

ERÖFFNUNGS- -GEBOT	KÜNSTLICH? ANKREUZEN!	MINDEST- LÄNGE	NEGATIV- KONTRA BIS				
				BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	FOLGEREIZUNG	REIZUNG VON GEPASSTER HAND
1 ♣		3	4♥		Limit-Hebungen (kein inverted minors)	2♣ einfaches Checkback nach 1SA-rebid	
1 ♦		3	4♥	längste, bzw.		3♣ einfaches Checkback nach 2SA-rebid	
1 ♥		5	4♥	ranghöhere	1fache OF-Hebung 5-10	→	2SA=8-10 (11) mit 4er♥
1 ♠		5	4♥		Nach Info-X andere OF= Hebung 8-10	long loser trials / Sprung 5-5 Schlemminteresse	2SA=8-10 (11) mit 4er♠
					2fache OF-Hebung limit	→ nächster Step fragt nach Kürze sonst cues in Länge (1♥ - 3♥ - 3SA = ♠-cue)	
					2SA OF-Hebung ab 13 (Jacoby)	→ Kürze in 3er-, 5-5 in 4erStufe/ 4 in OF sign off / 3SA 15-17 / 3 in OF ab 15 mit 5er (ohne Single)	
					Splinter 10-14F; 6-7 Loser	→ gemischte cues; Splinterfarbe = Exclusion-RKC	
1 SA				(nahezu) gleichmäßig,	2♣ (nonf.) Stayman, 2♠=1UF od. Einldg.	→ 2SA=Min. → 3♣,♦=Ende / 3♣=Max. → 3♦ Ende	
				fast nie mit 5erOF	2♦,♥ Trsfer / 2♠=1/2UFn schw./stark	→	
				¾ 12-14 und ¼ 15-17	3♣,♦,♥,♠ sind stark, 4♣=Gerber	→ 3SA negativ	
					4♦,♥ sind Texas-Transfers; 4♠ 2UFn (!)		(ohne Dame)
				falls strafkontriert:	2♣ (nonf.) nat. oder 2Färber ohne ♣	falls strafkontriert: XX=♦&♠, 2♦=♦&♥, 2♥=♥&♠	
2 ♣	X			SA 22-23 oder	2♦ neg. oder unbal.	→ 2SA 22-23 / Farbe ab 8,5 Spielstiche →	Herbert-Negativ
				bel. SF oder bel. GF	2♥,♠,3♣,3♦ ab 8F, 5er mit 2Tops		
					2SA ab 8F bal.		
2 ♦	X			Weak Two ♥ oder ♠	2/3♥,♠=pa/co!; 4♣=transf!, 4♦=reiz!		nach X: XX ♣ od. OFn gleich
				oder SA ab 24	2SA fragt forcierend →	3♣=Min ♥, 3♦=Min ♠, 3♥=Max ♠, 3♠=Max ♥	nach X: passe to play gute♦
2 ♥	X	5		schw., 5-5 in ♥+bel	5-4 in 3.Hd. mögl. 2SA fragt forcierend →	3♣=Min ♣, 3♦=Min ♦, 3♥=Min ♠, 3♠=Max ♠	
2 ♠	X	5		schw., 5-5 in ♠+UF	5-4 in 3.Hd. mögl. 2SA fragt forcierend →	3♣=Min ♣, 3♦=Min ♦, 3♥=Max ♣, 3♠=Max ♦	
2 SA				(nahezu) gleichmäßig	3♣ Muppet-Stayman →	3♥ =weder 4er- noch 5erOF; 3 SA,♠ =5er♥,♠;	
				20-21 (5erOF kann)	3♦,♥,♠, 4♣ =Transfers	3♦=1 oder 2 4erOF → 3♥,♠ andere OF	
						REIZUNG AUF HÖHEREN BIETSTUFEN	
						D0P1-R0P1	
3 ♣/♦		6		Sperre		RKCB → 5♠ → 5SA Ausstieg; allg. höchstens 1 Superrelay	
3 ♥/♠		6		Sperre		→→ Spiral Scan v.u.n.o.	
						Exclusion-RKCB	
3 SA	X			Gambling	4♣ pass/correct!, 4♦ fragt nach Single		
4 ♣/♦	X	1		Namyats	4♦,♥ fragt → 4♥,♠,SA		

