bei 4er ♠ mind.43 in ♦ +♥ oder 5er ♠ da sein) (mit pf. in der Hand und nur 4er ♠ besser über 2♣ gehen)
1♠	a. 6-7 P. ; keine 4+M; Notgebot b. 8-11 P.; keine 4+M; unbal.; nicht geeignet für 3m
1SA	8-11 P. ; keine 4+M; bal.
2♣	pf.; Relay (keine 5+M; 4er M durchaus normal)
2♦	3-11; 5+♠ 4+♥
2M	3-8; 6+M
2SA	11-12; 4333 Hand ohne 4er M → 3♣ = to play; Rest = pf.
3m	9-11; 6+m ohne 4er M (mind. KB10xxx in m) → alles außer pass ist pf.
3M	3-6; 7+M → wie nach 3M Eröffnung
3SA	13-15; 4333 Hand ohne 4er M

Reizung nach 1♣ - 1♦

1♥	12-14 bal. 2er bis 4er ♥ → nach 1♣ 1♦ 1♥
1♠	11-22; 5+♣ 4+♠ ; nf (fast NIE passen) → nach 1♣ 1♦ 1♠
1SA	16+; 6+♣ Einf.; F1 → nach 1♣ 1♦ 1SA
2♣	a. 11-15; 5+♣ 4+♦ b. 11-15; 6+♣ nf. → nach 1♣ 1♦ 2♣
2♦	16-22; 5+♣ 4+♦ ; nf. (fast NIE passen) → nach 1♣ 1♦ 2♦
2♥	11-15 FV; 3+Fit (3er Fit nur bei 5431 Hand-Typ) ; nf. → nach 1♣ 1♦ 2♥
2♠	10+P.; 6+♣ 5+♠ → nach 1♣ 1♦ 2♠
2SA	19+FV; 4+♥ Fit → nach 1♣ 1♦ 2SA
3♣	13-15; 7+♣ Einf. → alles außer pass ist pf. ; neue Farben zeigen Stopper
3♦	19+FV; 4+♥ Fit; Splinter
3♥	16-18 FV; 4+♥ Fit
3♠	19+FV; 4+♥ Fit; Splinter
3SA	to play (basierend auf Semif. ♣ ; kurz in ♥)
4♣	6+♣ 4er ♥ ; SI und Punktekonzentration in ♣ + ♥
4♥	10-12 P.; 6+♣ 5♥

nach 1♣ - 1♦ - 1♥

Pass	erlaubt (Pflicht mit weniger als 6P.)
1♠	< INV; 5+♥ 4♠ → nat
1SA	to play → 2♥ (hatte 4er ♥)
2♣	max. INV Relay →
2♦	kein 4er ♥
	Pass will jetzt 2♦ spielen
2♥	INV mit 5er ♥
2♠	INV mit 5♥ 4♠
2SA	INV mit 4+♥
3m	INV mit 4♥ 5+m
3♥	hatte 9-11; 6+♥
2♥	4er ♥
2♦	bel. pf; (hat deshalb 5er ♥)
2♥	Mini-INV 5er ♥ (nur INV falls EÖ 4er ♥ hat)
2♠	INV mit 4♥ 4♠
2SA	EÖ muß 3♣ reizen
3♣	pass wollte 3♣ spielen
	Rest SI-♣ (5++♣ Fit)
3m	INV 55 ♥ + m → pass verneint 3er ♥
3♥	pf; 6+♥
3♠	SPL mit 6+♥
3SA	to play
4m	SPL mit 6+♥
4♥	to play

nach 1♣ - 1♦ - 1♠

pass	erlaubt (sollte weniger als 6P. haben)
1SA	6-10; nat.
2♣	3-9; ausbessern → 2♥ = 3er und INV
2♦	4.FF; pf. (hat 5+♥ ; da nicht 1♣ - 2♣ gereizt)
2♥	9-11; 6+♥
2♠	6-10 FV; 4er Fit in ♠
2SA	INV zu 3SA
3♣	INV ♣ - Fit
3♦	pf; 55 ♥ + ♦
3♥	pf; 6+♥
3♠	INV; 4+♠
4m	SPL mit ♠ Fit (AUCH 4♣ !!!)
4♥	knappes pf; 7+♥
4♠	Spielvorschlag (max. 1 Keycard ohne ♠ -D) Ansonsten über 2♦ gehen

nach 1♣ - 1♦ - 1SA

pass	verboten
2♣	3-7; kann kurz in ♣ sein Pass erlaubt (16-17)
2♦	21+ pf. → nat.
2♥	18-20; 6+♣ 3♥ nf. → 3♣ = to play; Rest = pf.
2♠	frei
2SA	18-20; 6+♣ mit Stopfern → 3♣ = to play
3♣	18-20; 6+♣ → alles außer pass = pf.
2♦	pf.; relay
2♥	3er ♥ Rest kein 3er ♥ so nat. wie möglich
2♥	9+; 6+♥ ; jetzt pf.
2♠	pf.; 6+♥ 5+♠
2SA	INV zu 3SA
3♣	INV; Fit in ♣
3♦	pf; 5+♥ 5+♦
3♥	SI; sehr gute 6+♥
3♠	SPL; Fit in ♣
3SA	8-11; Spielvorschlag
4♣	bed. RKCB-♣
4♦	SPL; Fit in ♣
4♥	knappes pf.; 7+♥

nach 1♣ - 1♦ - 2♣

pass	erlaubt
2♦	INV+ 3.FF (verspricht 5er ♥) → Mit Min. oder Max.
2♥	3er ♥ und deshalb 6+♣ (da sonst 1♣ 1♦ 2♥); F1 Mit Min.
2SA	11-13; Stopper in ♠ da; kein 3er ♥ ; nf.
3♣	11-13; Stopper in ♠ nicht da; kein 3er ♥ ; nf. Mit Max.
2♠	14-15; 6+♣ ; Stopper in ♠ fehlt; kein 3er ♥ ; pf.
3♦	14-15; 5+♣ 4♦ ; Stopper in ♠ da oder nicht; kein 3er ♥ ; pf.
3SA	14-15; 6+♣ ; Stopper in ♠ da; kein 3er ♥ ; pf.
2♥	9-11; 6+♥ ; nf.
2♠	5+♥ 4+♠ ; pf.
2SA	INV
3♣	INV
3♦	pf; 5+♥ 5+♦
3♥	pf.; 6+♥
3SA	to play
4♥	to play

Nach 1♣ - 1♦ - 2♣ - 2♦ - 2♥

Pass	verboten
3♥	INV
4♥	to play
Rest	SI-♥ ; nat.

nach 1♣ - 1♦ - 2♦

pass	erlaubt (nur mit 3-5 und nur 4er ♥ und 3+♦)
2♥	5er ♥ ; F1 (3+P.) → EÖ hat 16-18; 3er ♥ 3♥ ; nf. → alles außer pass = pf. EÖ hat 19+; 3er ♥ 3♠ (spl) / 4♥ EÖ hat 16-18; 2-♥ 2SA ; nf. → alles außer pass = nat+pf. 3♣ ; nf. → alles außer pass = nat. + pf. EÖ hat 19+; 2-♥ 2♠ (4.FF; pf.), Rest (nat.; pf)
2♠	4.FF; pf.
2SA	6+P.; Relay (entweder 6-7P. oder SI-♣) 3♣ 16-18; → pass / 3♦ = to play; Rest = SI-♣ 3♦ pf.; 6+♣ 5+♦ 3♠ 4.FF pf.
Rest	Rest pf. nat pf. nat. _____

Nach 1♣ - 1♦ - 2♥

Pass erlaubt

2♠ relay (insbes. mit SI anwenden falls nicht SPL)

2SA 4315 Typ (kommt fast nie vor da EÖ 1♣ 1♦ 1♠ konnte)

3♣ 1345 Typ (auch selten, da EÖ 1♦ eröffnen konnte)

Auf 2SA / 3♣ →

3♥ INV

4♥ to play

Kürze SI-♥

4♣ bed. RKCB-♣

3SA to play

4er Länge Fit + pf.

(pf. da die Hände dann gut zusammen passen)

3♦ 4er Fit und Max.

3♥ 4er Fit und Min.

3♠ SPL (4er Fit + sehr gutes Max)

3SA 4er Fit und Max. und schlägt 3SA vor

4♣ frei

4♦ SPL (4er Fit + sehr gutes Max)

4♥ 4er Fit und Max und sehr Kontrollschwach

2SA LST ♠

3♣ INV; 4er ♥ und 3+Fit in ♣ ; nf.

3♦ LST ♦

3♥ INV; 5er ♥ (ablehnen mit Min und nur 3er Fit)

3♠ SPL

3SA Spielvorschlag (EÖ darf auch mit 4er ♥ passen)

4♣ SPL (chicane)

4♦ SPL

4♥ to play

nach 1♣ - 1♦ - 2♠

pass verboten
2SA EÖ soll ohne pf.(9-13P.) 3♣ reizen
3♣ pass wollte nur 3♣ spielen
3♠ hätte am liebsten 2♠ gespielt
Rest ♣ -Fit und SI.
Rest Kürze und genug für Vollspiel
Rest pf.; nat.

nach 1♣ - 1♦ - 2SA

3♥ hatte nur 3-5 P.; nf.
3♣ pf. ohne SI
4♥ pf. ohne SI (0 keycards)
Rest pf. mit SI (cuebids / Kürzen je nach Vereinbarung)

Reizung nach 1♣ - 1♥

- 1♠ 12-14 bal. 2er bis 4er ♠ → nach 1♣ 1♥ 1♠
1SA 16+; 6+♣ Einf.; F1 → nach 1♣ 1♥ 1SA
2♣ a. 11-15; 5+♣ 4+♦ / ♥
 b. 11-15; 6+♣
 nf. → nach 1♣ 1♥ 2♣
2♦ 16-22; 5+♣ 4+♦ ; F1 (fast NIE passen) → nach 1♣ 1♥ 2♦
2♥ 16-22; 5+♣ 4+♥ ; F1 (fast NIE passen) → nach 1♣ 1♥ 2♥
2♠ 11-15 FV; 3+Fit (3er Fit nur bei 5431 Hand-Typ) ; nf.
 → nach 1♣ 1♥ 2♠
2SA 19+FV; 4+♠ Fit → nach 1♣ 1♥ 2SA
3♣ 13-15; 7+♣ Einf.
 → alles außer pass ist pf. ; neue Farben zeigen Stopper
3♦ 19+FV; 4+♠ Fit; Splinter
3♠ 16-18 FV; 4+♠ Fit
3♥ 19+FV; 4+♠ Fit; Splinter
3SA to play (basierend auf semif. ♣ ; kurz in ♠)
4♣ 6+♣ 4er ♠ ; SI und Punktekonzentration in ♣ + ♠
4♠ 10-12 P.; 6+♣ 5♠
-

nach 1♣ - 1♥ - 1♠

- Pass erlaubt (Pflicht mit weniger als 6P.)
1SA to play → 2♠ (hatte 4er ♠)
2♣ max. INV Relay →
2♦ kein 4er ♠
Pass will jetzt 2♦ spielen
2♥ frei
2♠ INV mit 5er ♠
2SA INV mit 4+♠
3m INV mit 4♠ 5+m
3♥ frei
3♣ hatte 9-11; 6+♠
2♣ 4er ♠
2♦ bel. pf; außer 55MM (hat deshalb 5er ♠)
2♥ pf. 55MM (da nicht 1♣ - 2♦ gestartet)
2♠ Mini-INV 5er ♠ (nur INV falls EÖ 4er ♠ hat)
2SA EÖ muß 3♣ reizen
3♣ pass wollte 3♣ spielen
Rest SI-♣ (5++♣ Fit)
3m INV 55 ♠ + m → pass verneint 3er ♠
3♣ pf; 6+♠
3♥ SPL mit 6+♠
3SA to play
4m SPL mit 6+♠
4♣ to play
-

nach 1♣ - 1♥ - 1SA

pass	verboten
2♣	3-7; kann kurz in ♣ sein Pass erlaubt (16-17)
2♦	21+ pf. → nat.
2♠	18-20; 6+♣ 3♠ nf. → 3♣ = to play; Rest = pf.
2♥	frei
2SA	18-20; 6+♣ mit Stopfern → 3♣ = to play
3♣	18-20; 6+♣ → alles außer pass = pf.
2♦	pf.; relay
2♠	3er ♠ Rest kein 3er ♠ so nat. wie möglich
2♣	9+; 6+♣ ; jetzt pf.
2♥	pf.; 5+♥ 5+♣
2SA	INV zu 3SA
3♣	INV; Fit in ♣
3♦	pf; 5+♣ 5+♦
3♠	SI; sehr gute 6+♣
3♥	SPL; Fit in ♣
3SA	8-11; Spielvorschlag
4♣	bed. RKCB-♣
4♦	SPL; Fit in ♣
4♠	knappes pf.; 7+♣

nach 1♣ - 1♥ - 2♣

pass erlaubt

2♦ INV+ 3.FF (verspricht 5er ♠ ; hat kein 4+♥) →
Mit Min. oder Max.

2♠ 3er ♠ und deshalb 6+♣ (da sonst 1♣ 1♦ 2♠); F1

2♥ 5+♣ 4♥ kein 3er ♠ ; F1
Mit Min.

2SA 11-13; Stopper in ♥ da; kein 3er ♠ ; nf.

3♣ 11-13; Stopper in ♥ nicht da; kein 3er ♠ ; nf.
Mit Max.

3♥ 14-15; 6+♣ ; Stopper in ♥ fehlt; kein 3er ♠ ; pf.

3♦ 14-15; 5+♣ 4♦ ; Stopper in ♥ da oder nicht; kein 3er ♠ ; pf.

3SA 14-15; 6+♣ ; Stopper in ♥ da; kein 3er ♠ ; pf.

2♠ 9-11; 6+♣ ; nf.

2♥ 5+♣ 4♥ ; pf.

2SA INV

3♣ INV

3♦ pf.; 55 ♠ + ♦

3♥ pf.; 55MM

3♠ pf.; 6+♣

3SA to play

4♠ to play

Nach 1♣ - 1♥ - 2♣ - 2♦ - 2♥

Pass verboten

3♦ 4.FF; pf.

< 3♦ INV; so nat. wie möglich

> 3♦ pf; so nat. wie möglich

Nach 1♣ - 1♥ - 2♣ - 2♦ - 2♠

Pass verboten

3♠ INV

4♠ to play

Rest SI-♣ ; nat.

nach 1♣ - 1♥ - 2♦

pass	erlaubt (nur mit 3-5 und nur 4er ♠ und 3+♦)
2♠	5er ♠ ; F1 (3+P.) → EÖ hat 16-18; 3er ♠ 3♠ ; nf. → alles außer pass = pf. EÖ hat 19+; 3er ♠ 4♥ (spl) / 4♠ EÖ hat 16-18; 2-♠ 2SA; nf. → alles außer pass = nat+pf. 3♣ ; nf. → alles außer pass = nat. + pf.
2♥	EÖ hat 19+; 2-♠ 3♥ (4.FF; pf.), Rest (nat.; pf) 4.FF; pf.
2SA	6+P.; Relay (entweder 6-7P. oder SI-♣) 3♣ 16-18; → pass / 3♦ = to play; Rest = SI-♣ 3♦ pf.; 6+♣ 5+♦ 3♥ 4.FF pf. Rest pf. nat
Rest	pf. nat.

nach 1♣ - 1♥ - 2♥

pass	erlaubt (nur mit 3-5 und nur 4er ♠ und 3+♥)
2♠	5er ♠ ; F1 (3+P.) → EÖ hat 16-18; 3er ♠ 3♠ ; nf. → alles außer pass = pf. EÖ hat 19+; 3er ♠ 4♦ (spl) / 4♠ EÖ hat 16-18; 2-♠ 2SA; nf. → alles außer pass = nat+pf. 3♣ ; nf. → alles außer pass = nat. + pf.
3♦	EÖ hat 19+; 2-♠ 3♦ (4.FF; pf.), Rest (nat.; pf) 4.FF; pf.
2SA	6+P.; Relay (entweder 6-7P. oder SI-♣) 3♣ 16-18; → pass / 3♥ = to play; Rest = SI-♣ 3♥ pf.; 6+♣ 5+♥ 3♦ 4.FF pf. Rest pf. nat
Rest	pf. nat.

Nach 1♣ - 1♥ - 2♠

- Pass erlaubt
2SA relay (insbes. mit SI anwenden falls nicht SPL)
3♣ 3415 Typ
3♦ 3145 Typ (selten, da EÖ 1♦ eröffnen konnte)
Auf 3♣ / 3♦ →
3♠ INV
4♠ to play
Kürze SI-♠
4♣ bed. RKCB-♣
3SA to play
4er Länge Fit + pf.
(pf. da die Hände dann gut zusammen passen)
3♥ 4er Fit und Max.
3♠ 4er Fit und Min.
3SA 4er Fit und Max. und schlägt 3SA vor
4♣ frei
4♦ / ♥ SPL (4er Fit + sehr gutes Max)
4♠ 4er Fit und Max und sehr Kontrollschwach
3♣ INV; 4er ♠ und 3+Fit in ♣ ; nf.
3♦ / ♥ LST ♦ / ♥
3♠ INV; 5er ♠ (ablehnen mit Min und nur 3er Fit)
3SA Spielvorschlag (EÖ darf auch mit 4er ♠ passen)
4♣ SPL (chicane)
4♦ / ♥ SPL
4♠ to play

nach 1♣ - 1♥ - 2SA

- 3♠ hatte nur 3-5 P.; nf.
3♣ pf. ohne SI
4♠ pf. ohne SI (0 keycards)
Rest pf. mit SI (cuebids / Kürzen je nach Vereinbarung)

Reizung nach 1♣ - 1♠

1SA	12-14 bal. ohne 5+M → 2m = to play; 2SA/3m = INV
2♣	11-15; 5+♣ Einf. oder 2-Färber → 2♦ = to play; 2SA/3♣ = INV
2♦	16-22; 5+♣ 4+♦ → nach 1♣ 1♠ 2♦
2M	16-22; 5+♣ 4+M → nach 1♣ 1♠ 2M
2SA	16-22; 6+♣ Einf.; F1 → einziger mögl. Teilkontrakt ist 3♣ Neue Farben zeigen Stopper
3♣	13-15; 7+♣ Einf. → alles außer pass ist pf. ; neue Farben zeigen Stopper
3x	pf.; 6+♣ 5+x

Nach 1♣ - 1♠ - 2♦

Pass	verboten (da pd. 6+P. versprochen hat)
2M	Wert; pf.
2SA	relay (6-7 P.); → 3♣ 16-18; nf. → 3♦ = to play 3♦ 16+; 6+♣ 5+♦ ; pf. 3M 19+; Wert; pf. 3SA to play
3m	Fit; pf.
3M	SPL mit Fit in ♦
3SA	Spielvorschlag

Nach 1♣ - 1♠ - 2M

Pass	verboten (da pd. 6+P. versprochen hat)
2oM	Wert; pf.
2SA	relay (6-7 P.) → 3♣ 16-18; nf. → 3♦ = to play 3M 16+; 6+♣ 5+M; pf. 3♦ / 3oM 19+; Wert; pf. 3SA to play
3♣	Fit; pf.
3x o.Spr	Wert; pf.
3+x i. Spr.	SPL mit Fit in ♣
3SA	Spielvorschlag

Reizung nach 1♣ - 1SA

Pass	erlaubt (Pflicht mit 12-14 bal)
2♣	11-15; 5+♣ ; nf. → nat
2♦	16-22; 5+♣ 4+♦ ; pf. → OF zeigt Werte
2M	16-22; 5+♣ 4+M ; pf. → OF zeigt Werte
2SA	16-22; 6+♣ Einf. pf. → Neue Farben zeigen Stopper
3♣	13-15; 7+♣ Einf. → alles außer pass ist pf. ; neue Farben zeigen Stopper
3♦	13-15; 6+♣ 5♦ → Endkontrakt; 3♥ / ♠ = SI-♣ / ♦
3M	13-15; 6+♣ 5M → Endkontrakt; neue Farbe = SI-♣
3SA	to play (basierend auf 6+♣)
4♣	bed. RKCB-♣

Reizung nach 1♣ - 2♣

2♦	12-14; bal oder 4414
2♥	a. 11+; 5+♣ 4+♥ b. 15+; 4414
2♠	11+; 5+♣ 4+♠
2SA	11+; 5+♣ 4+♦
3♣	11+; 6+♣ Einf.

Reizung nach 1♣ - 2♦

Pass	nicht empfohlen
2♥	a. 11-15 FV; 4+♥ ; nf. b. 11-17 P.; 3er ♥ → pd. reizt mit 9-11 weiter
	Pass 3-8(9)
	2♠ 9-11; 6+♠ 4♥
	2SA 10-11; 5422
	3♣ 9-11; 5413 – Typ
	3♦ 10-11; 5431 – Typ
	3♥ 9-11; 55MM
2♠	a. 11-15 FV; 3+♠ ; nf. b. 11-17 P.; 2er ♠ → pd. reizt mit 9-11 weiter
	Pass 3-8(9)
	2SA 10-11; 5422
	3♣ 9-11; 5413 – Typ
	3♦ 10-11; 5431 – Typ
	3♥ 9-11; 55MM
	3♠ 9-11; 6+♠ 4♥
2SA	17 – 19 P. INV; max. 2er ♠ und 3er ♥
	Pass erlaubt (3-6 P.)
	3♣ 3-6; 3+♣ ; lehnt ab
	3♦ 7+P.; 4.FF; nimmt an
	(♦ Stopper bei EÖ wird angenommen) → 3♥ (3er ♥), 3♠ (2er ♠)
	3♥ 5-6 P. 55MM; nf.
	3♠ 5-6 P.; 6+♠ 4♥ ; nf.
	3SA 7+P.; to play
3♣	6+♣ ; to play (pd. soll nicht einladen)
3♦	4.FF; pf. → 3♥ = 55MM; 3SA = Was in ♦ ; 3♠ = sonst
3♥	16-18 FV; 4+♥ ; INV
3♠	16-18 FV; 3+♠ ; INV
3SA	to play
4M	to play

Reizung nach 1♣ - 2M

Pass	erlaubt
3M	3+M; schwache INV → EÖ darf mit gutem Max heben
4M	to play (ev. nur nach Law)
2SA	INV+; relay verspricht 1++M → nach 1♣ - 2M – 2SA
3♣	to play
2+x o. Spr	F1; nat. → einziger mögl. TK ist 3M
2+x i. Spr	SPL
3SA	to play

Nach 1♣ - 2M – 2SA

3♣	3-4 P. oder 7-8 P.; schlechte Farbe → Falls EÖ 3M reizt reizt man mit 7-8P. 3SA!!
3♦	5-6 P.; schlechte Farbe
3♥	5-6 P.; gute Farbe
3♠	7-8 P.; gute Farbe

Gute Farbe hat mind. 5P. in der Farbe

1♣ mit Intervention

1♣	(kontra)	?	
	Pass		zu schwach oder taktisch
	XX		10+ P. → alle Kontras = pen
	Rest		syson (1♦ / 1♥ sollte 6+P. haben)

1♣	(p/X)	p	(X/p)
?			
Pass	5+♣		
XX	bal, ohne 5er ♣		
1♦	bal. mit 5er ♦		
Rest	nat.; unbal.		

