

# Glossar Forum D 2012

## Alphabetisch geordnete Auflistung und Definition der Bridge-Fachwörter für den Anfängerunterricht.

**Abmarke:** Durch die Höhe einer Karte beim Bedienen oder im Abwurf kann man dem Partner signalisieren, dass man an einer bestimmten Farbe kein Interesse hat. *Siehe auch: Markierung und Zumarke.*

**Abschlussgebot:** Ein Gebot, das dem Partner ein Weiterreizen verbietet. Abschlussgebote gibt es regelmäßig dann, wenn ein Spieler seine Stärke eng limitiert hat, so dass sein Partner den Endkontrakt festlegen kann.

**Abwurf:** Kann man eine ausgespielte Farbe nicht bedienen, gibt man eine Karte einer anderen Farbe zu (Abwurf). Im Farbspiel ist der Abwurf eine Alternative zum Trumpfen. *Auch: Freier Abwurf.*

**Alertieren:** Insbesondere im Turnierbridge ist man verpflichtet, bestimmte Gebote seines Partners zu alertieren. Der Gegner soll durch das Alert darauf aufmerksam gemacht werden, dass das Gebot eine künstliche oder ungewöhnliche Bedeutung hat. Das Alertieren soll mit Hilfe der Alertkarte erfolgen, die sich in der Bietbox befindet. Steht keine Bietbox oder Alertkarte zur Verfügung, kann man ersatzweise auf den Tisch klopfen oder „Alert“ sagen. Jeder Gegner darf sich, wenn er an der Reihe ist, beim alertierenden Spieler nach der Bedeutung der gegnerischen Reizung erkundigen. Die Turnierordnung (TO) des Deutschen Bridgeverbandes legt fest, welche Gebote zu alertieren sind.

**Alleinspieler:** Derjenige, der die Denomination (Farbe oder Sans-Atout) des angesagten Endkontraktes als Erster der alleinspielenden Partei genannt hat. Er entscheidet im, der Reizung nachfolgenden, Spiel allein über seine und die Karten des Dummys. *Siehe auch: Hand.*

**Ansage:** Oberbegriff für jedes Gebot, Kontra, Rekontra und Passe.

**Anschrift (Score):** Das mit einer Punktzahl bewertete Ergebnis eines Spiels. Bei einem erfüllten Kontrakt ergibt sich die Anschrift aus Stichpunkten und Prämien (für Teilspiel oder Vollspiel und/oder Schlemm) sowie eventuellen Überstichen. Wird der Kontrakt nicht erfüllt, werden die Faller mit Punkten bewertet. Bei der Vollspiel- und Schlemmprämie sowie bei den Fallern hängt die Höhe der Anschrift auch von der Gefahrenlage ab. Kontra und Rekontra führen zur erheblichen Erhöhung der Anschrift.

**Antwortender:** Der Partner des Eröffners.

**Arbeitsfarbe:** Farbe, in der man Stiche entwickeln will.

**Assfrage:** Eine Schlemmkonvention, mit der man sicherstellen will, dass der Gegner den Schlemm nicht durch simples Abziehen eines Asses (Großschlemm) oder von zwei Assen (Kleinschlemm) schlagen kann. In FORUM D 2012 wird statt der einfachen Assfrage die weiterentwickelte Konvention Roman Key-Card Blackwood (RKCB) verwendet. *Siehe: Roman Key-Card Blackwood.*

**Atout:** Französische Bezeichnung für Trumpf.

**Ausspiel:** Die erste zu einem Stich gespielte Karte. Die zum ersten Stich ausgespielte Karte nennt man auch Erstes Ausspiel, eine ab dem zweiten Stich ausgespielte Karte auch Nachspiel. *Siehe auch: Erstes Ausspiel und Nachspiel.*

**Bedienen** (bekennen): Eine Karte der ausgespielten Farbe zugeben.

**Bietbox** (Bidding Box): Heute ist es weit verbreitet, dass die Reizung nicht mehr mündlich erfolgt, sondern mit Hilfe von Bietkarten aus der Bietbox. Jeder Spieler benutzt eine eigene Bietbox, die für jedes Gebot eine eigene Karte enthält. Außerdem enthält die Box Karten für die Ansagen Passe, Kontra und Rekontra, sowie eine Alertkarte und die Stoppkarte. Anstelle der mündlichen Ansage legt der Spieler, wenn er an der Reihe ist, die Karte mit der von ihm gewünschten Ansage auf den Tisch. Die Bietkarten bleiben solange vor den Spielern liegen, bis die Reizung beendet ist.

**Bietsequenz:** Die komplette Folge der Ansagen im Rahmen der Reizung. *Siehe auch: Reizung.*

**Bietsystem:** Gesamtmenge der Reizregeln, die unter Beachtung logischer Grundsätze in eine Systematik gebracht werden. Neben FORUM D 2012 und FORUM D PLUS sind in Deutschland u.a. folgende Bietsysteme verbreitet: Acol, Better Minor, Kleine Treff, Standard American (alte Version mit „Treff kann Double sein“ bzw. neue Version, genannt SAYC).

**Bild:** Sammelbegriff für Ass, König, Dame und Bube. *Siehe dazu: Figur.*

**Billiger Zweifärber:** Genauer „billig zu reizender Zweifärber“. Beispiel: Nord 1♥, Süd 1♠, Nord 2♣. Der Eröffner kann seine zweite Farbe unterhalb von 2 in Eröffnungsfarbe zeigen. *Im Gegensatz dazu siehe: Teurer Zweifärber. Siehe auch: Zweifärber.*

**Blanko-Coup** (coup à blanc): Das gewollte Spielen von kleinen Karten aus beiden Händen. Häufigster Zweck: Man will einen Übergang zwischen Hand und Tisch bewahren.

**Blatt:** Die 13 Karten eines Spielers. *Siehe auch: Hand.*

**Blockade oder Blockieren:** Hat man nach Spielen von einer oder mehreren hohen Karten einer Farbe der einen Hand keine Karte dieser Farbe mehr als Übergang zur anderen Hand, ist eine Blockade entstanden; man sagt auch „die Farbe blockiert“. Je nach Karten-konstellation kann eine Blockade vermeidbar oder unvermeidbar sein. *Siehe auch: Entblockieren.*

**Board:** Jede Teilung eines Bridgeturniers steckt in einem Board. Das Board besitzt vier Fächer – bezeichnet mit Nord, Ost, Süd, West, um die vier Hände aufzunehmen.

