

Beschreibung des Bietsystems des Bridge-Clubs Ulm/Neu-Ulm

Version 1.0

18.12.2012

Inhaltsverzeichnis

Beschreibung des Bietsystems des Bridge-Clubs Ulm/Neu-Ulm.....	1
1. Eröffnungen.....	5
2. Antworten auf Farberöffnungen.....	5
A) Grundlegende Antwortstruktur.....	5
a) Antworten ohne Gegenreizung.....	5
1) 0-5 Punkte.....	5
2) 6-10 Punkte.....	5
3) 11-12 Punkte.....	6
4) ab 13 Punkte.....	6
b) Antworten nach Gegenreizung.....	6
1) Nach Informationskontra des Gegners.....	6
2) Nach 1SA-Gegenreizung.....	6
3) Nach Farbgegenreizung (ohne Sprung).....	6
4) Nach Sprunggegenreizung.....	7
B) Sonstige Antworten.....	7
a) Antworten auf 1♣.....	7
b) Antworten auf 1♦.....	7
c) Antworten auf 1♥.....	7
d) Antworten auf 1♠.....	8
e) Antworten auf 1SA.....	8
f) Antworten auf Weak-Two (2♥/2♠).....	8
g) Antworten auf 2SA.....	8
h) Antworten auf 3♣.....	8
i) Antworten auf 3♦/3♥/3♠.....	8
j) Antworten auf 4♣.....	8
k) Antworten auf 4♦.....	9
3. Das Wiedergebot des Eröffners.....	9
A) Wiedergebote nach Farbwechsel auf der Einerstufe.....	9
a) Hebung von Partners Oberfarbe.....	9
b) Reizen einer 4er-Oberfarbe auf der Einerstufe.....	9
c) SA-Gebote.....	9
d) Einfärber.....	9
e) Zweifärber.....	9
1) Billiger Zweifärber.....	9
2) Billiger Zweifärber im Sprung.....	10
3) Teurer Zweifärber.....	10
B) Wiedergebote nach Farbwechsel auf der Zweierstufe.....	10
a) Wiedergebote nach 1OF – 2UF.....	10
b) Wiedergebote nach 1♦ - 2♣.....	10
c) Wiedergebote nach 1♠ - 2♥.....	11
C) Wiedergebote nach einer SA-Antwort.....	11
D) Wiedergebote nach einer Farbhebung des Antwortenden.....	11
4. Das zweite Gebot des Antwortenden.....	11
A) Der Eröffner hat die Partnerfarbe gehoben.....	11
B) Der Eröffner hat keine Zusatzstärke gezeigt (schwaches oder mehrdeutiges Gebot).....	12
a) SA-Wiedergebote.....	12
b) Die Wiederholung der Farbe des Antwortenden.....	12
c) Das Reizen der 3. Farbe.....	12
1) 3. Farbe forcing nach einem 1SA-Wiedergebot des Eröffners.....	12
2) 3. Farbe forcing in anderen Situationen.....	12

3) Schwache Reizungen der 3. Farbe.....	12
4) Die Reizung der 3. Farbe im Sprung.....	13
5) Teure Reizung der 3. Farbe.....	13
d) Das Reizen der 4. Farbe.....	13
1) Die 4. Farbe forcing wurde billig gereizt.....	13
2) Die 4. Farbe forcing wurde teuer gereizt.....	13
3) Die 4. Farbe forcing wurde im Sprung gereizt.....	13
4) 4. Farbe forcing auf der Einerstufe.....	13
e) Die Hebung einer Oberfarbe des Eröffners.....	13
1) Die erste Antwort war auf der Einerstufe.....	13
2) nach einem Farbwechsel auf die Zweierstufe.....	14
f) Die Hebung einer Unterfarbe des Eröffners.....	14
C) Der Eröffner hat eine starke Ansage gemacht.....	14
a) Der Eröffner hat einen teuren Zweifärber gereizt.....	14
b) Der Eröffner hat einen Zweifärber im Sprung gereizt.....	14
c) Andere starke Ansagen des Eröffners.....	14
5. Gegenreizung und Antworten.....	15
A) Farbgegenreizung auf Einerstufe.....	15
B) Farbgegenreizung auf Zweierstufe ohne Sprung.....	15
C) Farbgegenreizung im Sprung.....	15
D) 1SA-Gegenreizung.....	15
E) Kontra.....	15
6. Wiederbelebung in 4. Position.....	15
7.2 ♣/2♦-Eröffnung bei Benjamin.....	16
A) Sans-Atout-Hände.....	16
B) Die 2♦-Eröffnung (Partieforcing).....	16
C) Die 2♣-Eröffnung (Semiforcing).....	16
8. Inverted Minors.....	17
9.3./4. Farbe forcing.....	17
A) 3. Farbe forcing.....	17
B) 4. Farbe forcing.....	18
10. Reverse-Reizung.....	18
11. Versuchsgebote - Trial-Bids.....	19
12. Bergen-Hebungen.....	20
13. Die Weiterreizung nach 1SA.....	20
A) Grundlegende Antwortstruktur.....	20
B) 5-5 in beiden Oberfarben.....	21
C) Folgereizung nach Stayman.....	21
a) Nach 1SA - 2♣ - 2♦.....	21
b) nach 1SA - 2♣ - 2♥.....	22
D) Folgereizung nach Transfer.....	22
a) Nach 1SA - 2♦ - 2♥.....	22
b) nach 1SA - 2SA - 3♣.....	22
14. Weiterreizung nach Weak-Two.....	22
15. Weiterreizung nach 1OF - X.....	23
16. Lebensohl nach einer 1SA-Eröffnung und Reizung des linken Gegners.....	24
A) Lebensohl nach natürlicher Gegenreizung.....	24
B) Lebensohl nach künstlichen Gegenreizungen.....	24
a) Künstliches Kontra.....	24
b) 2♣-Zwischenreizung.....	25
c) Zweifärber mit unbekannter 2. Farbe.....	25
d) Zweifärber mit bekannten Farben.....	25

17. Fitbestätigung nach Gegenreizung.....	25
A) Einfache Farbgegenreizung.....	25
B) Sprunggegenreizung.....	26
C) Zweifärbergegegenreizung.....	26
18. Fitbestätigung in der Gegenreizung.....	26
A) Ungestört (3. Hand passt oder kontriert).....	26
a) Gegenreizung auf Einerstufe.....	26
b) Gegenreizung auf Zweierstufe.....	27
B) 3. Hand hebt.....	27
a) Gegenreizung auf Einerstufe.....	27
b) Gegenreizung auf Zweierstufe.....	27
C) 3. Hand reizt neue Farbe.....	28
19. Antworten auf Informationskontra.....	28
A) Rechter Gegner passt.....	28
a) SA-Antworten.....	28
b) Farbantworten.....	28
c) Überruf der Eröffnerfarbe.....	29
B) Rechter Gegner reizt.....	29
C) Rechter Gegner rekontriert.....	29
20. Die Reizung gegen Weak-Two-Eröffnungen.....	29
21. Zweifärbergegegenreizung.....	31
A) In 2. Hand.....	31
a) Nach 1 in Unterfarbe, z.B. 1♦.....	31
b) Nach 1 in Oberfarbe, z.B. 1♠.....	31
c) Nach Weak-Two, z.B. 2♥.....	31
d) Nach 3 in Unterfarbe, z.B. 3♣.....	31
e) Nach 3 in Oberfarbe, z.B. 3♥.....	32
B) in 4. Hand.....	32
a) Nach 2 Farben auf Einerstufe, z.B. 1♦ - p - 1♥.....	32
b) Nach 2. Farbe auf Zweierstufe, z.B. 1♠ - p - 2♣.....	32
c) Nach 1♥ - p - 2♥.....	32
d) Nach 1♠ - p - 2♠.....	32
e) Nach 1♥ - X - 2♥ (bzw. 1♥ - p - 2♥ - X - p).....	32
f) Nach 1♠ - X - 2♠ (bzw. 1♠ - p - 2♠ - X - p).....	32
g) Nach 1♦ - p - 2♦.....	32
22. Spezielle Gegenreizungen.....	32
A) Gegenreizung gegen eine 1SA-Eröffnung.....	32
B) Gegenreizung gegen eine 1♣-Precision-Eröffnung.....	33
C) Gegenreizung gegen 2♦-Multi.....	33
23. Weiterreizung nach eigener Farberöffnung und gegnerischer Zweifärberreizung.....	33
24. Unterstützungskontra (Supportkontra).....	33
25. Kontras.....	34
A) Informationskontra.....	34
B) Negativkontra.....	35
C) Strafkontra.....	35
D) Unterstützungskontra.....	36
E) Einladungskontra.....	36
F) Ausspielkontra.....	36
G) Antwortkontra.....	37
H) Optionales Kontra.....	37
I) Punktekontras.....	37

J)Kontra gegen SA.....	37
26.Schlemmreizung.....	37
A)Kontrollgebote.....	37
B)Assfrage und Weiterreizung.....	37
C)Bedingte Assfrage.....	39
D)Assfrage nach Splintergeboten.....	40
E)DOPI - ROPI.....	40
27.Ausspiele.....	40
A)Ausspiele gegen einen Farbkontrakt.....	40
B)Ausspiele in Sans-Atout.....	40
28.Markierung.....	40

1. Eröffnungen

1♣:	mindestens 3er, 12-21 FL
1♦:	mindestens 3er, 12-21 FL, bei 3-3 in den Unterfarben wird die Bessere eröffnet
1♥:	mindestens 5er, 12-21 FL
1♠:	mindestens 5er, 12-21 FL
1SA:	15-17 FL, ausgeglichen
2♣/2♦:	Benjamin, s. Kapitel über Benjamin-Eröffnungen
2♥/2♠:	6er- oder gute 5er-Farbe, 5-10 F
2SA:	20-21 FL, ausgeglichen
3♣/3♦/3♥/3♠:	mindestens 6er, 5-10 F
3SA:	Gambling, stehende 7er-Unterfarbe mit maximal einer Dame daneben
4♣:	8 Spielstiche in Coeur (stehendes 8er-Coeur oder 8er-Coeur mit einem Verlierer und einem Seitenass)
4♦:	analog zu 4♣ mit 8 Spielstichen in Pik

2. Antworten auf Farberöffnungen

A) Grundlegende Antwortstruktur

Die Hände des Antwortenden kann man in die folgenden 4 Stärkezonen einordnen: sehr schwach (0-5), schwach (6-10), einladend (11-12) und partieforcierend (ab 13). Dabei handelt es sich zunächst um FL, bei gefundenem Oberfarbfit um FV (also mit Verteilungspunkten).

a) Antworten ohne Gegenreizung

1) 0-5 Punkte

Der Antwortende sollte meist passen, wichtige Ausnahme: er hat eine Kürze in der Unterfarbe des Eröffners.