1♣	(X)	XX	(p)
?			
Pass	5+♣ oder 4414		
1SA	bal, ohne 5er ♣ oder 4414		
2♣	11-12; 5++♣		
Rest	16+; nat.; unbal.; pf. (eigenes Spiel zählt mehr)		

1♣	(1♦ / 1♥)	?	
	Pass		schwach oder Straf-X → EÖ darf mit Kürze nach p (p) nicht passen
(1♦)	Kontra		wie 1♣ (p) 1♦ aber mit mind. 6P.
(1♥)	Kontra		wie 1♣ (p) 1♥ aber mit mind. 6P.
	2♦		8-11; 5++♦
	2♥		a. Pf; 6+♣ b. 3-8; 6+♣
	2♣		9-11; 6+♣
(1♦ / 1♥)	Rest		syson

1♣	(1♠)	?	
	Pass		schwach oder Straf-X oder kein passendes Gebot EÖ darf nach 1♣ (1♠) p (p) mit unbal. nur passen, falls er 4+♠ hat
	Kontra	a.	8+P.; 4+♥
		b.	pf. welches man nicht anders reizt
1SA	8-11; (semi-) bal. mit mind ½ Stopper ♠		
2♣ / y	8-11; 5++♣ / y; nf.		
2♠	INV+; (semi-) bal. ohne Stopper ♠ →		
	bal.	2SA	ohne Stopper (egal wie stark)
		3SA	mit Stopper (egal wie stark)
	unbal.	3♣	Min. mit oder ohne Stopper
		3♦ / 3♥	Revers mit oder ohne Stopper
		3♠	kein Min. ohne Stopper
		3SA	kein Min mit Stopper
		4♣	SI; mit oder ohne Stopper
2SA	11-12; syson mit Stopper ♠ (nicht zwingend 4333)		
3♣/y	6+♣/y ; pf.		
3♠	frei		Stopperfrage sollte man nicht reizen, da EÖ mit 12-14 bal ohne Stopper Probleme hat
3SA	13-15; syson mit Stopper ♠ (nicht zwingend 4333)		

1♣ (1♠) Kontra (p)
 ?
 Pass verwandeln (NIE mit 12-14 bal)
 1SA 12-14 bal. mit oder ohne Stopper in ♠ ohne 4er ♥ →
 2x 5er x; to play
 2♦ Stopperfrage; pf.
 2SA INV mit Stopper
 3x 5er x; pf.
 3SA to play mit Stopper
 2♣ 11-15; 5+♣ ohne 4er ♥ → syson
 2♦ 16+; 5+♣ 4+♦ ; pf.
 2♥ bis 15FV (bal. oder nicht); 4er ♥ →
 2♣ Relay (hatte für Kontra Var B); pf. →
 2SA 12-14 bal. mit 4er ♥ mit oder ohne Stopper
 3♣ 11-13; 4414 oder 5+♣ 4♥ (mit mehr Punkten hätte EÖ 16+FV gehabt)
 2SA SI-♥
 3♣ 5er ♣ ; pf. (da EÖ bal. sein kann)
 3♦ 5er ♦ ; pf.
 3♥ INV zu 4♥
 3♣ SPL (da 2♣ noch möglich war)
 3SA to play mit Stopper
 4♣/♦ SPL
 4♥ to play
 2♣ ab 16 FV (immer unbal.); 4er ♥ ; pf. →
 2SA SI.; hatte Var B des Kontras mit Stopper
 3♣ 4+♣ ; pf.
 3♦ 5er ♦ ; pf.
 3♥ Fit in ♥ ; SI
 3♣ Stopperfrage hat normalerweise mind. 3er ♣ - Fit
 3SA Spielvorschlag mit Stopper
 4♣/♦ SPL
 4♥ Fit in ♥ ; kein SI
 2SA 16-22 P.; 6+♣ Einf. Oder mit 4er ♠ ; pf.
 3♣ 13-15 P. 7+♣ ; nf.
 3♦ 6+♣ 5♦ ; pf.
 3♥ 6+♣ 5♥ ; pf.
 3♣ pf.; Stopperfrage; hat 5++♣
 3SA Spielvorschlag; Einf. ♣ ; mit Stopper ♠
 4♣ bed. RKCB-♣

1♣ (1♦) Kontra (2♦)
 ?
 Pass 12-14 bal (auch mit 4er ♥) oder 11-13; 5♣ 4x Hand ohne 4er ♥ oder Straf-X ♦
 Kontra a. 14-15 FV; INV unbal. mit 4er ♥
 b. 14+; INV+ unbal. mit 5+♣ ohne 4er ♥
 (was man nicht anders reizt; das ist: 14+ 6+♣ Einf. / 5+♣ 4♦)
 c. 14-15 P.; 5+♣ 4+♦ ohne 4er ♥
 2SA 16+FV; unbal. 4er ♥ ; pf. → pd. Muß ♥ reizen um Fit zu bestätigen; Rest = nat.
 3♣ 11-13; competitiv; 6+♣
 3♦ 16+; 5+♣ 4♦ ; pf.
 3♥ 12-13 FV; competitiv mit 4er ♥ ; unbal.
 3♠ pf.; Stopperfrage; hat 5++♣
 3SA to play mit Stopper (basierend auf ♣ - Länge)
 4♣ bed. RKCB-♣
 4♦ 6+♣ ; 5♦
 4♥ 6+♣ ; 5♥

1♣ (1♦) Kontra (2♦)
 Pass (p) ?
 Pass erlaubt
 Kontra a. 8-10 P. 4+♥ und will Straf-X schützen
 b. 11+P.; 4+♥
 c. pf. Ohne 5er Farbe oft ohne Stopper ♦ →
 pass verwandeln in Straf-X
 2SA 12-13; bal. ohne 4er ♥
 3♣ 11-13 5♣ 4x ohne 4er ♥ → alles außer pass = pf.
 3♦ 13-14 bal. mit 4er ♥ ; pf.
 3♥ 12-13 bal. mit 4er ♥
 3♠ 13-14 bal. ohne 4er ♥ ohne Stopper ♦
 3SA 13-14 bal. ohne 4er ♥ mit Stopper ♦
 2SA pf. mit Stopper (semi-) bal.
 3♣ pf.; 5er ♣ (nicht competitiv, da EÖ bal. sein kann)
 3♦ / ♥ pf. 5er ♦ / ♥
 3♠ nicht reizen (unnötiger self-preempt)
 3SA to play mit Stopper (EÖ kann max. 14P. haben wegen pass)

1♣ (1♦) Kontra (2♦)
 Kontra (p) ?
 Pass reizt man nie
 2SA 8+P.; 4er ♥
 3♣ 14-15; 5+♣ ohne 4er ♥ ; nf.
 3♥ 14-15 FV; 4er ♥ ; nf.
 Rest 16+; pf. Nat.
 3♣ pf; ♣ - Fit
 3♦ pf.; 5er ♦
 3♥ pf; 5er ♥
 3♠ pf.; Stopperfrage
 3SA Spielvorschlag
 4SA quantitativ (ansonsten wie 3SA)

- 1♣ (1SA = nat)**
- ?
Pass zu schwach
 - Kontra 10+P. pen → alle weiteren Kontra = pen
 - 2♣ 4+4+MM; competitiv
 - 2♦/M 5++♦/M; competitiv
 - 2SA 55-Hand ohne ♣ ; pre-empt → 3♣ = 6+♣
 - 3♣ /x 6++♣ /x; pre-empt
 - 3SA to play
 - 4M to play
- 1♣ (2x = nat)**
- ?
Pass zu schwach oder Straf-X → EÖ darf mit Kürze nach p (p) nicht passen
 - Kontra a. 8+P.; mit mind. einer 4+M, die auf 2er Stufe bietbar ist
(Ausnahme siehe c)
b. 10+P; mit mind. einer 4+M, die nur auf 3er Stufe bietbar ist.
c. 10+P. nach 1♣ (2♦) mit nur 4er ♥
Verspricht immer mind. eine ungereizte M
 - 2y 8-11; 5+y; nf.
 - 2SA a. 7-9 P.; 6+y ($y < GF$) ; ab 10 P. muss man pf. Reizen
b. SI zu stark für 3SA
c. pf. welches man nicht anders reizen kann
d. SI; mit Interesse an 4:4 Fit in m →
3♣ 2+♣ ; keine Zusatzwerte → alles ab 3x = SI; tiefer = Var a.
Rest pf.; so nat. wie mögl. (unbal)
 - 3y o.Spr. Pf.; 5+y
 - 3y i. Spr. Pf.; 6+y
 - 3x Stopperfrage (nicht reizen, da bal. EÖ kein Gebot hat)
 - 3SA to play mit Stopper (manchmal schon mit INV Händen zu 3 SA)
 - 4M 7+M; to play (solange M nicht Gegnerfarbe ist)

1♣ (2♣ = nat) Kontra (pass)
 Pass verwandeln (ev. auch mit 12-14 bal.)
 2♦ a. 12-14 bal. mit 4er ♠ und ev. 4er ♥
 b. 12+; 4414 (die einzige ♣ -Hand, die ev. nicht verwandeln will)
 →
 2♠ to play → Weiterreizen zeigt Var b mit Zusatzstärke
 3♠ INV
 4♠ to play → Weiterreizen zeigt Var b mit Zusatzstärke
 2♥ 8-10P.; 4+♥ →
 Ohne Fit: 2SA / 3♣ nat; to play
 Mit Fit: pass / 3+♥
 2SA INV; (hatte die ♥); verspricht kein Stopper; nf.
 3♣ a. SI mit Fit in ♠
 b. Stopperfrage (hatte die ♥)
 3♦ Pflicht
 3♠ SI mit Fit in ♠
 3♥ Stopperfrage ♣
 3z pf; 5+z
 3SA to play mit Stopper (hatte die ♥)
 2♥ 12-14 bal. nur 4er ♥ →
 Pass erlaubt
 2♠ 8-10P.; 4+♠ →
 Ohne Fit: 2SA / 3♣ nat; to play
 Mit Fit: pass / 3+♠
 2SA 11-12 INV; (hatte die ♠); verspricht kein Stopper; nf.
 3♣ a. SI mit Fit in ♥
 b. Stopperfrage (hatte die ♠)
 3♦ Pflicht
 3♥ SI mit Fit in ♥
 3♠ Stopperfrage ♣
 3z pf; 5+z
 3SA to play mit Stopper
 3♥ INV
 4♥ to play
 2♠ 12-14 bal. ohne 4+M →
 2SA to play, auch ohne Stopper in ♣
 3♣ Stopperfrage
 3z 5+z; pf.
 3SA to play mit Stopper
 2SA 14 bal. mit Stopper ♣ ohne 4+M →
 Pass erlaubt
 3z 5+z; pf.
 3SA to play

1♣ (2♣ = nat) Kontra (3♣)

?

Hier hat EÖ fast sicher 12-14 bal. und selten mal 4414

Pass 12-14 bal. Normalgebot →

Pass	erlaubt
Kontra	allg. pf.
Kontra + 3SA	oft ohne Stopper ♣
3y	5+y; pf.
3SA	to play mit Stopper

Kontra 44MM bal. oder 4414 →

3♦	nur 8-10
3♥	44MM bal. → 3♠ to play
3♠	4414 mit SI
4♥	POC; 4414 ohne SI
3M	INV mit 4+M
4♣	SI-♥
4♦	SI-♠
4M	pf. ohne SI mit 4+M

Rest verboten

1♣ (2♦) Kontra (pass)
 Pass verwandeln (ev. auch mit 12-14 bal.)
 2M 12-15 F; 4er M; bal. oder nicht; nf. →
 Pass erlaubt
 2♠ 8-10P.; 4+♠ →
 Ohne Fit: 2SA / 3♣ nat; to play
 Mit Fit: pass / 3+♠
 2SA INV; 4+oM (verspricht kein Stopper); nf.
 3♣ a. SI mit Fit in M
 b. Stopperfrage (hat im Zweifel andere M)
 3♦ Pflicht
 3M SI mit Fit in M
 3oM Stopperfrage ♣
 3M INV
 3z pf; 5+z
 3SA to play mit Stopper (hat im Zweifel andere M)
 4M to play
 2SA 12-14 bal. ohne ungereizte 4er M → mit INV Händen entweder pass oder Vollspiel
 Pass auch ohne Stopper in ♦
 3♣ 5+♣ ; pf.
 3♦ Stopperfrage
 3M 5+M; pf.
 3SA to play mit Stopper
 11-15; 5+♣ ohne 4+M (bei 6+♣ nur 11-13)
 3♦ Stopperfrage
 3M pf. 5+M
 3SA to play
 4♣ bed. RKCB-♣
 3♦ Stopperfrage (hat keine 4+M)
 mit Stopper: 3+SA
 ohne Stopper: 4♣ (forcing)
 3M 16+F; 4er M unbal; pf.
 3SA 16-19 FL; to play mit Stopper ohne ungereizte 4er M
 4♣ bed. RKCB-♣
 4M 6+♣ 5M

1♣ (2♦) Kontra (3♦)

?

Pass a. 12-14 bal. mit oder ohne 4er M

b. 11-15 F ; 5+♣ ohne 4er M

c. 11-13 F; 4++♣ 4M

3M 13-15 F; 5+♣ 4M; nf. (nicht 4414; damit Kontra)

3SA 16-19 FL; to play mit Stopper ohne 4er M

4♣ bed. RKCB-♣

4M 6+♣ 5M

Kontra pf; alles andere

dh: a. 16+FV; 4414 (da Fit sicher)

b. 16+FL; 6+♣ ohne 4er M und ohne Stopper ♦

c. 20-23 FL; beliebig

d. 16+F.; 5+♣ 4M

1♣ (2♦) Kontra (3♦)

Pass (pass) ?

Pass erlaubt (8-9/10 F)

a. 2er ♦ ist am riskantesten dann auch mit 10F

b. kurz oder lang in ♦ aber totales Min.

Kontra a. Will Straf-X von O schützen (kurz in ♦)

b. 10+F

→ 3M 4er M (bal. oder 4++♦ 4M ; 11-13)

3SA ♦ Stopper ohne 4er M (auch bal.)

4♣ 6+♣ ohne 4er M und ohne Stopper
mit 3325 / 3334 das kleinste Übel wählen

3M pf; 5er M

3SA to play mit Stopper → EÖ reizt 4♥ mit 44MM

4♣ bed. RKCB-♣ (5+♣)

1♣ (2M) Kontra (pass)
 Pass verwandeln (ev. auch mit 12-14 bal.)
 2♦ 12-15 FV; 4er ; bal. oder nicht; nf. →
 Pass erlaubt
 3♥ SI-♦
 3♠ INV
 3m pf; 5+m zusätzlich zu 4er ♦
 4♦ to play
 2SA 12-14 bal. ohne ungereizte 4er M → mit INV Händen entweder pass oder Vollspiel
 Pass auch ohne Stopper in M
 3♣ 5+♣ ; pf.
 3M Stopperfrage
 3z 5+z; pf.
 3SA to play mit Stopper
 3♦ 11-13/15; 5+♣ ohne 4+oM (bei 6+♣ nur 11-13)
 3M Stopperfrage
 3z pf. 5+z
 3SA to play
 4♣ bed. RKCB-♣
 3M a. Stopperfrage (hat keine 4+oM)
 b. Sl. mit ♥ Fit (nur nach 1♣ (2♦))
 mit Stopper: 3+SA
 ohne Stopper: 4♣ (forcing)
 3♦ 16+; 5+♣ 4♦ ; pf.
 3oM o.Spr 12-13 FV; 4er oM (bal. oder nicht) ; hier hatte R mind. 10P.
 i. Spr 16+FV; 4er oM unbal; pf.
 3SA 16-19 FL; to play mit Stopper ohne ungereizte 4er M
 4♣ bed. RKCB-♣
 4♦ 6+♣ 5♦ ; pf. (nur falls x≠♦)
 4♥ Pf. ohne Sl. mit ♥ Fit (nur nach 1♣ (2♦))

1♣ (2M) Kontra (3M)
 ?
 Pass a. 12-14 bal. mit oder ohne 4er oM
 b. 11-15 F ; 5+♣ ohne 4er oM
 c. 11-13 FV; 4++♣ 4oM
 3oM 13-15 FV; 5+♣ 4oM; nf.
 3SA 16-19 FL; to play mit Stopper ohne 4er M
 4♣ bed. RKCB-♣
 4♦ 6+♣ 5♦
 4M SI; 4+oM (da Fit sicher)
 4oM 4+oM ; to play (da Fit sicher braucht es nicht 6-5);
 ev. schon ab 14 FV falls 3oM nicht ging
 Kontra pf; alles andere
 dh: a. 16+F; 5+♣ ohne 4er oM und ohne Stopper M
 b. 20-23 FL; beliebig ohne 4er oM

1♣ (2M) Kontra (3M)
 Pass (pass) ?
 Pass erlaubt (8-9/10 F)
 a. 2er M ist am riskantesten dann auch mit 10F
 b. kurz oder lang in M aber totales Min.
 Kontra a. Will Straf-X von O schützen (kurz in M)
 b. 10+F
 → 3oM 4er oM (bal. oder 4++♣ 4oM ; 11-13)
 3SA M Stopper ohne 4er oM (auch bal.)
 4♣ 6+♣ ohne 4er oM und ohne Stopper
 falls nix passt das kleinste Übel wählen
 3oM pf; 5+oM
 3SA to play mit Stopper → EÖ reizt 4oM mit 4er oM
 4♣ bed. RKCB-♣ (5+♣)
 4♦ pf.; 5+♦ (hatte auch 4+oM)

1♣ (3x) ?

 Pass zu schwach oder Straf-X → EÖ darf mit Kürze nach p (p) passen

 Kontra 10+P pf.; hat kein anderes Gebot

- a. Hat ungereizte 4er M
- b. Hat keine ungereizte 4er M und will wissen ob EÖ Stopper in x hat

 Kontra + 3SA auch OHNE Stopper !!!!
 3y Pf.; 5+y
 3SA to play mit Stopper (auch schon mit INV Händen zu 3 SA)
 4♦ pf; 5++♦ (solange x nicht ♦)
 4♣ pf; 5+♣
 4M 6+M (5+M falls nicht im Sprung);

1♣ (3♦) kontra (pass)

 ?

 Pass verwandeln (auch mit 12-14 bal. ohne 4er M und ohne 5er ♣ und ohne Stopper ♦ ;
 Im Extremfall 3334 verteilt)

 3♥ 11+ 4er ♥ mit oder ohne 4er ♠ ; (Stopper in ♦ ist mögl.)

 3♠ 11+ ;4er ♠ ohne 4er ♥ ; (Stopper in ♦ ist mögl.)

 3SA 11+ ohne 4er M ; hat Stopper in ♦

 4♦ SI-♣

 4♣ 5+♣ schwächer als 4♦ unbal. (hat weder 4er M noch Stopper in ♦); pf.

 4M 6+♣ 5M

1♣ (3M) kontra (pass)

 ?

 Pass verwandeln (auch mit 12-14 bal. ohne 4er M und ohne 5er ♣ und ohne Stopper M ;
 Im Extremfall 3343 / 3334 verteilt)

 3♠ 11+ ;4er ♠ (Stopper in ♥ ist mögl.);
 3SA 11+ hat Stopper in M (falls M=♠ ist 4er ♥ mögl.)

 4M SI-♣

 4♦ 11+; 4+4+mm (kein Stopper in M); pf.

 4♣ 5+♣ schwächer als 4M (hat weder 4er oM noch Stopper in M); pf.

 4oM 11+; 4er oM (ohne Stopper in M) ; falls 3oM nicht möglich war

 4♣ 6+♣ 5♠ (falls M = ♥)

1♣ (pass) 1♦ / 1♥ (Kontra)
 ?
 Pass 11-15; unbal. genau 3er Fit in ♥ / ♠ und 5-4-3-1 Typ
 RE frei
 Rest syson

1♣ (pass) 1♦ / 1♥ (1♥ / ♠)
 ?
 Pass 12-14 bal.
 Rest syson

1♣ (pass) 1♦ (1♠)
 ?
 Pass 12-14; bal. oder 4+♣ 4♠ unbal.
 Kontra frei
 2♠ 6+♣ ; Stopperfrage → mit Stopper und 3-5 P. 2SA reizen
 Rest syson

1♣ (pass) 1♦ / 1♥ (2x ≠ ♣)
 ?
 Pass 12-14 bal. ohne Fit oder 5+♣ 4x oder zu schwach ohne Fit unbal.
 Kontra a. 16-18; 6+♣ ohne 3er ♥ / ♠
 b. 16-18 FV; 4er Fit in M (nur falls x = ♠)
 c. 11+; 5+♣ unbal. mit 4er ♠ / ♥ und nicht kurz in ♥ / ♠ (nur falls x = ♦)
 d. 16+; 5+♣ 4+♦ (nur falls x = oM)
 2♥ / ♠ a. 12-15 FV; 4er Fit bal.
 b. 12-15 FV; 3+Fit (3er Fit bei 5-4-3-1 Typ und Kürze x
 2♣ / ♥ 6+♣ 5+♦/♥ (nur falls x = m)
 2SA a. 16+; 6+♣ mit 3er ♥ / ♠ (Einf.)
 b. 19+; 6+♣ Einf.
 → mit < 8P. 3♣ nf. reizen
 3♥ / ♠ im Sprung: 16-18 FV; 4er Fit
 Ohne Sprung: competitiv (nicht bal.)
 4♥ / ♠ 19-21 FV; 4+Fit
 3♣ 6+♣ ; competitiv
 3♦ 6+♣ 5+♦ (falls x ≠ ♦)
 3x Stopperfrage
 3SA to play
 Neue Farbe im Sprung SPL

1♣ (pass) 1♦ / 1♥ (2♦)

Kontra (pass) 2SA relay anwenden mit:

- 9-11; 6er M
- 11+; 5er M (man sollte Stopper oder 4er oM haben falls pf.)
- 11+; 4er oM (falls 2oM nicht reicht)
- 11-12; 4er ♥ / ♦ ; kein 4er ♠ / ♥ ; 2++♣

→

3♦ a. 13+; 5+♣ unbal. mit 4er oM und nicht kurz in M
 b. 11+; 5+♣ unbal. mit 4er oM und 3er M;
 pf.