**Chicane** (Renonce): Hat ein Blatt in einer Farbe keine einzige Karte, nennt man das ein Chicane in dieser Farbe.

**Cue Bid:** Dieser Begriff wird in Deutschland doppeldeutig verwendet. Sowohl als synonymem Begriff für ein Kontrollgebot als auch als Überruf der Gegnerfarbe mit unterschiedlichen Bedeutungen je nach Bietsituation. *Siehe auch: Kontrollgebot und Überruf.*

**Denomination:** Oberbegriff für die Trumpffarbe (♠, ♥, ♦ oder ♣) bzw. Sans Atout, die in einem Gebot angegeben wird.

**Doppelchicane** (Doppelrenonce): Spielt im Farbspiel ein Gegner eine Nebenfarbe, in der zu diesem Zeitpunkt weder die Hand des Alleinspielers noch der Dummy eine Karte besitzt, sagt man, er spielt in die Doppelchicane.

**Doppelfit:** Die Partnerschaft besitzt in zwei Farben einen Fit. Hat man einen Doppelfit festgestellt, darf man die gemeinsame Stärke um einen Verteilungspunkt aufwerten.

**Doppelschnitt:** Man hat in einer Farbe zwei Schnittmöglichkeiten und nutzt diese nacheinander. Zum Beispiel A D 10 am Tisch und 4 3 2 in der Hand. Man spielt in der Regel zunächst klein zur 10. Egal ob die 10 gewinnt oder an den Buben verliert, spielt man zu einem späteren Zeitpunkt klein zur Dame. *Siehe auch Schnitt, Impass und Expass.*

**Doubleton** (Double): Besteht eine Farbe in einem Blatt aus zwei Karten, nennt man dies ein Doubleton.

**Dreifärber:** Ein Blatt, das drei lange Farben enthält. Es gibt nur zwei mögliche Verteilungen: 4-4-4-1 oder 5-4-4-0.

**Dritte Hand:** In der Reizung: Hand gegenüber dem Teiler. Im Spiel: Die Hand im Gegenspiel, deren Partner zum aktuellen Stich ausspielt.

**Ducken:** Zurückhalten einer höheren Karte (möglichst solange, bis die Verbindung der beiden Gegner in dieser Farbe unterbrochen ist). Diese Technik ist vor allem im Sans-Atout-Kontrakt relevant.

**Dummy** (Strohmann): Der Partner des Alleinspielers (bzw. seine 13 Karten). Er legt nach dem Ausspiel seine 13 Karten auf den Tisch und befolgt die Anweisungen des Alleinspielers. *Auch: Tisch.*

**Einfärber:** Ein Blatt mit einer einzigen langen Farbe, bestehend aus mindestens 6 Karten, z.B. 6-3-3-1 oder 8-3-2-0.

**Einladung:** Ein Gebot unterhalb des Vollspiels, das die endgültige Entscheidung dem Partner überlässt. In der Reizung 1SA-2SA z.B. lädt 2SA den Partner ein, mit 16/17 FL 3SA auszureizen, mit 15 aber zu passen. Mit einer sehr starken Hand kann auch eine Einladung zum Schlemm abgegeben werden.

**Endkontrakt:** Das letzte in der Reizung abgegebene Gebot. Wird dieses Gebot kontriert, zählt das Kontra wie auch ein noch danach abgegebenes Rekontra zum Endkontrakt. *Siehe auch: Kontrakt.*

**Endspiel:** Alleinspieltechnik, mit deren Hilfe man den Gegner zu einem Zeitpunkt zu Stich kommen lässt, zu dem er kein gutes Ausspiel mehr hat. Jedes mögliche Ausspiel schenkt dem Alleinspieler einen Stich.

**Entblockieren:** Rechtzeitiges Abziehen oder Zugeben von hohen Karten in der kurzen Hand, um anschließend noch in der Farbe Stiche in der langen Hand erzielen zu können. *Siehe auch: Blockade oder Blockieren.*

**Entscheidungstabelle:** Der Entscheidungstabelle kann man die Anzahl Stiche entnehmen, die statistisch gesehen bei einer bestimmten Punktstärke von einer Partei erzielt werden können (z.B. 9 Stiche bei 25/26 gemeinsamen Punkten). Im Minibridge wird anhand der Entscheidungstabelle der zu spielende Kontrakt festgelegt.

**Eröffner:** Derjenige, der das erste Gebot abgibt.

**Erstes Ausspiel** (Angriff): Die zum ersten Stich ausgespielte Karte, immer vom Gegenspieler links neben dem Alleinspieler.

**Erstrundenkontrolle:** Ein Spieler besitzt die Erstrundenkontrolle in einer Farbe, wenn er das Ass in dieser Farbe besitzt. Bei einer Nebenfarbe im Farbspiel gilt auch ein Chicane als Erstrundenkontrolle. Die Erstrundenkontrolle stellt sicher, dass der Gegner in dieser Farbe keinen Sofortstich gewinnen kann. *Siehe auch: Zweitrundenkontrolle, Kontrollgebot.*

**Expass** (indirekter Schnitt): Man spielt aus der einen Hand klein zu einer Figur der anderen Hand (z.B. König) und hofft, dass die höhere Figur des Gegners (z.B. Ass) vor der eigenen Figur steht. Sitzt Gegners Figur wie erhofft, gelingt der Expass, oder der Gegner nimmt schon in zweiter Hand die höhere Figur und die eigene Figur ist hoch.

**Faller** (Unterstich): Ein oder mehrere Stiche weniger als mit dem Kontrakt angesagt wurden, d.h. der Kontrakt wurde nicht erfüllt (z.B. 4 Pik: erforderliche Stiche: 10, erzielte Stiche: 9, Ergebnis: 1 Faller). Pro Faller in Nichtgefahr erhält die Gegenseite 50 Punkte, in Gefahr 100.

**Farbbehandlung:** Oberbegriff für Alleinspieltechniken, bei denen es darum geht, innerhalb einer Farbe auf die beste Chance zu spielen, möglichst viele Stiche zu erzielen. Sie beinhalten die unterschiedlichen Formen des Schneidens sowie der Frage, ob man überhaupt schneiden oder „von oben“ spielen soll. *Siehe auch: Schnitt.*

**Farbe:** Das Bridgespiel kennt vier Farben: Pik, Coeur, Karo und Treff. *Siehe auch: Farbkontrakt.*

**Farbkontrakt:** Wird das letzte Gebot in einer Farbe abgegeben, wird diese Farbe zur Trumpffarbe. Der Alleinspieler geht die Verpflichtung ein, mit der von ihm gewählten Trumpffarbe eine bestimmte Anzahl Stiche zu erzielen.

**Farbqualität:** Die Farbqualität bezeichnet i.d.R. die für ein Gebot vom Bietsystem geforderte Mindestqualität einer Farbe. Folgende Farbqualitäten gibt es: (1) stehend, (2) fast stehend, (3) sehr gut, (4) gut, (5) annehmbar, (6) schwach. Beispielsweise wird als sehr gute Farbqualität bezeichnet: Zwei Topfiguren mit Mittelwerten, ab 7er-Länge genügen zwei Topfiguren.