2) 6-10 Punkte

Nur mit Fit darf man die Einerstufe verlassen. Die Gebote werden mit folgender Priorität

abgegeben:

- Bestätigung eines Oberfarbfits (1♥ - 2♥)
- Bieten einer 4er-Oberfarbe auf der Einerstufe (1♣ - 1♥, 1♥ - 1♠)
- Bestätigung von Partners UF, meist mit 5er-Anschluss
- Neue Unterfarbe auf der Einerstufe (1♣ - 1♦)
- 1SA in allen anderen Fällen (auch ungleichmäßig)

3) **11-12 Punkte**

Neue Farbe auch auf Zweierstufe (selbstforcierend) erlaubt.
Die Prioritätenliste sieht hier so aus:

- Bestätigung eines guten Oberfarbfits mit 4 Trümpfen (s. Kapitel über Bergen-Hebungen)
- Bieten einer 4er-Oberfarbe auf der Einerstufe (1♣ - 1♥, 1♥ - 1♠)
- Neue Farbe auf Einer- oder Zweierstufe (1♠ - 2♥ nur mit 5er)
- 2SA (nur nach UF-Eröffnung) mit gleichmäßiger Verteilung

4) **ab 13 Punkte**

- Bestätigung eines guten Oberfarbfits mit 4 Trümpfen (Bergen)
- Reizen der längsten Farbe auf Einer- oder Zweierstufe
- 3SA (nur nach UF-Eröffnung) mit 13-15 (gleichmäßig ohne OF)

b) **Antworten nach Gegenreizung**

1) **Nach Informationskontra des Gegners**

Nach einer Oberfarberöffnung werden Transfergebote und Fitjumps gespielt, diese werden in einem eigenen Kapitel beschrieben. Nach einer Unterfarberöffnung gilt:

- Rekontra: ab ca. 10 F, meist mit Kürze in Eröffnerfarbe. Zeigt Interesse an Strafkontra oder eine starke Hand ohne passendes anderes Gebot
- Neue Farbe auf Einerstufe: ab 6 Punkten, unlimitiert, 4er
- Neue Farbe auf Zweierstufe: 6-9, gute 5er-Farbe, passbar
- Hebungen der Partnerfarbe: kompetitiv, nach Trumpfanzahl

2) **Nach 1SA-Gegenreizung**

- Kontra: Strafkontra ab ca. 9+ F
- Neue Farbe auf Zweierstufe: 6-9, gute 5er-Farbe, passbar
- (Nach UF-Eröffnung) 2♣: beide OF, 6-9

3) **Nach Farbgegenreizung (ohne Sprung)**

- Kontra: ungereizte Oberfarbe zu viert (bzw. beide UF), oder starke Hände ohne passendes Gebot. Nach 1♣ - 1♦ zeigt Kontra beide OF zu viert
- Überruf: mindestens einladend mit Fit in Eröffnerfarbe
- Hebungen der Partnerfarbe: kompetitiv, nach Trumpfanzahl
- 1SA: 7-10, Stopper in Gegnerfarbe (mit 7-8 Doppelstopper)
- 2SA/3SA (2SA nur nach UF-Eröffnung): 11-12/13-15, meist Doppelstopper in

Gegnerfarbe

- Neue Farbe auf Einerstufe: ab 6 Punkten, unlimitiert, 4er
- Neue Farbe auf Zweierstufe: 8-11 FL, gute 5er-Farbe, passbar
- Neue Farbe auf Dreierstufe ohne Sprung: ab 12 FL, unlimitiert, 5er
- Neue Farbe auf Dreierstufe im Sprung: gutes 6er ab 13 FL

4) ***Nach Sprunggegenreizung***

- Kontra: ungereizte Oberfarbe zu viert oder starke ausgeglichene Hand
- Überruf: über 3SA stark mit Fit in Eröffnerfarbe, unter 3SA Frage nach Stopper oder vorverlegtes Cuebid (Kontrollgebot)
- Hebungen der Partnerfarbe: Prinzip der erzwungenen Hebung, etwa eine Stufe höher als bei ungestörter Reizung
- Neue Farbe auf Zweierstufe: 8-11 FL, gute 5er-Farbe, passbar
- Neue Farbe auf Dreierstufe ohne Sprung: ab 12 FL, unlimitiert, 5er
- Neue Farbe auf Dreierstufe im Sprung: gutes 6er ab 13 FL

B) ***Sonstige Antworten***

a) **Antworten auf 1♣**

- 2♣: 4er-Treff ab 11 FL, keine 4er-OF, s. Kapitel "Inverted Minors"
- 2♦: 5er-Treff, keine 4er-OF, 7-10 FL (auch nach Gegenreizung, falls im Sprung)
- 2♥/2♠: 6er-Farbe, 3-6 F
- 3♣: 5er-Treff, 0-6 FL
- 3♦/3♥/3♠: Splinter
- 4♣: schwach

b) **Antworten auf 1♦**

- 2♦: 4er-Karo ab 11 FL, keine 4er-OF, s. Kapitel "Inverted Minors"
- 2♥: 5er-Pik, 4er-Coeur, 5-9 FL
- 2♠: 6er-Farbe, 3-6 F
- 3♣: 5er-Karo, keine 4er-OF, 7-10 FL (auch nach Gegenreizung, falls im Sprung)
- 3♦: 5er-Karo, 0-6 FL
- 3♥/3♠: Splinter
- 4♦: schwach

c) **Antworten auf 1♥**

- 2♠: 6er-Farbe, 3-6 F
- 2SA/3♣/3♦/3♥: 4er-Coeur, ab 13/7-10/11-12/0-6 FV, s. Kapitel über "Bergen-Hebungen"
- 3SA: 3433-Verteilung, 16-18 FV
- 3♠/4♣/4♦: Splinter

d) Antworten auf 1♠

2SA/3♣/3♦/3♠: 4er-Pik, ab 13/7-10/11-12/0-6 FV, s. Kapitel über "Bergen-Hebungen"
3SA: 4333-Verteilung, 16-18 FV
3♥/4♣/4♦: Splinter

e) Antworten auf 1SA

Siehe das Kapitel "Die Weiterreizung nach 1SA".

f) Antworten auf Weak-Two (2♥/2♠)

Siehe das Kapitel "Die Weiterreizung nach Weak-Two".

g) Antworten auf 2SA

3♣: Stayman, wird auch geboten mit 5-4 in den Oberfarben; nach einer 3♦-Antwort reizt man dann seine 4er-Oberfarbe auf der 3er-Stufe
3♥/3♠: Transfer, Ausführung verneint Fit
4♦: 5-5 in den OF
4♥/4♠: schlemmeinladend
4SA: quantitativ
5♣/5♦: zum Spielen, kaum Schlemminteresse

h) Antworten auf 3♣

3♦: Frage nach 3er-OF, Antworten:
3♥: 3er-Pik, kein 3er-Coeur
3♠: 3er-Coeur, kein 3er-Pik
3SA: kein 3er-Coeur, kein 3er-Pik
4♦: 3er-Coeur und 3er-Pik
4♦: Assfrage, Antworten:
1. Stufe: kein Ass
2. Stufe: 1 Ass ohne Trumpf-Dame
3. Stufe: 1 Ass mit Trumpf-Dame
4. Stufe: 2 Ass ohne Trumpf-Dame
5. Stufe: 2 Ass mit Trumpf-Dame

i) Antworten auf 3♦/3♥/3♠

Neue Farbe forcierend

4♣: Assfrage, Antworten wie oben nach 3♣ - 4♦

j) Antworten auf 4♣

4♦: Frage nach Seitenass
4♥: zum Spielen

k) Antworten auf 4♦

- 4♥: Frage nach Seitenass
4♠: zum Spielen

3. Das Wiedergebot des Eröffners

A) Wiedergebote nach Farbwechsel auf der Einerstufe

a) Hebung von Partners Oberfarbe

Diese Hebung hat erste Priorität.

- Hebung auf die Zweierstufe mit 13-16 FV
- Hebung auf die Dreierstufe mit 17-19 FV
- Hebung auf die Viererstufe mit 20-23 FV

b) Reizen einer 4er-Oberfarbe auf der Einerstufe.

Dieses Gebot hat zweite Priorität. Es zeigt 12-19 FL.

Nach der Reizung 1♣ - 1♦ wird mit gleichmäßigen Händen aber ein SA-Gebot gewählt, da der Partner entweder keine 4er-Oberfarbe hat oder stark genug ist, sie anschließend zu reizen.

c) SA-Gebote

SA-Gebote werden mit gleichmäßigen Händen abgegeben.
Nach einer Unterfarberöffnung zeigt

- 1SA: 12-14 FL
2SA: 18-19 FL

Nach 1♥ - 1♠ zeigt

- 1SA: 12-16 FL
2SA: 17-19 FL

Ein 3SA-Gebot (ungleichmäßig) zeigt 20-21 FL.

d) Einfärber

Hiermit wird die Eröffnerfarbe wiederholt.

- einfache Wiederholung = 13-16 FL
- Wiederholung im Sprung = 17-19 FL

e) Zweifärber

1) Billiger Zweifärber

Man spricht von einem billigen Zweifärber, wenn das Nennen der zweiten Farbe das Niveau der einfachen Wiederholung der eröffneten Farbe nicht überschreitet. Die Reizung zeigt 12-19 FL und ist nicht forcierend.

2) **Billiger Zweifärber im Sprung**

Dieser zeigt 20-23 FL und ist partiefördernd.

3) **Teurer Zweifärber**

Ein teurer Zweifärber zeigt 17-23 FL und ist selbstfördernd, s. auch das Kapitel "Reverse-Reizung".

Zweifärber, die nicht innerhalb der beschriebenen Zonen gereizt werden können, werden wie Einfärber behandelt (oder wie gleichmäßige Hände ohne Single innerhalb der Zone 12-15 FL).

B) **Wiedergebote nach Farbwechsel auf der Zweierstufe**

a) **Wiedergebote nach 1OF – 2UF**

Nach 1♥ - p - 2♣ - p zeigt

2♦:	5-4 mit 12-21 FL, auch 6-4 und 5-5 möglich
2♥:	5er möglich, meist 12-16 FL
2♠:	5-4 ab 17 FL
2SA:	15-17 FL gleichmäßig, mindestens Halbstopper in Pik und Karo
3♣:	5-4 ab 15 FL
3♦:	5-5 ab 17 FL
3♥:	mindestens gutes 6er ab 17 FL
3♠:	Splinter ab 18 FV
3SA:	18-19 gleichmäßig
4♣:	bedingte Assfrage, mindestens 5-5
4♦:	Splinter ab 18 FV
4♥:	gutes 7er-Coeur, 10-13 F
4♠:	Exclusion Assfrage
4SA:	20-21 FL gleichmäßig
5♣:	punktschwach, 5-5 oder 5-6
5♦:	Exclusion Assfrage

b) **Wiedergebote nach 1♦ - 2♣**

Nach 1♦ - p - 2♣ - p zeigt

2♦:	meist 5er mit 12-16 FL (eventuell 4-4-4-1)
2♥/2♠:	5-4 ab 17 FL
2SA:	12-14 SA
3♣:	4er ab 15 FL
3♦:	6er ab 17 FL
3♥/3♠:	Splinter ab 18 FV
3SA:	18-19 SA
4♣:	bedingte Assfrage

- 4♥/4♠: Exclusion Assfrage
 5♣: punktschwach, mindestens 5-5

c) **Wiedergebote nach 1♠ - 2♥**

Nach 1♠ - p - 2♥ - p zeigt

- 3♣/3♦: 5-4 ab 17 FL
 3♥: Fit ab 17 FV
 3SA: 18-19, 5-2-3-3
 4♣/4♦: Splinter ab 18 FV, mindestens 5-4
 4♥: meist 5-4, 14-16 FV
 4SA: 20-21 FL, 5-2-3-3
 5♣/5♦: Exclusion Assfrage, mindestens 5-4

Andere Wiedergebote wie nach 1OF – 2UF.

C) **Wiedergebote nach einer SA-Antwort**

Nach einer 1SA-Antwort gelten dieselben Prinzipien wie nach einem Farbwechsel auf der Einerstufe, außer für gleichmäßige Hände (bzw. annähernd gleichmäßige Hände):

- 12-16 FL = passe
- 17-18 FL = 2SA
- ab 19 FL = 3SA

Nach einer (natürlichen) 2SA-Antwort ist die Wiederholung der eröffneten Farbe auf der Dreierstufe ein Abschlussgebot (6er-Länge).