3♣ 11-13; 5+♣ unbal. mit 4er oM und 2er M

Pass erlaubt

3+oM to play

4♦ si-oM

3M to play (i.d.R. 9-11; 6er M)

3+SA pf; 5er M mit Stopper

3♥ 16-18; 6+♣ ohne 3er ♥ / ♦; pf.

1♣	(pass)	1♦ / 1♥ (2oM)
Kontra	(pass)	2SA < 8P.; Lebensohl ➔
3♣	a.	16-18; 6+♣ ohne 3er M
	b.	16-18; 5+♣ 4+♦
		; nf,
3M	16-18	FV mit Fit in M; nf.
3oM		Stopperfrage
3SA	19+;	5+♣ 4+♦ mit Stopper oM

1♣ (pass) 1♦ /1♥ (3x)

?

Pass zu schwach oder Straf-X für x

Kontra pf; a. 16+P.; 5+♣ 4+oM oder 5+♣ 4♦ je nach x
b. 16+P.; 6+♣ ohne Stopper

3♥ /♣ competitiv unbal.

3+♦/♥ 6+♣ 4++♦/♥ (auch weniger als 16P. mit entsprechender Verteilung)

4♥ /♣ ab 16 FV; 4+Fit; to play (auch gezogen)

3SA to play

4♦ 6+♣ 5+♦

Neue Farbe im Sprung SPL

1♣ (pass) 1♦ /1♥ (3x)

Kontra → Pass ev. spekulativ, falls kein Gebot gefällt

3♥ /♣ 5+♥ /♣ ; Stopper in x mögl.

→ falls EÖ jetzt 3SA reizt hat er KEINEN Stopper

3♣ /♥ 4+4+MM

→ falls EÖ jetzt 3SA reizt hat er KEINEN Stopper

3SA Stopper in x

4♦ 4+♦ 4+M; falls x ≠ ♦ kein Stopper in x oder SI

4♣ kein Stopper in x (3+♣)

4M im Sprung: 6++M; keinerlei SI

Ohne Sprung: 5+M ohne Stopper oder 6+M (mit oder ohne Stopper)

1♣ (pass) 1♠ (Kontra)
 ?
 Pass a. 12-14 bal. ; 4er ♠
 b. 11-15; 5+♣ 4♦
 RE 16+; 4++♣ 4♦ → Kontras danach sind NICHT Strafe
 1SA 12-14 bal. zu kurz in ♠
 2♦ Stopperfrage; falls Kontra ♠ gezeigt hat
 Rest syson

1♣ (pass) 1SA (Kontra)
 ?
 RE 16+; Strafe → danach sind alle Kontras Strafe
 2♦ 5+♣ 4♦ (Partnerschaft hat dann mind. 16 Karten in UF)
 2M 6+♣ 5M (3M wird nicht gereizt)
 Rest syson

1♣ (pass) 1♠ / 1SA (2+M)
 ?
 Pass zu schwach (Pflicht mit 12-14 bal) oder Straf-X in M
 2♣ 6+♣ 5♣
 2SA INV+; 6+♣ oder 5+♣/4+y und ein anderes Gebot passt nicht
 3♣ 6+♣ ; competitiv
 3+♦ 6+♣ 4++♦ (nie im Sprung reizen)
 3oM 6+♣ 5oM (im Sprung pf.)
 3M Stopperfrage
 3SA to play
 4♣ bed. RKCB-♣
 4oM 6+♣ 5oM

1♣ (pass) 1♠ / 1SA (2M)
 ?
 Kontra a. 16+P.; 5+♣ 4+y
 b. 16+P.; 6+♣ Einf.
 und 3+M
 → pass verwandeln (EÖ hat mind. 3er M)
 2SA <8 P. (Lebensohl)
 3♣ 16-17; Var a/b.
 3♦ 18+; Var a; nat.
 3M 18+; Stopperfrage
 3 SA to play
 3oM 18+; Var a; nat.
 3♦ 8-11 P; 6+♦ ; pf.
 3♣ 8-11 P.; 3+♣ Fit; pf.
 3M Stopperfrage
 3SA to play

1♣ (pass) 1♠ / 1SA (3M)
 ?
 Kontra primär Stopperfrage
 → pass ev. spekulativ falls kein Gebot gefällt
 3SA Stopper da
 Rest kein Stopper da und so nat. wie mögl.

1♣ (pass) 2♣ (Interv.)
 ?
 Pass forcing
 Kontra Straf-X
 RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe
 Rest nat.; pf.

1♣ (pass) 2♦ (Kontra = ♦)
 ?
 Pass 6+♣ 5♦
 RE 4.FF;pf. → wie nach 1♣ (p) 2♦ (p) 3♦ eine Stufe niedriger
 Rest syson

1♣ (p) 2♦ (3♦)
 ?
 pass zu schwach
 Kontra penalty
 3M competitiv
 3SA to play
 4M to play

1♣ (pass) 2M (kontra)
 ?
 Pass zu schwach
 RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe
 Rest syson

1♣ (pass) 2M (2+x)
 ?
 Pass zu schwach
 Kontra a. INV zu 4M (nur falls 3M von pd noch möglich)
 b. pen (falls $2+x > 3M$)
 2SA syson
 3M competitiv
 3+x SI-M
 3y 6+♣ 5+y
 3SA to play
 4M to play
 4y wie 3y
 4x/y (Sprung) SPL

1♣ (pass) 2SA (Interv.)

?

Kontra Straf-X

RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe

Rest nat

1♣ (pass) 3m (Interv.)

?

Pass kann Straf-X haben → pd. soll mit Kürze aufkontrieren

Kontra Stopperfrage

Re Strafe → danach sind alle Kontras Strafe

Rest nat

1♣ (pass) 3♥ + (Interv.)

?

Kontra Straf-X

RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe

Rest nat.

Folgereizung nach 1♦ Eröffnung

1♥	3+P.; 4+♥ (bei 3-5 P. sollte 5er ♥ da ein) (mit pf. in der Hand und nur 4er ♥ besser über 2♣ gehen)
1♠	3+P.; 4+♠ (bei 3-5 P. sollte 5er ♠ da sein) (mit pf. in der Hand und nur 4er ♠ besser über 2♣ gehen)
1SA	6-11 P. ; keine 4+M; bal. oder unbal. Notgebot nicht geeignet für 3m
2♣	pf.; Relay (keine 5+M; 4er M durchaus normal)
2♦	3-11; 5+♠ 4+♥
2M	3-8; 6+M
2SA	11-12; 4333 Hand ohne 4er M → 3♦ = to play; Rest = pf.
3m	9-11; 6+m ohne 4er M (mind. KB10xxx in m) → alles außer pass ist pf.
3M	3-6; 7+M → wie nach 3M Eröffnung
3SA	13-15; 4333 Hand ohne 4er M

Reizung nach 1♦ - 1♥

1♠	11-22; 4++♦ 4+♠ ; nf. (fast NIE passen) → nach 1♦ 1♥ 1♠
1SA	18-20 bal. 2er bis 4er ♥ → nach 1♦ 1♥ 1SA
2♣	a. 11-18; 5+♦ 4+♣ b. 11-15; 5♣ 4♦ nf. → nach 1♦ 1♥ 2♣
2♦	11-15; 6+♦ ; nf. → nach 1♦ 1♥ 2♦
2♥	11-15 FV; 3+Fit (3er Fit nur bei 5431 Hand-Typ) ; unbal. nf. → nach 1♦ 1♥ 2♥
2♠	10+P.; 6+♦ 5+♠ → nach 1♦ 1♥ 2♠
2SA	a. 19+ ; 6+♦ Einf. b. 16-18; 6+♦ Einf. mit 3er ♥ → nach 1♦ 1♥ 2SA
3♣	19+; 5+♦ 4+♣ pf. → nach 1♦ 1♥ 3♣
3♦	16-18; 6+♦ Einf. mit 2-♥ → alles außer pass = nat + pf.
3♥	16-18 FV; 4+♥ Fit; unbal.
3♠ / 4♣	19+FV; 4+♥ Fit; Splinter
3SA	22+FV; 4+♥ Fit; unbal.
4♦	6+♦ 4er ♥ ; SI und Punktekonzentration in ♦ + ♥
4♥	19-21 FV; 4+♥ Fit; unbal.

nach 1♦ - 1♥ - 1SA

Pass	erlaubt
2♣	max. INV Relay →
2♦	kein 4er ♥
	Pass will jetzt 2♦ spielen
2♥	INV mit 5er ♥
2♠	INV mit 5♥ 4♠
2SA	INV mit 4+♥
3m	INV mit 4♥ 5+m
2♥	4er ♥
2♦	bel. pf; → 3♥ zeigt 4er ♥
2♥	to play 5er ♥ → Hebung zeigt 4er Fit
2♠	INV mit 4♥ 4♠
2SA	EÖ muß 3♣ reizen
3♣	pass wollte 3♣ spielen
	Rest SI-♦ (5++♦ Fit)
3m	INV 55 ♥ + m → pass verneint 3er ♥
3♥	pf; 6+♥
3♠	SPL mit 6+♥
3SA	to play
4m	SPL mit 6+♥
4♥	to play

nach 1♦ - 1♥ - 1♠

pass	erlaubt (sollte weniger als 6P. haben)
1SA	6-10; nat.
2♣	4.FF; pf. (hat 5+♥ ; da nicht 1♦ - 2♣ gereizt)
2♦	3-9; ausbessern → 2♥ = 3er und INV
2♥	9-11; 6+♥
2♠	6-10 FV; 4er Fit in ♠
2SA	INV zu 3SA
3♣	pf; 55 ♥ + ♣
3♦	INV ♦ - Fit
3♥	pf; 6+♥
3♠	INV; 4+♠
4m	SPL mit ♠ Fit (AUCH 4♦ !!!)
4♥	knappes pf; 7+♥
4♠	Spielvorschlag (max. 1 Keycard ohne ♠ -D) Ansonsten über 2♦ gehen

nach 1♦ - 1♥ - 2♣

pass	erlaubt (bei 3-7 P. reizen wenn irgend sinnvoll) mit 8-9 P. möglichst vermeiden
2♦	3-9; ausbessern (8-9P. und 2♦ 4♣ ist das besser als pass) → mit 16-18 P. weiterreizen
2♥	9-11; 6+♥ ; nf.
2♠	4.FF; pf.
2SA	INV
3m	INV (3♣ kann etwas schwächer sein als 3♦)
3♥	pf.; 6+♥
3SA	to play
4m	bed. RKCB-m
4♥	to play

nach 1♦ - 1♥ - 2♦

pass	erlaubt
2♥	9-11; 6+♥ ; nf.
2♠	relay; pf. (verspricht 5er ♥) → 2SA Werte in ♣ und ♠ (2. Priorität) 3♣ Werte in ♣ (3. Priorität) 3♦ kann nichts anderes (4.Priorität) 3♥ 3er ♥ Fit (1.Priorität)
2SA	INV
3♣	pf; 55 ♥ + ♣
3♦	INV
3♥	pf.; 6+♥
3♠	SPL
3SA	to play
4♣	SPL
4♦	bed. RKCB-♦
4♥	to play

Nach 1♦ - 1♥ - 2♥

Pass erlaubt

2♣ relay (insbes. mit SI anwenden falls nicht SPL)

2SA 4351 Typ (kommt fast nie vor da EÖ 1♦ 1♥ 1♣ konnte)

3♣ 13(45) Typ

Auf 2SA / 3♣ →

3♥ INV

4♥ to play

Kürze SI-♥

4♦ bed. RKCB-♦

3SA to play

4er Länge Fit + pf.

(pf. da die Hände dann gut zusammen passen)

3♦ 4er Fit und Max.

3♥ 4er Fit und Min.

3♣ SPL (4er Fit + sehr gutes Max)

3SA 4er Fit und Max. und schlägt 3SA vor

4♦ frei

4♣ SPL (4er Fit + sehr gutes Max)

4♥ 4er Fit und Max und sehr Kontrollschwach

2SA LST ♠

3♦ INV; 4er ♥ und 3+Fit in ♦ ; nf.

3♣ LST ♣

3♥ INV; 5er ♥ (ablehnen mit Min und nur 3er Fit)

3♣ SPL

3SA Spielvorschlag (EÖ darf auch mit 4er ♥ passen)

4♦ SPL (chicane)

4♣ SPL

4♥ to play

nach 1♦ - 1♥ - 2♠

pass	verboten
2SA	EÖ soll ohne pf.(9-13P.) 3♦ reizen
3♦	pass wollte nur 3♦ spielen
3♠	hätte am liebsten 2♠ gespielt
Rest	♦ -Fit und SI.
	Rest Kürze und genug für Vollspiel
Rest	pf.; nat.

nach 1♦ - 1♥ - 2SA

pass	verboten
3♣	relay; Frage 3er ♥ (hat 5er ♥)
3♦	kein 3er ♥ und deshalb 19+P. → alles außer pass ist pf.
3♥	16-18 mit 3er ♥ → alles außer pass ist pf.
Rest	19+ mit 3er ♥ und cuebid / Kürze (3M-Modul)
3♦	6-7 P. ; kein 5er ♥ → alles außer pass ist pf.
3♥	9+P.; 6+♥ ; pf.
3♠	kein Stopper in ♠ ; nur 4er ♥ (und deshalb 8-11(12) P.)
3SA	Spielvorschlag; hat Stopper in ♠
4♦	bed. RKCB-♦ (kann 5er ♥ haben)

nach 1♦ - 1♥ - 3♣

pass	verboten
3♦	relay; Frage 3er ♥ (hat 5er ♥)
3♥	habe 3er ♥
3♠	habe kein 3er ♥ und zu wenig in ♠ für 3SA
3SA	habe kein 3er ♥ und genug in ♠ für 3SA
3♥	9+P.; 6+♥ ; pf.
3♠	Frage ♠ Stopper
3SA	to play
4m	bed. RKCB-m
4♥	to play ; 6+♥ (Kontrollschwach)

Reizung nach 1♦ - 1♠

1SA	18-20 bal. 2er bis 4er ♠ → nach 1♦ 1♠ 1SA
2♣	a. 11-18; 5+♦ 4+♣ b. 11-15; 5♣ 4♦ nf. → nach 1♦ 1♠ 2♣
2♦	11-15; 6+♦ oder 5+♦ 4♥ ; nf. → nach 1♦ 1♠ 2♦
2♥	16-22; 5+♦ 4+♥ ; F1 → nach 1♦ 1♠ 2♥
2♠	11-15 FV; 3+Fit (3er Fit nur bei 5431 Hand-Typ) ; unbal. nf. → nach 1♦ 1♠ 2♠
2SA	a. 19+ ; 6+♦ Einf. b. 16-18; 6+♦ Einf. mit 3er ♠ → nach 1♦ 1♠ 2SA
3♣	19+; 5+♦ 4+♣ pf. → nach 1♦ 1♠ 3♣
3♦	16-18; 6+♦ Einf. mit 2-♠ → alles außer pass = nat + pf.
3♠	16-18 FV; 4+♠ Fit; unbal.
3♥ / 4♣	19+FV; 4+♠ Fit; Splinter
3SA	22+FV; 4+♠ Fit; unbal.
4♦	6+♦ 4er ♠ ; SI und Punktekonzentration in ♦ + ♠
4♣	19-21 FV; 4+♠ Fit; unbal.

nach 1♦ - 1♠ - 1SA

Pass	erlaubt
2♣	max. INV Relay →
2♦	kein 4er ♠ Pass will jetzt 2♦ spielen 2♥ frei (da nicht 1♦ 2♦ gereizt) 2♠ INV mit 5er ♠ 2SA INV mit 4+♠ 3m INV mit 4+♠ 5+m
2♣	4er ♠
2♦	bel. pf; außer 55MM → 3♠ zeigt 4er ♠
2♥	pf. 55MM (da nicht 1♦ 2♦ gereizt)
2♠	to play 5er ♠ → Hebung zeigt 4er Fit
2SA	EÖ muß 3♣ reizen 3♣ pass wollte 3♣ spielen Rest SI-♦ (5++♦ Fit)
3m	INV 55 ♠ + m → pass verneint 3er ♠
3♣	pf; 6+♠ (ab 9P.)
3♥	SPL mit 6+♠
3SA	to play
4m	SPL mit 6+♠
4♣	to play

nach 1♦ - 1♠ - 2♣

pass	erlaubt (bei 3-7 P. reizen wenn irgend sinnvoll) mit 8-9 P. möglichst vermeiden
2♦	3-9; ausbessern (8-9P. und 2♦ 4♣ ist das besser als pass) → mit 16-18 P. weiterreizen
2♠	9-11; 6+♠ ; nf.
2♥	4.FF; pf.
2SA	INV
3m	INV (3♣ kann etwas schwächer sein als 3♦)
3♥	pf.; 55MM
3♠	pf.; 6+♠
3SA	to play
4m	bed. RKCB-m
4♠	to play

nach 1♦ - 1♠ - 2♦

pass	erlaubt
2♠	9-11; 6+♠ ; nf.
2♥	relay; pf. (verspricht 5er ♠) → 2SA Werte in ♣ und ♥ (2. Priorität)
	3♣ Werte in ♣ (3. Priorität)
	3♦ kann nichts anderes (4.Priorität)
	2♠ 3er ♠ Fit (1.Priorität) → nach 2SA / 3m kann man mit 3♥ noch 4:4 Fit in ♥ suchen
2SA	INV
3♣	pf; 55 ♠ + ♣
3♦	INV
3♠	pf.; 6+♠
3♥	SPL
3SA	to play
4♣	SPL
4♦	bed. RKCB-♦
4♠	to play

nach 1♦ - 1♠ - 2♥

pass	erlaubt (nur mit 3-5 und nur 4er ♠ und 3+♥)
2♠	5er ♠ ; F1 (3+P.) → EÖ hat 16-18; 3er ♠ 3♠ ; nf. → alles außer pass = pf. EÖ hat 19+; 3er ♠ 4♣ (spl) / 4♠ EÖ hat 16-18; 2-♠ 2SA; nf. → alles außer pass = nat+pf. 3♦ ; nf. → alles außer pass = nat. + pf EÖ hat 19+; 2-♠ 3♣ (4.FF; pf.), Rest (nat.; pf)
3♣	4.FF; pf.
2SA	6+P.; Relay (entweder 6-7P. oder SI-♦) 3♣ 19+; 4.FF; pf. 3♦ 16-18; → pass / 3♥ = to play; Rest = SI-♦ 3♥ pf.; 6+♦ 5+♥ Rest pf. nat
Rest	pf. nat.

nach 1♦ - 1♠ - 2SA

pass	verboten
3♣	relay; Frage 3er ♠ (hat 5er ♠) 3♦ kein 3er ♠ und deshalb 19+P. → alles außer pass ist pf.
3♠	16-18 mit 3er ♠ → alles außer pass ist pf.
Rest	19+ mit 3er ♠ und cuebid / Kürze (3M-Modul)
3♦	6-7 P. ; kein 5er ♠ → alles außer pass ist pf.
3♣	9+P.; 6+♣ ; pf.
3♥	kein Stopper in ♥ ; nur 4er ♠ (und deshalb 8-11(12) P.)
3SA	Spielvorschlag; hat Stopper in ♥
4♦	bed. RKCB-♦ (kann 5er ♠ haben)

nach 1♦ - 1♠ - 3♣

pass	verboten
3♦	relay; Frage 3er ♠ (hat 5er ♠) 3♠ habe 3er ♠
3♥	habe kein 3er ♠ und zu wenig in ♥ für 3SA
3SA	habe kein 3er ♠ und genug in ♥ für 3SA
3♣	9+P.; 6+♣ ; pf.
3♥	Frage ♥ Stopper
3SA	to play
4m	bed. RKCB-m
4♠	to play ; 6+♣ (Kontrollschwach)

Reizung nach 1♦ - 1SA

pass	erlaubt insbes. mit 4441 und ♣ Kürze unter 16 P.
2♣	16-22; 5+♦ 4+♣ → nach 1♦ 1SA 2♣
2♦	11-15; 5+♦ ohne 4+♣ ; nf.
2♥	16-22; 5+♦ 4+♥ (4-4-4-1mögl); F1 → nach 1♦ 1SA 2M
2♠	16-22; 5+♦ 4+♠ ; F1 → nach 1♦ 1SA 2M
2SA	19+; 6+♦ Einf.; pf.
3♣	11-15; 5+4+mm ((41)44) mögl.; nf. → 3♦ = ausbessern
3♦	16-18; 6+♦ Einf.
3M	6+♦ 5+M; pf.
3SA	18-20 bal.