**Farbvorzugssignal:** Eine indirekte Markierungsmethode, die häufig im ersten freien Abwurf verwendet wird: Eine hohe kleine Karte zeigt Interesse an der höheren in Frage kommenden Restfarbe, eine niedrige kleine Karte signalisiert Interesse an der niedrigeren Restfarbe. Diese Methode wird im Rahmen des Gegenspielkurses gelehrt (Kurs 5 im Anfängerzyklus). *Auch: Lavinthal.*

**Figur:** Die ersten fünf Karten (Ass, König, Dame, Bube, 10) jeder Farbe werden als Figuren bezeichnet.

**Figurenpunkte (F):** Den ersten vier Karten jeder Farbe werden zur Bewertung des Blattes Figurenpunkte zugeordnet: Ass: 4, König: 3, Dame: 2, Bube: 1.

**Figurenlängenzpunkte (FL):** Bewertungsmaß zur Quantifizierung des Stichpotenzials eines Blattes. Figuren- und Längenzpunkte eines Blattes ergeben zusammen die FL-Punkte. *Siehe: Figurenpunkte und Längenzpunkte.*

**Figurenstich:** Ein Stich, der mit einer Figur gewonnen wird. Bei der Blattbewertung nach (zu erwartenden) Spielstichen zählt man (neben den aus Längen zu erwartenden Spielstichen) die wahrscheinlichen Figurenstiche. Beispiele: A K in einer Farbe = 2 Figurenstiche; A D = 1,5 Figurenstiche; K D x = 1,5 Figurenstiche. *Siehe auch: Spielstiche.*

**Figurenverteilungspunkte (FV):** Nach gefundenem Fit werden die Verteilungspunkte (V) eines Blattes gezählt. Die Summe der Figuren-, Längen- und Verteilungspunkte eines Blattes (ohne Längenzpunkte in der Trumpffarbe) müsste man streng genommen Figurenlängenverteilungspunkte (FLV) nennen. Aus Vereinfachungsgründen gilt die Bezeichnung Figurenverteilungspunkte bzw. FV. *Siehe: Figurenpunkte, Längenzpunkte, Verteilungspunkte sowie Figurenlängenzpunkte.*

**Fit:** Der gemeinsame Besitz von 8 oder mehr Karten in einer Farbe. Diese eignet sich als Trumpffarbe. Allerdings ist ein Fit in Oberfarbe für ein Vollspiel (10 Stiche) wesentlich attraktiver als in Unterfarbe (11 Stiche).

**Forcing (Forcierend):** Forcierende Gebote „zwingen“ den Partner zu antworten, er darf nicht passen, da solche Gebote nicht limitiert sind. Die Reizung einer neuen Farbe auf Partners Eröffnung ist z.B. forcierend. *Siehe auch: Selbstforcing und Partieforcing.*

**Freier Abwurf:** Synonymer Begriff für Abwurf.

**Freiwilliges Gebot:** Hat die eigene Partei eröffnet und der rechte Gegner reizt, wird ein Gebot der eigenen Partei als freiwillig bezeichnet. Würde man passen, könnte der Partner auf jeden Fall noch reizen. Das Reizmotiv, für den möglicherweise starken Partner die Reizung offen zu halten, entfällt also.

**Forum D 2012:** Das offizielle Bietsystem des Deutschen Bridge Verbandes. Die vorherige Version hieß Forum D. Der Name leitet sich ab von „Französische original Reiz- und Unterrichtsmethode für Deutschland“.

**Gabel:** Eine unterbrochene Folge von Figuren in einem Blatt, z.B. A D oder A K B.

**Gebot:** Alle Ansagen von 1♣ bis 7SA. Jeder Spieler darf ein Gebot abgeben, wenn er an der Reihe ist. Wie bei einer Versteigerung muss ein Gebot immer höher sein als das vorherige.

**Gefährlicher Gegenspieler:** Dies ist der Gegenspieler, der, wenn er zu Stich kommt, ein für den Alleinspieler gefährliches Rückspiel wählen kann, das den Kontrakt gefährden oder schlagen könnte. Zum Beispiel wenn man einen Stopper hat, der nur sicher stoppt, solange der linke und nicht der rechte Gegner an den Stich kommt. So ein Stopper könnte K x sein. *Siehe auch: Positioneller Stopper.*

**Gefahrenlage:** Beim Turnierbridge ist jedem Board eine bestimmte Gefahrenlage zugeordnet. Diese bestimmt die Höhe der Vollspielprämie (300 in Nichtgefahr, 500 in Gefahr) bzw. der Faller (50 in Nichtgefahr, 100 in Gefahr). In Board 1 ist keine Partei in Gefahr, in Board 2 Nord-Süd, in Board 3 Ost-West, in Board 4 sind alle in Gefahr.

Es gibt 16 verschiedene Zuordnungen von Gefahrenlage und Teiler, danach wiederholt es sich fortlaufend.

**Gegenreizung:** Reizen (nicht Passen), nachdem vom Gegner eröffnet wurde.

**Gegenspieler:** Die beiden Gegner der alleinspielenden Partei.

**Gleichmäßige Verteilung (Sans-Atout-Verteilung):** Ein gleichmäßig verteiltes Blatt enthält weder ein Chicane, noch ein Singleton noch zwei Doubletons. Gleichmäßige Verteilungen sind: 4-3-3-3, 4-4-3-2 und 5-3-3-2.

**Grenzstufe:** Die Stufe, die selbst mit Fit und Maximum beim Partner (innerhalb der vom ihm gezeigten Stärkezone) nicht überschritten werden darf/soll. Erkennt man, dass die Grenzstufe unterhalb des Vollspiels liegt, bleibt man im niedrigsten Teilspiel stehen.

**Halt:** Synonymer Begriff für Stopper.

**Hand:** Jedes der vier Blätter eines Spiels bezeichnet man auch als Hand. Außerdem bezeichnet man beim Alleinspieler sein eigenes Blatt als Hand, das des Dummys als Tisch. Manchmal spricht man auch von der „einen Hand“ und der „anderen Hand“ des Alleinspielers.

**Hauptblatt:** Beim Spielplan im Farbspiel wählt man als Hauptblatt das Blatt mit der größeren Anzahl Trümpfe. Dann ermittelt man die Verlierer aus dem Blickwinkel des Hauptblattes. Hat man in der Hand und am Tisch die gleiche Anzahl Trumpfkarten, bestimmt man als Hauptblatt das Blatt mit der besseren Trumpfqualität. Ist diese in etwa gleich, wählt man das insgesamt stärkere Blatt.