D) **Wiedergebote nach einer Farbhebung des Antwortenden**

Gebote nach einer Oberfarbhebung auf der Zweierstufe:

- Versuchsgebot mit einladenden Händen, s. auch das entsprechende Kapitel
- neue Farbe im Sprung = Splinter ab 22 FV

Nach einer Unterfarbhebung s. das Kapitel "Inverted Minors".

4. Das zweite Gebot des Antwortenden

A) **Der Eröffner hat die Partnerfarbe gehoben**

Nach einer Oberfarbhebung auf der Zweierstufe können Versuchsgebote verwendet werden, s. hierzu das entsprechende Kapitel.

Generell ist ein Gebot oberhalb von 3 in der Trumpffarbe ein Kontrollgebot (Erst- oder Zweitrundenkontrolle).

4SA ist ist RKCB, s. auch das Kapitel über die Assfrage.

Nach einer Unterfarbhebung zeigen neue Farben Werte in Richtung 3SA.

B) Der Eröffner hat keine Zusatzstärke gezeigt (schwaches oder mehrdeutiges Gebot)

a) SA-Wiedergebote

- 1SA zeigt 6-10 FL
- 2SA zeigt 11-12 FL
- 3SA zeigt 13-15 FL
- 4SA (nach Unterfarb-Rebid des Eröffners) zeigt 18-19 FL

In den Fällen, in denen der Eröffner keine gleichmäßige Hand garantiert hat, versprechen diese Gebote Stopper in der oder den nicht gereizten Farben. Sie garantieren keine gleichmäßige Hand.

b) Die Wiederholung der Farbe des Antwortenden

Diese Gebote sind nie forcierend, selbst im Sprung. Sie zeigen immer mindestens 6 Karten in der gereizten Farbe (Ausnahme: nach einem 1SA-Wiedergebot des Eröffners zeigt die Farbwiederholung ohne Sprung durch den Antwortenden mindestens eine 5er-Länge).

Die Gebote zeigen eine Stärke, die von der Stufe abhängt, auf der die Farbe wiederholt wird:

- auf der Zweierstufe = 6-10 FL
- auf der Dreierstufe = 11-12 FL
- auf der Viererstufe = 13-15 FL

c) Das Reizen der 3. Farbe

1) 3. Farbe forcing nach einem 1SA-Wiedergebot des Eröffners

Das Bieten einer neuen Unterfarbe auf der Zweierstufe ist künstlich und fragt den Eröffner nach weiterer Blattbeschreibung, näheres steht in dem Kapitel über 3. Farbe forcing.

2) 3. Farbe forcing in anderen Situationen

Dies betrifft die Bietsequenzen

1♣ 1OF und 1♦ 1♠
2♣ 2♦ 2♦ 2♥

Diese dritte Farbe forcing ist ein künstliches Gebot, welches ab 10-11 FL zeigt. Es fordert den Eröffner auf, sein Blatt weiter zu beschreiben. Oberste Priorität hat die Hebung der ersten Partnerfarbe mit einer 3er-Länge.

3) Schwache Reizungen der 3. Farbe

Die Bietsequenzen

1♣ 1♠ und 1♣ 1♠
2♣ 2♥ 1SA 2♥

zeigen 5er-Pik und 4er-Coeur mit 6-10 FL.

4) **Die Reizung der 3. Farbe im Sprung**

Dieses Gebot zeigt 5-5 in den gereizten Farben, ab 13 FL und ist partieforcierend.

5) **Teure Reizung der 3. Farbe**

Teuer heißt auch beim Antwortenden, dass das Nennen der zweiten Farbe das Niveau der einfachen Wiederholung der ersten Farbe überschreitet. Das Gebot zeigt Werte in der 3. Farbe, ab 13 FL und ist partieforcierend.

Beispiel:

1♦ 1♥
2♦ 2♠

Für diese Reizung braucht der Antwortende keine 4er-Länge in Pik oder 5er-Länge in Coeur zu haben, ohne Treffstopper kann er kein SA-Gebot abgeben.

d) **Das Reizen der 4. Farbe**

Jedesmal, wenn der Antwortende über eine starke Hand verfügt, ihm aber kein natürliches Gebot zur Verfügung steht, nennt er eine neue Farbe: Es handelt sich dabei um die 4. Farbe forcing. Dies ist ein künstliches Gebot, das den Eröffner auffordert, seine Hand weiter zu beschreiben.

1) **Die 4. Farbe forcing wurde billig gereizt**

Diese Reizung ist rundenforcierend und zeigt ab 11 FL.

2) **Die 4. Farbe forcing wurde teuer gereizt**

Sie zeigt ab 13 FL und ist partieforcierend.

3) **Die 4. Farbe forcing wurde im Sprung gereizt**

Es handelt sich hierbei um eine natürliche Ansage, die einen guten partieforcierenden Zweifärber mit mindestens einer 5-5-Verteilung ab 13 FL zeigt.

4) **4. Farbe forcing auf der Einerstufe**

Der Antwortende kann das Gebot 1♠ entweder mit einer natürlichen 4er-Länge oder künstlich als 4. Farbe forcing verwenden.

e) **Die Hebung einer Oberfarbe des Eröffners**

Die Hebung in das Vollspiel zeigt immer 13-15 FV.

1) **Die erste Antwort war auf der Einerstufe**

1UF 1♥
1♠ 2♠ 6-10 FV

1UF 1♥
1♠ 3♠ einladend, 11-12 FV

1♥ 1♠
2♥ 3♥ einladend, 11-12 FV

1♥ 1♠
2UF 2♥ Double-Coeur, 6-10 FL

1♥ 1♠
2UF 3♥ einladend, 11-12 FV

2) *nach einem Farbwechsel auf die Zweierstufe*

Der Eröffner hat seine Oberfarbe wiederholt:

1♠ 2♣
2♠ 3♠ einladend, 11-12 FV

Der Eröffner hat einen billigen Zweifärber gereizt:

1♠ 2♣
2♦ 2♠ einladend, 11-12 FV
1♠ 2♣
2♦ 3♠ Schlemminteresse ab 16 FV

f) **Die Hebung einer Unterfarbe des Eröffners**

- Hebung auf die Zweierstufe = 6-12 FV
- Hebung auf die Dreierstufe = einladend (auch im Sprung oder nach einer ersten Antwort auf der Zweierstufe)

C) *Der Eröffner hat eine starke Ansage gemacht*

a) **Der Eröffner hat einen teuren Zweifärber gereizt**

Die Folgereizung wird im Kapitel "Reverse-Reizung" beschrieben.

b) **Der Eröffner hat einen Zweifärber im Sprung gereizt**

Die Reizung ist partiefördernd.

c) **Andere starke Ansagen des Eröffners**

Dies betrifft Farbwiederholungen im Sprung, ein Sprung in 2SA und ein 2SA-Wiedergebot nach einer Oberfarberöffnung.

Alle Wiedergebote des Antwortenden unterhalb von Partie sind forcierend.

Nach 1UF – 1OF – 2SA ist das Reizen der anderen Unterfarbe künstlich und fragt nach einer 3er-Länge in der gereizten Oberfarbe:

1♦ 1♠

3♠ würde hier 6er-Pik und Schlemminteresse zeigen.

5. Gegenreizung und Antworten

A) *Farbgegenreizung auf Einerstufe*

Eine Farbgegenreizung auf Einerstufe zeigt eine mindestens 5er-Farbe und 9-18 FL, bei 9-12 FL nur mit guter Farbe.

Die Antworten mit Fit sind in einem eigenen Kapitel beschrieben ("Fitbestätigung in der Gegenreizung"), hier die Antworten ohne Fit:

- Neue Farbe auf Einerstufe = ab 8 F, mindestens 5er-Farbe, forcierend
- Neue Farbe auf Zweierstufe = 8-11 F, 6er- oder gute 5er-Farbe, nicht forcierend
- 1SA = 8-12 F, Stopper in Gegnerfarbe
- 2SA: nur natürlich nach Unterfarbgegenreizung und wenn der Partner des Eröffners gepasst hat, zeigt dann 13-14 F und Stopper in Gegnerfarbe
- Überruf in Gegnerfarbe = mit Fit ab 11 FV, ohne Fit ab 13 F
- Rekontra = Topfigur in Partnerfarbe

B) *Farbgegenreizung auf Zweierstufe ohne Sprung*

Diese Gegenreizung zeigt 11-18 FL, bei 11-14 FL nur mit guter 6er-Farbe, bei 15-18 FL mit mindestens guter 5er-Farbe.

Antworten ohne Fit (mit Fit s. "Fitbestätigung in der Gegenreizung"):

- Neue Farbe auf der Zweierstufe = ab 8 F, mindestens 5er-Farbe, forcierend
- 2SA: nur natürlich, wenn der Partner des Eröffners gepasst hat, zeigt dann 10-11 F und Stopper in Gegnerfarbe
- Überruf in Gegnerfarbe = mit Fit ab 11 FV, ohne Fit ab 13 F

C) *Farbgegenreizung im Sprung*

Zeigt einen schwachen Sprung, vergleichbar mit einer Weak-Two-Eröffnung. Auch die Weiterreizung erfolgt wie nach einer Weak-Two-Eröffnung.

D) *1SA-Gegenreizung*

Zeigt eine gleichmäßige Hand mit 15-18 FL. Die Weiterreizung erfolgt wie nach einer 1SA-Eröffnung.

E) *Kontra*

Zeigt 12-18 FL, im Prinzip kurz in Eröffnungsfarbe mit Unterstützung für die anderen (Ober-)Farben oder ab 19 FL mit beliebiger Verteilung. Zur Weiterreizung s. das Kapitel "Antworten auf Informationskontra".

6. Wiederbelebung in 4. Position

- 1SA zeigt 11-14 FL. Die Weiterreizung erfolgt so wie nach einer 1SA-Eröffnung. Zunächst Kontra und dann 1SA (oder 2SA ohne Sprung) zeigt 15-17 FL. Direkt 2SA zeigt 18-20 FL und Kontra, gefolgt von einem Sprung in 2SA (oder 3SA ohne Sprung), zeigt 21-22 FL
- Kontra: Die Stärkeanforderungen sind gegenüber einem Kontra in 2. Hand um ca. 3

- Punkte herabgesetzt, ein Stärkekontra erfolgt also schon ab 16 FL
- Ein Farbgebot ohne Sprung zeigt eine 5er-Farbe mit ca. 8-15 FL
- Ein Farbgebot im Sprung zeigt eine 6er-Farbe mit 13-15 FL
- Der Sprungübertreff zeigt einen starken Zweifärber

7. 2♣/2♦-Eröffnung bei Benjamin

A) Sans-Atout-Hände

20/21 FL:	2SA
22/23 FL:	2♣ gefolgt von 2SA
24/25 FL:	2♦ gefolgt von 2SA, passbar
26/27 FL:	2♦ gefolgt von 3SA
28/29 FL:	2♦ gefolgt von 4SA

B) Die 2♦-Eröffnung (Partieforcing)

Mit Ausnahme der Sequenz 2♦ - 2♥ - 2SA forciert die 2♦-Ansage immer zum Vollspiel. Alle Hände ab 24 FL werden damit eröffnet, aber auch etwas punktschwächere Hände mit mindestens 9 Spielstichen.

