

Kurzbeschreibung

FORUM D PLUS 2015 – Die Wettbewerbsreizung

Dr. Karl-Heinz Kaiser

Die Kurzbeschreibung folgt der Gliederung des gleichnamigen Lehrbuches, so dass man bei Bedarf problemlos das betreffende Text-Kapitel finden kann.

Kompakt-Inhaltsverzeichnis

	Seite:
A Nach Eröffnung 1 in Farbe	2
I. Nach Farbreizung vom Gegner	2
1. Die Ansagen des Antwortenden	2
1.1. Reizungen mit Oberfarbfit	2
1.2. Reizungen mit Unterfarbfit	2
1.3. Reizungen ohne Fit	2
2. Das Wiedergebot des Eröffners nach Passe des Gegners in 4. Hand	3
2.1. Der Antwortende hat die eröffnete Oberfarbe auf die Zweierstufe gehoben	3
2.2. Der Antwortende hat die eröffnete Unterfarbe gehoben	3
2.3. Der Antwortende hat 1 in Farbe gereizt	3
2.4. Der Antwortende hat eine neue Farbe oberhalb der Einerstufe gereizt	4
2.5. Der Antwortende hat ein Negativkontra abgegeben	4
2.6. Der Antwortende hat die Gegnerfarbe überrufen	4
3. Das Wiedergebot des Eröffners nach Reizung des Gegners in 4. Hand	5
3.1. Der Antwortende hat eine neue Farbe auf der Einerstufe geboten oder ein Negativkontra abgegeben	5
3.2. Der Antwortende hat ein in der Stärke besser definiertes Gebot abgegeben	6
3.3. Der Antwortende hat gepasst	6
4. Die Wiederbelebung durch den Antwortenden nach Reizung des Gegners in 4. Hand	6
5. Die Wiederbelebung durch den Eröffner	6
II. Nach Informationskontra vom Gegner	7
1. Reizung mit Oberfarbfit	7
2. Reizung mit Unterfarbfit	7
3. Reizung ohne Fit	7
4. Regeln für die Weiterreizung nach Rekontra	8
5. Nach Informationskontra in 4. Hand	8
III. Nach natürlichem 1SA vom Gegner	8
1. 1SA vom Gegner in 2. Hand	8
2. 1SA vom Gegner in 4. Hand	9
IV. Nach Zweifärberkonvention vom Gegner	9
B Nach sonstigen Eröffnungen	10
I. Nach Eröffnung 1SA	10
1. Nach natürlicher Farbreizung vom Gegner in 2. Hand	10
2. Nach konventionellen Ansagen vom Gegner in 2. Hand	11
3. Nach Strafkontra vom Gegner in 2. Hand	11
4. Nach Reizung vom Gegner in 4. Hand	12
II. Nach starker 2er-Eröffnung	13
1. Nach Intervention vom Gegner in 2. Hand gegen 2♣ oder 2♦	13
2. Nach Intervention vom Gegner in 4. Hand nach 2♣- oder 2♦-Eröffnung	13
3. Nach Intervention gegen die 2SA-Eröffnung	13
III. Nach Sperreroöffnung	14

A Nach Eröffnung 1 in Farbe

I. Nach Farbreizung vom Gegner

1. Die Ansagen des Antwortenden

1.1. Reizungen mit Oberfarbfit

W	N	O	S
1♠	2♦	?	

- Hebung auf Zweierstufe: - 6-10 FV, 3 Trümpfe
 - 6-7 FV, 4 Trümpfe
 - 8-10 FV, 4 Trümpfe mit 4-3-3-3
- Sprunghebung auf Dreierstufe: - 8-10 FV, 4 Trümpfe (nicht 4-3-3-3)
- Sprunghebung ins Vollspiel: - 13-14 FV (höchstens 9 F), mindestens 4 Trümpfe
 oder Sperrgebot mit 5 Trümpfen und sehr ungleichmäßiger
 Verteilung
- Überruf der Gegnerfarbe: - ab 11 FV, mindestens 4 Trümpfe oder Topfigur zu dritt
 (nach einer Sprungreizung des Gegners ab 15 FV)
- Splinter - ab 15 FV, mindestens 4 Trümpfe
- Erst Kontra oder neue Farbe, dann Unterstützung:
- auf 2er- oder Dreierstufe, ohne Sprung: - 11-12 FV, 3 Trümpfe
 - ins Oberfarbvollspiel: - 13-14 FV, 3 Trümpfe
 - Sprung auf Dreierstufe: - ab 15 FV, 3 Trümpfe, forcierend
- Als gepasste Hand:
- Sprung in neuer Farbe: - Fitsprung = 4 Trümpfe, gute 5er-Farbe in
 gereizter Farbe, ab 11 FV

1.2. Reizungen mit Unterfarbfit

W	N	O	S
1♦	1♠	?	