Nach 1♦ - 1SA - 2♣ (Fit in m ist jetzt sicher)

Pass	verboten
2♦	6-8 P.; ausbessern
3♣	6-8 P.; hätte am liebsten gepasst
2M	Wert; pf.
2SA	nat.; pf.
3♦	Fit; pf.
3M	SPL mit Fit in ♣

Nach 1♦ - 1SA - 2M

Pass	verboten (da pd. 6+P. versprochen hat)
2oM	Wert; pf.
2SA	relay (6-7 P.) → 3♦ 16-18; nf.
	3M 6+♦ 5+M; pf.
	3♣ / 3oM 19+; Wert; pf.
	3SA to play
3♦	Fit; pf.
3x o.Spr	Wert; pf.
3+x i. Spr.	SPL mit Fit in ♦
3SA	Spielvorschlag

Reizung nach 1♦ - 2♣

- 2♦ 18-20; bal → nach 1♦ 2♣ 2♦
2♥ 11+; 5+♦ 4+♥ oder 4441 / 1444
2♠ 11+; 5+♦ 4+♠ oder 4144
2SA 11+; 5+4+♦/♣
3♣ 11+; 6+♦ Einf.
3♦ 16+; 6+♦ Einf. (sehr gute Farbe)

Nach 1♦ - 2♣ - 2♦

- Pass verboten
2♥ 4er ♥ (ev. auch 4er ♠)
2♠ 18-20 bal. mit 4er ♠ ohne 4er ♥
2SA 18-20 bal. ohne 4er M
3♥ 18-20 bal. mit 4er Fit in ♥
2♠ 4er ♠ ohne 4er ♥
2SA 18-20 bal. ohne 4er ♠
3♠ 18-20 bal. mit 4er Fit in ♠
2SA UF-Stayman
3m 4+m
3SA keine 4+m
3♣ 5+♣
3♦ 5+♦

Reizung nach 1♦ - 2♦

- Pass erlaubt
- 2♥** a. 11-15 FV; 4+♥ ; nf.
b. 11-17 P.; 3er ♥
→ pd. reizt mit 9-11 weiter
- Pass 3-8(9)
- 2♠** 9-11; 6+♠ 4♥
2SA 10-11; 5422
3♣ 9-11; 5413 – Typ
3♦ 10-11; 5431 – Typ
3♥ 9-11; 55MM
- 2♣** a. 11-15 FV; 3+♣ ; nf.
b. 11-17 P.; 2er ♣
→ pd. reizt mit 9-11 weiter
- Pass 3-8(9)
- 2SA 10-11; 5422
3♣ 9-11; 5413 – Typ
3♦ 10-11; 5431 – Typ
3♥ 9-11; 55MM
3♠ 9-11; 6+♠ 4♥
- 2SA** 17 – 19 P. INV; max. 2er ♠ und 3er ♥
- Pass erlaubt (3-6 P.)
- 3♦ 3-6; 3+♦ ; lehnt ab
- 3♣** 7+P.; 4.FF; nimmt an
(♣ Stopper bei EÖ wird angenommen)
→ 3♥ (3er ♥), 3♠ (2er ♠)
- 3♥ 5-6 P. 55MM; nf.
- 3♠ 5-6 P.; 6+♠ 4♥ ; nf.
- 3SA 7+P.; to play
- 3♣** 4.FF; pf. → 3♥ = 55MM; 3SA = Was in ♣ ; 3♠ = sonst
- 3♥** 16-18 FV; 4+♥ ; INV
- 3♠** 16-18 FV; 3+♠ ; INV
- 3SA** to play
- 4M** to play

Reizung nach 1♦ - 2M

Pass	erlaubt
3M	3+M; schwache INV → EÖ darf mit gutem Max heben
4M	to play (ev. nur nach Law)
2SA	INV+; relay verspricht 1++M → nach 1♦ - 2M – 2SA
3♦	to play
2+x o. Spr	F1; nat. → einziger mögl. TK ist 3M
2+x i. Spr	SPL
3SA	to play

Nach 1♦ - 2M – 2SA

3♣	3-4 P. oder 7-8 P.; schlechte Farbe → Falls EÖ 3M reizt reizt man mit 7-8P. 3SA!!
3♦	5-6 P.; schlechte Farbe
3♥	5-6 P.; gute Farbe
3♠	7-8 P.; gute Farbe

Gute Farbe hat mind. 5P. in der Farbe

1♦ mit Intervention

1♦	(kontra)	?	
	Pass		zu schwach oder taktisch
	XX		10+ P. → alle Kontras = pen
	2♣		0-9 P.; 6+♣ ; herauslaufen
	Rest		syson

1♦	(p/X)	p	(X/p)
?			
Pass	5+♦		
XX	18+; 4+♦ bal. oder unbal.		
1SA	18-20 bal. ungeeignet für XX.		
Rest	nat.; unbal.		

1♦	(X)	XX	(p)
?			
Pass	5+♦ oder 4414		
1SA	18-20 bal.; zu kurz in ♦		
2♦	11-12; 5++♦		
Rest	16+; nat.; unbal.; pf. (eigenes Spiel zählt mehr)		

1♦	(1M)	?	
	Pass		zu schwach oder Straf-X oder kein passendes Gebot EÖ darf nach 1♦ (1M) p (p) mit unbal. nur passen, falls er 4+M hat
	Kontra		je nach M
(1♥)	1♠		8+P.; 0-3 ♠ hat zusätzlich a. ♥ Stopper fehlt um SA zu reizen b. Pf. ohne 6+m c. kompetitive bis INV ♦ Hand ohne 5++♦
	→		1SA 18-20 bal. auch ohne Stopper ; pf.
	Pass		verboten
	2♣		11-15; 4+♦ 4+♣
	2♦		11-15; 4++♦ (4441 mögl)
	2♥		16+ Stopperfrage; pf. Höher 16+; pf. nat.
	2♥		a. 3-8 P. 6+♠ b. pf; 6+♠
	2♠		9-11; 6+♠
	3♠		frei
(1M)	1SA		8-11; (semi-) bal. mit mind ½ Stopper
	2m		8-11; 5++m; nf.
(1♠)	2♥		8-11; 5++♥ ; nf.
	2♠		INV+; (semi-) bal. ohne Stopper ♠
	3♥		6+♥ ; pf.
(1M)	2SA		11-12; syson mit Stopper (nicht zwingend 4333)
	3m		6+m ; pf.
	3M		frei
	3SA		13-15; syson mit Stopper (nicht zwingend 4333)

1♦ (1♥) Kontra 8+P.; 4er oder 5er ♠ → 1♠ von EÖ zeigt 3er ♠ (2+♠ mit 4er)
 1♦ (1♣) Kontra a. 8+P.; 4+♥
 b. pf. welches man nicht anders reizt

1♦ (1♣) Kontra (p)
 ?
 Pass verwandeln
 1SA 18-20 bal. mit oder ohne Stopper in ♠ ohne 4er ♥ ; pf. →
 2♣ Stopperfrage
 Rest nat.
 2♣ 11-15; 5+♦ 4+♣ ohne 4er ♥ (4144 mögl) → syson
 2♦ 11-15; 6+♦ oder 5+♦ 4♣ ohne 4er ♥
 2♥ bis 15FV (unbal.); 4er ♥ (1444 / 4441 mögl) →
 2♣ Relay (hatte für Kontra Var B (3-♥ 3-♦ 4-♣)); pf. →
 2SA 11+; ♠ Stopper da.
 3♣ 1444 oder 0454 oder 0445
 3♦ 5+♦ 4♥ ohne Stopper ♠
 2SA SI-♥
 3♣ 5er ♣ ; pf.
 3♦ 4+♦ Fit; pf.
 3♥ INV zu 4♥
 3♣ SPL (da 2♣ noch möglich war)
 3SA to play mit Stopper
 4♣ /4♦ SPL
 4♥ to play
 2♣ ab 16 FV; 4er ♥ ; pf. →
 2SA SI.; hatte Var B des Kontras mit Stopper
 3♣ 5er ♣ ; pf.
 3♦ 4+♦ ; pf.
 3♥ Fit in ♥ ; SI
 3♣ Stopperfrage (hat normalerweise mind. 3er ♦)
 3SA Spielvorschlag mit Stopper
 4♣ /4♦ SPL
 4♥ Fit in ♥ ; kein SI
 2SA 16-22 P.; 6+♦ Einf. Oder mit 4er ♠ ; pf.
 3♦ 13-15 P. 7+♦ ; nf.
 3♣ 16+; 5+♦ 4+♣ ; pf.
 3♥ 6+♦ 5♥ ; pf.
 3♣ pf.; Stopperfrage; hat 5++♦
 3SA Spielvorschlag; Einf. ♦ ; mit Stopper ♠
 4♣ 6+♦ 5+♣
 4♦ bed. RKCB-♦

1♦ (1♠) Kontra (2♣)
 ?
 Pass 11-13; 5♦ 4x Hand ohne 4er ♥ oder Straf-X ♠
 Kontra a. 14-15 FV; INV unbal. mit 4er ♥
 b. 14+P.; Einf. ♦ oder 5+♦ 4♣ ohne 4er ♥
 c. 14+P.; 5+♦ 4+♣ ohne 4er ♥
 d. 18-20 bal OHNE 4er ♥
 2SA 16+FV; bal. oder unbal. 4er ♥ ; pf. → pd. Muß ♥ reizen um Fit zu bestätigen; Rest = nat.
 3♦ 11-13; competitiv; 6+♦
 3♣ 11-13; competitiv; 5+♦ 5+♣
 3♥ 12-13 FV; competitiv mit 4er ♥ ; unbal.
 3♣ pf.; Stopperfrage; hat 5++♦
 3SA to play mit Stopper (basierend auf ♦ - Länge)
 4♦ bed. RKCB-♦
 4♣ 6+♦ ; 5+♣
 4♥ 6+♦ ; 5♥

1♦ (1♠) Kontra (2♣)
 Pass (p) ?
 Pass erlaubt
 Kontra a. pf. ohne 5er Farbe oft ohne Stopper ♠
 b. 8-9 P. 4+♥ und will Straf-X schützen
 c. 10+P.; 4+♥
 pass verwandeln in Straf-X
 3♦ 11-13 5♦ 4x ohne 4er ♥ → alles außer pass = pf.
 2SA pf. mit Stopper (semi-) bal.
 3♣ /♥ pf. 5er ♣ / ♥
 3♦ competitiv mit Fit in ♦
 3♣ nicht reizen (unnötiger self-preempt)
 3SA to play mit Stopper (EÖ kann max. 14P. haben wegen pass)

1♦ (1♠) Kontra (2♣)
 Kontra (p) ?
 Pass reizt man nie
 2SA 8+P.; 4er ♥
 3♣ 14-15; 5+♦ 4+♣ ohne 4er ♥ ; nf.
 3♦ 14-15; Einf. ♦ oder 5+♦ 4♣ ohne 4er ♥ ; nf.
 3♥ 14-15 FV; 4er ♥ ; nf.
 Rest 16+; pf. Nat.
 3♣ pf; 5er ♣
 3♦ pf.; ♦ Fit → 4SA mit 18-20 SA ohne 5er ♦
 3♥ pf; 5er ♥
 3♣ pf.; Stopperfrage
 3SA Spielvorschlag
 4SA quantitativ (ansonsten wie 3SA)

1♦ (1SA = nat) ?
 Pass zu schwach
 Kontra 10+P. pen → alle weiteren Kontra = pen
 2♣ 4+4+MM; competitiv
 2♦ 4+♦ ; gut genug für 2+SA falls EÖ 18-20 bal. hat
 2M 5++M; competitiv
 2SA 55-Hand ohne ♦ ; pre-empt → 3♦ = 6+♦
 3♣ /M 6++♣ /M; pre-empt
 3♦ 5+♦ ; gut genug für 3SA falls EÖ 18-20 bal. hat
 3SA to play
 4M to play

1♦ (2♣ / 2M)

?

Pass zu schwach oder Straf-X → EÖ darf mit Kürze nach p (p) nicht passen

Kontra a. 8+P.; mit mind. einer 4+M, die auf 2er Stufe bietbar ist

b. 10+P; mit mind. einer 4+M, die nur auf 3er Stufe bietbar ist.

Verspricht immer mind. eine ungereizte M

2♦ competitiv ♦ Fit; → mit 18-20 bal. 3SA oder 3♣ (Stopperfrage)

2y 8-11; 5+y; nf.

2SA a. 7-9 P.; 6+y (y < GF); ab 10 P. muss man pf. Reizen

b. SI zu stark für 3SA

c. pf. welches man nicht anders reizen kann (insbes. ♦ Fit Granate)

d. SI; mit Interesse an 4:4 Fit in m →

3♣ keine Zusatzwerte

Pass erlaubt

3♦ pf.; 4+♦ ohne 4+M

3♥ nur nach 1♦ (2♣): Var a mit 6er ♥; nf.

Rest SI + möglichst nat.

3♦ kurz ♣; 6+♦; keine Zusatzwerte → alles ab 3 GF = SI

Rest pf.; so nat. wie mögl.

3♦ ohne Sprung: competitiv mit Fit

→ mit 18-20 bal. 3SA oder 3GF (Stopperfrage)

Im Sprung INV ohne Stopper ♣ (mit Stopper 3SA) → nat

3y o.Spr. Pf.; 5+y

3y i. Spr. Pf.; 6+y

3 GF Stopperfrage

3SA to play mit Stopper (manchmal schon mit INV Händen zu 3 SA)

4M 7+M; to play (solange M nicht Gegnerfarbe ist)

- 1♦ (2♣) Kontra (pass)
 Pass verwandeln
 2♦ a. 11-15; 4++♦ unbal. mit 4er ♠ und ev. 4er ♥
 b. 16+FV; 4++♦ unbal. mit 44MM
 c. 18-20 bal. mit 44MM
 →
 Pass verboten
 2♠ to play → Weiterreizen zeigt Var b/c
 3♠ INV
 4♠ to play → Weiterreizen zeigt Var b/c
 2♥ 8-10P.; 4+♥ →
 Ohne Fit: 2SA / 3♦ nat; to play
 Mit Fit: pass / 3+♥
 2SA INV;
 3♦ INV
 3♣ a. SI mit Fit in ♠
 b. Stopperfrage (hatte die ♥)
 3♦ Pflicht
 3♠ SI mit Fit in ♠
 3♥ Stopperfrage ♣
 3♥ pf; 5+♥
 3SA to play mit Stopper (hatte die ♥)
 2♥ 11-15 4++♦ 4♥ →
 Pass erlaubt
 2♠ 8-10P.; 4+♠ →
 Ohne Fit: 2SA / 3♦ nat; to play
 Mit Fit: pass / 3+♠
 2SA INV
 3♦ INV
 3♣ a. SI mit Fit in ♥
 b. Stopperfrage (hatte die ♠)
 3♦ Pflicht
 3♥ SI mit Fit in ♥
 3♠ Stopperfrage ♣
 3♠ pf; 5+♠
 3SA to play mit Stopper
 3♥ INV
 4♥ to play
 2♠ 11-15; 5+♦ ohne 4+M (bei 6+♦ auch 11-15)
 3M 5+M; pf.
 2SA INV
 3♣ a. Stopperfrage
 b. will nur 3♦ wspielen
 3♦ Pflicht
 Pass wollte nur 3♦
 Rest Stopperfrage ♣
 3♦ INV
 3M/4♣ SPL
 3SA to play
 4♦ bed. RKCB-♦

2SA	a. 16+F unbal. mit Stopper in ♣ ; mit genau einer 4er M b. 18-20 bal. mit Stopper in ♣ mit genau einer 4er M pf. pass verbotten
3♣	4er ♥ (ev. auch 4er ♠) → 3♦ frei 3♥ gute Hand Fit ; pf. 3♠ 16+F mit 4er ♠ ; pf. 4♥ schlechte Hand Fit
3♦	4er ♠ ohne 4er ♥ → 3♥ 16+F mit 4er ♥; pf. 3♠ gute Hand Fit ; pf. 4♠ schlechte Hand Fit
3M	5+M; pf.
3♣	Stopperfrage ohne 4er M → 3♦ kein Stopper und ev. kein Fit
3M	pf; 5er M
3♦	16+; 6+♦ ohne 4+M ; pf. → 3M pf. 5er M 3SA to play 4♦ bed. RKCB-♦
3M	16+F; genau diese 4er M unbal oder bal. ohne Stopper ♣ ; pf.
3SA	16-19 FL; to play mit Stopper ohne ungereizte 4er M
4♦	bed. RKCB-♦
4M	6+♦ 5M

1♦	(2♣)	Kontra (3♣)
?		
Pass	zu schwach oder Straf-X ♣ (unbal); a. 11-13F; 4++♦ 4M b. 11+; 4++♦ 4+♣ (ungeeignet für 3SA)	
3♦	11-15 FL competitiv; 6+♦	
3M	13-15 F; 4++♦ 4M; nf.	
3SA	16-19 FL; to play mit Stopper ohne 4er M	
4♦	bed. RKCB-♦	
4M	6+♦ 5M	
Kontra	pf; alles andere dh: a. 16+FL; 6+♦ ohne 4er M b. 20-23 FL; beliebig c. 16+F; 5+♦ 4M d. 18-20 bal. ohne Stopper ♣ e. 16+FV; 4441 / 4450 (da Fit sicher)	

1♦	(2♣)	Kontra (3♣)
Pass	(pass)	?
Pass	erlaubt (8-9 F) a. nicht kurz in ♣ (deshalb hat O 11-13F mit 4er M) b. kurz in ♣ aber totales Min.	
Kontra	a. Will Straf-X von O schützen (kurz in ♣) b. 10+F → 3M (4er M und 11-13 F) ; 3♦ zu dünn um 3♣ X zu spielen	
3♦	competitiv mit Fit	
3M	pf; 5er M	
3SA	to play mit Stopper → EÖ reizt 4♥ mit 44MM	
4♦	bed. RKCB-♦ (3++♦)	

1♦ (2M) Kontra (pass)
 Pass verwandeln
 2♣ 12-15 FV; 4er ♣ ; unbal. ; nf. →
 Pass erlaubt
 3♣ INV
 4♣ to play
 3♥ SI-♣
 3m pf; 5+m zusätzlich zu 4er ♣
 11-13/15 F; 5+4+mm; nf.
 3♦ 11-13/15F; 5+♦ ohne 4+M (bei 6+♦ nur 11-13)
 3M Stopperfrage
 3z pf. 5+z
 3SA to play
 4♦ bed. RKCB-♦
 3M a. Stopperfrage (hat keine 4+oM)
 b. SI. mit ♥ Fit (nur nach 1♦ (2♣))
 mit Stopper: 3+SA
 ohne Stopper: 4m (forcing)
 3♣ 16+; 5+♦ 4+♣ ohne ungereizte 4er M; pf.
 3oM o.Spr 12-13 FV; 4er oM unbal.; hier hatte R mind. 10P.
 i. Spr 16+FV; 4er oM unbal; pf.
 3SA 16-19 FL; to play mit Stopper ohne ungereizte 4er M
 4♦ bed. RKCB-♦
 4♣ 6+♦ 5♣ ; pf.
 4♥ Pf. ohne SI. mit ♥ Fit (nur nach 1♦ (2♣))

1♦ (2M) Kontra (3M)
 ?
 Pass a. 11-15 F ; 5+♦ ohne 4er oM oder 3-Färber
 b. 11-13 FV; 4++♦ 4oM
 3oM 13-15 FV; 4+oM; nf.
 3SA 16-19 FL; to play mit Stopper ohne 4er oM
 4♦ bed. RKCB-♦
 4♣ 5+♣ 5+♦
 4M SI; 4+oM (da Fit sicher)
 4oM 4+oM ; to play (da Fit sicher braucht es nicht 6-5);
 ev. schon ab 14 FV falls 3oM nicht ging
 Kontra pf; alles andere
 dh: a. 16+F; 5+♣ ohne 4er oM und ohne Stopper M
 b. 20-23 FL; beliebig ohne 4er oM
 c. 18-20 bal. ohne 4er oM und ohne Stopper M

1♦ (2M) Kontra (3M)
 Pass (pass) ?
 Pass erlaubt (8-9/10 F)
 a. 2er M ist am riskantesten dann auch mit 10F
 b. kurz oder lang in M aber totales Min.
 Kontra a. Will Straf-X von O schützen (kurz in M)
 b. 10+F
 → 3oM 4er oM (4++♦ 4oM ; 11-13)
 3SA M Stopper ohne 4er oM
 4♦ 6+♦ ohne 4er oM und ohne Stopper
 4♣ 5+♣ 4♦ ohne 4er oM und ohne Stopper
 falls nix passt das kleinste Übel wählen
 3oM pf; 5+oM
 3SA to play mit Stopper → EÖ reizt 4oM mit 4er oM
 4♣ pf.; 5+♣ (hatte auch 4+oM)
 4♦ bed. RKCB-♦ (3+♦)

1♦ (3x) ?
 Pass zu schwach oder Straf-X → EÖ darf mit Kürze nach p (p) passen
 Kontra 10+P pf. falls $x > \diamond$; hat kein anderes Gebot
 c. Hat ungereizte 4er M
 d. Hat keine ungereizte 4er M und will wissen ob EÖ Stopper in x hat
 Kontra + 3SA auch OHNE Stopper !!!!
 3♦ competitiv; 4+♦ Fit (genug für 3SA falls EÖ 18-20 bal. hat); nf.
 3y Pf.; 5+y
 3SA to play mit Stopper (auch schon mit INV Händen zu 3 SA)
 4♣ pf; 5++♣ (solange x nicht ♣)
 4♦ pf; 5+♦
 4M 6+M (5+M falls nicht im Sprung);

1♦ (3♣) kontra (pass)
 ?
 Pass verwandeln (auch mit 18-20 bal. ohne 4er M und ohne 5er ♦ und ohne Stopper ♣ ;
 Im Extremfall 3343 verteilt)
 3♦ 11-13 unbal. 5+♦ ; nf. 4er M ist mögl. ; Stopper in ♣ ist möglich
 3♥ 14+ 4er ♥ mit oder ohne 4er ♠ ; pf. (Stopper in ♣ ist mögl.)
 3♠ 14+ ;4er ♠ ohne 4er ♥ ; pf. (Stopper in ♣ ist mögl.)
 3SA 14+ ohne 4er M ; hat Stopper in ♣
 4♣ SI-♦
 4♦ 5+♦ schwächer als 4♣ (hat weder 4er M noch Stopper in ♣); pf.
 4M 6+♦ 5M

1♦ (3M) kontra (pass)
 ?
 Pass verwandeln (auch mit 18-20 bal. ohne 4er oM und ohne 5er ♦ und ohne Stopper M ;
 Im Extremfall 3343 / 3334 verteilt)
 3♠ 11+ ;4er ♠ bal. mögl. (Stopper in ♥ ist mögl.); pf.
 3SA 11+ hat Stopper in M (falls M=♠ ist 4er ♥ mögl.)
 4M SI-♦
 4♣ 11+; 4+4+mm (kein Stopper in M); pf.
 4♦ 5+♦ schwächer als 4M (hat weder 4er oM noch Stopper in M); pf.
 4oM 11+; 4er oM (ohne Stopper in M) ; falls 3oM nicht möglich war
 4♠ 6+♦ 5♠ (falls M = ♥)

1♦ (pass) 1M (Kontra)

?

Pass 11-15; unbal. (hätte mit 3er Fit gehoben 5-4-3-1 Typ)

RE 18-20 bal.; will Gegner strafkontrieren ; kein Fit in M → alle Kontras sind von jetzt an pen
Rest syson

1♦ (pass) 1♥ (1♠)

?

Pass 11+; 5+♦ 4+♠ oder 4144

Kontra a. 18-20 bal. ohne Stopper ♠

b. 16-18; 5+♦ 4+♣

1SA 18-20 bal. mit Stopper ♠ (hat ev. 4er ♥)

2♣ 11-15; 5+4+mm (nicht bis 18); mit 16-18 Kontra

2♠ 6+♦; Stopperfrage statt 2SA → mit Stopper und 3-5 P. 2SA reizen

Rest syson

1♦ (pass) 1M (2x)

?