**Hebung:** Die Erhöhung einer vom Partner genannten Farbe oder Sans-Atout auf eine höhere Kontraktstufe, z.B. 1♥ – 3♥. Hebungen sind i.d.R. limitierte Gebote. *Siehe auch: Unterstützungsgesamt.*

**Hierarchie:** Synonymer Begriff für Rangfolge.



**Hoch-Niedrig-Markierung:** Siehe Markierung.

**Hochspielen:** Der Alleinspieler kann eine Farbe hochspielen, indem er diese Farbe spielt, so dass hohe Karten des Gegners fallen. Das Ziel des Alleinspielers ist dann, anschließend Figuren- oder Längenstiche in dieser Farbe zu erzielen. Im Farbspiel ist auch das Hochspielen mit Hilfe von Trümpfen möglich: Karten in einer langen Farbe der einen Hand schnappt man mit der anderen Hand, bis Gegners hohe Karten in dieser Farbe gefallen sind.

**Impass:** Man spielt klein zu einer Gabel und legt die niedrigere Figur der Gabel. Beispiel: In einer Farbe in der Hand 3 2, am Tisch A D. Man spielt klein zur Dame. Sitzt Gegners König vor A D, gewinnt die Dame, der Impass ist erfolgreich. *Siehe auch: Schnitt.*

**Informationskontra:** Das Kontra auf Gegners Farberöffnung ist ein Informationskontra. Es zeigt meist mindestens eigene Eröffnungsstärke, Kürze in Gegnerfarbe und Spielbereitschaft in den ungeritzten Farben, vor allem in den Oberfarben. Ab 19 FL gibt man das Informationskontra mit beliebiger Verteilung ab.

**Key-Cards:** Im Farbspiel gibt es fünf Key-Cards: die vier Asse und den Trumpfkönig. *Siehe auch: Roman Key-Card Blackwood.*

**Kompetitiv:** Im Kampf um den Kontrakt, beide Seiten sind aktiv an der Reizung beteiligt.

**Kontra:** Auf jedes gegnerisches Gebot kann man auch Kontra sagen. Kontras können dabei verschiedene Bedeutungen haben (*siehe auch: Informationskontra, Negativkontra, Strafkontra*). Wird nach einem Kontra dreimal gepasst, so wird der Endkontrakt im Kontra gespielt, und sowohl bei Fallern wie beim Erfüllen des Kontaktes wird die Anschrift deutlich erhöht (engl. Kontra = double, also verdoppelt). Wird nach einem Kontra ein Gebot abgegeben, so ist das Kontra aufgehoben.

**Kontrakt:** Der Begriff wird meist synonym zum Begriff Endkontrakt verwendet. Allerdings wird „Kontrakt“ im Unterrichtsmaterial Minibridgekurs auch im Sinne von Kontraktvorschlag oder Gebot verwendet. *Siehe auch: Endkontrakt.*

**Kontrollgebot:** Schlemmkonvention vor allem für Farbspiele, mit der man den Partner darüber informiert, dass man in einer bestimmten Farbe eine Kontrolle hat. Als Kontrolle gelten: Ass, König, Chicane oder Single. Die Kontrolle stellt sicher, dass der Gegner in dieser Farbe nicht zwei Schnellstiche mit Ass und König gewinnen kann. *Siehe auch: Cue Bid, Erstrundenkontrolle, Zweitrundenkontrolle.*

**Konvention:** Erhält eine Ansage eine Bedeutung, die von der natürlichen, normalen Bedeutung abweicht, spricht man von Konvention. Eine Konvention kann Teil eines Bietsystems sein, es kann sich aber auch um eine spezielle Partnerschaftsvereinbarung handeln. Die gängigste Konvention ist Stayman 2 Treff, die Frage nach einer 4er-Oberfarbe auf Partners SA-Eröffnung.

**Konventionelles Gebot:** Ein konventionelles Gebot (oder auch weiter gefasst eine konventionelle Ansage) beinhaltet eine nicht auf den ersten Blick ersichtliche Information, es ist eine spezielle Vereinbarung innerhalb des Bietsystems bzw. in der Partnerschaft. *Siehe auch: Künstliche Ansage.*

**Konventionskarte:** Im Bridgeturnier soll jedes Paar den Gegnern ihre ausgefüllte Konventionskarte vorlegen. Diese gibt Auskunft über das Bietsystem sowie über Ausspiel- und Markierungsvereinbarungen.

**Künstliche Ansage** (bzw. künstliches Gebot): Die Ansage enthält eine Information, die nicht unmittelbar aus der Denomination ableitbar ist. Im Gegensatz zum natürlichen Gebot verspricht ein künstliches Gebot nicht eine bestimmte Kartenlänge in der gereizten Farbe. Es zeigt auch nicht die Bereitschaft, in der gereizten Denomination spielen zu wollen. So ist die partieforcierende 2 Karo-Eröffnung beispielsweise ein künstliches Gebot. Dieses Gebot besagt nichts über die Anzahl der Karo-Karten. Auch die Ansagen Kontra, Re und Passe können je nach Vereinbarung bzw. Konvention ganz spezielle, also künstliche bzw. konventionelle Bedeutungen annehmen. *Siehe auch: Konvention und Konventionelle Ansage.*

**Kurze Hand:** Das Blatt in der Partnerschaft mit der geringeren Anzahl Karten in einer Farbe. Z.B. Nord Pik A 4 (2 Karten = kurz) gegenüber Süd K D B 2 (4 Karten = lang). In der Regel ist es richtig, die hohen Karten der kurzen Hand zuerst abzuspielen. Manchmal spricht man von kurzer Hand und meint speziell die kurze Trumpfhand. *Siehe auch: Kurze Trumpfhand.*

**Kurze Trumpfhand:** Das Blatt mit der geringeren Anzahl an Trümpfen (Hand oder Tisch). Gelingt es, mit der kurzen Trumpfhand Schnapper zu erzielen, sind dies meist Extrastiche für den Alleinspieler.

**Lange Farbe:** Jede Farbe im Blatt, die aus mindestens 4 Karten besteht.

**Längenmarke:** Eine Markierungsform im Gegenspiel, die vor allem Verwendung findet, wenn der Alleinspieler (aus der Hand oder vom Tisch) zu einem Stich ausspielt. Bei der im DBV-Unterrichtsmaterial gelehrteten Hoch-Niedrig-Methode zeigt eine hohe kleine Karte eine gerade Länge in dieser Farbe, eine niedrige kleine Karte eine ungerade Länge. Längenmarken werden im Gegenspielkurs (Kurs 5 der Anfängerausbildung) gelehrt. *Siehe auch: Markierung.*

**Längenpunkt (L):** Punkte, die man zusätzlich zu den Figurenpunkten mitzählt. Man bewertet einen Längenpunkt pro Karte ab der fünften, wenn die Farbe von annehmbarer Qualität ist (mindestens 3 Figurenpunkte, also z.B. D B 6 4 3 oder K 9 4 3 2). Längenpunkte werden zu den Figurenpunkten hinzugezählt (= FL). Längenpunkte werden bei der Berechnung der Stärke sowohl in Sans-Atout als auch im Farbspiel berücksichtigt. Beim Farbspiel allerdings nicht in der Trumpffarbe.