Die Antworten auf 2♦ lauten:

2♥:	0-7 F
2♠:	ab 8 F (oder Ass + König), unausgeglichen oder mit 5er-OF
2SA:	ab 8 F (oder Ass + König), ausgeglichen, keine 5er-OF
3 in Farbe:	6-er Länge mit 2 Topfiguren, bis 7 F

Nach einer 2SA-Antwort ist 3♣ vom Eröffner Stayman, Farben sind echt (4♣ mit Treffs). Danach bietet Partner mit Double in der Farbe des Eröffners SA, ansonsten sofort Cuebids.

Antwortet Partner 2♠ oder 2SA, so ist die Reizung forciierend bis mindestens 4SA.

Nach 2♦ - 2♥ zeigt der Sprung in 3♠ ein 5er-Coeur und 4er-Pik.

C) Die 2♣-Eröffnung (Semiforcing)

Da der Eröffner sein Blatt sehr genau beschreiben kann, sollte der Antwortende fast immer 2♦ bieten. Nach 2♣ - 2♦ zeigt

2♥:	Semiforcing in Coeur, ca. 8,5 Spielstiche
2♠:	Semiforcing in Pik, ca. 8,5 Spielstiche
2SA:	22-23 FL
3♣:	mindestens 6er-Treff, keine 4er-OF
3♦:	mindestens 6er-Karo, keine 4er-OF
3♥:	gutes 7er-Coeur, legt Trumpffarbe fest
3♠:	gutes 7er-Pik, legt Trumpffarbe fest
3SA:	mindestens 5-5 in OF, 18-21 Punkte, 3-4 Loser

- 4♥: stehendes 7er-Coeur, ein Seiten-Ass
- 4♠: stehendes 7er-Pik, ein Seiten-Ass

Wann bietet der Antwortende nicht 2♦? Wenn er einen ausgefallenen Einfärber oder einen guten Zweifärber hat (5-5, ab 8 F). 2SA zeigt die Unterfarben, die anderen Zweifärber werden natürlich gereizt.

8. Inverted Minors

Nach einer 1♣-Eröffnung des Partners zeigt

- 2♣: mindestens 4er-Treff, keine 4er-OF, ab 11 FL
- 2♦: mindestens 5er-Treff, keine 4er-OF, 7-10 FL
- 3♣: mindestens 5er-Treff, 0-6 FL

Analoges gilt nach einer 1♦-Eröffnung:

- 2♦: mindestens 4er-Karo, keine 4er-OF, ab 11 FL
- 3♣: mindestens 5er-Karo, keine 4er-OF, 7-10 FL
- 3♦: mindestens 5er-Karo, 0-6 FL

Die Weiterreizung nach 1♣ - 2♣ (1♦ - 2♦ analog):

- 2♦/2♥/2♠: zeigt niedrigsten Stopper, 12-16 FL
- 2SA: ab 16 F, Schlemminteresse
- 3♣: Minimum, mindestens 5er-Treff
- 3♦/3♥/3♠: Splinter, ab 18 FV
- 3SA: 18-19 SA, Stopper in allen anderen Farben

9. 3./4. Farbe forcing

A) 3. Farbe forcing

Wir betrachten die Situation, wenn der Eröffner das Rebid von 1SA abgegeben hat. Als Beispiel soll uns die Sequenz 1♦ - 1♠ - 1SA dienen. Der Antwortende hat zunächst folgende Gebote zur Verfügung:

- 2♦: 5er-Karo, zum Spielen
- 2♥: 5er-Pik, 4er-Coeur, 6-10 FL
- 2♠: 5er-Pik, zum Spielen
- 2SA: 11-12 FL, kein 5er-Pik
- 3♣: 5-5 in Pik und Treff, partieforing
- 3♦: mindestens 4er-Karo, unausgeglichen, partieforing
- 3♥: 5-5 in Pik und Coeur, partieforing
- 3♠: gutes 6er-Pik, einladend (11-12 FV)
- 3SA: 13-18 FL, kein 5er-Pik, ausgeglichen

4♠: gutes 6er-Pik, 13-17 FV

Um weitere Hände beschreiben zu können, benutzen wir die 3. Farbe forcing, bei der die nicht gereizte Unterfarbe, hier also 2♣, als künstliches forcierendes Gebot verwendet wird. Wir benutzen 3. Farbe forcing also immer dann, wenn wir eine einladende oder partieforcierende Hand halten, die wir mit unseren anderen Geboten nicht zeigen können.

Der Eröffner antwortet darauf, indem er sein Blatt mit folgendem Vorrang beschreibt:

- 3er in Partners Oberfarbe
- 4er-Coeur, falls Partners Farbe Pik war (um 4-4 Fits zu finden)
- 5er-Länge in eigener Unterfarbe
- Maximum/Minimum

Die Gebote nach 1♦ - 1♠ - 1SA - 2♣ bedeuten:

- 2♦: 5er-Karo, kein 4er-Coeur, kein 3er-Pik, Minimum
- 2♥: 4er-Coeur (nicht passbar!), kein 3er-Pik
- 2♠: 3er-Pik, Minimum
- 2SA: kein 3er-Pik, kein 4er-Coeur, kein 5er-Karo, Minimum
- 3♣: 5-4 in Karo und Treff, Maximum
- 3♦: 5er-Karo, kein 4er-Coeur, kein 3er-Pik, Maximum
- 3♥: 4er-Coeur und 3er-Pik, Maximum
- 3♠: 3er-Pik, kein 4er-Coeur, Maximum
- 3SA: kein 3er-Pik, kein 4er-Coeur, kein gutes 5er-Karo, Maximum

3. Farbe forcing kann auch ähnlich in folgenden Reizungen verwendet werden:

- 1♣ - 1♠ - 2♣ - 2♦
- 1♣ - 1♥ - 2♣ - 2♦
- 1♥ - 1♠ - 2♥ - 3♣
- 1♥ - 1♠ - 2♥ - 3♦

B) 4. Farbe forcing

Die Konvention 4. Farbe forcing kann in vielen Situationen vorkommen. In der Regel benutzt man sie, um einen 5-3 Fit zu finden, oder auf der Suche nach einem Stopper (evtl. Halbstopper) für SA. Meist zeigt das Gebot der 4. Farbe Zusatzstärke, außer wenn Partner selbst ein forcierendes Gebot abgegeben hat. Manchmal muss man die 4. Farbe deshalb reizen, weil kein anderes forcierendes Gebot zur Verfügung steht.

10. Reverse-Reizung

Der Begriff "Reverse-Reizung" taucht beim Bridge in mehreren Situationen auf. Der häufigste Fall ist beim Wiedergebot des Eröffners nach einem Farbwechsel des Partners, also z.B. der Sequenz 1♣ - p - 1♠ - p - 2♦.

Man nennt diese Bietfolge auch eine teure Zweifärberreizung, da der Eröffner ein höheres Gebot als die Wiederholung seiner ersten Farbe (in diesem Fall 2♣) abgegeben hat.

Dies zeigt nicht nur einen Zweifärber in Treff und Karo (mindestens 5 Treffs und 4 Karos), sondern auch mindestens 17 FL. Das Gebot ist selbstforcierend, d.h. der Eröffner verspricht noch mindestens ein Gebot, falls Partner unterhalb von Vollspiel antwortet.

Die Weiterreizung nach z.B. 1♣ - p - 1♠ - p - 2♦:

- Die Bestätigung einer Farbe des Eröffners reizt man ab 8 F. 3♣/3♦ zeigen Fit und die Werte für ein Vollspiel
- Die Wiederholung der eigenen Farbe mit 2♠ zeigt eine 5er-Länge mit beliebiger Punktstärke
- Die Wiederholung im Sprung mit 3♠ macht man ab 12 FL mit einer guten Sechserlänge
- 3SA ist zum Spielen mit etwa 10 F

Wie reizt man aber schwache Hände als Antwortender? Dabei muss man zwei Fälle unterscheiden, je nachdem ob man die 4. Farbe noch auf der Zweierstufe reizen kann (hier mit 2♥) oder ob dies nicht mehr möglich ist (nach z. B. 1♣ - p - 1♠ - p - 2♥).

Im ersten Fall benutzt man die 4. Farbe (2♥) mit beliebigen schwachen Händen ohne eine Fünferlänge in der ersten Farbe (Pik). Ausnahmsweise zeigt in diesem Fall die künstliche Reizung der 4. Farbe keinerlei Zusatzstärke. Der Eröffner soll mit einer Minimumhand (etwa 17-18 FL) entweder 2SA bieten oder seine zuerst genannte Farbe wiederholen.

Etwas anders verhält es sich nach der Bietsequenz 1♣ - p - 1♠ - p - 2♥ - p. Hier steht uns kein künstliches Gebot der vierten Farbe auf der Zweierstufe zur Verfügung. Deshalb opfern wir nun die natürliche Bedeutung des 2SA-Gebotes, um damit stattdessen schwache Hände reizen zu können.

Im weiteren Verlauf der Reizung kann natürlich auch der Eröffner durch das künstliche Reizen der vierten Farbe noch Zusatzstärke zeigen (ab 20 FL) und nach Stopper in dieser Farbe fragen.

11. Versuchsgebote - Trial-Bids

Versuchsgebote werden verwendet, nachdem auf der Zweierstufe ein Oberfarbfit gefunden wurde.

Ist die Fitfarbe Coeur, so lauten die Gebote:

- | | |
|--------|--|
| 2♠: | allgemeines Versuchsgebot, danach kann der Partner mit 2SA Werte in Pik zeigen |
| 2SA: | Versuchsgebot mit 4er-Pik |
| 3♣/3♦: | Versuchsgebot mit Kürze (Single oder Chicane) in der gereizten Farbe |
| 3♥: | keine Einladung, Sperre |

Ist die Fitfarbe Pik, so lauten die Gebote:

- | | |
|--------|--|
| 2SA: | allgemeines Versuchsgebot |
| 3♣/3♦: | Versuchsgebot mit Kürze (Single oder Chicane) in der gereizten Farbe |
| 3♥: | Versuchsgebot mit 4er-Coeur |
| 3♠: | keine Einladung, Sperre |

Antworten auf das Versuchsgebot:

Minimum zeigt der Antwortende durch das Zurückgehen auf die vereinbarte Trumpffarbe. Mit Maximum kann man das Vollspiel in Oberfarbe ansagen oder 3SA als Alternative vorschlagen. Bei Händen im Grenzbereich reizt man Nebenfarben, vorrangig solche, in denen man Werte besitzt.

12. Bergen-Hebungen

Bergen-Hebungen kommen nach einer Oberfarberöffnung zum Einsatz, wenn der Antwortende mindestens 4er-Unterstützung hat.

Nach einer 1♥-Eröffnung des Partners zeigt

2♥:	i. d. R. genau 3er-Coeur, 6-10 FV
2SA:	mindestens 4er-Coeur, ab 13 FV
3♣:	4er-Coeur, 7-10 FV
3♦:	4er-Coeur, 11-12 FV
3♥:	4er-Coeur, 0-6 FV
4♥:	meist 5er-Coeur, keine 10 F, keine 2 Asse

Nach 1♥ - 3♣ kann man mit 3♦ noch zum Vollspiel einladen.

Die Weiterreizung nach einer partieforcierenden 2SA-Antwort:

Nach 1♥- 2SA zeigt

4♥:	absolutes Minimum, 12-13 FV
3♥:	etwas mehr als Minimum, 14-15 FV
3♣/3♦/3♠:	niedrigstes Cuebid (Kontrollgebot), ab 16 FV
4♣/4♦:	Splinter ab 16 FV

Der Antwortende kann nun mit 4♥ abschließen, wenn er sieht, dass die gemeinsame Stärke nicht für einen Schlemm reicht. Mit einer guten Hand kann er selbst ein Cuebid abgeben.