Pass zu schwach oder Straf-X für x

Kontra a. 18-20 bal. und will nicht 3SA reizen (Fit in M mögl.)

b. 16-18; 6+♦ ohne 3er M (nur falls x > ♣)

c. 16-18 FV; 4er Fit in M (nur falls x = ♠)

d. 11+; 5+♦ unbal. mit 4er oM und nicht kurz in M (nur falls x = ♣)

e. 16+; 5+♦ 4+♣ (nur falls x = oM)

2♦ 11-15 FL; 6+♦

2M 12-15 FV; 3+Fit (3er Fit bei 5-4-3-1 Typ und Kürze x)

2oM 6+♦ 5+oM (nur falls x = ♣)

2SA syson

3M im Sprung: 16-18 FV; 4er Fit

Ohne Sprung: 4er Fit; competitiv

4M 19-21 FV; 4+Fit

3♣ 11-15; 5+5+mm (falls x nicht ♣)

3♦ ohne Sprung: 6+♦; competitiv

Im Sprung: syson

3x Stopperfrage

3SA to play bal. oder nicht

Neue Farbe im Sprung SPL

1♦ (pass) 1M (2♣)
 Kontra 2SA relay anwenden mit:
 a. 9-11; 6er M
 b. 11+; 5er M (man sollte Stopper oder 4er oM haben falls pf.)
 c. 11+; 4er oM (falls 2oM nicht reicht)

→

3♣ a. 13+; 5+♦ unbal. mit 4er oM und nicht kurz in M
 b. 11+; 5+♦ unbal. mit 4er oM und 3er M;
 pf.

3♦ 11-13; 5+♦ unbal. mit 4er oM und 2er M
 Pass erlaubt
 3+oM to play
 4♣ si-oM
 3M to play (i.d.R. 9-11; 6er M)
 3+SA pf; 5er M mit Stopper

3oM 18-20 bal. mit 4er oM; pf.
 3M 18-20 bal. mit Fit in M; pf.
 3SA 18-20 bal. ; keine 4er OF ; kein Stopper ♣

1♦	(pass)	1M	(2oM)
Kontra ➔		2SA	< 8P.; Lebensohl ➔
3♣	16-18; 5+♦ 4+♣; nf.		
3♦	16-18; 6+♦ ohne 3er M; nf,		
3M	16-18 FV mit Fit in M (bal. oder nicht); nf.		
3oM	Stopperfrage		
3SA	19+; 5+♦ 4+♣ mit Stopper oM		
4M	19-20; bal. mit Fit in M		

1♦ (pass) 1M (3x)

?

Pass zu schwach oder Straf-X für x

Kontra pf; a. 16+P.; 5+♦ 4+oM oder 5+♦ 4♣ je nach x

b. 16+P.; 6+♦ ohne Stopper

c. 18-20 bal. ohne Stopper

3♦ 6+♦ ; competitiv

3M competitiv

3+oM 6+♦ 4++oM (auch weniger als 16P. mit entsprechender Verteilung)

4♣ 5+5+mm

4M ab 16 FV; 4+Fit; to play (auch gezogen)

3SA to play

Neue Farbe im Sprung SPL

1♦ (pass) 1M (3x)

Kontra → Pass ev. spekulativ, falls kein Gebot gefällt

3♦ 3+♦ Fit; kein Stopper in ♣

3M 5+M ; Stopper in x mögl.

→ falls EÖ jetzt 3SA reizt hat er KEINEN Stopper

3oM 4+4+MM

→ falls EÖ jetzt 3SA reizt hat er KEINEN Stopper

3SA Stopper in x

4♣ 4+♣ 4+M; falls x ≠ ♣ kein Stopper in x oder SI

4♦ im Sprung: bed. RKCB-♦

Ohne Sprung: kein Stopper in x (3+♦)

4M im Sprung: 6++M; keinerlei SI

Ohne Sprung: 5+M ohne Stopper oder 6+M (mit oder ohne Stopper)

1♦ (pass) 1SA (Kontra)
 ?
 RE 16+; → von jetzt an sind alle Kontras pen.
 2M 6+♦ 5M (3M wird nicht gereizt)
 Rest syson

1♦ (pass) 1SA (2+M)
 ?
 Pass zu schwach oder Straf-X in M
 2♣ 6+♦ 5♣
 2SA 16+P.; 6+♦ oder 5+♦/4+y und ein anderes Gebot passt nicht
 3♦ 6+♦ ; competitiv
 3+♣ 5+♦ 4+♣ mind. 10 Karten in mm (nie springen); auf 4er Stufe pf.
 3oM 6+♦ 5oM (im Sprung pf.)
 3M Stopperfrage
 3SA to play
 4♦ bed. RKCB-♦
 4oM 6+♦ 5oM

1♦ (pass) 1SA (2M)
 ?
 Kontra a. 16+P.; 5+♦ 4+y
 b. 16+P.; 6+♦ Einf.
 und 3+M
 → pass verwandeln (EÖ hat mind. 3er M)
 2SA <8 P. (Lebensohl)
 3♣ 16-17; Var a; verspricht keine ♣
 3♦ 16-17; Var b
 3M 18+; Stopperfrage
 3 SA to play
 3oM 18+; Var a; nat.
 3♣ 8-11 P; 6+♣ ; pf.
 3♦ 8-11 P.; 3+♦ Fit; pf.
 3M Stopperfrage
 3SA to play

1♦ (pass) 1SA (3M)
 ?
 Kontra primär Stopperfrage
 → pass ev. spekulativ falls kein Gebot gefällt
 3SA Stopper da
 Rest kein Stopper da und so nat. wie mögl.

1♦ (pass) 2♣ (Interv.)
 ?
 Pass forcing
 Kontra Straf-X
 RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe
 Rest nat.; pf.

1♦ (p) 2♦ (3♣)
 ?
 pass zu schwach
 Kontra penalty
 3♦ competitiv
 3M competitiv
 3SA to play
 4M to play

1♦ (pass) 2M (kontra)
 ?
 Pass zu schwach
 RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe
 Rest syson

1♦ (pass) 2M (2+x)
 ?
 Pass zu schwach
 Kontra a. INV zu 4M (nur falls 3M von pd noch möglich)
 b. pen (falls $2+x > 3M$)
 2SA syson
 3M competitiv
 3+x SI-M
 3y 6+♦ 5+y
 3SA to play
 4M to play
 4y wie 3y
 4x/y (Sprung) SPL

1♦ (pass) 2SA (Interv.)

?

Kontra Straf-X

RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe

Rest nat

1♦ (pass) 3m (Interv.)

?

Pass kann Straf-X haben → pd. soll mit Kürze aufkontrieren

Kontra Stopperfrage

Re Strafe → danach sind alle Kontras Strafe

Rest nat

1♦ (pass) 3♥ + (Interv.)

?

Kontra Straf-X

RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe

Rest nat.

Folgereizung nach 1♥ Eröffnung

- 1♠
a. 5+P.; 5+♠
b. 5-11(12) P.; 4er ♠ (ab pf. über 2♣ gehen)
→ nach 1♥ 1♠
- 1SA
a. 6-11(12)P.; 2-♥
b. 5-8FV; 3er Fit in ♥
→ nach 1♥ 1SA
- 2♣ pf; relay (2+♣) → nach 1♥ 2♣
- 2♦ pf.; 5+♦ → nat
- 2♥ 9-11(12) FV; 3er Fit in ♥ → nach 1♥ 2♥
- 2♠ 3-8 P.; 6+♠ → nach 1♥ 2♠
- 2SA 16+FV; 4+♥ Fit → nach 1♥ 2SA
- 3♣
a. 9-11 FV; 4+♥ Fit
b. 14-15 FV; 4+♥ Fit
→ nach 1♥ 3♣
- 3♦ 12-13 FV; 4+♥ Fit → nach 1♥ 3♦
- 3♥ 6-8 FV; 4+♥ Fit
- 3♠ /4m SPL
- 3SA nicht reizen
- 4♥ to play
- 4♠ to play
-

Reizung nach 1♥ 1♠

Pass	verboten
1SA	12-14 P.; 5332 Hand → nach 1♥ 1♠ 1SA
2♣	a. 11-15 P.; 5♥ 4+♣ (keine Hand für 3♣) b. 16+P.; 5+♥ 4+♣ /♦ c. 18-20P. 5332 Hand → nach 1♥ 1♠ 2♣
2♦	11-15 P.; 5+♥ 4+♦ (keine Hand für 3♦) → 3♣ = 4.FF; 4♣ = SI-♥
2♥	11-15P.; 6+♥ (4er m erlaubt) → 3♥ = knappe INV; 2SA = F1 relay
2SA	relay 3♥ Min. nf. → nF = cue mit Fit 3m Wert; kein Min → 3♥ = SI-♥
2♠	a. 13-15 FV; 4+Fit in ♠ b. 11-15 P.; 3514 Hand (wegen 2♣ Konvention) nf. → nach 1♥ 1♠ 2♣
2SA	16+P.; 6+♥ Einf. (keine Hand für 3♥) → nach 1♥ 1♠ 2SA
3m	13-15P.; 5+5+ ♥ + m → nat; 3♥ = passbar
3♥	16-18P.; 6+♥ ohne 3er ♠ → nat; alles außer pass ist pf.
3♠	16-18 FV; 4+Fit in ♠ → passbar ; Weiterreizen = 3M-Modul
3SA	22+FV; 4+Fit in ♠
4m	SPL
4♥	7++♥ ; to play
4♠	19-21 FV; 4+Fit in ♠

Nach 1♥ 1♠ 1SA

- 2♣ relay (erzwingt 2♦)
2♦ pass wollte 2♦ spielen
2♥ INV; 4♠ 3♥
2♠ INV; 5♠
2SA INV zu 3SA
3m INV; 4♠ 5+m
3♥ INV; 5♠ 3♥
2♦ allg. pf; verspricht 5+♠ → nat
2♥ to play
2♠ to play
2SA erzwingt 3♣
3♣ pass wollte 3♣ spielen
Rest frei
3m INV; 5♠ 5m → EÖ darf mit 3er ♠ nicht passen
3♥ frei
3♠ pf; 6+♠
3SA to play

Nach 1♥ 1♠ 2♣

- 2♦ 9+P.; pf. falls EÖ Var b oder c hat; nicht geeignet für 3♥ / 3♠
2♥ hatte Var a (11-15; 5♥ 4+♣)
Pass erlaubt
2♠ 9-11; 6+♠ ; nf.
2SA 11-12; INV
3♣ 9-11; 4+♣ Fit
3♦ 4.FF; pf.
3♥ pf!!; Fit in ♥ → 3M Modul
2♠ 3er ♠ und Var b,c; pf.
2SA Var b; 5+♥ 4+♣ ; pf.
3♣ Var b; 5+♥ 4+♦ ; pf.
3♦ Var c; 2533; pf.
2♥ 6-8; 2+♥ ; nf.
2♠ 6-8; 5♠ 1-♥ ; nf.
2SA 6-8; 4♠ 1-♥ ; nf. → 3m = to play
3♣ 6-8; 4♠ 6+♣ → alles außer pass ist pf.
3♦ 6-8; 4♠ 6+♦ → alles außer pass ist pf.
3♥ INV; 3♥ 4+♠ ; nf. → alles außer pass nimmt an
3♠ pf; 6+♠

Nach 1♥ 1♠ 2♣ 2♥

Pass	Pflicht mit Var a (Var b mögl.)
2♠	INV; 3er ♠ unbal.; nf.
2SA	INV; nf.
3m	pf; 5+♥ 4+m
3♥	INV; 6♥ 4x; nf.
3♠	pf. 35(32)
3SA	to play (oft 2533)

Nach 1♥ 1♠ 2♣ 2♠

Pass	erlaubt (teilweise mit Var b); kann kurz in ♠ sein
2SA	INV; nf.
3♣	to play
3♦	pf; 5+♥ 4+♦
3♥	INV; 6♥ 4x; nf.
3♠	INV; 3er Fit in ♠
3SA	to play (oft 2533)
4♠	to play

Nach 1♥ 1♠ 2♣ 2SA

Pass	erlaubt (oft mit Var b)
3m	to play
3♥	INV; 6♥ 4x; nf.
3♠	frei
3SA	to play
4m	pf; 5+5+♥ m

Nach 1♥ 1♠ 2♦

2SA relay

3♣ 3♠ 4+♣

3♦ SI-♦ (SI-♦ mit der Kürze des EÖ)

3♥ SI-♥

3♠ INV (nur mit gutem Max annehmen ev. 4:3 Fit)

3SA to play

4♣ bed. RKCB-♣

4M to play

3♦ 3♠ 4+♦

3♥ SI-♥

3♠ INV (nur mit gutem Max annehmen ev. 4:3 Fit)

3SA to play

4♣ SI-♦ (SI-♦ mit der Kürze des EÖ)

4♦ bed. RKCB-♦

4M to play

3♥ Max. mit 4er ♠

3♠ Min mit 4er ♠

4m SPL mit 4er ♠

3m LST (hat 5+♠)

3♥ INV; 3♥ 4♠ → 3♠ mit 4er ♠ und lehnt INV ab

3♠ INV; (hat 5+♠)

4m SPL (hat 5+♠)

4♠ to play

Nach 1♥ 1♠ 2SA

pass verboten

3♣ 6+P.; relay; Frage 3er ♠ (hat 5er ♠)

3♦ pf; kein 3er ♠ und deshalb 19+P.

3♠ 16-18 mit 3er ♠ → alles außer pass ist pf.

3♥ 19+ mit 3er ♠ und SI

4m 19+ mit 3er ♠ und Kürze

3♥ 6-7 P. ; kein 5er ♠ kann kurz in ♥ sein

→ alles außer pass ist pf.

3♠ 9+P.; 6+♠ ; pf.

3♦ 3.FF; pf. ; nur 4er ♠ (und deshalb 8-11(12) P.)

3SA Spielvorschlag

4♥ to play (keinerlei SI)

Reizung nach 1♥ 1SA

- Pass erlaubt und Pflicht mit 12-14 bal. oder 11-13; 4522 / 45(31)
- 2♣
a. 11-15 P.; 5♥ 4+♣ (keine Hand für 3♣);
b. 14-15; 4513
c. 16+P.; 5+♥ 4+♣ /♦
d. 18-20P. 5332 Hand
e. 16-18; 5+♥ 4+♠
→ nach 1♥ 1SA 2♣
- 2♦
a. 11-15 P.; 5+♥ 4+♦ (keine Hand für 3♦)
b. 14-15; 4531
- 2♥
a. 11-15 P.; 6+♥ (4er m erlaubt)
b. 14-15 P.; 4522
- 2♠ 19+P.; 5+♥ 4+♠ ; pf. → nat
- 2SA 19+P; pf.; 6+♥ Einf.
- 3m 13-15P.; 5+5+ ♥ + m → nat; 3♥ = passbar
- 3♥ 16-18P.; 6+♥ → nat; alles außer pass ist pf.
- 4♥ 7++♥ ; to play

Nach 1♥ 1SA 2♣

- 2♦ 9+P.; pf. falls EÖ Var b oder c hat
- 2♥ hatte Var a/b (11-15; 5♥ 3++♣)
- Pass erlaubt
- 2♠ starke INV; 4++♣ Fit
- 2SA 11-12; INV
- 3♣ schwache INV; 4+♣ Fit
- 3♦ 9-11; 6+♦
- 2♠ Var c; 5+♥ 4m oder Var e; 5+♥ 4♠ ; pf. → 2SA fragt
- 2SA 3♥ Var e; 5+♥ 4♠
- 3m Var c; 5+♥ 4m
- 3m 6+m
- 2SA Var d; 5332 Hand ; pf.
- 3m Var c; 5+♥ 5+m ; pf.
- 3♥ Var e; 6+♥ 5+♠ ; pf.
- 2♥ 6-8; 2+♥ ; nf.
- 2♠ 6-8; 5+4mm 1-♥ → 3m = to play
- 2SA 6-8; 5+5+mm 1-♥ → 3m = to play
- 3♣ 6-8; 6+♣ → alles außer pass ist pf.
- 3♦ 6-8; 6+♦ → alles außer pass ist pf.

Nach 1♥ 1SA 2♣ 2♥

Pass	Pflicht mit Var a/b (Var c mögl.)
2♠	frei
2SA	INV; nf.
3m	pf; 5+♥ 4+m
3♥	INV; 6♥ 4x; nf.
3♠	frei
3SA	to play (oft bal.)

Nach 1♥ 1SA 2♣ 2♠ / 2SA

2SA	to play
3m	to play
3♥	INV; 6♥ 4x; nf.
3♠	Stopperfrage
3SA	to play
4m	bed. RKCB-m

Reizung nach 1♥ 2♣

Pass	verboten
2♦	5+♥ 4♦
2♥	a. 6+♥ (auch 6+♥ 4♠) b. 5332 Hand c. 5+♥ 4♣
2♠	5♥ 4♠
2SA	5+5+♥ +♣
3♣	5+5+♥ +♦
3♦	16+; 6++♥ (sehr gute Farbe)
3♥	6+♥ 5+♠

Reizung nach 1♥ 2♥

Pass	erlaubt
2♠	habe beliebige Kürze
2SA	wo? 3m in dieser m 3♥ in ♠ und INV 3♠ in ♠ und pf.
3m	LST-m
2SA	LST-♠
3♥	INV basierend auf Punkten; nf.
3♠	erzwingt cue → 3SA = cue in ♠
3SA	Kürze ♠
4m	Kürze m
4♥	to play

Reizung nach 1♥ 2♠

pass	erlaubt
2SA	INV+; relay; verspricht 2+♠ Fit
3♣	3-4 P. oder 7-8 P.; schlechte Farbe → Falls EÖ 3♠ reizt reizt man mit 7-8P. 3SA!!
3♦	5-6 P.; schlechte Farbe
3♥	5-6 P.; gute Farbe
3♠	7-8 P.; gute Farbe
	Gute Farbe hat mind. 5P. in der Farbe
3m	5+5+♥ + m; F1
3♥	to play
3♠	INV
3SA	to play
4m	SPL
4♥	to play
4♠	to play

Reizung nach 1♥ 2SA

Pass	verboten
3♣	11-13 FV
3♥	14+FV
3♦	16+FV; Kürze ♦
3♠	16+FV; Kürze ♠
3SA	16+FV; Kürze ♣

Reizung nach 1♥ 3♦

Pass	verboten
3♥	to play
4♥	to play
3♠	3M-Modul (erzwingt cues)
3SA	SPL ♠
4m	SPL-m

Reizung nach 1♥ 3♣

- Pass verboten
- 3♦ INV zu Vollspiel oder Slam
- 3♥ Min der schwachen Var
- 4♥ Max der schwachen Var
- 3♠ starke Var ohne Kürze
- 3SA starke Var mit ♠ Kürze
- 4m starke Var. mit Kürze in m
- 3♥ to play (falls pd. die schwache Var. hatte)
→ 4♥ mit der starken Var.
- 3♠ erzwingt cue von pd. auch bei schwacher Var.
SPL-♠ (SI auch bei schwacher Var)
- 4m SPL-m (SI auch bei schwacher Var)
- 4♥ to play (auch falls pd die starke Var. hatte)

1♥ mit Intervention (soweit nicht bei 1M mit Intervention)

1♥ (1♠) ?
Pass zu schwach oder Straf-X
EÖ darf nach 1♥ (1♠) p (p) mit unbal. nur passen, falls er 4+♠ hat
Kontra a. 8+P.; 4+4+mm
b. nat. 2SA Gebot (verspricht 2er ♥)
c. pf. welches man nicht anders reizt
kein 3er Fit in ♥
1SA 8-11; (semi-) bal. mit mind ½ Stopper ♠
2m 8-11; 5++m; nf.
2♥ competitiv; 3+♥
2♠ INV+; 3er Fit in ♥
2SA 12+ FV ; 4+Fit in ♥ →
3♣ 14-16 FV; genug für Vollspiel aber ansonsten Min.
3♥ nicht genug für Vollspiel
3♦ 17+FV
Höher SPL
3m 6+m ; pf.
3♥ 8-11 FV; 4+Fit in ♥
3♠ SPL
3SA 13-15; to play mit Stopper ♠
4m SPL
4♥ to play; erzeugt kein forcing pass

1♥ (1♠) Kontra (p)
?
Pass verwandeln
1SA a. 12-14; 5332-Hand (auch mit xx in ♠)
b. 11-15; 4522 Hand
→ 2m = to play; 2SA = INV; 2♠ = INV+; Frage Stopper; Rest = pf.
2m 11-15; 5♥ 3++m (ev. 45(13))
2♥ 11-15; 6+♥
2♠ a. 16+; 45xx
b. 18-20; 5332 Hand ohne Stopper
pf.
→ mit Stopper 2SA; ohne Stopper was anderes
2SA 18-20; 5332-Hand mit Stopper; pf.
3m 16+; 5+♥ 4+m; pf.
3♥ 16+; 6+♥ ; pf.
4♥ 12-14; 7+♥

1♥ (1♠) Kontra (2♠)
 ?
 Pass zu schwach
 Kontra pf. was man nicht anders reizt
 2SA a. Competitiv; 6+♥ 4m
 b. pf; 6+♥
 →
 3♣ hatte Var a ohne pf. → 3♥ = 6+♥ ; pf.
 3♥ hatte Var b mit 2er ♥ → 3M Modul
 4♦ Var c mit 2er ♥ und SI
 4♥ Var c mit 2er ♥ ohne SI
 Rest pf. mit Kürze ♥
 3m competitiv; 5+♥ 4+m; aber gut genug um INV nach 3SA anzunehmen
 3♥ competitiv; 6+♥
 3♠ frei
 3SA 16+ mit Stopper
 4m si; 5+5+♥ + m
 4♥ 12-14; 7+♥

1♥ (1♠) Kontra (2♠)
 Pass (p) ?
 Pass erlaubt
 Kontra a. pf. Ohne 5er Farbe oft ohne Stopper ♠
 b. INV+ 4+4+mm
 →
 mit Min: pass, 3m, 2SA (alles nat); 3♥ (5332 Hand ohne Stopper)
 mit Max: pass, 3SA, 3♠ (Stopperfrage)
 2SA INV mit Stopper
 3m pf.; 5er m
 3♥ frei
 3♠ Stopperfrage
 3SA to play mit Stopper (EÖ kann max. 15P. haben wegen pass)

1♥ (1♠) Kontra (2♠)
 Kontra (p) ?
 2SA pf schon wegen Kontra von EÖ; hat Stopper in ♠ (stärker als 3SA)
 3m 5er m
 3♥ frei
 3♠ Stopperfrage
 3SA Spielvorschlag mit Stopper

1♥ (pass) 1♠ (Kontra)

?