**Längenstich:** Ein Stich, der mit einer kleinen Karte erzielt wird, nachdem alle gegnerischen Karten dieser Farbe bereits gespielt sind.

**Lavinthal:** Synonymer Begriff für Farbvorzugssignal. Benannt nach dem Amerikaner Hy Lavinthal.

**Limitierte Gebote:** Gebote, die eine bestimmte Punktspanne versprechen. Beispiel: die Antwort 3♠ auf die 1♠-Eröffnung verspricht 11-12 FV. Limitierte Gebote setzen den Partner in die Lage, die gemeinsame Stärke zu berechnen.

**Mariage:** K D in einer Farbe. Mariage = französisches Wort für Hochzeit.



**Markierung:** Eine legale Methode im Gegenspiel, um dem Partner anzuzeigen, dass er eine bestimmte Farbe spielen soll, oder nicht spielen soll. Es gibt unterschiedliche Markierungsformen. Bereits im Minibridgekurs wird eine einfache Markierungsform gelehrt, die sowohl beim Bedienen als auch im Abwurf gilt: Eine hohe kleine Karte zeigt Interesse am Weiterspiel dieser Farbe (Zumarke), eine niedrige kleine Karte verneint Interesse (Abmarke). Man nennt dies Hoch-Niedrig-Markierung. Im Gegenspielkurs werden die Markierungsmethoden erweitert (Längenmarken, Farbvorzugssignale). *Siehe auch: Abmarke, Zumarke, Längenmarke, Farbvorzugssignale.*

**Missfit:** Es besteht kein Fit, d.h. die Partnerhände haben keine acht gemeinsamen Karten in einer Farbe.

**Mittelwerte:** 10, 9, (8) in einer langen Farbe. Manchmal zählt man auch den Buben zu den Mittelwerten, z.B. bei der Beurteilung der Qualität einer Farbe.

**Nachspiel:** Der Spieler, der einen Stich gewonnen hat, hat das Nachspiel. Er spielt also zum nächsten Stich aus. *Siehe auch: Ausspiel.*

**Nebenblatt:** Hat man im Farbspiel aus Tisch und Hand ein Hauptblatt gewählt, wird das andere Blatt als Nebenblatt bezeichnet. *Siehe auch: Hauptblatt.*

**Nebenfarbe:** Im Farbspiel gelten alle Farben außer der Trumpffarbe als Nebenfarben.

**Negativkontra:** Bezeichnet in der Hauptsache das Kontra des Antwortenden nach einer Gegenreizung in zweiter Hand. Es soll der eigenen Partei helfen, einen Fit zu finden, insbesondere in einer ungereizten Oberfarbe.

**Niedrig-Hoch-Markierung:** Alternative Form der Markierung im Gegenspiel. Im Gegensatz zur Hoch-Niedrig-Markierung gibt man bei Niedrig-Hoch eine Zumarke mit einer möglichst niedrigen Karte. *Siehe: Markierung.*

**Oberfarbe:** Pik und Coeur sind die Oberfarben. Sie haben einen Stichwert von 30.

**Opfergebot:** Verteidigung durch Überbieten des gegnerischen Vollspiels, in der Hoffnung, dadurch den Verlust geringer zu gestalten, als wenn man den Gegner sein Vollspiel spielen lässt. Opfergebote gibt es auch gegen Schlemms.

**Partei:** Gegenübersitzende Spieler bilden eine Partei. Nord und Süd bilden die eine Partei, Ost und West die andere. Die Spieler einer Partei sind Partner, sie reizen und spielen zusammen. Beide erhalten die gleiche Anschrift. *Siehe auch: Partner.*

**Partie:** Synonymer Begriff für Vollspiel.

**Partieforcing** (Partieforcierend): Eine Reizung, die zum Vollspiel forciert. Beide Partner dürfen nicht unterhalb eines Vollspiels passen. In Forum D 2012 ist z.B. die 2♦-Eröffnung ein Partieforcing. *Siehe auch Forcing und Selbstforcing.*

**Partner:** Der gegenüber sitzende Spieler, mit dem man gemeinsam eine Partei bildet. *Siehe auch: Partei.*

**Passe** (Pass): Eine Ansage, die anzeigt, dass ein Spieler in dieser Bietrunde nicht reizen, kontrieren oder rekontrieren will.

**Positioneller Stopper:** Ein Halt, der eine meist lange Farbe der Gegner nur sicher stoppt, solange nicht der Gegner unmittelbar vor dem positionellen Stopper zu Stich kommt. Beispiel für positionellen Stopper: K x x. *Siehe auch: Gefährlicher Gegner und Stopper.*

**Punkte:** Das Stichpotenzial eines Blattes wird in Punkten bewertet. Solange kein Fit gefunden ist, erfolgt die Bewertung in Figuren- und Längenzpunkten (FL). Nach in der Reizung gefundenem Fit bewertet der Spieler sein Blatt neu und berücksichtigt dabei Verteilungspunkte (V). *Siehe: Figurenpunkte, Längenzpunkte, Verteilungspunkte, Figurenlängenzpunkte und Figurenverteilungspunkte.*

**Rangfolge:** Die Farben haben unterschiedliche Ränge. Pik ist die höchste Farbe, gefolgt von Coeur, dann Karo und zuletzt Treff. Sans-Atout (SA) rangiert in der Rangfolge über allen Farben einer Bietstufe.

**Rebid:** Synonymer Begriff für Wiedergebot.

**Reizung:** Bridge gliedert sich in die beiden Teile Reizung und Spiel. Die Reizung beginnt mit der Ansage des Teilers und endet, nachdem entweder alle vier Spieler passen, oder nachdem drei aufeinanderfolgende Passe nach einer anderen Ansage abgegeben werden. *Siehe auch: Bietsequenz.*

**Rekontra:** Nach einem Kontra vom Gegner (und nur dann) besteht für die andere Partei die Möglichkeit, Rekontra zu sagen. Wird danach dreimal gepasst, wird der Endkontrakt im Rekontra gespielt. Im Vergleich zum kontrierten Kontrakt wird der Wert des Spiels im Gewinn- wie im Verlustfall weiter erheblich erhöht. Wird nach einem Rekontra ein Gebot abgegeben, ist das Rekontra aufgehoben.