- Hebung auf Zweierstufe: - 6-10 FV, häufig nur 4er-Länge
- Hebung auf Dreierstufe: - 7-10 FL, 5er-Länge, ungleichmäßig
- Überruf der Gegnerfarbe: - ab 11 FL, keine 4er-Länge in einer ungereizten Oberfarbe,
 das Blatt ist nicht passend für ein direktes SA-Gebot;
 der Überruf zeigt nicht zwingend Fit

Der Antwortende hat schon gepasst: Fitsprung (gute 5er-Farbe, 4er in Eröffnungsfarbe, ab 11 FV)

1.3. Reizungen ohne Fit

Farbwechsel:

- auf Einerstufe: - 4er-Länge, ab 7 FL (1♠ nach 1♥-Gegenreizung = 5er-Pik),
 forcierend
- auf Zweierstufe: - 5er-Länge, ab 11 FL, rundenforcierend
- auf Dreierstufe (ohne Sprung): - 5er-Länge, ab 13 FL, partieforcierend
- im Sprung (ungepasst): - schwache Sperre

SA-Gebote:

- 1SA: - 7-10 FL, Stopper, gleichmäßig
 2SA: - 11-12 FL, anderthalb Stopper, gleichmäßig
 3SA: - 13-14 FL, anderthalb Stopper, gleichmäßig

Kontra:

Negativ, solange noch die theoretische Möglichkeit besteht, in einer ungereizten Oberfarbe einen Fit zu finden (bis 4♦ bzw. 4♥).

Je höher der Gegner sperrt, desto höher liegt die Mindeststärke des Kontras. Nach oben ist die Stärke unlimitiert.

2. Das Wiedergebot des Eröffners nach Passe des Gegners in 4. Hand**2.1. Der Antwortende hat die eröffnete Oberfarbe auf die Zweierstufe gehoben**

W	N	O	S
1♥	1♠	2♥	p
?			

- 3 in Fitfarbe = Sperrgebot
 2SA = Versuchsgebot mit Stopper in Gegnerfarbe
 neue Farbe = Versuchsgebot mit mind. 3er-Länge und Werten in der Farbe
 Cue Bid Gegnerfarbe = allgemeines Versuchsgebot

2.2. Der Antwortende hat die eröffnete Unterfarbe gehoben

W	N	O	S
1♦	1♠	2♦	p
?			

- 3 in Fitfarbe = Sperrgebot
 2SA = Stopper, einladend zu 3SA
 neue Farbe = Zusatzstärke, Werte
 Cue Bid Gegnerfarbe = Frage nach Stopper bzw. Halbstopper

2.3. Der Antwortende hat 1 in Farbe gereizt

W	N	O	S
1♣	1♥	1♠	p
?			

Reizung mit Fit:

Obergrenzen der Hebungen etwas niedriger als ohne Zwischenreizungen.

- einfache Hebung (2♥) = bis 15 FV
- Sprunghebung (3♥) = 16-18 FV
- Hebung ins Vollspiel (4♥) = 19-21 FV, ohne kleines Single oder Chicane
- Splinter = 19-21 FV
- Cue Bid Gegnerfarbe = ab 22 FV

Reizungen ohne Fit:

- Sans-Atout: 1SA = 12-15 FL, meist gleichmäßig, auch ohne Stopper in Gegnerfarbe
 2SA = 16-17 FL, Stopper in Gegnerfarbe
 3SA = 18-19 FL, Stopper in Gegnerfarbe

Wiederholung Eröffnungsfarbe: wie ohne Zwischenreizung

neue Farbe: im Wesentlichen wie ohne Zwischenreizung, aber folgende Besonderheiten:
 Sprung in neuer Farbe = ab 19 FL, partieforcierend
 Reversereizung = ab 16 FL, nur rundenforcierend

Cue Bid Gegnerfarbe: starke Hand, die man nicht korrekt natürlich beschreiben kann:
 entweder 18-19 FL, gleichmäßig, ohne ausreichenden Stopper;
 oder ab 20 FL, meist mit Einfärber.