Pass 11+; bal oder unbal genau 3er Fit (nicht verpflichtend)

RE 16+; will Gegner strafkontrieren ; kein Fit in ♠ → alle Kontras sind von jetzt an pen
Rest syson

1♥ (pass) 1♠ (2m)

?

Pass zu schwach oder Straf-X für m

Kontra entspricht 1♥ 1♠ 2♣ mit der starken Variante

3♣ wie 1♥ 1♠ 3♣

3GF frei

Rest syson

1♥ (pass) 1♠ (2♣)

Kontra (pass) ?

pass verwandeln

Rest wie nach 1♥ 1♠ 2♣

1♥ (pass) 1♠ (2♦)

Kontra (pass) ?

pass verwandeln

mit 9+Händen reizt man:

3♦ wie 1♥ 1♠ 2♣ 2♦ !!! → nat

3♥ + syson wie nach 1♥ 1♠ 2♣

Mit 6-8 P. Händen reizt man:

2♥ syson (2+♥ Fit)

2♠ syson (Kürze ♥ und 5er ♠)

2SA wenn nichts anderes geht

3♣ syson 6+♣

1♥ (pass) 1♠ (3m)
 ?
 Pass zu schwach oder Straf-X für m
 Kontra 16+P. fast pf; (einiger TK ist 3♥)
 3♦ 5+5+ ♥ + ♦ ; competitiv
 3♥ 6+♥ ; competitiv
 3♠ ♠ Fit; competitiv
 3SA 17- 20; (semi-)bal.
 4om 5+5+♥ + om
 4m 20+; ♠ Fit
 4♥ 6+♥ ; 16-19 [mit semif. In ♥ entweder Kontra riskieren oder 5+♥ reizen]
 4♠ 16-19; ♠ Fit

1♥ (pass) 1♠ (3m)
 Kontra (pass);
 Pass ev. spekulativ, bei ♥ - Kürze
 3♦ F1; 4+♦ → 3♥ wäre noch passbar
 3♥ nf.; 2++♥ Fit
 3♠ pf; 5+♠
 3SA to play
 4m SI-♥
 4om nat mit 5er om; pf.
 4♥ to play
 4♠ to play

1♥ (pass) 2♠ (kontra)
 ?
 Pass zu schwach
 RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe
 Rest syson

1♥ (pass) 2♠ (3m)
 ?
 Pass zu schwach
 Kontra INV zu 4M
 3M competitiv
 4m SI-♠
 3SA to play
 4M to play
 4om (Sprung) SPL

Folgereizung nach 1♠ Eröffnung

- 1SA a. 6-11(12)P.; 2-♠
 b. 5-8FV; 3er Fit in ♠
 → nach 1♠ 1SA
- 2♣ pf; relay (2+♣) → nach 1♠ 2♣
- 2♦ pf.; 5+♦ → nat
- 2♥ pf.; 5+♥ → nat bis auf
 3SA 12-13; 53xx bal. → 4♣ = SI-♥ ; 4♦ = SI-♠
- 2♠ 9-11(12) FV; 3er Fit in ♠ → nach 1♠ 2♠
- 2SA 16+FV; 4+♠ Fit → nach 1♠ 2SA
- 3♣ a. 9-11 FV; 4+♠ Fit
 b. 14-15 FV; 4+♠ Fit
 → nach 1♠ 3♣
- 3♦ 12-13 FV; 4+♠ Fit → nach 1♠ 3♦
- 3♠ 6-8 FV; 4+♠ Fit
- 3♥ / 4m SPL
- 3SA nicht reizen
- 4♥ to play
- 4♠ to play
-

Reizung nach 1♣ 1SA

Pass	erlaubt und Pflicht mit 12-14 bal.
2♣	a. 11-15 P.; 5♣ 4+♣ (keine Hand für 3♣); b. 16+P.; 5+♣ 4+♣ /♦/ ♥ c. 18-20P. 5332 Hand → nach 1♣ 1SA 2♣
2♦	11-15 P.; 5+♦ 4+♦ (keine Hand für 3♦)
2♥	11-15P.; 5+♦ 4+♥ (keine Hand für 3♥)
2♠	11-15 P.; 6+♠ (4er m erlaubt)
2SA	a. 19+P; pf..; 6+♠ Einf. b. 16-18 P.; 6+♠ mit 3er ♥ → nach 1♣ 1SA 2SA
3x	13-15P.; 5+5+ ♠ + x → nat; 3♠ = passbar
3♣	16-18P.; 6+♣ ohne 3er ♥ → nat; alles außer pass ist pf.
4♣	7++♣ ; to play

Nach 1♣ 1SA 2♣

2♦	9+P.; pf. falls EÖ Var b oder c hat
2♠	hatte Var a Pass erlaubt 3♦ / ♥ 9-11; 6+Farbe 2SA 11-12; INV 3♣ INV; 4+♣ Fit
2♥	Var b; 5+♠ 4x →
2♣	fragt 2. Farbe 2SA 5♣ 4♥ 3m 5+♣ 4m 3♥ 6♣ 4♥
2SA	fragt 2.Farbe und verspricht 5+♥ 3m 5+♣ 4m ohne 3er ♥ 3♥ 5+♣ 4m mit 3er ♥ 3♣ 6+♣ 4♥ 3SA 5422 4m 5+♣ 4♥ und Kürze m 3x 6+x
2SA	Var c; 5332 Hand ; pf.
3x	Var b; 5+♣ 5+x ; pf.
2♥	6-8; 1-♣ ; 4+♥ ; nf.
2♣	6-8; 2+♣ ; nf.
2SA	6-8; 5+4+mm 1-♣ → 3m = to play
3♣	6-8; 6+♣ → alles außer pass ist pf.
3♦	6-8; 6+♦ → alles außer pass ist pf.
3♥	6-8; 6+♥ → alles außer pass ist pf.

Nach 1♣ 1SA 2♣ 2♥	
Pass	erlaubt insbes. mit 5♣ 3♥ (41)
2♣	Var a ohne 3er ♥ (ev. auch 16-17; 5224) → pd. darf Kontrakt verbessern
2SA	INV; nf. (kann unbal. sein)
3m	pf; 5+♣ 4+m
3♥	INV; 4+♥ Fit; nf.
3♣	frei
3SA	to play (oft bal.)
4♥	to play

Nach 1♣ 1SA 2♣ 2♣	
Pass	erlaubt und Pflicht mit Var a
2SA	INV
3m	pf; 5+♣ 4+m
3♥	pf; 5+♣ 4+♥
3♣	INV; 6♣ 4x
3SA	to play

Nach 1♣ 1SA 2♣ 2SA	
pass	erlaubt
3m	to play
3♥	pf; 5+♣ 4+♥
3♣	INV; 6♣ 4x
3SA	to play
4m	bed. RKCB-m

Nach 1♣ 1SA 2SA	
Pass	verboten
3♣	6+P.; relay; Frage 3er ♥ (hat 5er ♥) 3♦ pf; kein 3er ♥ und deshalb 19+P. 3♥ 16-18 mit 3er ♥ → alles außer pass ist pf.
3♣	19+ mit 3er ♥ und SI 4m 19+ mit 3er ♥ und Kürze
3♣	6-7 P. ; kein 5er ♥ kann kurz in ♣ sein → alles außer pass ist pf.
3♥	6+P.; 6+♥ ; pf. (pf. da EÖ entweder 3er ♥ oder 19P. hat)
3♦	3.FF; pf. ; kein 5+♥
3SA	Spielvorschlag
4♣	to play (keinerlei SI)

Reizung nach 1♣ 2♣

Pass	verboten
2♦	5+♣ 4♦
2♥	5+♣ 4♥
2♠	a. 6+♣ (nicht auch 6+♣ 4♥) b. 5332 Hand c. 5+♣ 4♣
2SA	5+5+♣ +♣
3♣	5+5+♣ +♦
3♦	5+5+MM
3♥	16+; 6++♣ (sehr gute Farbe)

Reizung nach 1♣ 2♠

Pass	erlaubt
2SA	habe beliebige Kürze
3♣	wo? 3♦ /♥ in dieser Farbe 3♠ in ♣ und INV 3SA in ♣ und pf.
3m/♥	LST-m/♥
3♠	INV basierend auf Punkten; nf.
3SA	erzwingt cue
4m/♥	Kürze m/♥
4♠	to play

Reizung nach 1♣ 2SA

Pass	verboten
3♣	11-13 FV
3♦	14+FV
3♥	16+FV; Kürze ♦
3SA	16+FV; Kürze ♥
	16+FV; Kürze ♣

Reizung nach 1♣ 3♦

Pass	verboten
3♣	to play
4♣	to play
3SA	3M-Modul (erzwingt cues)
3♥	SPL ♥
4m	SPL-m

Reizung nach 1♣ 3♣

Pass	verboten
3♦	INV zu Vollspiel oder Slam
3♣	Min der schwachen Var
4♣	Max der schwachen Var
3SA	starke Var ohne Kürze
3♥	starke Var mit ♥ Kürze
4m	starke Var. mit Kürze in m
3♣	to play (falls pd. die schwache Var. hatte) → 4♣ mit der starken Var.
3SA	erzwingt cue von pd. auch bei schwacher Var.
3♥	SPL-♥ (SI auch bei schwacher Var)
4m	SPL-m (SI auch bei schwacher Var)
4♣	to play (auch falls pd die starke Var. hatte)

1M mit Intervention

1M	(kontra)	?
	Pass	zu schwach oder taktisch
	XX	10+ P. → alle Kontras = pen
	1SA	Trf. ♣ (siehe weiter hinten)
	2♣	Trf. ♦ (wie nach 1SA)
	2♦ (falls M=♣)	Trf. ♥ (wie nach 1SA)
	2M-1	9-11 FV; 3er Fit in M
	2M	5-8 FV; 3er Fit
	Rest	syson

1M	(kontra)	1SA (pass)
2♣	Normalgebot	→ 2M = INV; 5+♣ und 3er Fit in M
2♦	keine Zusatzstärke;	5+5+ M/♦ → 2M = ausbessern; 3M = INV; 5+♣ und 3er Fit in M
2♥	keine Zusatzstärke;	5+5+ MM → 2M = ausbessern; 3M = INV; 5+♣ und 3er Fit in M
2M	keine Zusatzstärke;	6+M → 3M = INV (2+Fit)
2SA	16+; relay	→ 3♣ = Min; nf.; Rest = so nat. wie mögl. ; pf.
3♣	keine Zusatzstärke;	3++Fit in ♣
3♦	16-18; 5+5+M/♦ ; nf.	→ 3M = ausbessern
3oM	16-18; 5+5+MM; nf.	→ 3♣ = ausbessern
3M	16-18; 6+M; nf.	

1M	(1SA = nat)	?
	Pass	zu schwach
	Kontra	10+P. pen → alle weiteren Kontra = pen
	2x	6+x; competitiv
	2M	3+Fit; competitiv
	2SA	12+ FV ; 4+Fit in M →
	3♣	14-16 FV; genug für Vollspiel aber ansonsten Min.
	3M	nicht genug für Vollspiel
	3♦	17+FV
	Höher	SPL (3SA = SPL ♦)
	3x	7+x; pre
	3M	8-11 FV; 4+Fit
	4M	to play

1M	(2x)	?
Pass		zu schwach oder Straf-X → EÖ darf mit Kürze nach p (p) nicht passen
Kontra		je nach Situation
2M		competitiv M-Fit
2y		8-11; 5+y; nf.
2SA		12+ FV ; 4+Fit in M →
3♣		14-16 FV; genug für Vollspiel aber ansonsten Min.
3M		nicht genug für Vollspiel
3♦		17+FV
Höher		SPL (3SA = SPL ♦)
3y o.Spr		5+y; pf.
3y i. Spr.		6+y; pf.
3M		8-11 FV; 4+Fit
3x		je nach Situation
3SA		12-15; to play mit Stopper
4m/4x		SPL
4oM		to play
4M		5+Fit; 9-13 FV
1M	(2m)	Kontra a. 8+P; 4er oM b. Pf. welches man nicht anders reizt (in keinem Fall Fit in M) Hier hat der EÖ mit 16P. ein pf. 3m INV+; 3er Fit in M → 3M Min 4M 14-16 FV 3SA 17-19 FV 3oM 20+FV; cue (oM) 4♣ /♦ 20+FV; cue
1♣	(2♥)	Kontra a. 10+P; 4+4+mm b. Pf. welches man nicht anders reizt (in keinem Fall Fit in M) Hier hat der EÖ mit 14P. ein pf. (außer 14 bal.) 3♥ INV+; 3er Fit in ♣ → 3♣ Min 4♣ 14-16 FV 3SA 17-19 FV 4♥ 20+FV; cue (♥) 4♣ /♦ 20+FV; cue
1♥	(2♠)	Kontra a. 10+P; 4+4+mm b. Pf. welches man nicht anders reizt c. INV; 3er Fit in ♥ Hier hat der EÖ mit 14P. ein pf. (außer 14 bal.) 3♠ pf.; 3er Fit in ♥ → 4♥ 12-15 FV 3SA 16-18 FV 4m 19+FV; cue

1M (2m) Kontra (pass)
 ?
 Pass verwandeln
 2x ($x > m$) 11-15; 5+M 4+x; nf.
 2M a. 11-15; 6+M
 b. 12-14; 5M bal.
 c. 11-15; 5M 4+x ($x \leq m$)
 nf.
 2SA 16+pf; 5+M 2-Färber oder 3-Färber
 3♣ relay
 3♦ M+♦
 3oM M+oM
 3M M+♣
 3x 5+x; original pf.
 3m 18-20; 5M bal. ohne Stopper (kann auch 5M 4m sein)
 3x pf; 5+5+M/x
 3M 16+; 6+M
 3SA 18-20; 5M bal. mit Stopper (kann auch 5M 4m sein)

1M (2m) Kontra (3m)
 ?
 Pass zu schwach oder Straf-X m (unbal); kein 4er in oM
 3♦ competitiv; 5+5+M/♦
 3M competitiv; 6+M
 3oM competitiv; 5+M 4+oM
 3SA to play mit Stopper
 4m SI-M (6++M); hatte wärsch. Semif. M
 4om pf; 5+M 5+om (pf. ev. gepokert)
 4M competitiv; 7+M
 4oM to play; 5+M 5+oM
 Kontra pf; alles andere (16+)

1M (2m) Kontra (3m)
 Pass (pass) ?
 Pass erlaubt
 3♦ pf; 5er ♦
 3oM pf; 5er oM
 3M pf.; 2er M; will nichts anderes reizen
 3SA to play mit Stopper (hatte ev. nur INV-Hand)
 Kontra pf. ohne 5er Farbe; primär Stopperfrage (hatte ev. nur INV-Hand)

1M (2m) Kontra (3m)
 Kontra (pass) ?
 Pass reizt man eigentlich nie
 3y 4+y
 3SA nat; zeigt Stopper
 3M 2er M; will nichts anderes reizen

1♣ (2♥) Kontra (pass)
 ? (hier versprach Kontra 10+P.
 Pass verwandeln
 2♣ a. 12-14; 5♣ bal.
 b. 12-14; 5♣ 4♥
 c. 11-13; 6+♣
 2SA 14+pf; 5+♣ 4+x
 3♣ relay
 3♦ 5+♣ 4+♦
 3♥ 5+♣ 4♥
 3♠ 5+♣ 4+♣
 3♥ Stopperfrage
 3m 11-13; 5+♣ 4m
 3♥ 18-20; 5♣ bal. ohne Stopper
 3♣ pf(14+); 6+♣
 3SA 18-20; 5♣ bal. mit Stopper (kann auch 5♣ 4♥ sein)
 4m SI; 5+5+♣ /m

1♣ (2♥) Kontra (3♥)
 ?
 Pass zu schwach oder Straf-X ♥ (unbal);
 3♣ competitiv; 6+♣
 4m pf.; 5+♣ 5+m (pf. ev. gepokert)
 3SA to play mit Stopper
 4♥ SI-♣ (6++♣); hatte warsch. Semif. ♣
 4♣ competitiv; 7+♣
 Kontra pf; alles andere (14+)

1♣ (2♥) Kontra (3♥)
 Pass (pass) ?
 Pass erlaubt
 3M pf.; 2er M; will nichts anderes reizen
 3SA to play mit Stopper (hatte ev. nur INV-Hand)
 Kontra pf. ohne 5er Farbe; primär Stopperfrage (hatte ev. nur INV-Hand)

1♣ (2♥) Kontra (3♥)
 Kontra (pass) ?
 Pass reizt man eigentlich nie
 3♣ 2er ♣; will nichts anderes reizen
 3SA Stopper ♥
 4m 4+m

1♥ (2♠) Kontra (pass)
 ? (hier versprach Kontra 10+P.; 3er Fit in ♥ mögl.)
 Pass verwandeln
 2SA 14+pf; 5+♥ 4+x oder auch 6+♥
 3♣ relay
 3♦ 5+♥ 4+♦
 3♥ 6+♥
 3SA 5+♥ 4♦ (kann auch 6er ♥ sein, die 3SA spielen wollen)
 3♣ 5+♥ 4+♣
 4♥ hatte INV mit 3er ♥ ; nun pf.
 3♠ Stopperfrage
 3m 11-13; 5+♥ 4m
 3♣ 18-20; 5♥ bal. ohne Stopper
 3♥ 5+♥ ; würde INV nach 4♥ nicht annehmen (bal. mögl)
 3SA 18-20; 5♥ bal. mit Stopper (kann auch 5♥ 4♦ sein)
 4m SI; 5+5+♥ /m

1♥ (2♣) Kontra (3♣)
 ?
 Pass zu schwach oder Straf-X ♣ (unbal);
 4m pf.; 5+♥ 5+m (pf. ev. gepokert)
 3SA to play mit Stopper
 4♥ competitiv; 6+♥ 6er reicht, da 3♥ nicht möglich war
 4♣ SI-♥ (6++♥); hatte warsch. Semif. ♥
 Kontra pf; alles andere (16+)

1♥ (2♣) Kontra (3♣)
 Pass (pass) ?
 Pass erlaubt
 3SA to play mit Stopper (hatte ev. nur INV-Hand)
 Kontra pf. ohne 5er Farbe; primär Stopperfrage (hatte ev. nur INV-Hand)
 4♥ hat INV zu 4♥ selbst angenommen

1♥ (2♣) Kontra (3♣)
 Kontra (pass) ?
 Pass reizt man eigentlich nie
 3SA Stopper ♣
 4m 4+m
 4♥ to play

1M (3x x<M) ?
 Pass zu schwach oder Straf-X → EÖ darf mit Kürze nach p (p) passen
 Kontra 10+P fast pf. (kein Fit in M)
 einzig möglicher TK ist 3M
 Kontra + 3SA auch OHNE Stopper !!!!
 3M competitiv (kann schlechte INV-Hand sein)
 3y Pf.; 5+y
 3SA to play mit Stopper (auch schon mit INV Händen zu 3 SA)
 4x gute Hebung mit Fit (forcing pass)
 4y pf; 5++y (ohne Sprung); keine bed. RKCB!!
 SPL (im Sprung)
 4M to play mit Fit (auch schon mit INV-Händen)

1M (3x (x<M)) kontra (pass)
 ?
 Pass verwandeln
 3y 11+; 5+M 4+y; pf. falls y = ♠
 3M 12-14; ohne Stopper bal. oder 2-Färber mit 2.Farbe nicht auf 3er Stufe bietbar
 3SA 12+; 5er M mit Stopper (2-Färber mit 2.Farbe in om und nicht auf 3er Stufe bietbar mögl.)
 4y pf.. 5+M 4+y (im Sprung 5-5)
 4M 11+; 6+M
 4x SI; 6+M
 4SA 18-20; 5er M bal. mit Stopper

1♥ (3♠) ?
 Pass zu schwach
 Kontra (semi-) pen (EÖ darf heraus gehen); verspricht mind. INV-Stärke zu Vollspiel
 mind. 3er ♠
 3SA to play
 4m pf; 5+m (keine bed. RKCB)
 4♥ to play (auch mit INV-Hand)
 4♠ SI-♥

1♥ (3♠) kontra (pass)
 ?
 Pass keine Hand zum herausgehen
 3SA basierend auf langer Farbe + Stopper oder Gefahr / nicht Gefahr
 4m mind. 10 Karten in ♥ + m (5-5 oder 6-4)
 4♥ 6+♥ ; viele Stiche
 4♠ SI-♥ ; 6+♥
 4SA SI; quantitativ

1M (pass) 1SA (Kontra)
 ?
 RE 16+; → von jetzt an sind alle Kontras pen.
 Forcing bis 2M
 Rest syson

1M (pass) 1SA (2+x)
 ?
 Pass zu schwach oder Straf-X in x
 Kontra 16+P. die man nicht anders reizt → wie nach (2+x) Kontra
 2M competitiv; 6+M
 2y competitiv; 5+5+M/y
 2SA INV; 6+M oder 5+5+M/y und das entsprechende Sprunggebot war
 auf 3er Stufe nicht mehr möglich.
 3M ohne Sprung competitiv; 6+M
 Im Sprung INV; 6+M
 3y ohne Sprung: competitiv; 5+5+M/y
 Im Sprung INV; 5+5+M/y
 3x Stopperfrage
 3SA to play mit Stopper (18-20 bal. oder Stiche mit langer Farbe)
 4y pf; 5+5+M/y (pf. ev. gepokert)
 4x SI-M; 6++M (hatte warsch. Semif. In M)
 4M 7+M; to play

1M (pass) 1SA (2x)
 Pass (pass) ?
 Pass zu schwach
 Kontra 9+P.; gute Defensive; mind. 2er x; hofft auf Straf-pass von EÖ
 Ideal wäre: 2er M; 3er x; 44 in Restfarben.
 2+y o. Sprung 6+y; competitiv
 2M 3er Fit; competitiv
 2SA 5+4+ in den Farben außer M und x; ungeeignet für Kontra
 3x 6+5+ in den Farben außer M und x.
 Sprünge nat. nur mit Extremst-Verteilung

1M (pass) 2♣ (Interv.)
 ?
 Pass forcing
 Kontra Straf-X
 RE Strafe → danach sind alle Kontras Strafe
 Rest nat.; pf.