Nach einem Cuebid des Eröffners (ab 16 FV) sollte der Antwortende seinerseits mit Minimum (13-14 FV) zunächst 3♥ bieten, um zu erfahren, ob der Eröffner noch stärker ist.

13. Die Weiterreizung nach 1SA

A) Grundlegende Antwortstruktur

Nach einer 1SA-Eröffnung (15-17 FL) stehen uns zunächst folgende Gebote zur Verfügung:

2♣:	Stayman mit mindestens einer 4-er OF, ab 8+ FL
2♦/2♥:	Transfer auf Coeur/Pik, mindestens 5er, ab 0 FL
2♠:	Frage nach Minimum/Maximum, mindestens einladend (ab 8+/9 FL)

2SA/3♣:	Transfer auf Treff/Karo, mindestens 5er, ab 0 FL
3♦/3♥/3♠:	mindestens 6er, Schlemminteresse
3SA/4♥/4♠/	
5♣/5♦:	Abschlussgebote
4♣:	Assfrage
4♦:	5-5 in den Oberfarben
4SA/5SA:	quantitativ für 6SA/7SA

Nach 2♠ reizt der Eröffner 2SA mit Minimum, ansonsten reizt er seine niedrigste 4er-Farbe. Der Partner kann mit Schlemminteresse ebenfalls seine niedrigste 4er-Farbe auf der Dreierstufe reizen oder den Fit bestätigen.

B) 5-5 in beiden Oberfarben

Je nach der Stärke unseres Blattes haben wir diese 4 Optionen:

- Mit schwachen Händen transferieren wir auf unsere längere OF, bei gleicher Länge auf Pik, und passen dann.
- Mit einladender Stärke (ca. 9 FV) transferieren wir mit 2♦ auf Coeur und bieten im Anschluss 2♠.
- Genügend Punkte für Vollspiel zeigen wir mit 4♦. Der 1SA-Eröffner sucht sich seine bessere OF aus.
- Haben wir sogar Schlemminteresse, so erfolgt erst mit 2♥ der Transfer auf Pik und dann kommt 3Coeur. Nun kann der Partner mit 3♠/4♠ unsere Piks mit Maximum/Minimum bestätigen; mit Coeur-Fit reizt er 4♥ oder ein Cuebid in einer UF. Ohne Schlemminteresse und mit vielen Punkten in den Unterfarben kann er auch 3SA bieten.

C) Folgereizung nach Stayman

5-4 (6-4)-Hände in den Oberfarben mit mindestens einladender Stärke werden mit Stayman begonnen, mit schwachen Händen transferiert man in die längere Oberfarbe und passt dann.

a) Nach 1SA - 2♣ - 2♦

2♥:	einladend mit 5er-Coeur und 4er-Pik
2♠:	einladend mit 5er-Pik und 4er-Coeur
2SA:	8-9 FL
3♣:	stark mit 4er-OF und mindestens 5er-Treff
3♦:	stark mit 4er-OF und mindestens 5er-Karo
3♥:	stark mit 5er-Pik und 4er-Coeur
3♠:	stark mit 5er-Coeur und 4er-Pik
3SA:	10-15 FL
4♥/4♠:	Abschlussgebot, mindestens 6er
4SA:	16-17 FL

b) nach 1SA - 2♣ - 2♥

- 2♠: Coeur-Fit, Schlemminteresse (analog in Pik: 1SA - 2♣ - 2♠ - 3♥)
- 2SA: 8-9 FL, 4er-Pik
- 3♣: stark mit 4er-Pik und mindestens 5er-Treff
- 3♦: stark mit 4er-Pik und mindestens 5er-Karo
- 3♥: einladend
- 3♠/4♣/4♦: Splinter, Schlemminteresse in Coeur
- 3SA: 10-15 FL, 4er-Pik
- 4♥: Abschluss
- 4SA: 16-17 FL, 4er-Pik
- 4♠/5♣/5♦: Exclusion Assfrage

D) Folgereizung nach Transfer

a) Nach 1SA - 2♦ - 2♥

- 2♠: 5-5 in OF, einladend
- 2SA: 8-9 FL, 5er-Coeur
- 3♣: stark mit 5er-Coeur und mindestens 4er-Treff
- 3♦: stark mit 5er-Coeur und mindestens 4er-Karo
- 3♥: einladend mit mindestens 6er-Coeur, ca. 9 FV
- 3♠/4♣/4♦: Splinter, Schlemminteresse in Coeur
- 3SA: 10-15 FL, 5er-Coeur
- 4♥: Abschluss, mindestens 6er-Coeur
- 4SA: 16-17 FL, 5er-Coeur
- 4♠/5♣/5♦: Exclusion Assfrage

b) nach 1SA - 2SA - 3♣

- 3♦: stark, mindestens 5-5 in UF
- 3♥: Kürze in Coeur, höchstens Single
- 3♠: Kürze in Pik, höchstens Single
- 3SA: mildes Schlemminteresse in Treff
- 4♣: bedingte Assfrage
- 4♦/4♥/4♠: Splinter
- 4SA: 16-17 FL, 6er-Treff
- 5♣: Abschluss

14. Weiterreizung nach Weak-Two

Partner eröffnet Weak-Two 2♥/2♠

2♠ - pass - 2SA: künstlich, stark (ab 15 FV mit Fit, ab 17 FL ohne Fit)

Der Eröffner beschreibt danach sein Blatt mittels:

- 3♣: 5-7 F, keine 2 Topfiguren in Pik
- 3♦: 5-7 F, 2 Topfiguren in Pik (AKD)
- 3♥: 8-9 F, keine 2 Topfiguren in Pik
- 3♠: 8-9 F, 2 Topfiguren in Pik
- 3SA: AKDxxx in Pik

Anschließend kann der Partner des Eröffners durch Reizen einer Farbe außerhalb Trumpf ein Kontrollfragegebot stellen. Die Antworten sind: erste Stufe=keine Kontrolle in dieser Farbe, zweite Stufe=Zweitundenkontrolle, dritte Stufe=Erstrundenkontrolle.

- 3♣/♦/♥: forcierend, 6(5)er-Länge, ab ca. 18 FL
- 3♠: 3er-Pik, nicht einladend (0-14 FV)
- 3SA: zum Spielen, ab ca. 18 FL
- 4♠: stark oder schwach (4er-Pik, ab 0 F)
- 4♣/♦/♥: Kontrollfragegebote, Antworten s.o.

15. Weiterreizung nach 1OF - X

Es werden Transfergebote und Fitjumps gespielt.

Nach 1♠ - X zeigt

- 1 SA: (mindestens) 5er-Treff, ab 8 FL, 3er-Pik möglich ab 13 FV
- 2♣: (mindestens) 5er-Karo, ab 8 FL, 3er-Pik möglich ab 13 FV
- 2♦: (mindestens) 5er-Coeur, ab 8 FL, 3er-Pik möglich ab 13 FV
- 2♥: Fit in Pik (meist 3er), ab 8 FV
- 2♠: Fit in Pik (meist 3er), 4-7 FV (0-7 FV in weiss)
- 2SA: 4er-Pik, ab ca. 9 F (7 F mit A+K)
- 3♣/3♦/3♥: 4er-Pik, gutes 5er ♣/♦/♥, 10-12 FV
- 3♠: 4er-Pik, 0-6 FV
- 4♣/4♦/4♥: 4er-Pik, gutes 5er ♣/♦/♥, 13-15 FV
- 4♠: i. d. R. 5er-Pik, 0-8 F
- XX: ab 10 F, kein 3er-Pik

Änderungen bei Coeur-Eröffnung:

Nach 1♥ - X zeigt

- 1♠: natürlich, 4er-Pik ab 6 FL
- 2♠: 6er-Pik, 4-6 F (in weiss 0-6 F)
- 3♠: 4er-Coeur, gutes 5er-Pik, 13-15 FV

Folgereizung nach Transferausführung: Nach

- 1♠ X 2♣ p
- 2♦ p

zeigt

2♥:	5-4 (6-4) in Karo und Coeur, 10-12 FL
2♠:	double-Pik, gutes 5er-Karo, 10-12 FL
2SA:	11-12 FL
3♣:	5-5 in Karo und Treff, 10-12 FL
3♦:	6er-Karo, 11-12 FL
3♠:	3er-Pik, gutes 5er-Karo, ab 16 FV
4♠:	3er-Pik, gutes 5er-Karo, 13-15 FV

16. Lebensohl nach einer 1SA-Eröffnung und Reizung des linken Gegners

Farbgebote des Antwortenden auf der Zweierstufe sind schwach, direkte Gebote auf der Dreierstufe stark und forcierend.

Der zentrale Punkt bei Lebensohl ist der Verzicht auf das natürliche 2SA-Gebot. Der Eröffner muss auf 2SA seines Partners 3♣ bieten. Dadurch hat dieser jedes Gebot auf der Dreierstufe doppelt zur Verfügung, direkt oder "mit Lebensohl" (2SA - 3♣).

A) Lebensohl nach natürlicher Gegenreizung

Nach z.B. 1SA - 2♥ haben die Gebote des Antwortenden folgende Bedeutung:

X:	Strafkontra
2♠:	zum Spielen
2SA:	Eröffner muss 3♣ bieten, weiter s.u.
3♣:	5er-Treff, stark
3♦:	5er-Karo, stark
3♥:	4er-Pik, kein Coeur-Stopper
3♠:	5er-Pik, stark
3SA:	kein 4er-Pik, keine gute 5er-UF, kein Coeur-Stopper

Und weiter nach 2SA und (dem erzwungenen) 3♣ des Eröffners:

pass:	6er- oder gutes 5er-Treff, schwach
3♦:	6er- oder gutes 5er-Karo, schwach
3♥:	4er-Pik, mit Coeur-Stopper
3♠:	5er-Pik, einladend
3SA:	kein 4er-Pik, keine gute 5er-UF, mit Coeur-Stopper

Die Einschaltung von 2SA - 3♣ zeigt also entweder eine schwächere Hand oder eine Hand mit Stopper in der Gegnerfarbe, während direktes 3SA oder der direkte Überruf den Stopper verneint ("Direct Denies").

B) Lebensohl nach künstlichen Gegenreizungen

a) Künstliches Kontra

Alle Gebote behalten ihre ursprüngliche Bedeutung (wie nach 1SA - pass), Rekontra zeigt

Interesse an Strafkontra.

b) 2♣-Zwischenreizung

Kontra ist Stayman, alle anderen Gebote behalten ihre ursprüngliche Bedeutung. Dies gilt sowohl für natürliche wie auch für künstliche 2♣-Gebote. Die einzige Ausnahme liegt dann vor, wenn 2♣ beide Oberfarben zeigt, s.u.

c) Zweifärber mit unbekannter 2. Farbe

Wir benutzen normales Lebensohl wie bei einem Einfärber in der uns bekannten Farbe. Falls wir die bekannte Gegnerfarbe noch auf der Zweierstufe bieten können, ersetzt dieses Gebot die Einladung zu 3SA.

d) Zweifärber mit bekannten Farben

In den meisten Systemen tritt dieser Fall nur auf, wenn der Gegner beide Oberfarben hält. In diesem Fall sind direkte Reizungen der Oberfarben natürlich, über 2SA-Lebensohl zeigt man Stopper.