2.4. Der Antwortende hat eine neue Farbe oberhalb der Einerstufe gereizt

W	N	O	S
1 ♠	2 ♣	2 ♦	p
?			

Sans-Atout-Reizungen zeigen immer Stopper in Gegnerfarbe.

Passbare Wiedergebote des Eröffners unterhalb von Vollspiel sind:

- Hebung Partnerfarbe ohne Sprung
- Wiederholung der eigenen Farbe
- 2SA (12-14 FL)

Auch ohne Zusatzstärke auf der Zweierstufe bietbar, forcierend für eine Runde:

- neue Farbe
- Cue Bid

2.5. Der Antwortende hat ein Negativkontra abgegeben

Nach Partners Negativkontra auf der Einerstufe

bietet der Eröffner wie nach einer Farbreizung des Partners auf der Einerstufe mit folgenden Besonderheiten:

- Ist die vom Partner versprochene Farbe bereits auf Einerstufe bietbar, zeigt das Bieten dieser Farbe auf der Einerstufe absolutes Minimum, bis 13 FV, evtl. sogar nur 3er-Länge!
- Auf Negativkontra nach eigener 1♥-Eröffnung und 1♠-Gegenreizung: Sprung auf 3 in Unterfarbe ab 18 FL

Nach Partners Negativkontra oberhalb der Einerstufe

gelten folgende allgemeine Grundsätze:

- eine noch nicht gereizte 4er-Oberfarbe auf jeden Fall zeigen;
- eine SA-Reizung verspricht Stopper;
- ein ohne Sprung gereiztes natürliches Gebot zeigt keine Zusatzstärke und ist passbar (Ausnahme: 3♣ nach Oberfarberöffnung und 2♦-Gegenreizung);
- Sprunggebote und Überruf der Gegnerfarbe zeigen Zusatzstärke und forcieren mindestens bis 3SA.

2.6. Der Antwortende hat die Gegnerfarbe überrufen

W	N	O	S	W	N	O	S
1 ♥	2 ♣	3 ♣	p	1 ♣	1 ♥	2 ♥	p
?				?			

Nach Oberfarberöffnung:

- bis 14 FV 3 in Eröffnungsfarbe reizen
- neue Farbe unterhalb 3 in Eröffnungsfarbe = Versuchsgebot

Nach Unterfarberöffnung:

- 2SA = Stopper, passbar (12-13 F)

- 3 in Eröffnungsfarbe = passbar (11-13 F)
- neue Farbe = Werte, ab 14 F
- neue Farbe im Sprung = Splinter, ab 14 F
- 3SA = 18-19, gleichmäßig, Stopper
- 4 in Eröffnungsfarbe = Minorwood

3. Das Wiedergebot des Eröffners nach Reizung des Gegners in 4. Hand

3.1. Der Antwortende hat neue Farbe auf der Einerstufe geboten oder Negativkontra abgegeben

W	N	O	S		W	N	O	S
1♣	p	1♥	1♠		1♦	1♠	X	2♠
?					?			

Mit Oberfarbfit immer sofort reizen:

einfache Unterstützung:	bis 16 FV
Sprungunterstützung:	17-19 FV, ungleichmäßig
Hebung ins Vollspiel:	20-21 FV, ungleichmäßig
Splinter:	19-21 FV
Cue Bid Gegnerfarbe	22+ FV, ungleichmäßig

Ausnahme: 4 Trümpfe mit 18-19 F, gleichmäßig: erst Kontra, in der nächsten Bietrunde Sprunghebung bzw. Vollspiel in Oberfarbe.

Ohne bekannten Fit:

Mit Minimumhänden ohne besondere Schönheiten passen.

Farbwiederholung: verspricht 6er-Länge.

Neue Farbe auf Dreierstufe (ohne Sprung): 5-5 mit guten Farben ab normaler Eröffnungsstärke;
oder 5-4 mit 16-18 FL.

Sans-Atout, nur mit gutem Halt in Gegnerfarbe:

- 1SA: 13+ - 15 FL

Hat der Antwortende eine freiwillige positive Ansage abgegeben?