1M (pass) 2SA (3+x; 3+x < 4M)
 ?
 Pass keine Kontrolle in x oder Straf-X in x (unbal)
 Kontra keine Kontrolle in x (bal) 18-20 ist möglich
 3M 14+FV; Kontrolle x; Beginn 3M-Modul
 3+y ohne Sprung: 14+FV; cue + Kontrolle in x
 Im Sprung: SPL
 4+x SPL (obwohl nicht im Sprung)
 3SA 12-14 bal. mit Stopper in x; Spielvorschlag (Fig. Kontrolle in x)
 4M 11-13 FV. aber Kontrolle in x (bal. mögl)

1M (pass) 2SA (3+x; 3+x < 4M)
 Pass (pass) ?
 Pass verboten
 Kontra Normalgebot → wie direkt über 3x aber ohne Kontrolle x
 4M to play (2 Verluststiche in x); kein Int. an Straf-X
 3M Beginn 3M-Modul mit Kontrolle x
 Rest cue / SPL (Kontrolle x ist da)

1M (pass) 3m (Interv.)
 ?
 Kontra Straf-X
 Re Erstrundenkontrolle in m
 Rest nat

1M (pass) 3M + (Interv.)
 ?
 Kontra Straf-X
 RE Strafe auf 3+M / 3+SA → danach sind alle Kontras Strafe
 Ansonsten Erstrundenkontrolle in der kontrierten Farbe
 Rest nat.

Folgereizung nach 1SA Eröffnung (15-17; 5er M erlaubt)

- 2♣ Stayman (verspricht 4er M)
 2♦ keine 4er M
 2♥ garbage Stayman (5+4+MM ; nicht einladend)
 2♠ INV 5♠ mit oder ohne 4♥ (INV 55MM über 1SA 3♦) ->
 pass Min mit oder ohne Fit
 2 SA Min ohne Fit (xx in ♠)
 3 SA Max ohne Fit
 4♣ Max mit Fit
 3♣ Max mit Fit und schlägt 3SA trotz 5:3 Fit in ♠ vor; forcing
 2SA INV (5♥ 4♣ ist möglich) → alles außer pass nimmt an
 3♥ Max und habe 3er ♥
 3m to play 5+m; hatte 5+m 4M Hand mit ungf. 7 FL
 3♥ pf; 4♥ 5+♣ → 3♣ Fit, 3 SA kein Fit
 3♣ pf; 4♣ 5+♥
 3 SA kein Fit
 4♣ Fit + gute Hand -> 4♦ Trnf.
 4♥ Fit + schlechte Hand
 3SA to play
 4m pf; 44MM und 4er m (bed. RKCB)
 4M to play mit 6er M
 2♥ 4+♥ und ev. 4♣
 2♣ INV 5♣ ohne 4♥ → wie nach 1SA 2♣ 2♦ 2♣
 2SA INV mit 4er ♠
 Mit Min. passe oder 3♣
 Mit Max 3SA oder 4♣ oder 3♥ (mit 5er ♥)
 3m ungf. 7FL; 5+m 4♣ -> EÖ reizt mit 4er ♠ je nach Stärke 3+♣
 3♥ INV mit 4+♥
 3♣ SI-♥ (hat 4+4MM, da nicht mit 1SA 3♣ gestartet)
 3 SA cue ♠
 4m cue m
 4♥ Min
 3SA to play (EÖ soll mit 4er ♠ in 4♣ korrigieren)
 4m SPL und ♥ - Fit
 4♥ to play
 2♣ 4+♣ keine 4♥
 2SA INV mit 4er ♥
 Mit Min: passe
 Mit Max: 3SA oder 3♣ (mit 5er ♠)
 3m to play 5+m; hatte 5+m 4♥ Hand mit ungf. 7 FL
 3♥ SI-♣ (hat 4+4MM, da nicht mit 1SA 3♣ gestartet)
 → 3♣ Normalgebot, 4♣ supermin.
 3♣ INV mit 4+♣
 3SA to play
 4m SPL und ♠ Fit
 4♣ to play

- 2♦ 0+P.; 5+♥ Nie INV+ mit 5+♥ 4♣ (das geht über 2♣)
 2♥ Normalgebot
 3♥ Min. mit 4er ♥
 2SA Max. mit 4er ♥ → 3♦ = retrf.
- 2♥ pass war schwach mit 5+♥
 2♣ inv 5♥ ohne 5+m → je nach Stärke und Fit 2+SA oder 3+♥
 3♣ Einl. angenommen mit 5233
 2SA a. INV 55 ♥ +♣ (pf. falls EÖ 3er ♥ hat)
 b. SI; 5+♥ 4+♣
 c. pf; 55 ♥ ♣
 3♥ Pflicht mit 3er ♥ ; nun pf.
 3♣ schlechte Hand mit 2er ♥
 Pass hatte Var. A
 4♣ pf; hatte Var C mit 5+♣
 3♦ SI; 5♥ 4+♣ → 3SA = nein Danke
 3♥ 6+♥ ; SI (3M-Modul)
 3♣ frei
 3SA 5er ♥ ; to play (gestorbenes SI)
 4♥ 6+♥ ; to play (gestorbenes SI)
 3♣ frei
 3♦ 2er ♥ ; gute Hand wegen gutem Fit in ♣; pf. (mind. FFx in ♣)
 3SA 2er ♥ ; gute Hand.
 3♣ a. INV; 55 ♥ +♦ (pf. falls EÖ 3er ♥ hat)
 b. SI; 5+♥ 4+♦
 c. pf; 55 ♥ ♦
 3♥ Pflicht mit 3er ♥ ; nun pf.
 3♦ schlechte Hand mit 2er ♥
 Pass hatte Var. A
 4♦ pf; hatte Var C mit 5+♦
 3♥ 6+♥ ; SI (3M-Modul)
 3♣ SI; 5♥ 4+♦ → 3SA = nein Danke
 3SA 5er ♥ ; to play (gestorbenes SI)
 4♥ 6+♥ ; to play (gestorbenes SI)
 3♣ 2er ♥ ; gute Hand wegen gutem Fit in ♦ pf. (mind. FFx in ♦)
 3SA 2er ♥ ; gute Hand
 3♦ INV+; 6+♥ → cue = schöne Hand mit Fit (3er)
 3♥ 2er ♥ oder ganz häßliche Hand mit 3er ♥
 4♥ 3er ♥ und nicht ganz schlecht
 3SA 2er ♥ und schönes Max.
 3♣ /4m cue; 3er ♥ und schöne Hand
 3♥ Frage ♥ Fit (hat 5332 Hand) → 3SA double ♥ ; Rest cue(Max) oder 4♥ (Min)
 3SA 4SA = quantitativ
 4♥ 4SA = RKCB-♥
 3♣ 4m SPL und 6+♥
 3SA Auswahl 3SA / 4♥ ; O darf mit 3er ♥ passen!!
 4♥ SI-♥ mit 6+♥ (die stärkste Variante für SI; kein Slamforcing)

- 2♥ 0+P.; 5+♠ Nie INV+ mit 5+♠ 4♥ (das geht über 2♣); nie INV mit 5♠ ohne 5+m
 2♠ Normalgebot
 3♠ Min. mit 4er ♠
 2SA Max. mit 4er ♠ → 3♥ = retrf.
- 2♦ pass war schwach mit 5+♦
 2SA a. INV 55 ♦ +♣ (pf. falls EÖ 3er ♦ hat)
 b. SI; 5+♦ 4+♣
 c. pf; 55 ♦ ♣
 3♠ Pflicht mit 3er ♦ ; nun pf.
 3♣ schlechte Hand mit 2er ♦
 Pass hatte Var. A
 4♣ pf; hatte Var C mit 5+♣
 3♦ SI; 5♦ 4+♣ → 3SA = nein Danke
 3♥ frei
 3♠ 6+♦ ; SI (3M-Modul)
 3SA 5er ♦ ; to play (gestorbenes SI)
 4♦ 6+♦ ; to play (gestorbenes SI)
 3♦ 2er ♦ ; gute Hand wegen gutem Fit in ♣; pf. (mind. FFx in ♣)
 3♥ frei
 3SA 2er ♦ ; gute Hand
 3♣ a. INV; 55 ♦ +♦ (pf. falls EÖ 3er ♦ hat)
 b. SI; 5+♦ 4+♦
 c. pf; 55 ♦ ♦
 3♠ Pflicht mit 3er ♦ ; nun pf.
 3♦ schlechte Hand mit 2er ♦
 Pass hatte Var. A
 4♦ pf; hatte Var C mit 5+♦
 3♥ SI; 5♦ 4+♦ → 3SA = nein Danke
 3♠ 6+♦ ; SI (3M-Modul)
 3SA 5er ♦ ; to play (gestorbenes SI)
 4♦ 6+♦ ; to play (gestorbenes SI)
 3♥ 2er ♦ ; gute Hand wegen gutem Fit in ♦; pf. (mind. FFx in ♦)
 3SA 2er ♦ ; gute Hand
 3♦ SI; 5+♦ 5+♥ → 3 SA = kein Fit; 4M Min; 3M besser als Min.
 3♥ INV+; 6+♦ → cue = schöne Hand mit Fit (3er)
 3♠ 2er ♦ oder ganz häßliche Hand mit 3er ♦
 4♦ 3er ♦ und nicht ganz schlecht
 3SA 2er ♦ und schönes Max.
 4♥ /4m cue; 3er ♦ und schöne Hand
 3♠ Frage ♦ Fit (hat 5332 Hand) → 3SA double ♦ ; Rest cue(Max) oder 4♦ (Min)
 3SA 4SA = quantitativ
 4♦ 4SA = RKCB-♦
 4♥ 4m SPL und 6+♦
 3SA Auswahl 3SA / 4♦ ; O darf mit 3er ♦ passen!!
 4♦ SI-♦ mit 6+♦ (die stärkste Variante für SI; kein Slamforcing)

- 2♦ a.INV ohne 4+M
 b.Will nur 3♣ spielen
 c.Pf. mit Kürze M und Zweifel an 3SA
- 2SA Min
 3♣ to play
 Rest wie nach 3♣
- 3♣ Max
 Pass wollte nur 3♣ spielen
 3♦ Kürze ♥
 3♥ ♥ nicht genügend gedeckt und ♠ nicht genug für 4♠
 3♠ hat 5+4 mm und will Präferenz von EÖ
 3SA habe 4333 mit schlechter 4er ♥
 4m Präferenz gute Hand (4+m)
 5m Präferenz schlechte Hand (4+m)
 4m bed. RKCB-m (6+m)
 5m to play
- 3♠ 4+♠ ; schlägt 4♠ vor
 4m bed. RKCB-m (6+m)
 4♠ to play
 5m to play
- 3SA ♥ ist gedeckt
 3♥ Kürze ♠ ohne 3er ♥ (hat in diesem Fall mind. eine 6+m)
 3♠ ♠ nicht genügend gedeckt
 4m bed. RKCB-m (6+m)
 5m to play
- 3SA ♠ ist gedeckt
 3♠ Kürze ♠ mit 3er ♥
 3SA ♠ ist gedeckt (Notfalls 4333 mit schlechter 4er ♠)
 4m ♠ nicht gedeckt; 4+m und gute Hand
 4♥ RKCB-♣
 4♦ RKCB-♦
 4♠ ♠ nicht gedeckt 4+♣ und schlechte Hand
 5m to play
- 4SA ♠ nicht gedeckt 4+♦ und schlechte Hand
 5m to play
 4♥ 4+♥ (EÖ sollte passen)
- 3SA to play
 4m bed. RKCB-m
 4SA quantitativ
- 2SA a.pf. 5+5+mm mit mind. einer Kürze in M
 b.Will nur 3♦ spielen
 c. 4+♦ 5+♣ und will nur auf 3er Stufe in UF des Eröffners spielen
- 3♣ längere ♣ oder 33mm
 Pass hatte Var. c
 3♦ to play
 3M Kürze in M und 5+♣ 5+♦
 3 SA M gestoppt
 4♣ bed. RKCB-♣
 3SA frei
 4m bed. RKCB-m
 4M Exclusion Keycard ♣
- 3♦ längere ♦ oder 44mm
 Pass hatte Var. B oder c.
 3M Kürze in M und 5+5+mm
 3 SA M gestoppt
 4♦ bed. RKCB-♦
 3SA frei
 4m bed. RKCB-m
 4M Exclusion Keycard ♦

3♣ Stayman ; pf. (4er M nicht unbedingt vorhanden); nicht anwenden mit 4+4+MM

3♦ keine 5er M

3♥ 4er ♣

3♣ Fit und keine Ruine

3SA kein Fit

4♣ Fit und Ruine

3♠ 4er ♥

3SA kein Fit

4m Max + cue + Fit

4♥ Min. + Fit

3SA to play (hatte keine 4er M)

4m bed. RKCB-m

4SA quantitativ

3M 5er M

3 SA to play

oM SI-M

4m bed. RKCB-m

4M to play

4SA quantitativ (für Asfrage zuerst oM und dann 4SA)

3♦ 55MM; INV+ -> 3M Min, 4M Max, 4m Lisbon Supermax.

3M pf.; (41)44 (die 4er Farbe wird gereizt); -> Kürze = gute Hand und Fit in 4er M

3SA to play

4♣ 55MM; nur pf. oder Slamforcing -> 4M Pflicht -> pass oder Asfrage oder Exclusion

4♦ 6+♥ -> 4♥ Pflicht -> pass oder Asfrage oder Exclusion

4♥ 6+♣ -> 4♣ Pflicht -> pass oder Asfrage oder Exclusion

1SA mit Intervention

1SA (kontra = pen) ?
 pass schwach ; nf. → XX = SOS
 XX INV oder besser (spätere Kontra sind pen von beiden Seiten)
 Rest nat (keine Transfers)

1SA (kontra = künstl.) ?
 pass schwach; nf. → XX = SOS
 XX INV oder besser (spätere Kontra sind pen von beiden Seiten)
 Rest syson (incl. Transfers)

1SA (p) p (X)
 2♣ 5+♣
 XX 5+♦ / M → alles = to play

1SA (2x = nat) ?
 Pass schwach oder Straf-X
 Kontra a. Ungereizte 4er OFs, auf 2er Stufe spielbar (competitiv)
 b. INV mit ungereizter 4er M
 c. INV mit 5+Farbe > x
 d. INV bal.
 e pf. mit Halbstopper in x
 → falls EÖ 2SA reizt: pass (a/b/d); 3y (c) ; 3x (e)
 2y 5+y; competitiv
 2SA 5+♣ INV+
 gilt nicht für x=♣ (siehe in diesem Fall bei 3(x-1))
 3(x-1) pf. mind. eine ungereizte 4er M → 3x = kein Stopper und ev. kein Fit
 Falls x=♣ ist 3(x-1) = 2SA!!
 3z 5+(z+1) INV+ (falls (z+1)<x)
 5+(z+1) pf. sonst
 3♣ Stopperfrage
 3SA to play

1SA (2m/♥) Kontra (pass)
 ?
 Pass verwandeln in Straf-X
 2♦ keine 4+M
 2M 4M (Min oder Max) → pd muss mit INV weiterreizen
 2SA Min und keine Farbe auf 2er Stufe zu reizen (verspricht kein Stopper); nf.
 3x Max und 4+x (x < Gegnerfarbe) → pd muss mit competitiv passen
 3M 5er M → pass mit competitiv, 4M mit INV
 Rest verboten

1SA (2♣) Kontra (pass)
 ? (hier war Kontra mind. INV)
 Pass verwandeln in Straf-X
 2SA Min (verspricht kein Stopper; kein 4er ♥)
 3♣ min; 4er ♥ ; → alles außer 3♣ = nf.
 3♦ max; 3er ♥ ; pf. → 3♥ = Fit
 3♥ max; 4+♥ (5er ♥ ist immer Max) ; pf.
 3♠ Max; kein Stopper und 2er ♥
 3SA Max; Stopper und oft 2er ♥

1SA (2X künstlich) ? (Abweichungen)
 pass maximal INV (spätere Kontra = Straf-X von R aber t/o von O)
 oder Straf-X gegen alle Farben des Gegners
 spätere Gebote von R sind nicht mehr Rubensohl sondern nat.
 Kontra mindestens INV (spätere Kontra = t/o von beiden Seiten)
 Spätere Gebote von R sind noch Rubensohl
 3X-1 zeigt eigene Länge in X (da X künstlich war);
 INV+ (da man 2X nicht mehr reizen konnte)

Bsp:

1SA (2♦ =multi) kontra (2♣ = POC)
 pass (pass) 3♥ = entspricht 1♣ (2♣) 3♥ = pf. mit 4er ♥ mit oder ohne ♣ Stopper
 dh. das erste Kontra gegen künstliche Reizung limitiert einen nicht auf einladende Hände.
 (man gibt es um eine Feindfarbe zu haben)

1SA (2♦ =multi) pass (2♥)
 Pass (pass) 2♣ = 4er ♣ und competitiv, da Kontra pen wäre
 Mit 5♣ hätte man direkt 2♣ reizen müssen.

Direkte Reizungen:

1SA (2♦=multi) 2SA ist INV+ mit ♣
 2SA+3♥ das ist pf. mit ♣ und 4+♥
 3♣ TF.♦ INV+ aber
 3♦ TF ♥ ; pf. (mit INV Kontra + ♥ zeigen)

Direkte Reizungen für UF sollte man nur anwenden, falls man sehr unterfarblastig ist.
 Oft ist Zwischenschalten von Kontra, um Gegnerfarbe zu erfahren besser.

1SA (2♣ = MM) 3SA Stopper in beiden M
 3♣ Stopper in keiner M
 X muss man beginnen falls
 a. nur in einer M ein Stopper
 b. man einen 4:4 Fit in M sucht
 c. man einladend ist (oft X+X)
 3♥ 5+♣ pf (da 2♣ mögl. war wäre X+3♣ einladend)
 3♦ 5+♥ pf (da 2♥ mögl. war wäre X+3♥ einladend)
 3♣ 5+♦ pf (da 2♦ mögl. war wäre X+3♦ einladend)
 2SA 5+♣ INV+

1SA (3x) ?
 Pass schwach
 Kontra pf und kein anderes Gebot (pf darf gestreckt sein)
 3y nat; pf.
 3SA to play
 4m+ wie gegen Eröffnung mit 3x

1SA	(pass)	2♣	(pass)
2♦	(kontra = ♦)	?	
		Pass	2-3 ♦ ; INV+ → Re = will 2♦ xx spielen
		Re	4+♦ ; INV+
		3♦	Frage Stopper in ♦
		Rest	syson (entweder schwach oder kurz ♦ oder 5+M da)

1SA	(pass)	2♣	(Kontra)
?			
Pass	zeigt ♣ Stopper →		
	Re wdh. Stayman		
XX	gute 5+♣ →		
	2♦ to play (hatte schwache INV mit 5+♦ 4M);		
	pass will 2♣ XX spielen;		
	Rest wie nach 1SA 2♣ 2♦		
Rest	syson ohne ♣ Stopper		

1SA	(pass)	2♣	(2+X)
?			
pass	Normalgebot (Pflicht falls Gegner > 2♥ reizt) →		
	pass hatte schwachen Stayman		
	Rest siehe weiter unten		
Kontra	Max + Kürze (max. double) →		
	2♥ hatte schwachen Stayman		
	Pass verwandeln		
	Rest pf. (da EÖ gute Hand gezeigt hat) und so natürlich wie möglich		
2M	15-17; 5er M		
Rest	verboten		

1SA	(pass)	2♣	(2x)
Pass	(pass)	?	
		Pass	schwacher Stayman oder INV mit 4er x
		Kontra	INV+; hat wegen 2♣ ungereizte 4+M
		2SA	INV mit Stopper; kann 4er in gereizter M haben.
		Rest	pf; so natürlich wie möglich (kein Rubensohl)

1SA	(pass)	2♣	(2x/3x)
Pass	(3x/pass)	?	(die Reizung ist jetzt auf 3er Stufe)
		Pass	kein pf.
		Kontra	pf. (ev. gezogen); Stopperfrage ; hat wegen 2♣ ungereizte 4+M
		3SA	to play (ev. gezogen); kann 4er in gereizter M haben
		Rest	pf.; so natürlich wie möglich

1SA	(pass)	2♣	(2x)
Pass	(pass)	Kontra	(pass)
?			

Min. Gebote von EÖ sind:

2SA (auch ohne Stopper); Farbgebot < 3x (5er m oder 4er M)

Max. Gebote von EÖ sind:

3SA (mit Stopper); 3x (Stopperfrage); Farbgebot > 3x (5er m oder 4er M)

Min / Max. Gebote von EÖ sind:

Pass Straf-pass

4M 5er M

1SA (pass) 2♦ / 2♥ (Kontra ; Ausspiel)
 ?
 pass verneint 3er Fit → XX wiederholt Konvention; 2♥ / 2♠ = to play mit Ruine
 Re 2er Fit und 4++♦ / ♥ →
 Pass ist bereit im XX zu spielen
 2♥ / ♠ to play
 3♦ / ♥ Retransfer; pf.
 2SA INV zu 3SA
 Rest syson; verspricht 3er Fit

1SA (p) 2♦/2♥ (2+x)
 ?
 Pass Normalgebot →
 Pass zu schwach
 Kontra INV+; Punkte; hatte nur 5er Farbe
 3♥ / 3♠ 6er Farbe; INV
 4x SI mit 6+Farbe
 Rest pf; möglichst natürlich
 Kontra gute Hand mit 3er Fit
 2SA gute Hand mit 4er Fit
 Rest zeigt 4+M- Fit(wobei was niedrigeres als 3M Max zeigt, falls mögl.)