Nach 2♣ oder 2♦ vom Gegner mit der Bedeutung "beide Oberfarben" reizt man:

X:	Interesse an Strafkontra, kein Single in der vom Gegner gereizten Farbe
2♥:	5er-Coeur, zum Spielen
2♠:	5er-Pik, zum Spielen
2SA:	Lebensohl, Eröffner muss 3♣ bieten, s.u.
3♣:	5er-Treff, forcierend
3♦:	5er-Karo, forcierend
3♥:	5er-Coeur, forcierend
3♠:	5er-Pik, forcierend
3SA:	kein Coeur-Stopper, kein Pik-Stopper

Und weiter nach 2SA - 3♣:

pass:	6er- oder gutes 5er-Treff, schwach
3♦:	6er- oder gutes 5er-Karo, schwach
3♥:	zeigt Coeur-Stopper
3♠:	zeigt Pik-Stopper
3SA:	mit Coeur-Stopper und Pik-Stopper

17. Fitbestätigung nach Gegenreizung

A) Einfache Farbgegenreizung

Nach 1♥ - 2♣ zeigt

2♥:	6-10 FV, meist 3er-Coeur
2SA:	ab 10 FV, mindestens 4er-Coeur

3♣:	ab 11 FV, 3er-Coeur
3♥:	bis 7 FV, 4er-Coeur
4♣:	Splinter, ab 16 FV
4♥:	meist 5er-Coeur, keine 2 Asse, bis 9 F

Nach 2SA ("Mini-Bergen") reizt der Eröffner

3♥:	12-13 FV
3♣/♦:	14-15 FV
4♥:	16-17 FV
3♠/4♣/4♦:	Kontrollgebot ab 18 FV

B) Sprunggegenreizung

Nach 1♥ - 3♦ zeigt

3♥:	8-10(11) FV, mindestens 3er-Coeur
4♦:	ab 13(12) FV, mindestens 3er-Coeur
4♥:	meist 5er-Coeur, keine 2 Asse, bis 9 F

C) Zweifärbergegegenreizung

Nach 1♥ - 2♥ (♠+UF) zeigt

2♠:	ab 11 FV, (mindestens) 3er-Coeur
2SA:	ab 10 FV, mindestens 4er-Coeur
3♥:	8-10 FV, mindestens 3er-Coeur
3♠:	Splinter, ab 16 FV
4♥:	meist 5er-Coeur, keine 2 Asse, bis 9 F
pass und später 3♥:	5-7 FV, meist 4er-Coeur

18. Fitbestätigung in der Gegenreizung

A) Ungestört (3. Hand passt oder kontriert)

a) Gegenreizung auf Einerstufe

Nach 1♦ - 1♠ - p zeigt

2♦:	mit Fit (meist 3er-Pik) ab 11 FV, ohne Fit ab 13 F
2♠:	6-10 FV, meist 3er (4er mit 4-3-3-3)
2SA:	4er Pik ab 10 FV ("Mini-Bergen")
3♦:	4er Pik, 8-9(10) FV (Sprungüberruf)
3♠:	4er Pik, bis 7 FV
4♦:	Splinter, 4er-Pik ab 16 FV
4♠:	5er Pik, keine 2 Asse, bis 9 F

4♣/4♥: Fitjumps

Nach 2SA ("Mini-Bergen") reizt der Partner

3♠: 9-11 FV
3♣: 12-13 FV
3♦: 14-15 FV
4♠: 16-17 FV
4♣/4♦/4♥: Kontrollgebot ab 18 FV

b) Gegenreizung auf Zweierstufe

Nach 1♠ - 2♥ - p zeigt

2♠: mit Fit ab 11 FV, ohne Fit ab 13 F
2SA: natürlich, (10)11-12 F (nach X: "Mini-Bergen")
3♥: 8-10 FV
3♠: Splinter, 4er-Coeur ab 16 FV
4♥: meist 5er-Coeur, keine 2 Asse, bis 9 F
4♣/4♦: Fitjumps

B) 3. Hand hebt

a) Gegenreizung auf Einerstufe

Nach 1♦ - 1♠ - 2♦ zeigt

2♠: 6-10 FV (6-11 mit 4-3-3-3)
2SA: 4er Pik ab 10 FV oder 3er-Pik ab 12(11) FV
3♦: 4er Pik, 8-9(10) FV
3♠: 4er Pik, bis 7 FV
4♦: Splinter, 4er Pik ab 16 FV
4♠: 5er Pik, keine 2 Asse, bis 9 F
4♣/4♥: Fitjumps, 4er-Pik, gutes 5er-♣/♥

b) Gegenreizung auf Zweierstufe

Nach 1♠ - 2♥ - 2♠ zeigt

2SA: 4er-Coeur ab 10 FV oder 3er-Coeur ab 11 FV
3♥: 6-10 FV
3♠: Splinter, 4er-Coeur ab 16 FV
4♥: meist 5er-Coeur, keine 2 Asse, bis 9 F
4♣/4♦: Fitjumps

C) 3. Hand reizt neue Farbe

Nach 1♦ - 1♥ - 1♠ zeigt

2♦:	meist 3er-Coeur ab 11 FV
2♥:	6-10 FV, meist 3er
2SA:	4er-Coeur ab 10 FV
3♦:	4er-Coeur, 8-9(10) FV
3♥:	4er-Coeur, bis 7 FV

Nach 1♥ - 2♦ - 2♠ zeigt

2SA:	Fit ab 11 FV
3♦:	6-10 FV

Nach 1♠ - 2♦ - 2♥ zeigt

2♠:	meist 3er-Karo ab 11 FV
2SA:	4er-Karo ab 10 FV
3♦:	6-10 FV

19. Antworten auf Informationskontra

Eröffnet der Gegner mit einer Farbe auf der Einerstufe, so zeigt ein Informationskontra in 2. Hand entweder Eröffnungsstärke und Spielbereitschaft in den ungereizten Farben, besonders in den Oberfarben, oder es zeigt ein Stärkekontra ab 19 FL.

A) Rechter Gegner passt

a) SA-Antworten

Nach z.B. 1♦ - X - pass zeigt

1SA:	7-10 FL, keine 4er-Oberfarbe, guter Karostopper
2SA:	11-12 FL, keine 4er-Oberfarbe, Doppelstopper in Karo
3SA:	13-15 FL, keine 4er-Oberfarbe, Doppelstopper in Karo

b) Farbantworten

Nach z.B. 1♦ - X - pass zeigt

1♥/1♠:	mindestens 3er, 0-7 F
2♣:	mindestens 4er, 0-7 F
2♥/2♠:	4er, 8-10 F
3♣:	mindestens 5er, 8-10 F
3♥/3♠:	5er, 8-10 F
4♥/4♠:	unausgeglichen, mindestens 6er, 11-14 FL

c) **Überruf der Eröffnerfarbe**

Der Überruf zeigt entweder eine Hand mit beiden Oberfarben ab 8 F, oder eine Hand ab 11 F ohne passende Ansage.

Danach soll der Kontrierende sein Blatt beschreiben, also i. d. R. seine Viererfarben bieten.

B) Rechter Gegner reizt

Wenn unser rechter Gegner nach dem Informationskontra reizt, müssen wir mit wenig Punkten kein Gebot abgeben. Die weiteren Gebote richten sich daher nach den allgemeinen Prinzipien für die kompetitive Reizung.

Dazu ein paar Anmerkungen:

- Nach einer Hebung der Eröffnerfarbe ist ein Kontra von uns ein sog. Antwortkontra (responsive double) und zeigt eine Hand mit Punkten, aber ohne klare Ansage, z.B. mit beiden OF.
- Nach einer neuen Farbe des Antwortenden ist Kontra ein Strafkontra und zeigt 4 Karten in dieser Farbe und ab 8 F.
- Nach einer neuen Farbe des Antwortenden zeigt ein SA-Gebot weiterhin gute Stopper in der Eröffnerfarbe. In der Farbe des Antwortenden reicht ein Halbstopper, da der Kontrierende wohl etwas in dieser Farbe mitbringen wird.
- Die Reizung einer neuen Farbe muss keine Fünferlänge sein, wenn sie auf der Einer- oder Zweierstufe erfolgt.

C) Rechter Gegner rekontriert

Nach einem Rekontra des Antwortenden darf man als Partner des Kontrierenden nicht einfach passen, sondern es muss gerade mit schwachen Händen die längste Farbe gereizt werden.

Nach einer Unterfarberöffnung des Gegners bedeutet ein Pass auf das Rekontra, dass man 1♣/1♦ im Rekontra spielen will.

Nach einer Oberfarberöffnung zeigt das Pass auf Rekontra gleiche Länge in den anderen Farben.

20. Die Reizung gegen Weak-Two-Eröffnungen

Jede Reizung gegen eine Weak-Two-Eröffnung zeigt mindestens Eröffnungsstärke.

Wir betrachten den Fall, dass unser rechter Gegner ein Weak-Two in Coeur eröffnet hat.

Dann haben unserer Gebote die folgenden Bedeutungen:

- | | |
|-----------|--|
| X: | ist entweder ein Informationskontra mit Eröffnungsstärke und Spielbereitschaft in allen ungereizten Farben oder ein Stärkekontra ab etwa 18 FL ohne ein passendes anderes Gebot. |
| 2♠/3♣/3♦: | gute Farbe bei Eröffnungsstärke, sonst Zusatzwerte |
| 2SA: | ausgeglichen, 15-18 FL, meist Doppelstopper in Coeur |
| 3♥: | Frage nach Coeur-Stopper, meist mit stehender Unterfarbe |
| 3♠: | starker Einfärber, aber zu wenig Punkte für Kontra |
| 3SA: | zum Spielen, meist mit langer Unterfarbe |
| 4♣/4♦: | starker Zweifärber (5-5) in dieser Unterfarbe und Pik |
| 4♠/5♣/5♦: | sehr einseitiger Einfärber, wenig Schlemminteresse |
| 4SA: | starker Unterfarbzweifärber (mindestens 5-5) |

Die Folgereizung:

Nach einer Farbgegenreizung sind neue Farben forciert. Der Überruf der Eröffnerfarbe auf der Dreierstufe fragt nach Stopper für SA, kann aber auch der erste Schritt zu einem Schlemmversuch sein.

Auf ein 2SA-Gebot erfolgt die Weiterreizung wie nach einer eigenen SA-Eröffnung, also mit Stayman, Transfer, ...

Am schwierigsten ist die Weiterreizung nach einem Kontra des Partners. Zum einen müssen wir jetzt auch mit 0 Punkten antworten, zum anderen wissen wir noch nicht, ob Partner ein normales Informationskontra hat oder ein Stärkekontra mit fast beliebiger Verteilung.

Zur Lösung dieses Problems wurde die folgende Variante von Lebensohl entwickelt, die sich inzwischen weitestgehend durchgesetzt hat.

Wir gehen von der Bietsequenz 2♥ - X - p aus. Dann bedeutet:

- 2♠: schwach (0-7) mit Piks
- 2SA: Künstlich. Partner soll mit einem normalen Informationskontra 3♣ bieten. Danach beschreiben wir unsere Hand.
- 3♣/3♦: positiv mit etwa 8-11 Punkten
- 3♥: forciert zum Vollspiel. Es besteht Unklarheit über die Trumpffarbe oder über die Höhe des Kontraktes (Schlemm?)
- 3♠: einladend mit 5er-Pik
- 3SA: zum Spielen, gute Coeur-Stopper
- 4♣/4♦: einladend, meistens 6er, unausgeglichen
- 4♠/5♣/5♦: zum Spielen

Und weiter geht es nach 2♥ - X - p - 2SA - p - 3♣ - p mit:

- pass: schwach (0-7) mit Treffs
- 3♦: schwach (0-7) mit Karos
- 3♥: partieforciert mit 4er-Pik und Coeur-Stopper
- 3♠: einladend (9-11) mit 4er-Pik
- 3SA: Spielvorschlag mit der Alternative Unterfarbvollspiel

Ähnlich geht es nach 2♠ - X - p weiter:

- 2SA: künstlich, Partner soll 3♣ bieten
- 3♣/3♦/3♥: 8-11 F, 4er-♣/♦/♥
- 3♠: künstlich, partieforciert
- 3SA: Doppelstopper in Pik, ab ca. 11 F

Und weiter nach 2♠ - X - p - 2SA - p - 3♣ - p mit:

- pass/3♦/3♥: 0-7 F, 4er-♣/♦/♥
- 3♠: Pik-Stopper, 4er-Coeur

3SA: nur 1 Pik-Stopper, kein 4er-Coeur, ab ca. 12 F

Auf diese Art bekommt der Kontrierende eine recht genaue Beschreibung der Karten seines Partners. Ein Problem ergibt sich nur, wenn dieser 2SA (Lebensohl) reizt und das Kontra ein Stärkekontra war. In diesem Fall wird man nicht immer das Relaisgebot 3♣ bieten, sondern mit einem anderen Gebot seine Stärke zeigen.