<u>nein</u>	<u>ja</u>
- 2SA: 18-19 FL	- 2SA: 16-17 FL
- 3SA: ab 20 FL	- 3SA: 18-19 FL

Kontra:

- der Antwortende hat eine Oberfarbe auf der Einerstufe gezeigt: **Supportkontra**
= 3er-Anschluss zu Partners Oberfarbe
- der Antwortende hat 1♦ geboten: Negativkontra
- der Gegner reizt Fit: Zusatzstärke, je nach Situation Supportkontra oder Negativkontra.

Cue Bid:

- entweder mit Fit ab 22 FV,
- oder gleichmäßig verteilt mit 18-19 FL, ohne Stopper in Gegnerfarbe,
- oder eine starke Hand ab 20 FL (bzw. 8 Spielstichen), meist mit Unterfarbeinfärber, für die es kein anderes passendes Gebot gibt.

3.2. Der Antwortende hat ein in der Stärke besser definiertes Gebot abgegeben

Thema:

Das Wiedergebot des Eröffners nach

- linker Gegner passt oder reizt Farbe
- Partner des Eröffners macht eine besser definierte Ansage
 - neue Farbe ab der Zweierstufe
 - Sans-Atout
 - Hebung Eröffnungsfarbe
 - Negativkontra oberhalb der Zweierstufe
- rechter Gegner reizt Farbe

Der sehr wichtige Unterschied zu Abschnitt 3.1. ist:

Kontra ist Strafkontra!

Aber Ausnahmen beachten.

3.3. Der Antwortende hat gepasst

W	N	O	S
1♦	1♥	p	2♥
?			

Gebote zeigen Zusatzstärke bzw. gute und lange Farben, nicht forcierend.

Sprünge zeigen Hände mit sehr guten Farben ab 20 FL, nicht forcierend.

Kontra = Informationskontra mit Zusatzstärke.

4. Die Wiederbelebung durch den Antwortenden nach Reizung des Gegners in 4. Hand

W	N	O	S
1♦	p	1♠	2♣
p	p	X	

neue Farbe ohne Sprung und nicht reverse geboten = nicht forcierend

Kontra = Informationskontra

Ausnahmen: Nach vorheriger Unterstützung von Partners Farbe:

Kontra = Strafkontra

Nach einem Stärke zeigenden Rekontra:

Kontra = Strafkontra

5. Die Wiederbelebung durch den Eröffner

W	N	O	S
1♣	1♥	p	p
2♣			

Farbreizungen zeigen gute/lange Farben und/oder Zusatzstärke.

Neue Farbe zeigt auch auf der Einerstufe schon Zweifärber (1.Farbe = 5er-Länge).

Kontra: auch mit Minimum, falls kurz in Gegnerfarbe.

1SA = 18-19 FL mit Stopper, gleichmäßig.

II. Nach Informationskontra vom Gegner

1. Reizung mit Oberfarbfit

W	N	O	S
1♥	X	?	

Hebung auf Zweierstufe:	6-10 FV, 3 Trümpfe 6-7 FV, 4 Trümpfe 8-10 FV, 4 Trümpfe, 4-3-3-3-Verteilung
Sprunghebung auf Dreierstufe:	8-10 FV, 4 Trümpfe
Sprunghebung auf Viererstufe:	4 Trümpfe, 13-14 FV (max. 9 F), sehr ungleichmäßig; 5 Trümpfe, ungleichmäßig, Sperre
2SA:	11-12 FV, 4 Trümpfe
3SA:	13-15 FV, 4 Trümpfe
Sprung in neuer Farbe:	Fitsprung, ab 11 FV; gute 5er-Länge in gereizter Farbe, 4 Trümpfe Ausnahme: 1♥-X-2♠: ist der Antwortende ungepasst, zeigt dies 6er-Pik, 5-8 F
Doppelsprung in neue Farbe:	Splinter, ab 15 FV. Single/Chicane in gereizter Farbe, 4 Trümpfe
Rekontra, anschließend Unterstützung:	Achtung! Rekontra verspricht zunächst keinen Fit.
nach XX: Unterstützung ohne Sprung:	ab 11 FV mit genau 3 Trümpfen
nach XX: Sprunghebung auf 3er-Stufe:	ab 16 FV mit mindestens 3 Trümpfen

2. Reizung mit Unterfarbfit

W	N	O	S
1♣	X	?	

