

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 ♥ ; Sl 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 Stoppern → 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+♥

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

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

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.) 4.FF; pf.
2♠	
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
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 5♠ + 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 Stoppern → 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. EÖ hat 19+; 2-♠ 3♥ (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 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. 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♣ 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♦/♥ sollte 6+P. haben)

1♣	(p/X)	p	(X/p)
?			
Pass	5+♣		
XX	bal, ohne 5er m		
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 ♥)
 12-14 bal. nur 4er ♥ →
 2♥ erlaubt
 Pass 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
3♣		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. SI. 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 SI. 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♥ (2x)
 Kontra → pass verwandeln
 2♥/♠ 6-10; 5er ♥/♠ ; [kein 4er ♠/♥ (falls x = ♦)]
 2♠/♥ 6-10; 4+♠/♥ (falls x = ♦) ; kann nicht 6-10 sein falls R 5+♠ 4+♥ gezeigt hat
 Da nicht 1♣ 2♦ gestartet
 2SA je nach Situation:
 3x Stopperfrage
 3♣ falls x = ♦ : 6-10; 4er ♥/♠ ; kein 4er ♠/♥ ; 2++♣
 falls x = oM: pf. 3+♣ (ab 8P., da Kontra jetzt 16+P. zeigte)
 3♥/♠ im Sprung: pf; 6+♥/♠ (Stärke abh. von Mindeststärke des Kontras)
 Ohne Sprung: pf; 5+♥/♠ (Stärke abh. von Mindeststärke des Kontras)
 3y im Sprung: pf; 5+5+MM
 Ohne Sprung: pf; 4+♦ (in diesem Fall ist immer y = ♦)
 3SA to play mit Stopper
 4♣ bed. RKCB-♣

1♣ (pass) 1♦ / 1♥ (2♦)
 Kontra (pass) 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)
 d. 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 Sl.
	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 5♠ + 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	Rest pf. nat 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; kompetitiv; 6+♦
 3♣ 11-13; kompetitiv; 5+♦ 5+♣
 3♥ 12-13 FV; kompetitiv 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♦ kompetitiv 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; kompetitiv
 2♦ 4+♦; gut genug für 2+SA falls EÖ 18-20 bal. hat
 2M 5++M; kompetitiv
 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+EV; 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 ♥)
 11-15 4++♦ 4♥ →
 2♥ 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
 11-15; 5+♦ ohne 4+M (bei 6+♦ auch 11-15)
 2♠ 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 verboten 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♦ ? Pass	(2♣) Kontra (3♣) zu schwach oder Straf-X ♣ (unbal); a. 11-13F; 4++♦ 4M b. 11+; 4++♦ 4+♣ (ungeeignet für 3SA)
3♦ 3M 3SA 4♦ 4M Kontra	11-15 FL kompetitiv; 6+♦ 13-15 F; 4++♦ 4M; nf. 16-19 FL; to play mit Stopper ohne 4er M bed. RKCB-♦ 6+♦ 5M 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♦ Pass	(2♣) Kontra (3♣) (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♦ kompetitiv 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 ♠
 2SA 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 > ♦; 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 (2x)
 Kontra → pass verwandeln
 2♦ 6-10; 2++♦ ; kein 5+M ; kein 4er oM
 2M 6-10; 5er M ; [kein 4er oM (falls x = ♣)]
 2oM 6-10; 4+oM (falls x = ♣) ; kann nicht 6-10 sein falls R 5+♠ 4+♥ gezeigt hat
 Da nicht 1♦ 2♦ gestartet

2SA je nach Situation:
 3x Stopperfrage
 3♦ im Sprung: 11-12; 3+♦ ; INV
 Ohne Sprung: pf. 3+♦ (ab 8P., da Kontra jetzt 16+P. zeigte)
 3M im Sprung: pf; 6+M (Stärke abh. von Mindeststärke des Kontras)
 Ohne Sprung: pf; 5+M (Stärke abh. von Mindeststärke des Kontras)
 3y im Sprung: pf; 5+5+MM
 Ohne Sprung: pf; 4+♣ (in diesem Fall ist immer y = ♣)
 3SA to play mit Stopper
 4♦ bed. RKCB-♦

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.
3SA	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; (einziger 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 ♦
3♥	16+FV; Kürze ♥
3SA	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 ≤ 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 warsch. 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♠ kompetitiv; 6+♠
 4m pf.; 5+♠ 5+m (pf. ev. gepokert)
 3SA to play mit Stopper
 4♥ SI-♠ (6++♠); hatte warsch. Semif. ♠
 4♠ kompetitiv; 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♥ kompetitiv; 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 kompetitiv; 6+M
 2y kompetitiv; 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 kompetitiv; 6+M
 Im Sprung INV; 6+M
 3y ohne Sprung: kompetitiv; 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; kompetitiv
 2M 3er Fit; kompetitiv
 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 anweden 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 kompetitiv, 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 von R ist Straf-X (er weiss, daß O mind. 2er hat)
 Kontra 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♦ reutr.

4♥ 4+Fit; schlechte Hand ;

3♠ 3er Fit; → 4♦ reutr.

4♣ 4+ Fit; gute Hand → 4♦ reutr.

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♥ reutr.

4♠ 4+Fit; schlechte Hand;

4♦ 3er Fit; → 4♥ reutr

4♣ 4+Fit; gute Hand → 4♥ reutr.

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 (darf keine 4+M haben) → alle Kontras sind Straf-X
 Rest syson ohne Treffstopper

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