**Relay-Gebot:** Vom Bietsystem geforderte künstliche Gebote, die keine Information über irgendeine Farbe geben. In FORUM D 2012 ist auf die 2♣-Eröffnung die Antwort 2♦ ein Pflicht-Relay, das heißt der Antwortende muss mit jedem Blatt 2♦ reizen, um dem Eröffner die Möglichkeit zu geben, im Wiedergebot seinen Blatttyp zu zeigen. Auf die 2♦-Eröffnung ist 2♥ ein tendenziell negatives Relay, denn es schließt bestimmte positive Blatttypen aus.

**Reverse-Reizung:** Das Bieten der nur teuer zu reizenden zweiten Farbe eines Zweifärbers nennt man Reverse-Reizung. *Siehe auch: Teurer Zweifärber.*

**Revoke:** Ein Spieler bedient nicht die ausgespielte Farbe (er wirft ab oder trumpft), obwohl er noch mindestens eine Karte in der ausgespielten Farbe besitzt.

**Roman Key-Card Blackwood:** Schlemmkonvention für das Farbspiel. Mit Hilfe dieser Konvention will man sicherstellen, dass man für einen Schlemm genügend Asse besitzt und außerdem die Trumpfqualität ausreichend ist. *Siehe auch: Key-Cards.*

**Rückspiel:** Die erste zu einem Stich gespielte Karte ab dem zweiten Stich. *Siehe auch: Ausspiel und Nachspiel.*

**Sans-Atout (SA):** Ein Kontrakt, in dem es keine Trumpffarbe gibt (= franz. „ohne Trumpf“).

**Schlemm:** Ein Kontrakt auf der Sechser- (Kleinschlemm) bzw. Siebener-Stufe (Großschlemm). Für erfüllte Schlemms gibt es eine Schlemmprämie: Für den Kleinschlemm (12 Stiche) in Nichtgefahr 500 Punkte, in Gefahr 750 Punkte, für den Großschlemm (alle 13 Stiche) in Nichtgefahr 1000 Punkte und in Gefahr 1500 Punkte. Diese Prämien werden zur Stichsumme und Vollspielprämie hinzugezählt. *Auch: Schlemmprämie.*

**Schlemmprämie:** *Siehe Schlemm.*

**Schnapper:** Durch Trumpfen (oder Schnappen bzw. Stechen) erzielter Stich. (Wenn auch eine Gegnerhand die ausgespielte Farbe nicht mehr bedienen kann, ist ein Überschnapper möglich.) *Siehe auch: Trumpfen.*

**Schnitt:** Das Verb dazu lautet „schneiden“. Man spielt klein zu einer Figur (Expass) oder zu der kleineren Figur einer Gabel (Impass) und hofft, dass die Figur einen Stich macht. Die klassische Schnittposition ist A D. Man spielt von der gegenüberliegenden Seite (!) eine kleine Karte und legt die Dame, wenn davor eine kleine Karte kommt. Steht der König vor dem Ass, gewinnt die Dame den Stich, steht er dahinter, verliert man den Stich. Die Chance beträgt also 50 %. *Siehe auch: Farbbehandlung, Impass, Expass, Gabel und Schnitt durch Vorlegen einer Figur.*

**Schnitt durch Vorlegen einer Figur:** Man spielt eine kleine Figur zum Stich aus, die zusammen mit Figuren der anderen Hand eine Gabel bildet. Bleibt der Gegner in zweiter Hand klein, lässt man die Figur laufen und hofft, dass die kleine Figur den Stich gewinnt. Beispiel: Am Tisch hat man in einer Farbe A D 10, in der Hand B 3 2. Man legt den Buben vor. Wenn der Gegner in zweiter Hand nicht den König legt, gibt man vom Tisch die 10 zu. Gewinnt der Bube, kann man den Schnitt sofort wiederholen, indem man klein zur Dame spielt. *Siehe auch: Schnitt.*

**Selbstforcing** (Selbstforcierend): Ein Gebot, das nicht nur den Partner verpflichtet weiterzureizen, sondern auch das Versprechen beinhaltet, selbst noch ein weiteres Gebot abzugeben. Die Nennung einer neuen Farbe auf Stufe 2 nach Partners Farberöffnung auf Stufe 1 (1♥ – 2♣) ist z.B. selbstforcierend. Das Selbstforcing wird aufgehoben, wenn der Partner ein Vollspiel reizt. *Siehe auch: Forcing und Partieforing.*

**Semiforcing:** Eine starke Eröffnung, die ein Blatt mit ca. 20-23 FL anzeigt, das vom Partner nur geringe Unterstützung benötigt, um ein Vollspiel auszureizen. In Forum D 2012 zeigt nur die 2♣-Eröffnung unmittelbar Semiforcing-Stärke.

**Sequenz:** Ein Blatt enthält eine Sequenz, wenn es in der Wertigkeit unmittelbar aufeinanderfolgende Karten einer Farbe besitzt, von denen die höchste mindestens die Zehn sein muss. Eine „vollständige Sequenz“ besteht aus mindestens drei Karten, z.B. B 10 9, eine „unvollständige Sequenz“ aus zwei aufeinanderfolgenden Karten und der übernächsten, z.B. K D 10. Als „kleine Sequenz“ bezeichnet man die Folge von lediglich zwei Karten, z.B. A K. Die „innere Sequenz“ verfügt oberhalb der Sequenz noch über eine höhere Karte, z.B. K B 10.

**Sicherheitsstufe:** Die Bietstufe, für die die gemeinsame Stärke ausreichend ist, selbst wenn der Partner nur das Minimum im Rahmen seiner bisher gezeigten Stärkezone hat.

**Singleton** (Single): Hat ein Blatt in einer Farbe nur eine Karte, nennt man diese Karte ein Singleton.

**Sofortstich:** Jeder sichere Stich, den man abziehen kann, ohne die Gegenseite ans Spiel zu lassen. Jedes Ass ist ein Sofortstich, aber auch jede unmittelbar darauf folgende Karte. *Auch:* *Topstich.*

**Sperrgebot, sperren:** Ein Gebot, das mindestens eine Bietstufe überspringt, um dadurch der Gegenseite die Reizung zu erschweren. Sperrgebote können Eröffnungen, Hebungen, neue Farben in der Antwort oder Gegenreizungen sein.

**Spielstiche:** Die Blattbewertung nach Spielstichen ist bei starken Einfärbern empfehlenswert. Einfaches Beispiel: ♠KDB1086 ♥A32 ♦4♣AK2; das Blatt ist 8 Spielstiche wert, 5 in Pik, 1 in Coeur, 2 in Treff.