einfache Hebung	= 6-10 FV, häufig nur 4er-Länge, aber tendenziell ungleichmäßige Verteilung
2SA	= 7-10 FL, mindestens 5er-Länge, ungleichmäßig
3 in Eröffnungsfarbe	= 11-12 FL, mindestens 5er-Länge
Rekontra, dann 3 in Eröffnungsfarbe	= ab 13 FL, mindestens 5er-Länge

Beachte bei Unterfarbfit:

- die Suche nach einem Oberfarbfit hat wie immer Priorität.
- mit gleichmäßigen Händen ist ein natürliches 1SA (7-10 FL) bzw. 3SA (13-15 FL) der Unterfarbhebung vorzuziehen.

3. Reizung ohne Fit

W	N	O	S
1♦	X	?	

neue Farbe auf Einerstufe:	mindestens 4er-Länge, ab 7 FL unlimitiert, forcierend
neue Farbe auf Zweierstufe:	mindestens gute 5er-Länge, 7-10 F, nicht forcierend
1SA:	7-10 FL, gleichmäßige Verteilung, kein Oberfarbfit, nicht forcierend
Rekontra:	mindestens 10-11 F
Sprung in neuer Farbe Zweierstufe,	

ungepasst: 5-8 F, 6er-Länge, gute Mittelwerte
 Ausnahme: 1♦-X-2♥:
 ungepasst und gepasst: 5-5 in Cœur und Pik, 5 F-9 FL

4. Regeln für die Weiterreizung nach Rekontra

W	N	O	S
1♠	X	XX	2♣
?			

Jedes Kontra in der Folgereizung ist ein Strafkontra.

Wenn der Eröffner unmittelbar nach Partners Rekontra ein Gebot abgibt, zeigt das eine Minimumhand, tendenziell mit einer besonderen Verteilung.

Nach Partners Rekontra zeigt selbst eine sofortige Sprungreizung des Eröffners keineswegs zusätzliche Stärke, sondern nur besondere Länge.

Die sofortige Reizung des Eröffners nach Rekontra entbindet den Antwortenden von der Verpflichtung, ein weiteres Gebot abzugeben.

Hat der Eröffner ein stärkeres Blatt, muss er zunächst passen; auch dann, wenn es ungleichmäßig ist. In der nächsten Bietrunde kann er dann seine Verteilung zeigen.

Wenn der Eröffner oder der Rekontrierende auf eine Reizung des jeweils rechten Gegners passt, ist das für den Partner forcierend.

5. Nach Informationskontra in 4. Hand

W	N	O	S
1♣	p	1♥	X
?			

Der Eröffner folgt den Regeln, die nach Farbreizungen vom Gegner in 4. Hand vereinbart sind, insbesondere:

- Bei sicherem Fit direkt reizen!
- ansonsten: Prinzip der freiwilligen Reizung beachten!
- Rekontra ersetzt das Kontra und den Überruf der Gegnerfarbe nach Farbreizung
 - nach 1♥ oder 1♠ vom Antwortenden:
 - Rekontra = Support (3er-Anschluss)
 - oder ein sehr starkes Blatt ohne die Möglichkeit eines passenden natürlichen Gebotes
 - nach besser definierter Reizung des Antwortenden (2 über 1, SA, Farbhebung):
 - Rekontra = Strafkontra-Interesse

III. Nach natürlichem 1SA vom Gegner

1. 1SA vom Gegner in 2. Hand

Spieler Nr.3 nach 1SA-Gegenreizung in 2. Hand:

W	N	O	S
1♦	1SA	?	

Kontra	= Strafkontra, ab 9 F
einfache Hebung	= 6-10 FV, maximal 8 F
Sprunghebung	= 11-12 FV (9-Karten-Fit sicher), maximal 8 F
neue Farbe Zweierstufe	= annehmbare 6er-Länge, 5-8 F

neue Farbe Dreierstufe = 7er-Länge mit Mittelwerten, figurenpunktschwach
 2 ♣ nach UF-Eröffnung = beide Oberfarben mindestens zu viert, im Prinzip 5-8 F
 2SA = konventionell, stark, partieforcierend; oft mit Fit und guter 2. Farbe, wenig geeignet für Strafkontra

Wiederbelebung durch den Eröffner:

W	N	O	S
1♣	1SA	p	p
?			

