

Diverse „Regeln“:

20er: In erster und zweiter Hand sollen neben den "normalen" Eröffnungen (ab 12 Figurenpunkte oder ab 13 Figuren-Längenpunkten) auch **ZWEIFÄRBER** eröffnet werden, sofern die Summe aus der **KARTENANZAHL DER ZWEI LÄNGSTEN FARBEN** und der **FIGUREN-PUNKTE 20** ergibt.

19er: Der einladende Bereich des Farberöffners geht bis 19 Punkte (F, FL, oder FV).

18er: Laut Turnierordnung dürfen Zweifärber in erster und zweiter Hand eröffnet werden, sofern sie der 18er-Regel (Ermittlung vgl. 20er-Regel) genügen.

17er: Der einladende Bereich des Farberöffners beginnt bei 17 Punkten (F, FL, oder FV).

16er: Die zweithäufigste Vereilung (5332) hat eine Wahrscheinlichkeit von etwa 16%.

15er: Entscheidungshilfe zum Eröffnen in vierter Hand (nach pass-pass-pass). Sind keine 12 Figurenpunkte vorhanden soll in vierter Hand eröffnet werden, sofern die Summe aus **FIGURENPUNKTEN** und **PIK-KARTEN 15** ergibt.

14er: Nach Dritter Farbe Forcing (z.B. 1UF-1OF-1SA-andere UF) muss der Eröffner mit Maximum (=14) springen, ohne 3er-Anschluss in Partners Oberfarbe in 3SA, ansonsten in Partners Oberfarbe auf die Dreierstufe.

13er: Besitzt der Antwortende nach Partners Farberöffnung 13 Punkte ist der dafür verantwortlich, dass Vollspiel (Mit Oberfarbfitt Oberfarbvollspiel, ohne Oberfarbvollspiel SA) erreicht wird (**Eröffnung+Eröffnung=Vollspiel**). Der **einladende Bereich** des Antwortenden nach Farberöffnung begrenzt sich somit auf **11-12 Punkte**, der schwache Bereich auf maximal 10 Punkte.

12er: Nach Ausspiel der DRITTHÖCHSTEN im Farb-Spiel ergibt sich aus der DIFFERENZ 12- der Höhe der ausgespielten Karte die **ANZAHL DER HÖHEREN KARTEN** (als die ausgespielte "Kleine") in den verbleibenden Händen. Da der Dummy sichtbar ist (und dort die Anzahl der höheren Karten zu sehen ist) kann der Partner des Ausspielers und der Alleinspieler ermitteln, wieviele höher Karten der jeweils andere besitzt. (15-3=12)

11er: Nach Ausspiel der VIERTHÖCHSTEN im SA-Spiel ergibt sich aus der DIFFERENZ 11- der Höhe der ausgespielten Karte die **ANZAHL DER HÖHEREN KARTEN** (als die ausgespielte "Kleine") in den verbleibenden Händen. Da der Dummy sichtbar ist (und dort die Anzahl der höheren Karten zu sehen ist) kann der Partner des Ausspielers und der Alleinspieler ermitteln, wie viele höhere Karten der jeweils andere besitzt. (15-4=11)

10er: Nach Ausspiel der FÜNFTHÖCHSTEN im Farb-Spiel ergibt sich aus der DIFFERENZ 10- der Höhe der ausgespielten Karte die ANZAHL DER HÖHEREN KARTEN (als die ausgespielte "Kleine") in den verbleibenden Händen. Da der Dummy sichtbar ist (und dort die Anzahl der höheren Karten zu sehen ist) kann der Partner des Ausspielers und der Alleinspieler ermitteln, wieviele höher Karten der jeweils andere besitzt. (15-5=10)

9er: Auf Partners Einerstufeneröffnung soll der Antwortende auf der Einerstufe auch ohne der Mindestpunktzahl von 6 reizen, sofern die KARTENANZAHL der LÄNGSTEN FARBE und die Figurenpunkte 9 ergeben.

8er: "Eight ever - nine never" verdeutlicht im Englischen, dass bei fehlender Dame in einem Achtkartenfit **IMMER** geschnitten werden soll, im Neunkartenfit **NIE** (sondern AK von "Oben" abgezogen werden soll).

7er: Zieht der Alleinspieler im SA-Spiel - insbesondere nach dem ersten Ausspiel - die gemeinsame Kartenanzahl einer Farbe (Hand+Tisch) von Sieben ab, ergibt sich, wie oft (mit einem As) geduckt werden soll, damit der Partner des Ausspielenden im Verlauf des Spieles (bei ungünstigem Kartenstand) diese Farbe nicht zurückbringen kann.

6er: Die Wiederholung der Eröffnerfarbe nach einer **1SA-ANTWORT** oder der **NÄCHSTHÖHEREN FARBE** des Partners (1T-1K-2T, 1K-1C-2K, 1C-1P-2C) verspricht **IMMER MINDESTENS 6ER-LÄNGE**.

5er: Fehlen fünf Karten in einer Farbe, sind sie meist (gleichmäßig="friedlich") 3-2 verteilt. Diese Regel analog gilt immer sofern eine ungerade Anzahl an Karten fehlt.

4er: In der kompetitiven Reizung (wenn also beide Seiten reizen) sollte mit einem Achtkartenfit nicht in der 4er-Stufe verteidigt werden.

3er: Mit einem Achtkartenfit in der kompetitiven Reizung kann man 3 über 2 bieten, soll aber nicht 3 über 3 bieten.

2er: Die konstruktive Nennung einer neuen Farbe auf der Zweierstufe zeigt ab 11 Punkte (auf Partners Oberfarberöffnung evtl. 4er Länge, in der Gegenreizung immer mindestens 5er-Längen), **in der kompetitiven Reizung ist der Farbwechsel auf der 2er-Stufe nicht forcierend** und auf etwa 8-12 Punkte limitiert (Limitierte Gebote dürfen gepasst werden).

1er: Farbwechsel auf der Einerstufe zeigen **ab 6 FL** (zunächst **NICHT BEGRENZT** auf 6-10) und sind deswegen forcierend.