1SA (pass) 2 ♠ (kontra)
 ?
 Pass hat ♠ -Stopper → XX wiederholt Frage
 XX Vorschlag mit guter 4+♠ →
 3♣ + als ob EÖ 2SA gereizt hätte
 2SA INV zu 3SA
 Rest syson ohne Stopper in ♠
 1SA (pass) 2 ♠ (3x)
 ?
 Pass Normalgebot →
 Pass war schwach (hatte ev. schlechte Einladung)
 Kontra INV+; tendenziell kurz in x
 3SA to play ev. schon ab 10P.
 Rest pf. und so natürlich wie möglich
 Kontra Max und mind. gutes 3er ♣ ; nicht geeignet für 3SA →
 4♣ = to play, 4x = SI-♣ , 4♦ = bed. RKCB-♦ (falls ♦ nicht x)
 3 SA Stopper in x und sehr guter Fit in ♣ und Max →
 4♣ = to play, 4x = SI-♣ , 4♦ = bed. RKCB-♦ (falls ♦ nicht x)

1SA (pass) 2SA (3M)
 ?
 Pass Normalgebot
 Pass erlaubt; hatte eine schwache Variante
 Kontra Kürze M → EÖ reizt 4+m in seiner besseren m (4m besser als 5m)
 Step 1 Kürze oM → EÖ reizt 4+m in seiner besseren m (4m besser als 5m)
 4m bed. RKCB-m
 Kontra Straf-X (auch falls pd schwach war); R sollte drinn bleiben
 4m bed. RKCB-m
 4♣ 44mm
 Pass erlaubt mit schwacher Hand
 4♦ to play mit schwacher Hand
 4♥ RKCB-♣
 4♠ RKCB-♦

1SA (pass) 3♣ (kontra)
 ?
 Pass Stopper in ♣ → XX wiederholt Frage
 XX Vorschlag im XX zu spielen (darf keine 4+M haben) → alle Kontras sind Straf-X
 Rest syson ohne Treffstopper

1SA (pass) 3♣ (3X)
 ?
 pass Normalgebot
 Kontra → Kontra von R ist Straf-X (er weiss, daß O mind. 2er hat)
 Straf-X
 3M 5er M

1SA (pass) 3♦ (kontra)
 ?
 Pass keine Kontrolle ♦ → XX wiederholt Frage
 XX wird nicht gereizt
 Rest syson mit Kontrolle ♦

1SA (pass) 3♦ (4m)
 ?
 Pass a. Min ohne echtes Straf-X
 b. Supermax
 Kontra Normalgebot → pass mit Var A und 4M mit Var B
 4♥ will nicht 4m im Kontra
 Pass Var A mit besseren ♥
 4♠ Var A mit besseren ♠
 4SA RKCB-♥ mit Var B und besseren ♥
 5♣ RKCB-♠ mit Var B und besseren ♠
 Kontra echtes Straf-X
 4M syson (4M auch mit Min , falls taktisch angemessen)

1SA (pass) 3M (3+oM)
 ?
 Kontra Straf-X
 pass glaubt nicht an spielbaren eigenen Kontrakt
 Rest nat

1SA (pass) 3SA (kontra)
 ?
 von beiden Seiten zeigt XX Zweifel. Geht jemand auf 4m heraus ist dies nf.

1SA (pass) 3SA (4+x)
 ?
 Von beiden Seiten ist pass forcing und Kontra Straf-X. Farbgebote sind pf. und so natürlich wie möglich.

1SA (pass) 4♣ (kontra)
 ? (hier ist nur Kontrolle in Gegn.Farbe wichtig, falls pd. Stark war)
 Pass Kontrolle nicht da -> XX wiederholt Frage
 XX Kontrolle da -> 4♦ wiederholt Frage

1SA (pass) 4♣ (4♦ / 4SA / 5♣)
 ?
 Pass keine Kontrolle Geg. Farbe mit oder ohne Interesse Straf-X
 → pass erlaubt
 Kontra Straf-X
 Kontra Figurenkontrolle Geg.Farbe und will Gegner nicht unkontriert spielen lassen
 → pass okay
 4+M Kontrolle Gegn.Farbe und kein Int. an Straf-X

auf alle Gebote →

4+♥ POC falls EÖ keine Farbe gezeigt hat
 4+SA RKCB -> 5+♣ = gerade Anzahl keycrds, 5+♦ = ungerade Anz. Keycrds
 falls EÖ keine Farbe gezeigt hat
 6+♥ POC falls EÖ keine Farbe gezeigt hat

1SA (pass) 4♦ / ♥ (kontra)
 ? (hier ist nur Kontrolle in Gegn.Farbe wichtig, falls pd. Stark war)
 Pass Kontrolle nicht da -> XX ist retrf.
 XX Kontrolle da -> 4 M oder Asfrage

1SA (pass) 4♦ / ♥ (4♠ / 4SA / 5x)
 ?
 Pass keine Kontrolle Geg. Farbe mit oder ohne Interesse Straf-X
 → pass erlaubt
 Kontra Straf-X
 Kontra Figurenkontrolle Geg.Farbe und will Gegner nicht unkontriert spielen lassen
 → pass okay
 5 M Kontrolle Gegn.Farbe und kein Int. an Straf-X

auf alle Gebote →

5 M to play
 5 SA RKCB
 6 M to play

Folgereizung nach 2♣ Eröffnung

pass	verboten
2♦	a. 0-7 P. b. 8+P. ohne 5+M oder 6+m
2♥	8+P.; 5+♥ ; F 4SA → nat. (2SA = bal mit 2er ♥)
2♠	8+P.; 5+♠ ; F 4SA → nat. (2SA = bal mit 2er ♠)
2SA	8+P.; 6+♣ ; F 4SA → 3♣ = Fit, Rest = nat
3♣	8+P.; 6+♦ ; F 4SA → 3♦ = Fit, Rest = nat
3♦	a. 8+P.; 5+5+MM b. 12+P.;5+5+mm; F 4SA
3♥	10+P.; 5+5+♥♦ oder ♠♣ ; F 4SA
3♠	10+P.; 5+5+♠♦ ; F 4SA
3SA	10+P.; 5+5+♥♣ ; F 4SA

Nach 2♣ 2♦

- 2♥ pf; 5+♥
- 2♠ a. 0-4; bel. ohne Fit
b. 5+; keine 5+Farbe
2SA 5+♥ 4+♠
3m 5+♥ 4+m
3♥ 6+♥
2SA 5-7; 5+♠ ; kein Fit in ♥
3m 5+; 5+m; kein Fit in ♥
3♥ 3+Fit; 3+Kontrollen
3♠ SPL
3SA 3+Fit; genau 2 Kontrollen
4m SPL
4♥ 3+Fit; 0-1 Kontrolle
- 2♣ pf; 5+♣
- 2SA a. 0-4; bel. ohne Fit
b. 5+; keine 5+Farbe
3m 5+♣ 4+m
3♥ 5+♣ 4+♥
3♠ 6+♣
3m 5+; 5+m; kein Fit in ♠
3♥ 5-7; 5+♦ ; kein Fit in ♠
3♠ 3+Fit; 3+Kontrollen
3SA 3+Fit; genau 2 Kontrollen
4m SPL
4♥ SPL
4♠ 3+Fit; 0-1 Kontrolle
- 2SA pf.; 5+♣ → 3♣ (waiting); Rest = 5er Farbe nat.
3♣ pf; 5+♦ 4+x → 3♦ (waiting); 3M = 5er Farbe nat.
3♦ waiting 3M 5+♦ 4+M
3SA 5+♦ 4+♣
- 3♦ pf.; 25-26 bal.; mind. eine 4er M da → 3M = 4+M
3M pf. 6++M Trumpf liegt fest → 3M Modul
Kürzen nur zeigen mit mind. 2er Fit
4M kein cue möglich
- 3SA pf. 25-26 bal. ohne 4+M
4m bed. RKCB-m
4M to play
- 4♣ pf.; 29-30 bal. hat genau eine 4er M →
4♦ fragt M;
4M zeigt 5er M
- 4♦ pf.; 29-30 bal. hat keine 4er M → 4M = 5er M
4♥ pf.; 29-30 bal. 44(32)

2♣ mit Intervention

2♣ (Kontra) ?
Pass 3+♣ ; totale Ruine
Re 0-2 ♣ ; totale Ruine
Rest syson; keine Hand für pass oder XX
(totale Ruine = 0 Asse; 0 Könige; 0-1 Dame; 0-4 Buben)

2♣ (2x) ?
Pass Normalgebot
Kontra totale Ruine ; kein Straf-X für x
2y 8+P.; 5+y
2SA+ 8+P.; Transfer; 5+Farbe
3(x-1) 8+P.; Kürze in x (4441 / 5431 Typ)

Folgereizung nach 2♦ Eröffnung

2♥	POC	
Pass	hatte wk2 ♥	
2♠	hatte wk2 ♠ → 3m / 3♥ = to play	
2SA	23-24 bal. → wie nach 2SA EÖ	
3♣	frei	
3♦	pf; Einf. ♦	
3M	pf.; 27-28 bal; 4er M	
3SA	pf; 27-28 bal.; keine 4er M	
4♣	pf.; 31+ bal. hat genau eine 4er M →	
	4♦ fragt M;	
	4M zeigt 5er M	
4♦	pf.; 31+ bal. hat keine 4er M → 4M = 5er M	
4♥	pf.; 31+ bal. 44(32)	
2♣	POC	
Pass	hatte wk2 ♣	
2SA	23-24 bal. → wie nach 2 SA EÖ	
3♣	hatte wk2 ♥ → 3♦ / 3♣ = to play	
3♦	pf.; Einf. ♦	
3M	pf.; 27-28 bal; 4er M	
3SA	pf; 27-28 bal.; keine 4er M	
4♣	pf.; 31+ bal. hat genau eine 4er M →	
	4♦ fragt M;	
	4M zeigt 5er M	
4♦	pf.; 31+ bal. hat keine 4er M → 4M = 5er M	
4♥	pf.; 31+ bal. 44(32)	
2SA	INV+ relay → nach 2♦ 2SA	
3♣	INV+; eigene 6++♥ → nach 2♦ 3♣	
3♦	INV+; eigene 6++♣ → nach 2♦ 3♦	
3♥	POC; verspricht 3+3+MM	
3♠	POC; verspricht 3+♣ 4+♥	
3SA	6+6+mm; →	
	4m bed. RKCB-m	
	5m to play	
	4M eig. Farbe (Spielvorschlag)	
4♣	transferiere in deine OF; verspricht 44MM	
4♦	reize Deine OF ; verspricht 44MM	
4M	to play; unabh. von OF des Eröffners	

Nach 2♦ 2SA

- 3♣ Max.
- 3♦ pf. relay (spielen SA oder Farbe des EÖ)
 - 3♥ wk2 ♠ → 3♠ = SI-♠
 - 3♠ wk2 ♥ → 4m = cue+SI-♥
- 3M POC
- 4m bed. RKCB-m (eigene Farbe)
- 3♦ Min. Wk2 ♥
- 3♥ to play
- 3SA to play
- 4m bed. RKCB-m (eigene Farbe)
- 3♠ SI-♥
- 4♥ to play
- 3♥ Min. Wk2 ♠
- 3♠ to play
- 3SA to play
- 4m bed. RKCB-m (eigene Farbe)
- 4♥ SI-♠
- 4♠ to play
- 3SA 23+bal. F6SA → wie nach 2SA EÖ
- 4♦ bed. RKCB-♦ ; F6♦
- 3♠ Einf. ♦ ; F6♦ ; erzwingt cuebids

Nach 2♦ 3♣

- 3♦ gute Hand; pf. mit 2+♥ (kann auch eine starke Hand haben)
- 3♥ schlechte Hand; nf. ; kann Max. mit Kürze ♥ sein
- 3♠ + Einf. ♦ ; sehr oft Kurz in ♥

Nach 2♦ 3♦

- 3♥ gute Hand; pf. mit 2+♠ (kann auch eine starke Hand haben)
- 3♣ schlechte Hand; nf. ; kann Max. mit Kürze ♠ sein
- 3SA + Einf. ♦ ; sehr oft Kurz in ♠

2♦ mit Intervention

2♦ (Kontra) ?

Pass	will 2♦ spielen
Re	reiz 2♥ (ich will meine Farbe spielen)
Rest	syson

2♦ (2♥ = nat) ?

Pass	zu schwach
Kontra	POC
2♣ /3m	competitiv; eigene Farbe
Rest	syson

2♦ (2♣ = nat) ?

Pass	zu schwach
Kontra	POC
3m / 3♥	competitiv; eigene Farbe
Rest	syson

2♦ (2SA) ?

Pass	zu schwach
Kontra	pen
3m	competitiv+ mit eigener M (nicht INV+)
Rest	syson

2♦ (3m) ?

Pass	zu schwach
Kontra	pen
3♦	to play
3SA	to play
Rest	syson

2♦ (pass) 2SA (3m)

?

Pass wk2 ♥ (Min oder Max) → Kontra = pen, 3♥ = INV

Kontra wk 2 ♠ (Min od. Max) → 3♠ = INV

Rest wk2 ♠ ; nat.; und will nicht 3m im Kontra spielen

2♦ (pass) 2SA (3M)

?

Pass wk2 oM (Min)

Kontra wk2 M

Step 1 wk2 oM (Max)

Folgereizung nach 2♥ Eröffnung

2♣ to play

2SA relay (kann beliebig schwach sein) → nach 2♥ 2SA

3m to play

3♥ INV basierend auf Verteilung

3♣ pf; 6+♣

3SA nicht reizen

4m bed. RKCB-m

4M to play

Nach 2♥ 2SA

3♣ 5+♥ 5+♣ (Min oder Max)

Pass wollte nicht 2♥ spielen

3♦ SI-♥

3♥ INV

3♣ pf. 6+♣

3SA to play

4♣ bed. RKCB-♣

4♥ to play

4♣ to play

3♦ 5+♥ 5+♦ (Min oder Max)

Pass wollte nicht 2♥ spielen

3♥ INV

3♣ pf. 6+♣

3SA to play

4♦ bed. RKCB-♦

4♣ SI-♥

4♥ to play

4♣ to play

Folgereizung nach 2♠ Eröffnung

2SA relay (kann beliebig schwach sein) → nach 2♠ 2SA
3m to play
3♥ to play
3♠ INV basierend auf Verteilung
3SA pf.; 6+♥
4m bed. RKCB-m
4M to play

Nach 2♠ 2SA

3♣ 5+♠ 5+♣ (Min oder Max)
Pass wollte nicht 2♠ spielen
3♦ SI-♠
3♠ INV
3♥ pf. 6+♥
3SA to play
4♣ bed. RKCB-♣
4♥ to play
4♠ to play
3♦ 5+♠ 5+♦ (Min oder Max)
Pass wollte nicht 2♠ spielen
3♠ INV
3♥ pf. 6+♥
3SA to play
4♦ bed. RKCB-♦
4♣ SI-♠
4♥ to play
4♠ to play

2M mit Intervention

2M	(Kontra)	?	
	RE		pen → alle Kontras sind ab jetzt pen
	Rest		syson
2♥	(2♠)	?	
	Pass		zu schwach
	Kontra		pen
	3♥		competitiv
	3♠		SI-♥
	3SA		to play
	Rest		syson
2M	(3m)	?	
	Pass		zu schwach
	Kontra		POC
	3♦		competitiv
	3M		competitiv
	3oM		competitiv
	3SA		SI-oM
	4m		SI-M
	Rest		syson

2M (pass) 2SA (3m)

?

Pass Normalgebot (hat die andere m)

Kontra hat die m des Gegners

Rest Extremverteilung mind 6-5 (hat die andere m)

So nat. wie mögl.

2M (pass) 2SA (3oM)

?

Pass Normalgebot

Kontra Extremverteilung (mind. 6-5)

Pass verwandeln

3M 2er M (profilaktisch)

3SA Frage nach m

4m POC

4M to play

4oM SI-M

Folgereizung nach 2SA Eröffnung

- 3♣ puppet Stayman → nach 2SA 3♣
 - 3♦ 0+P.; 5+♥ → nach 2SA 3♦
 - 3♥ 0+P.; 5+♠ → nach 2SA 3♥
 - 3♠ Unterfarb-Stayman → 4m = Fit + bed. RKCB-m
 - 3SA to play
 - 4♣ 55MM; nur pf. oder Slamforcing -> 4M Pflicht -> pass oder Asfrage oder Exclusion
 - 4♦ 6+♥ -> 4♥ Pflicht -> pass oder Asfrage oder Exclusion
 - 4♥ 6+♠ -> 4♠ Pflicht -> pass oder Asfrage oder Exclusion
-

Nach 2SA 3♣

- 3♦ mind. eine 4er M; keine 5er M
3♥ 4er ♠ (hat nicht 44MM; damit eher 3♠ (SI+) oder 4♥ (kein SI))
3♠ Fit in ♠
3SA kein Fit in ♠
4m bed. RKCB-m (mit FFx oder 4+Fit annehmen)
4SA quantitativ
4M gibt es nicht
- 3♠ 4er ♥
3SA kein Fit in ♥
4m bed. RKCB-m (mit FFx oder 4+Fit annehmen)
4♥ Transfer ♠ (Slamf. ♠)
4♠ Fit in ♠ (SI)
4♣ gute Hand und Fit in ♥
4♦ Transfer nach ♥
4♥ schlechte Hand und Fit in ♥
- 3SA to play
4m bed. RKCB-m (mit FFx oder 4+Fit annehmen)
4♥ POC EÖ soll mit 44MM die ♠ aussuchen, da pd. 5♠ 4♥ gehabt haben kann.
- 3♥ 5er ♥
3♠ SI-♥
3SA to play
4m bed. RKCB-m (mit 3er m annehmen)
4♥ to play
- 3♠ 5er ♠
3SA to play
4m bed. RKCB-m (mit 3er m annehmen)
4♥ SI-♠
4♠ to play
- 3SA keine 4+M
4m bed. RKCB-m (mit 4+m annehmen)
4♥ SI; hat 4♥ 5+♠ → 4♠ = nein Danke
4♠ to play

Nach 2SA 3♦

3♥ kein Fit

3 SA to play

4♥ 6+♥ ; SI

4m bed. RKCB-m (mit FFx oder 4+Fit annehmen)

3♠ 5+♥ / 4+♠

3SA 3+Fit und für SA geeignet (ist nie für Slam geeignet) → 4♦ retrf.

4♥ 4+Fit; schlechte Hand ;

3♠ 3er Fit; → 4♦ retrf.

4♣ 4+ Fit; gute Hand → 4♦ retrf.

Nach 2SA 3♥

3♠ kein Fit

3 SA to play

4♠ 6+♠ ; SI

4m bed. RKCB-m (mit FFx oder 4+Fit annehmen)

4♥ 55MM; SI

3SA 3+Fit und für SA geeignet (ist nie für Slam geeignet) -> 4♥ retrf.

4♣ 4+Fit; schlechte Hand;

4♦ 3er Fit; → 4♥ retrf

4♣ 4+Fit; gute Hand → 4♥ retrf.

2SA mit Intervention

2SA (kontra = pen) ?
 pass schwach ; nf. → XX = SOS
 XX pen (spätere Kontra sind pen von beiden Seiten)
 Rest nat (keine Transfers)

1SA (kontra = künstl.) ?
 pass schwach; nf. → XX = SOS
 XX pen (spätere Kontra sind pen von beiden Seiten)
 Rest syson (incl. Transfers)

2SA (p) p (X)
 3♣ 5+♣
 XX 5+♦ / M → alles = to play

2SA (3x) ?
 Pass schwach
 Kontra pf und kein anderes Gebot (pf darf gestreckt sein)
 3y nat; pf.
 3SA to play
 4m+ wie gegen Eröffnung mit 3x

2SA (pass) 3♦ / 3♥ (Kontra ; Ausspiel)
 ?
 pass 3er Fit und 3er ♦ / ♥ →
 XX ist bereit im XX zu spielen
 3♥ / ♣ SI
 4♦ / ♥ Retransfer; Slamf. Oder nur Partie
 3SA to play
 Re 3er Fit und 4++♦ / ♥ →
 Pass ist bereit im XX zu spielen
 3♥ / ♣ SI
 4♦ / ♥ Retransfer; Slamf. Oder nur Partie
 3SA to play
 Rest syson

2SA (p) 3♦/3♥ (3+x)
 ?
 Pass 3er Fit; und deshalb pf
 Kontra pen (Pflicht mit nur 2er in Farbe des Partners)
 3SA 3er Fit + Stopper
 Rest zeigt 4+M- Fit

2SA (pass) 3♣ (kontra)
?
Pass Stopper in ♣ → XX wiederholt Frage
XX Vorschlag im XX zu spielen (durf keine 4+M haben) → alle Kontras sind Straf-X
Rest syson ohne Treffstopper

2SA (pass) 3♣ (3x)
?
pass Normalgebot
Kontra → Kontra von R ist Straf-X (er weiss, daß O mind. 2er hat)
3M Straf-X
5er M

2SA (pass) 3♦ (Kontra)
?
Pass Stopper in ♦ → XX wiederholt Frage
XX Vorschlag im XX zu spielen (normalerweise keine 4er m) → alle Kontras sind pen
Rest syson ohne Stopper ♦

2SA (pass) 3♦ (4M)
?
Pass kein anderes Gebot möglich → Kontra = pen
Kontra pen
4oM 5er oM ohne Straf-X für M
4SA mind. eine 4er m; kein Interesse an pen
5m 5er m; kein Int. an pen

2SA (pass) 3SA (kontra)
?
von beiden Seiten zeigt XX Zweifel. Geht jemand auf 4m heraus ist dies nf.

2SA (pass) 3SA (4+x)
?
Von beiden Seiten ist pass forcing und Kontra Straf-X. Farbgebote sind pf. und so natürlich wie möglich.

2SA (pass) 4♣ (kontra)
? (hier ist nur Kontrolle in Gegn.Farbe wichtig, falls pd. Stark war)
Pass Kontrolle nicht da -> XX wiederholt Frage
XX Kontrolle da -> 4♦ wiederholt Frage

2SA (pass) 4♣ (4♦ / 4SA / 5♣)
?
Pass keine Kontrolle Geg. Farbe mit oder ohne Interesse Straf-X
→ Kontra Straf-X
Kontra Figurenkontrolle Geg.Farbe
→ pass okay
4+M Kontrolle Gegn.Farbe und kein Int. an Straf-X

auf alle Gebote →
4+♥ POC falls EÖ keine Farbe gezeigt hat
4+SA RKCB -> 5+♣ = gerade Anzahl keycrds, 5+♦ = ungerade Anz. Keycrds
falls EÖ keine Farbe gezeigt hat
6+♥ POC falls EÖ keine Farbe gezeigt hat

2SA (pass) 4♦/♥ (kontra)
? (hier ist nur Kontrolle in Gegn.Farbe wichtig, falls pd. Stark war)
Pass Kontrolle nicht da -> XX ist retrf.
XX Kontrolle da -> 4 M oder Asfrage

2SA (pass) 4♦/♥ (4♠ / 4SA / 5x)
?
Pass keine Kontrolle Geg. Farbe mit oder ohne Interesse Straf-X
→ Kontra Straf-X
Kontra Figurenkontrolle Geg.Farbe
→ pass okay
5 M Kontrolle Gegn.Farbe und kein Int. an Straf-X

auf alle Gebote →
5 M to play
5 SA RKCB
6 M to play