Kontra = konventionell, Typus Dreifärber mit beiden Oberfarben, gute Eröffnung ab ca. 15 F

2. 1SA vom Gegner im 4. Hand

W	N	O	S
1♥	p	1♠	1SA
?			

W	N	O	S
1♦	p	p	1SA
?			

Kontra = Strafkontra

Farbreizungen = limitiert und nicht forcierend

IV. Nach Zweifärberkonvention vom Gegner

W	N	O	S
1♥	2SA	?	

W	N	O	S
1♦	2♦	?	

1. Thema:

Eröffnung 1 in Oberfarbe, Gegner in 2. Hand verspricht 5-5 in Unterfarben (meist mit 2SA).

- Cue Bid in korrespondierender Unterfarbe (3♦ für ♠, 3♣ für ♥) = Fit, ab 11 FV, unlimitiert
- Cue Bid in der zur anderen Oberfarbe korrespondierenden Unterfarbe = andere Oberfarbe, mindestens gute 5er, 10-12 FL, einladend;
- 3 in anderer Oberfarbe = mindestens 5er, ab 13 FL, partieforcierend
- Kontra = ab ca. 10 F; entweder Interesse an Strafkontra, oder keine andere passende Reizung

2. Thema:

Nach 1SA polnisch in 2. Hand.

- Cue Bid bekannte Oberfarbe = Fit zu Partners Oberfarberöffnung ab 11 FV
- Cue Bid bekannte Unterfarbe = analog Negativkontra: mindestens 1 Oberfarbe ab 8 F
- Kontra = ab 10+ F
- neue Farbe = 6er, 7-10 F, nicht forcierend

Nach 1SA polnisch in 4. Hand.

- Kontra = Supportkontra
- Cue Bid = zeigt Stopper, Interesse SA

3. Thema:

Nach allen übrigen Zweifärbergegenreizungen in 2. Hand.

- Cue Bid in Gegnerfarbe (beide Gegnerfarben sind bekannt) = auf Zweierstufe ab ca. 11 FL, auf Dreierstufe ab Eröffnungsstärke; verspricht Werte in gereizter Farbe,

(Eröffner soll mit Stopper in anderer Farbe Sans-Atout bieten)

- Cue Bid in Gegnerfarbe (nur eine Gegnerfarbe ist bekannt) = guter Fit in Eröffnungsfarbe, ab 11 FV (Oberfarbe) bzw. 11 FL (Unterfarbe)
- Kontra = ab ca. 10 F; entweder Interesse an Strafkontra; oder kein natürliches Gebot adäquat, Fit möglich.

4. Thema:

Nach Zweifärberkonvention in 4. Hand.

- Es gelten die Regeln nach Farbreizung in 4. Hand (A I. 3.)

B Nach sonstigen Eröffnungen

I. Nach Eröffnung 1SA

1. Nach natürlicher Farbreizung vom Gegner in 2. Hand

W	N	O	S
1SA	2♥	?	

Thema:

Eigene Partei eröffnet 1SA,

Gegner bietet natürlich 2♦, 2♥ oder 2♠.

Der Antwortende bietet:

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - 2 in neuer Farbe: | 5er, 5-8 FL, zum Spielen |
| <ul style="list-style-type: none"> - 3 in neuer Farbe: | 5er, forcierend |
| <ul style="list-style-type: none"> - 2SA, dann, nach erzwungenem 3♣, neue Farbe | 5er, zum Spielen |
| <ul style="list-style-type: none"> - 2SA, dann, nach erzwungenen 3♣, neue Farbe, die man auch schon auf der Zweierstufe hätte bieten können | 5er, 9 FL, einladend |
| <ul style="list-style-type: none"> - Überruf Gegnerfarbe | Stayman, kein Stopper in Gegnerfarbe |
| <ul style="list-style-type: none"> - 2SA, dann, nach erzwungenen 3♣, Überruf Gegnerfarbe | Stayman, mit Stopper in Gegnerfarbe |
| <ul style="list-style-type: none"> - 3SA | genug Punkte für 3SA, kein Stopper in Gegnerfarbe, keine 4er-Oberfarbe |
| <ul style="list-style-type: none"> - 2SA, dann, nach erzwungenen 3♣, 3SA | genug Punkte für 3SA, mit Stopper in Gegnerfarbe, keine 4er-Oberfarbe |
| <ul style="list-style-type: none"> - Kontra | Negativkontra (ab 5 bzw. 6 FL) |

2. Nach konventionellen Ansagen vom Gegner in 2. Hand

W	N	O	S
1SA	2♦*	?	