In vierter Hand mit gepasstem Partner behalten alle Gebote im Wesentlichen die gleiche Bedeutung wie bei einer direkten Reizung in zweiter Hand. Nur geringe Abweichungen in der Punktstärke oder der Verteilung sind zulässig.

21. Zweifärbergegenreizung

A) In 2. Hand

a) Nach 1 in Unterfarbe, z.B. 1♦

Michael's:

2♦: beide OF, schwach 5-4, stark 5-5

2SA: die niedrigsten anderen Farben, also ♥+♣, 5-5

3♣: die andere und die höhere Restfarbe, ♣+♠, 5-5

Mit angepasster Hand gibt es noch den "polnischen SA"

1SA: 4er-OF und längere UF, hier eine OF+♣

b) Nach 1 in Oberfarbe, z.B. 1♠

Michael's:

2♠: die andere OF und die niedrigere UF, ♥+♣, 5-5

2SA: die niedrigsten anderen Farben, also ♦+♣, 5-5

3♣: die andere OF und die höhere Restfarbe, ♥+♦, 5-5

Mit angepasster Hand wieder "polnisch"

1SA: 4er-OF und längere UF, hier 4er-Coeur + längere UF

Michael's-Reizungen sind entweder schwach (unter Eröffnungsstärke) oder stark (partieforcierend), in der mittleren Stärkezone werden die Farben natürlich gereizt.

Ausnahme: 1♦ - 3♣ (zeigt ♣+♠) gibt es nur in der schwachen Variante.

c) Nach Weak-Two, z.B. 2♥

Leaping Michael's:

4♣: Treff und die andere OF, hier Pik, 5-5 stark

4♦: Karo und die andere OF, hier Pik, 5-5 stark

4SA: beide UF, 5-5 stark

d) Nach 3 in Unterfarbe, z.B. 3♣

4♣: beide OF, 5-5 stark

4♦: Karo und eine OF, 5-5 stark (Leaping)

e) Nach 3 in Oberfarbe, z.B. 3♥:

4♥: Pik und eine UF, 5-5 stark

4SA: beide UF, 5-5 stark

B) in 4. Hand

a) Nach 2 Farben auf Einerstufe, z.B. 1♦ - p - 1♥

X: 4-4 in den anderen Farben (♠+♣), ab 10 F, mit Stärke auch 4-3

1SA: 5-4 in den anderen Farben (hier 4er-Pik+längere Treff), 8-14 F

2SA: 5-5 in den anderen Farben (♠+♣), schwach oder stark

Vorsicht: 2♦ und 2♥ sind echt, gute 6er-Farbe

b) Nach 2. Farbe auf Zweierstufe, z.B. 1♠ - p - 2♣

X: 4-4 oder 5-4 in den anderen Farben (♥+♦), gute Hand

2SA: 5-5 in den anderen Farben (♥+♦)

c) Nach 1♥ - p - 2♥

2SA: beide UF, 5-4

3♥: 5-5 in Pik und UF

d) Nach 1♠ - p - 2♠

2SA: 2 beliebige andere Farben (5-4) "Pik → beliebig"

3♠: 5-5 in Coeur und UF, stark oder mehr Verteilung

e) Nach 1♥ - X - 2♥ (bzw. 1♥ - p - 2♥ - X - p)

2SA: beide UF, 4-4

f) Nach 1♠ - X - 2♠ (bzw. 1♠ - p - 2♠ - X - p)

2SA: 2 beliebige andere Farben (4-4) "Pik → beliebig"

Dieses 2SA-Gebot wird auch als "Scrambling" bezeichnet.

g) Nach 1♦ - p - 2♦

2SA: eine OF und Treff, 5-5

3♦: beide OF, 5-5

22. Spezielle Gegenreizungen

A) Gegenreizung gegen eine 1SA-Eröffnung

2♣: beide Oberfarben

- 2♦: Oberfarb-Einfärber
- 2♥: 5er-Coeur + 4er-Unterfarbe
- 2♠: 5er-Pik + 4er-Unterfarbe
- 2SA: beide Unterfarben (5-5)
- X: gegen schwachen SA: Punkte, danach erfolgt die Weiterreizung so, als ob der Kontrierende 1SA eröffnet hätte
- gegen starken SA: 4er-Oberfarbe + 5er-Unterfarbe, danach fragt 2♣ nach der Unterfarbe und 2♦ nach der Oberfarbe

B) **Gegenreizung gegen eine 1♣-Precision-Eröffnung**

Die Reizung hat einen eher destruktiven Charakter. Es können alle Ein- und Zweifärber (4-4 möglich) auf der Einer- und der Zweierstufe beschrieben werden.

- 1♦: ♦ + ♥
- 1♥: ♥ + ♠
- 1♠: ♠ + ♣
- 1SA: ♦ + ♠
- X: ♣ + ♥
- 2 in Farbe: Einfärber in gereizter Farbe
- 2SA: ♣ + ♦

C) **Gegenreizung gegen 2♦-Multi**

- X: Informationskontra mit Pik-Kürze
- 2♥: Informationskontra mit Coeur-Kürze

23. **Weiterreizung nach eigener Farberöffnung und gegnerischer Zweifärberreizung**

Es geht hier um den Fall, dass beide Farben des Gegners bekannt sind. Die nächsten 4 Farbgebote werden benutzt, um die eröffnete Farbe und die 4. (noch nicht gezeigte) Farbe stark und schwach zu reizen.

- Die Hebung der eröffneten Farbe ist nicht forcierend
- Der niedrigere Überruf (gemeint ist das niedrigere Gebot, nicht die niedrigere Farbe) zeigt Fit mit einer positiven Hand
- Das Reizen der 4. Farbe ist natürlich (6er-Länge) und nicht forcierend
- Der höhere Überruf zeigt die 4. Farbe (5er-Länge) mit einer positiven Hand

Nach z.B. 1♥- 2♥ (♠ + ♣) zeigt 2♠ den Coeur-Fit mit einer guten Hand.

24. **Unterstützungskontra (Supportkontra)**

Ein Unterstützungskontra kann nur der Eröffner abgeben. Die folgenden Voraussetzungen müssen dafür erfüllt sein:

- Der Antwortende hat auf der Einerstufe eine Farbe gereizt, die zu viert aber auch

- länger sein kann.
- Der Gegner hat in 4. Hand ein Gebot abgegeben.
- Die Reizung befindet sich noch unterhalb von 2 in der Farbe des Antwortenden.

In diesen Situationen zeigt ein Kontra des Eröffners genau 3 Karten in der Partnerfarbe. Kontriert der Gegner in 4. Hand, so hat ein Rekontra des Eröffners die gleiche Bedeutung (Unterstützungsrekontra).

Passt der Eröffner dagegen oder gibt er ein eigenes Gebot ab, so zeigt er damit in der Regel eine Kürze in der Farbe des Partners.

Auf diese Weise findet man auch bei gegnerischen Störreizungen schnell heraus, ob ein Fit auf der eigenen Achse vorhanden ist.

Beachte: In folgenden Bietsequenzen gibt es kein Supportkontra:

1♣	p	1♥	3♦	(Reizung oberhalb von 2♥)
1♣	1♥	1♠	2♥	(1♠ zeigt Fünferlänge)
1♦	p	1♥	1SA	wenn 1SA natürlich ist (X wäre jetzt Strafkontra)

Wie reagiert der Partner des Eröffners?

Nach z.B. 1♦ p 1♥ 1♠
 X p

reizt der Antwortende wie folgt:

Mit Fit zeigt der Antwortende seine Stärke durch entsprechende Farbhebungen:

2♥: 6-10 FV
 3♥: 11-12 FV
 4♥: 13-15 FV

Ohne Fit (d.h. mit Viererlänge in seiner Farbe) kann der Antwortende mit schwachen Händen jeden anderen Kontrakt ohne Sprung als Alternative anbieten.

Mit stärkeren Händen bietet man folgendermaßen:

2♠: Frage nach Stopper, mindestens einladend
 2SA: natürlich
 3♦: einladend
 3♠: Splinter ab 16 FV

25. Kontras

Hier sollen die einzelnen Kontravarianten näher betrachtet werden.

A) Informationskontra

Gibt es nur in der Gegenreizung (Ausnahme: eigene 1SA-Eröffnung)

Nach einer Farberöffnung zeigt Kontra in 2. Hand entweder ein normales

Informationskontra, d.h.

- Kürze in der eröffneten Farbe
- Spielbereitschaft in allen ungereizten Farben
- mindestens knappe Eröffnungsstärke

oder ein sogenanntes Stärkekontra, d.h. ab 19 FL mit fast beliebiger Verteilung.

Hinweis:

- mit angepasster Hand kann man ab 8 Punkten kontrieren
- mit angepasstem Partner kann man ebenfalls etwas schwächer kontrieren

Ein Informationskontra in 4. Hand wird auch Wiederbelebungs-kontra genannt. Die Stärkeanforderungen sind dabei um ca. 3 Punkte herabgesetzt.

Auch nach Bestätigung der Eröffnerfarbe kann man noch ein Informationskontra abgeben. Gerade im Paarturnier ist dabei die passende Verteilung wichtiger als die Punktzahl. Hat der Gegner zwei Farben gereizt, zeigt Kontra Spielbereitschaft (4-4) in den beiden anderen Farben oder Zusatzstärke.

B) Negativkontra

als Partner des Eröffners, z. B. 1♦ - 1♥ - X:

zeigt entweder die ungereizte OF zu viert oder starke Hände ohne passendes Gebot.

Spezialfälle:

- | | |
|--------------|--------------------------------------|
| 1♣ - 1♦ - X: | beide OF genau 4-4, ab 6 Punkte |
| 1♦ - 2♣ - X: | mindestens 4-3 in OF, ab 8 Punkte |
| 1♥ - 1♠ - X: | beide UF mindestens 4-4, ab 6 Punkte |

als Partner des Gegenreizers, z.B. 1♣ - 1♦ - 1♠ - X:

zeigt entweder die andere OF zu viert und Anschluss in Partnerfarbe oder starke Hände ohne passendes Gebot.

Ganz ähnlich verhält es sich auch bei späteren Kontras auf niedriger Stufe (auch vom Eröffner bzw. Gegenreizer).