**Stayman:** Die künstliche 2♣-Reizung nach der Eröffnung 1SA des Partners. Das Gebot ist konventionell, es hat nichts mit der Treff-Farbe zu tun. 2♣ fragt den Eröffner, ob er in seinem Blatt eine 4er-Oberfarbe hält. Außerdem wendet man die Stayman-Konvention nach der 2SA-Eröffnung mit 3♣ an. Analog gilt Stayman mit 3♣ auch nach den starken Eröffnungen 2♣ und 2♦ mit Rückgebot 2SA. Des Weiteren steht die Stayman-Konvention dem Partner eines 1SA- oder 2SA-Gegenreizers zur Verfügung. Sie ist benannt nach dem Amerikaner Sam Stayman.

**Stich:** Die vier in einer Runde gespielten Karten. Die höchste Karte der ausgespielten Farbe bzw. der höchste Trumpf gewinnt den Stich.

**Stichpunkte:** Stichpunkte verdient man sich bei der Erfüllung eines Kontrakts. Jede gebotene und erfüllte Kontraktstufe bringt in Unterfarbe 20 Stichpunkte, in Oberfarbe 30 Stichpunkte, in Sans-Atout 40 Stichpunkte für die erste Stufe, 30 Stichpunkte für jede weitere Stufe.

**Stolen Bid – Konzept:** Wenn nach einem 1SA-Gebot des Partners der Gegner in zweiter Hand ein Farbgebot auf der Zweierstufe abgibt, in einer Farbe, die man eigentlich konventionell reizen wollte (Stayman oder Transfer), dann kann man sich dieses „gestohlene Gebot“ durch Kontra zurückholen. Beispiel: Nord eröffnet 1SA, Ost bietet 2♥. Süd sagt Kontra, um ein 5er-Pik zu zeigen – als Ersatz für das vom Gegner weggenommene Transfergebot 2♥.

**Stopp** (Stoppkarte): Vor einem Sprunggebot, egal ob in der Eröffnung oder im weiteren Verlauf der Reizung, soll man die Stoppkarte legen. Steht keine Bietbox zur Verfügung, sagt man Stopp vor dem Sprunggebot. Das Stopp zwingt den nächsten Gegner, vor seiner nächsten Ansage ca. 10 Sekunden zu warten. Derjenige, der Stopp gelegt oder gesagt hat, gibt die Reizung nach ca. 10 Sekunden wieder frei, indem er die Stoppkarte vom Tisch entfernt bzw. „Go“ sagt.

**Stopper** (Werte): Eine Figur oder Figurenkombination, die im Sans-Atout-Kontrakt verhindern soll, dass der Gegner in dieser Farbe alle Stiche machen kann. *Auch:* *Halt.*

**Strafkontra:** Das Kontra zeigt den Wunsch, den Gegner seinen Kontrakt kontriert spielen zu lassen. Es ist auch möglich, ein Informations- oder Negativkontra des Partners durch Passen in ein Strafkontra zu verwandeln.

**Teiler:** Derjenige, der die Karten (einzeln und im Uhrzeigersinn) austeilt. Der Teiler macht die erste Ansage.

**Teilkontrakt:** Findet als synonyme Begriff für Teilspiel Verwendung.

**Teilspiel:** Ein Kontrakt, dessen Stichpunkte unterhalb von 100 liegen, z.B. 1SA: 40 Stichpunkte, 3♥: 90 Stichpunkte (3x30). Zusätzlich zu den Stichpunkten erhält man bei einem erfüllten Teilspiel die Teilspielprämie von 50 Punkten (die Gefahrenlage spielt hierfür keine Rolle). *Auch: Teilkontrakt und Teilspielprämie.*

**Teilspielprämie:** Siehe Teilspiel.

**Teilung:** 1. Das Verteilen des Kartenpakets, um die Hände der vier Spieler zu bilden. 2. Die so verteilten Karten als Einheit betrachtet, einschließlich Reizung und Spiel.

**Teurer Zweifärber:** Genauer „nur teuer zu reizender Zweifärber“. Beispiel: Nord 1♣, Süd 1♠. Hat Nord neben einem 5er-Treff noch ein 4er-Karo oder 4er-Coeur, kann er diese Farbe nur oberhalb von 2 in Eröffnungsfarbe zeigen, also nur teuer. Mit normaler Eröffnungsstärke darf er diese Farbe jetzt nicht reizen. Reizt er sie aber, verspricht er ab 17FL und wir sprechen von einer teuren Zweifärberreizung oder einer Reverse-Reizung. *Im Gegensatz dazu siehe: Billiger Zweifärber. Siehe auch: Zweifärber, Reverse-Reizung.*

**Tisch:** *Siehe Dummy.*

**Topfigur** (Hochfigur): Ass, König und Dame.

**Topstich:** Synonymer Begriff für Sofortstich.

**Transfer:** Transfergebote „übertragen“ das Alleinspiel in einer Farbe in die 1SA eröffnende Hand (analog dazu auch bei 2SA-Eröffnung und SA-Wiedergeboten nach 2♣ und 2♦). Zu FORUM D 2012 gehört nur der Transfer in eine Oberfarbe. Man zeigt eine Oberfarbe mit mindestens 5er-Länge, indem man die Farbe unterhalb der eigenen Oberfarbe nennt. Dies zwingt den Partner, diese Farbe zu reizen. Beispiel: Mit 5er-Coeur reizt man auf Partners 1SA-Eröffnung 2♦, der Partner führt den Transfer mit 2♥ aus. Transfer-Gebote sind mit jeder Punktstärke möglich. In Frankreich verwendet man für Transfer oft den Begriff Texas, in Amerika Jacoby-Transfer.

**Trial Bid:** Synonymer Begriff für Versuchsgebot.

**Trümpfe ziehen:** Das Spielen von Trumpfkarten bis die Gegner keine Trumpfkarten mehr haben. *Siehe: Trumpf.*



**Trumpf:** Trumpf (oder Trumpffarbe) ist die von der alleinspielenden Seite in ihrem Endkontrakt als höherwertig festgelegte Farbe. Mit Trumpf bezeichnet man auch jede Karte dieser Farbe.

**Trumpfen** (Schnappen, Stechen): Das Legen einer Trumpfkarte, wenn man eine andere Farbe nicht mehr bedienen kann. *Siehe auch: Schnapper.*

**Übergang:** Die Möglichkeit, von der einen Hand ausspielend in der Partnerhand einen Stich zu gewinnen, um von dort eine Karte ausspielen zu können.