Thema:

Die Reizung des Antwortenden nach

- Eröffnung 1SA vom Partner
- Gegner in 2. Hand wählt eine konventionelle Ansage (auch natürliches 2♣)

„System on“ gilt nach:

- konventionellem Kontra
- 2♣ (Ausnahme: 2♣ = beide Oberfarben)

Stayman wird nach Gegners 2♣ durch Kontra ersetzt.

„System off“ gilt nach:

allen anderen Gegenreizungen.

Wesentliche Elemente:

- Kontra auf eine Farbe, die der Gegenreizer hat oder haben könnte = Negativkontra, danach jedes weitere Kontra = Strafkontra.
- Kontra, wenn der Gegner andere Farben verspricht als die gereizte = Interesse an Strafkontra, mindestens einladend; danach 2SA = natürlich, einladend.
- 2SA = Lebensohl;
- Ist genau 1 Farbe beim Gegner bekannt: Überruf dieser Farbe = Stayman;
- Sind 2 Farben beim Gegner bekannt: Überruf einer Farbe = Stopper in dieser Farbe;
- Überruf einer vom Gegner konventionell gereizten Farbe, die er aber nicht besitzen muss: natürliches Farbgebot
- Erst Passen, dann Kontra: Kompetitives Negativkontra.
- Erst Passen, dann 2SA nach 2♥/2♠ vom Gegner: für die Unterfarben.

3. Nach Strafkontra vom Gegner in 2. Hand

W	N	O	S
1SA	X	?	

2♦, 2♥, 2♠ = natürliche 5er-Farben, zum Spielen

2♣ = entweder natürliche 5er-Farbe, oder schwach ohne 5er-Farbe und kurz in Treff; kontriert der Gegner 2♣, ist ein anschließendes Rekontra SOS.

Rekontra = ab 6 F; danach ist jedes Kontra ein Strafkontra.

Neue Farbe im Sprung auf Dreierstufe = lange Farbe, Sperre; in Oberfarbe auch milde Einladung zum Vollspiel.

4. Nach Reizung vom Gegner in 4. Hand

W	N	O	S
1SA	p	p	2♠
?			

W	N	O	S
1SA	p	2♣	2♦
?			

Thema:

Weiterreizung der Eröffnungspartei nach

- 1SA-Eröffnung
- Passe in 2. und 3. Hand
- Reizung des Gegners in 4. Hand

Aktion des Eröffners:

- Kontra = Informationskontra

Aktion des Antwortenden:

- neue Farbe = natürlich, zum Spielen
- 2SA nach 2♥ oder 2♠ vom Gegner = beide Unterfarben
- 2SA nach 2♣ oder 2♦ vom Gegner = zum Spielen
- Kontra = Wiederbelebung

Thema:

Wiedergebot des Eröffners nach

- 1SA-Eröffnung
- 2♣-Stayman vom Antwortenden
- Aktion des Gegners in 4. Hand

- 4er-Oberfarbe reizen hat Vorrang
- Cue Bid in Gegnerfarbe zeigt beide Oberfarben
- Kontra = Strafkontra
- Rekontra: Interesse, 2♣ im Rekontra zu spielen
- 2♦ = 5er-Karo
- Sans-Atout = Doppelstopper in Gegnerfarbe (2SA mit Minimum, 3SA mit Maximum)
- Passe = keine besondere Information zu geben

Thema:

Wiedergebot des Eröffners nach

- 1SA-Eröffnung
- Oberfarbtransfer des Antwortenden
- Neue Farbe vom Gegner in 4. Hand

- Kontra = Strafkontra
- Unterstützung Partnerfarbe auf Dreierstufe = 4 Trümpfe; oder 3 Trümpfe mit gut fittender Hand und Maximum
- ansonsten passen;
danach Kontra vom Antwortenden: Wiederbelebung.

Thema:

Wiedergebot des Eröffners nach

- 1SA-Eröffnung
- Oberfarbtransfer des Antwortenden
- Kontra vom Gegner in 4. Hand

- Transfer ausführen = mindestens 3 Trümpfe
- Transfer im Sprung ausführen = 4 Trümpfe, Maximum
- Rekontra = 3 Trümpfe, Partner soll die Trumpffarbe reizen
- Passe = nur Double in Partnerfarbe
danach Rekontra vom Antwortenden: Aufforderung, den Transfer auszuführen.