Ein wichtiges Negativkontra ist das Wiederbelebungs-kontra des Eröffners. Dieses zeigt entweder Kürze in der Gegnerfarbe (keine Zusatzstärke nötig) oder eine sehr starke

Eröffnung, z.B. 1♦ - 2♣ - p - p
X

C) Strafkontra

Strafkontras im frühen Verlauf der Reizung gibt es nur in bestimmten Reizsituationen. Die wichtigsten sind:

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------|
| • nach 1SA-Eröffnung vom Partner: | 1SA - 2♥ - X |
| • nach Sperreroöffnung vom Partner: | 3♥ - 3♠ - X |
| • nach 2 über 1 Reizung: | 1♠ - p - 2♣ - 2♥
X |
| • nach Fitbestätigung: | 1♠ - p - 2♠ - 3♦
X |

Im letzten Fall ist Vorsicht geboten, dass dieses Kontra nicht mit dem Einladungskontra (s. u.) verwechselt wird.

D) Unterstützungskontra

Gibt es nur vom Eröffner.

Zeigt nach 1 über 1 Reizung genau 3er-Anschluss in Partnerfarbe, wenn zur Fitbestätigung 4 Karten notwendig wären, und wenn der Gegner unterhalb von 2 in Partnerfarbe gegengereizt hat.

Beispiel: 1♣ p 1♥ 1♠
 X

Wenn dieses Kontra nicht abgegeben wird, darf der Partner von einer Kürze des Eröffners in seiner Farbe ausgehen.

E) Einladungskontra

Nach bestätigtem Oberfarbfit (Eröffnung oder Gegenreizung).

Wird dann verwendet, wenn es keine andere Möglichkeit mehr gibt, eine einladende Hebung von einer kompetitiven zu unterscheiden.

Beispiele: 1♠ p 2♠ 3♥
 X

3♠ wäre nicht einladend.

 1♦ 1♥ 2♦ 2♥
 3♦ X

3♥ wäre nicht einladend.

F) Ausspielkontra

Wird auf künstliche Gebote der Gegenseite abgegeben, um dem Partner ein gutes Ausspiel anzuzeigen. Auf niedriger Stufe zeigt dies mindestens eine gute Fünferfarbe.

Beispiele:

a) 1SA p 2♥ X 2♥=Transfer

b) 1♠ p 2♥ p

 3♣ p 3♦ X 3♦=4. Farbe forcing

Manchmal kann man auch durch Kontrieren des Endkontraktes (3SA oder Farbschlemm) ein bestimmtes Ausspiel verlangen:

 1♦ p 1♠ p
 2SA p 3SA X

verlangt Pikausspiel (erste Farbe des Dummy).

 1♣ p 1♠ p

4♠ p 6♠ p
p X

Lightner-Kontra, verlangt Treffangriff (meistens Chicane).

G) Antwortkontra

Nach Informationskontra des Partners.

Zeigt gleiche Länge in den Oberfarben oder Zusatzstärke.

Beispiel: 1♦ X 2♦ X

H) Optionales Kontra

Nach Sprunggegenreizung (3er-Stufe oder höher).

Zeigt ab 10 Punkte ohne lange Farbe, Partner darf passen.

Beispiele:

a) 1♦ 4♣ X

b) 2♠ X 3♠ X

I) Punktekontras

Nach künstlichen (oft Zweifärber-) Gegenreizungen.

Zeigt ab 10 Punkte, oft Interesse an Strafkontra.

Beispiel: 1♠ 2SA X 2SA=beide UF

J) Kontra gegen SA

Kontra gegen (starke) 1SA- und 2SA-Eröffnungen besitzt oft eine künstliche Bedeutung.

Beispiele:

a) 1SA X beliebiger Einfärber (bei D.O.N.T.)

b) 2SA X beliebiger Zweifärber (mindestens 5-5)

26. Schlemmreizung

A) Kontrollgebote

Bei gefundenem Fit zeigt eine neue Farbe, die zum Erreichen der Partie zwingt, eine Kontrolle (Ass, König, Chicane oder Singleton) und verneint in der Regel Kontrollen in den übersprungenen Farben.

B) Assfrage und Weiterreizung

Bei der Key-Card-Assfrage geht es um 6 Keycards (Schlüsselkarten):

Neben den 4 Assen sind dies König und Dame in der Trumpffarbe. Dabei wird der Trumpf-König wie ein 5. Ass behandelt.

Die Antworten auf 4SA zeigen dann:

- 5♣: 1 oder 4 Asse
- 5♦: 0 oder 3 Asse
- 5♥: 2 oder 5 Asse ohne Trumpfdame
- 5♠: 2 oder 5 Asse mit Trumpfdame

Mit mindestens 10 Trümpfen bejaht man die Trumpfdame.

Anschließend kann man rollierend nach der Trumpfdame bzw. nach (platzierten) Nebenfarbkönigen fragen.

Beispiel: Trumpffarbe ist Pik.

Nach 4SA - 5♣ fragt: 5♦ nach Pik-Dame (und Königen)
5♥ nach Königen

Nach 4SA - 5♦ fragt: 5♥ nach Pik-Dame (und Königen)
5SA nach Königen

Nach 4SA – 5♥/5♠ fragt 5SA nach Königen.

Der Antwortende geht ohne Trumpfdame auf die Trumpffarbe zurück. Hat er die Trumpf-Dame (oder hat der Partner direkt nach Königen gefragt), so nennt er seinen billigsten König.

Beispiel: Trumpffarbe ist Pik.

Nach 4SA - 5♦ - 5♥ (Frage nach Pik-Dame und Königen) zeigt

- 5♠: keine Pik-Dame
- 6♣: Pik-Dame und Treff-König
- 6♦: Pik-Dame und Karo-König, kein Treff-König
- 6♥: Pik-Dame und Coeur-König, kein weiterer König
- 6♠: Pik-Dame, kein Nebenfarbkönig
- 6SA: Pik-Dame und alle 3 Nebenfarbkönige

Weiterreizung nach der Königsfrage

Beispiel: Trumpffarbe ist Coeur.

Nach 4SA - 5♥ - 5♠ (Frage nach Königen) zeigt

- 5SA: Pik-König
- 6♣: Treff-König, kein Pik-König
- 6♦: Karo-König, kein weiterer König
- 6♥: kein Nebenfarbkönig

6SA: alle 3 Nebenfarbkönige

Nur nach den Antworten 5SA und 6♣ gibt es ungeklärte Könige.

Nach 4SA - 5♥ - 5♠ - 6♣ fragt 6♦ nach Karo-König, die Antworten sind 6♥ (kein Karo-König) bzw. 6SA (Karo-König).

Nach 4SA - 5♥ - 5♠ - 5SA gibt es 2 Fragemöglichkeiten:

6♦ fragt speziell nach Karo-König: 6♥ (kein Karo-König) bzw. 6SA (Karo-König).

6♣ fragt nach Treff-König und Karo-König, die Antworten sind:

6♦ (Karo-König), 6♥ (kein Treff-König, kein Karo-König), 6SA (Treff-König).

Bei einem Oberfarbfitt zeigt ein Sprung in eine Farbe oberhalb des Vollspiels ein Chicane in dieser Farbe und fragt nach den Keycards ohne das Ass in dieser Farbe. Die Antworten sind hier etwas modifiziert, die erste Stufe zeigt 0 oder 3 Keycards und die zweite Stufe 1 oder 4 Keycards, die restlichen Antworten bleiben gleich (Antwortschema 30-14).

C) Bedingte Assfrage

Bei Schlemminteresse in einer Unterfarbe wird die übliche Assfrage mit 4SA durch 4 in dieser Unterfarbe ersetzt, um mehr Bietraum zu gewinnen.

Die Antworten auf die bedingte Assfrage mit 4♣ lauten:

4♦: Minimum für die bisherige Reizung ("Ablehnung")

Die anderen Gebote zeigen kein Minimum.

4♥: 1 oder 4 von 5 Assen

4♠: 0 oder 3 Asse

4SA: 2 oder 5 Asse ohne ♣-Dame

5♣: 2 oder 5 Asse mit ♣-Dame

Nach der Antwort 4♦ wären 4SA und 5♣ beides Abschlussgebote.

Mit der nächsten Stufe dagegen (4♥) wiederholt man die Assfrage.

Nach 4♣ - 4♦ - 4♥ lauten die Antworten:

4♠: 1 oder 4 Asse

4SA: 0 oder 3 Asse

5♣: 2 (oder 5) Asse ohne ♣-Dame

5♦: 2 (oder 5) Asse mit ♣-Dame

Nach der Beantwortung einer Assfrage kann man anschließend wie gewohnt mit der nächsten Stufe nach der Trumpfdame bzw. nach platzierten Nebenfarbkönigen fragen.

Bei der bedingten Assfrage mit 4♦ sind natürlich alle Antworten um eine Ansage nach oben verschoben.

D) Assfrage nach Splintergeboten

Nach einem Splintergebot wird auf der nächsten Stufe (Trumpffarbe ausgenommen) die

Chicane-Assfrage gestellt. Darauf zeigt die nächste Stufe ein Chicane in der Splinterfarbe. Ohne Chicane beantwortet man – die erste Stufe ist natürlich ausgenommen – die Assfrage nach dem Schema 14-30. Nach einer Chicane-Antwort stellt man mit der nächsten Stufe (Trumpffarbe ausgenommen) die normale Assfrage (Antworten wieder 14-30).

E) DOPI - ROPI

Mischt sich der Gegner nach der Assfrage durch ein Farbgebot oder ein Kontra ein, so wird DOPI und ROPI verwendet. Ein Kontra bzw. Rekontra zeigt die erste Stufe, Passe zeigt die 2. Stufe, das nächste Gebot zeigt die 3. Stufe, das übernächste Gebot die 4. Stufe usw.

Kontriert z. B. der Gegner die bedingte Assfrage, so wäre Rekontra die Ablehnung.

27. Ausspiele

A) Ausspiele gegen einen Farbkontrakt

Es wird 3./5. ausgespielt, d.h. von einer ungeraden Länge wird die kleinste Karte, von einer geraden Länge die zweitkleinste Karte ausgespielt. Sequenzen haben hierbei natürlich Vorrang.

(Dreier-)Sequenz: AKDx, DB10x, 1098x
Gebrochene Sequenz: AKBx, DB9x, 1097x
Innere Sequenz: KB10x, K109x, D109x
Zweiersequenz: AKx, DBxx, 109x

Double: Dx, 10x, xx
Dreierlänge: Kxx, 10xx, xxx
Viererlänge: Dxxx, xxxx
Fünferlänge: Dxxxx, xxxxx

Die auszuspielende Karte ist jeweils unterstrichen. Diese Regeln gelten nur für das Erstausspiel, bei einem späteren Ausspiel einer neuen Farbe wird normalerweise "Attitude" verwendet (das Ausspiel einer kleinen Karte zeigt eine gute Farbe). Eine (innere) Sequenz muss mindestens mit der 10 anfangen.

B) Ausspiele in Sans-Atout

Die Sequenzenregeln bleiben wie im Farbkontrakt, mit der Ausnahme, dass die Zweiersequenz hier keine Verwendung findet. Ansonsten wird von einer guten Farbe die 4. höchste ausgespielt, von einer schlechten Farbe die höchste oder auch die zweithöchste (z.B. von 108xx).

28. Markierung

Bei der Markierung gelten folgende Prioritäten, sowohl im Farb- als auch im SA-Kontrakt:

Partners Ausspiel:

- 1) Attitude
- 2) Länge
- 3) Lavinthal

Gegners Ausspiel:

- 1) Länge
- 2) Lavinthal

Abwurf:

- 1) Lavinthal
- 2) Länge

Im SA-Kontrakt wird Smith-Peter verwendet, sowohl vom Ausspieler, als auch vom Partner des Ausspielers.

Eine niedrige Marke ist positiv (Attitude) und zeigt im Falle einer Längenmarke eine gerade Länge.