**Überruf** (Farbüberruf oder Gegnerüberruf): Das Reizen der vom Gegner bereits gereizten Farbe. Es gibt verschiedene Situationen, in denen man den Überruf anwenden kann. Je nach Bietsituation nimmt der Überruf unterschiedliche Bedeutungen an, die durch das Bietsystem festgelegt werden: z.B. Zeigen von starker Farbunterstützung oder von Stärke; oder Frage nach Stopper in der Gegnerfarbe; manchmal ist es ein völlig natürliches Gebot, das eine Länge in dieser Farbe verspricht. *Siehe auch Cue Bid.*

**Überstich:** Ein oder mehrere zusätzlich zum angesagten Kontrakt erzielte Stiche. Die je nach Denomination geltenden Stichpunkte werden hinzugezählt (30 bei Sans Atout und Oberfarbe, 20 bei Unterfarbe). Durch Überstiche kann aus einem Teilspiel kein Vollspiel werden (z.B. Kontrakt: 3♠, Ergebnis: +1 = 170, da  $3 \times 30 = 90$  als Stichpunkte + 50 Teilspielprämie, erst danach + 30 für den Überstich).

**Unterfarbe:** Karo und Treff sind die Unterfarben. Sie haben nur einen Stichwert von 20.

**Unterstützungsgebot:** Bestätigt den Fit in Partners Farbe. Dies geschieht meist durch Hebung seiner Farbe. Hat der Gegner gereizt, kann das in manchen Situationen auch durch den Überruf der Gegnerfarbe erfolgen. *Siehe auch: Hebung sowie Überruf.*

**Verlierer:** Einerseits ist die Verliererzählung eine alternative Methode zur Blattbewertung. Besonders geeignet ist sie für die Bewertung von starken Zweifärbern. Jede fehlende Topfigur in einer langen Farbe zählt als ein Verlierer. Fehlt der Bube, rechnet man einen halben Verlierer. Für die kurzen Farben gilt: Singleton = ein Verlierer, außer es ist das Ass. Doubleton = zwei Verlierer, mit Ass oder König nur einer; 3er-Länge = maximal 3 Verlierer. Ein Zweifärber mit weniger als drei Verlierern sollte partiefördernd mit 2♦ eröffnet werden.

Die Verliererzählung wird verbreitet auch nach gefundenem Fit verwendet. Hier bleibt der Bube als Verlierer unberücksichtigt.

Andererseits findet der Begriff Verlierer auch Verwendung beim Spielplan im Farbspiel. Der Alleinspieler zählt die Verlierer des Hauptblattes und sucht nach Wegen, die Anzahl der Verlierer zu reduzieren.

**Versuchsgebot:** Einladung zum Vollspiel nach feststehendem Fit durch Reizen einer neuen Farbe oder von 2SA. Versuchsgebote gehören nicht zu FORUM D 2012, sie sollen erst im Fortgeschrittenenunterricht gelehrt werden. *Auch: Trial bid.*



**Verteilungspunkte (V):** Zusätzlich zu zählende Punkte, wenn ein Fit besteht. Es zählen: Chicanne (keine Karte in einer Nebenfarbe): 3 V, Singleton (eine Karte): 2 V, Doubleton (zwei Karten) 1 V. Außerdem zählt man für die 9. Trumpfkarte 2 V und ab der 10. Trumpfkarte je 1 V hinzu. Hat man einen Doppelfit entdeckt, kann man einen weiteren Verteilungspunkt rechnen. *Siehe: Figurenverteilungspunkte.*

**Vierte Hand:** In der Reizung: Vom Teiler aus gerechnet die letzte Hand. Hat jemand eröffnet, bezeichnet man als vierte Hand die letzte Hand nach der Eröffnung.  
Im Spiel: Die Hand, die als letzte eine Karte zum aktuellen Stich legt.

**Vollspiel:** Ein Kontrakt, dessen Stichpunkte 100 oder mehr betragen, z.B. 3SA: 100 Stichpunkte (40 + 2x30), 4♠: 120 Stichpunkte (4x30). Zusätzlich zu den Stichpunkten erhält man bei einem erfüllten Vollspiel die Vollspielprämie (300 Punkte in Nichtgefahr und 500 in Gefahr). *Auch: Partie und Vollspielprämie.*

**Vollspielprämie:** Siehe Vollspiel.

**Vom Stich gehen:** Den Gegner einen Stich gewinnen lassen. Dies hat zur Folge, dass der Gegner zum nächsten Stich ausspielt.

**Weak-Two:** Die Eröffnungen 2♥ bzw. 2♠ sind Weak-Twos, d.h. schwache Zweiereröffnungen. Sie zeigen ein Blatt mit 6–10 Figurenpunkten und einer Sechserlänge in der genannten Farbe. *Siehe auch: Weak Jump.*

**Weak Jump:** Damit bezeichnet man einen Sprung in der Gegenreizung, der ein figurenpunkt-schwaches Blatt (ca. 5-10 F) mit einem Einfärber zeigt. *Siehe auch: Weak-Two.*

**Wettbewerbsreizung:** Die Reizung der Eröffnungspartei nach Gegenreizung.

**Wiedergebot:** Ein Spieler reizt im Laufe der Bietsequenz ein zweites bzw. weiteres Mal. *Auch: Rebid.*

**Zumarke:** Durch die Höhe einer Karte beim Bedienen oder im Abwurf kann man dem Partner signalisieren, dass er diese Farbe (weiter-)spielen soll.  
*Siehe auch: Markierung und Abmarke.*

**Zweifärber:** Ein Blatt, das zwei lange Farben enthält, die längste der beiden Farben muss mindestens eine 5er-Farbe sein, z.B. 5-4-2-2 oder 6-5-1-1. *Siehe auch: Billiger Zweifärber sowie Teurer Zweifärber.*

**Zweite Hand:** In der Reizung: Hand unmittelbar hinter dem Teiler. Hat jemand eröffnet, nennt man das Blatt unmittelbar hinter dem Eröffner zweite Hand.

Im Spiel: Die Hand, die als zweite eine Karte zu einem Stich legen muss.

**Zweitundenkontrolle:** Der König gilt als Zweitundenkontrolle, in einer Nebenfarbe im Farbspiel auch ein Singleton. Die Zweitundenkontrolle verhindert, dass der Gegner in dieser Farbe zwei Sofortstiche gewinnen kann. *Siehe auch: Kontrollgebot, Erstrundenkontrolle.*

Erarbeitet von den Mitgliedern des DBV-Ausbildungsausschusses

Sigrid Battmer

Henning Bohnsack

Eva Maria Holland

Dr. Karl-Heinz Kaiser

Kareen Schroeder

unter der Mitarbeit von Dr. Gaby Knoll, Helmut Häusler und Dr. Bernhard Kopp

Impressum:

© 1. Auflage 2013

Herausgeber: Deutscher Bridge-Verband e.V.

Gesamtherstellung: Druckerei & Verlag Steinmeier, Deiningen