II. Nach starker 2er-Eröffnung (2♣, 2♦, 2SA)

1. Nach Intervention vom Gegner in 2. Hand gegen 2♣ oder 2♦

W	N	O	S	W	N	O	S
2♣	X	?		2♦	3♠	?	

Thema:

Die Ansage des Antwortenden nach

- 2♣-Eröffnung
- Intervention des Gegners in 2. Hand (unterhalb von Vollspiel)
- Farbreizung : 5er-Länge mit mindestens einer Topfigur ab 6-7 F, partieforcierend
- Kontra: Negativkontra, ab 7 F
- Rekontra: ohne lange Farbe, ab 7 F,
- Überruf der vom Gegner versprochenen Farbe: Single oder Chicane, spielbereit für Restfarben, etwas Schlemminteresse
- 2SA: guter Halt in der vom Gegner versprochenen Farbe, ab 7 F

Nach einer 2♦-Eröffnung gelten die Regeln analog, dabei ist die Untergrenze für positive Ansagen: ab 5 F, wenn mindestens 1 Ass oder König dabei ist.

2. Nach Intervention vom Gegner in 4. Hand nach 2♣- oder 2♦-Eröffnung

W	N	O	S	W	N	O	S
2♣	p	2♦	X	2♦	p	2♥	3♣
?				?			

Passe: Wie ein Informationskontra; wahrscheinlich nur Double in Gegnerfarbe und spielbereit für die Restfarben

Kontra: Strafkontra

Rekontra: Vorschlag, den Kontrakt im Rekontra zu spielen (zählt mehr als Vollspiel)

Überruf: Höchstens Single in der vom Gegner versprochenen Farbe

Besonderheit: Intervenierte der Gegner in 4. Hand nach einer 2♣-Eröffnung und 2♦-Relais mit 3♣ oder 3♦, dann zeigt der Überruf dieser Farbe 5-5 in Oberfarben.

3. Nach Intervention gegen die 2SA-Eröffnung

W	N	O	S	W	N	O	S
2SA	3♠	?		2SA	3♣	?	

Reizt der **Gegner in 2. Hand** (ab 3♦, unterhalb von Vollspiel, oder 3♣ = beide Oberfarben), gilt für die Ansagen des Antwortenden:

- Kontra: Negativkontra (ab 4-5 FL)
- Farbreizung: natürlich, mind. 5er, forcierend zum Vollspiel

- 3SA: natürlich, zum Spielen
- Überruf Gegnerfarbe: Kürze, Schlemminteresse

Verspricht 3♣ nicht beide Oberfarben, gilt "System on": Kontra = Puppet Stayman und Transfer wie ungestört.

Reizt der Gegner in 4. Hand auf Puppet Stayman, bleiben die Vereinbarungen der ungestörten Reizung so weit wie möglich erhalten. Kontra ist Strafkontra.

Reizt der Gegner in 4. Hand auf Transfer, gilt:

- Kontra = Strafkontra
- Unterstützung Partnerfarbe auf Dreierstufe = 4 Trümpfe; oder 3 Trümpfe mit gut fittender Hand und Maximum
- ansonsten passen;
danach Kontra vom Antwortenden: Wiederbelebung.

III. Nach Sperreroöffnung

W	N	O	S		W	N	O	S
2♥	2♠	?			3♦	X	?	

2SA:	konventionell (wie ungestört)
3SA:	zum Spielen
Kontra:	Strafkontra
Rekontra:	Interesse an Strafkontra
Hebungen unterhalb von Vollspiel:	Verlängerung der Sperre
Hebungen ins Vollspiel:	konstruktiv oder destruktiv
neue Farbe auf 2er- oder 3er-Stufe:	natürlich, nicht forcierend
nach UF-Sperreroöffnung:	
neue Oberfarbe auf der 4er-Stufe:	natürlich, nicht forcierend
nach UF-Sperreroöffnung:	
neue Unterfarbe auf der 4er-Stufe:	RKCB
nach OF-Sperreroöffnung:	
neue Farbe auf der 4er-Stufe (mit oder ohne Sprung):	Gute Farbe und Fit (nach Info-X: Ausspielmarke)