GEGEN- UND WETTBEWERBS-REIZUNG
GEGENREIZUNG (Stil, Antworten, 1er-/2er-Stufe, wiederbelebend) <i>Variabel. Direkte Hebung:</i> bis 9, sperrend; <i>Überruf:</i> ab 10, 3er-Fit; <i>Sprungüberruf:</i> ab 10, 4er-Fit. <i>Neue Farbe</i> 1-über-1=5er, ab 8, forcing; <i>2-über-1=8-11</i> ohne Fit; <i>im Sprung:</i> Fit zeigend. 1 SA: 8-12, 2 SA:13-14. 2er-Stufe meist 6er-Länge. 2SA: (10)11-12; 3SA: (12)13-14. <i>Überruf</i> in erster Linie Stopperfrage. <i>Neue Farbe:</i> 2-über-2 ab 8, forcing; Wiederbelebung: 7-14, auf 1er-Stufe gute 4er-Länge mit 9-16 möglich 1SA-GEGENREIZUNG (2./4. „lebendig“, Antworten, wiederbelebend) 2.Pos.: gleichmäßig, 15-18; Folgereizung wie nach 1SA-Eröffnung 4.Pos. wiederbelebend: 10-14; Folgereizung wie nach 1SA-Eröffnung
4.Pos. „lebendig“: 5er in oberer + 4er in unterer Restfarbe
SPRUNG-GEGENREIZUNG (Stil, Antworten, Unusual SA) 1-Färber: im Prinzip sperrend, Stärke variabel 2-Färber: 2SA die niedrigsten ungereizten gegen wk2 und wk2suted: 4♣/♦ = 5er+5er-Länge in anderer OF Wiederbelebung: sehr gute 6er-Länge, 11-14; 2SA: natürlich, 19-20 FEINDFARBEN-CUE DIREKT und IM SPRUNG (Stil, Antworten, Wdbldg.) 2-Färber mit höchster ungereizter Farbe → p.o.c. im Sprung = Stopperfrage
GEGEN SA (Stark / Schwach, wiederbelebend, gepasste Hand) 2♣ immer beide OFn → 2♦=gleiche OF-Längen 2♦ immer OF-1Färber (5erLänge möglich) 2♥ immer 5er♥ mit 4 ⁺ erUF; 2♠ immer 5er♠ mit 4 ⁺ erUF SA 14 – : X =4erOF mit 5 ⁺ erUF → 2♣=pa/co; 2♦=erfragt OF SA – 15 : X =Strafe
GEGEN SPERRANSAGEN (Kontra, Cue-, Sprung-, SA-Gebote) gegen 3♣ ist X =Strafkontra und 3♦ =take out; gegen sonstige Sperren ist X =optionales take out gegen 2♦-Multi ist X= take out bezügl. ♠; 2♥, ♠= natürlich
GEGEN KÜNSTLICHE STARKE ERÖFFNUNGEN (NICHT POLNISCHE TREFF) 1SA =4erOF mit 5 ⁺ erUF → 2♣=pa/co; 2♦=erfragt OF 2♣ =immer beide OFn → 2♦=gleiche OF-Längen 2♦ =immer OF-1Färber 2♥ =immer 5er♥ mit 5erUF; 2♠ immer 5er♠ mit 5erUF
NACH GEGNERS INFORMATIONSKONTRA 2SA Truscott (mindestens einladende Hebung) schwächere Limit-Hebungen Andere OF = 3-Karten-Hebung mit 7-9

AUSSPIELE UND MARKIERUNG			
AUSSPIELE IM ALLGEMEINEN			
	Ausspiel in eigener Farbe		in Partners Farbe
Farbe	3./5.		3./5.
SA	4.(2.)		4.(2.)
nachfolgend	Attitude		Attitude
Sonstige:			
AUSSPIELE IM BESONDEREN			
Karte	Gegen Farbe		Gegen Sans Atout
As	AKx		AKx / AKxx(x)
König	AK / KDx		KDx / KD10x / KDBx / AKB9
Dame	DB(x) / AKDx		DBx / DB9x / DB10x / ADBx
Bube	B10(x) / KDBx		B10x/ B108x / ADBx
10	109(x)		109x / K,AB109x / 1097x
9	98x / 987x / D,K109x		98x / 987x / B,D,K,A109x
Hoch-x	Doubleton / Attitude		Doubleton / MUD / Attitude
Klein-x	3./5. / Attitude		4. / MUD / Attitude
MARKIERUNG NACH VORRANG			
	Partnerausspiel	Alleinspielausspiel	Abwerfen
1	Attitude	Länge	italienisch
Farbe 2	Länge	Farbvorzug	Länge
3	Farbvorzug		
1	Attitude	Länge / rev. Smith	italienisch
SA 2	Länge	Farbvorzug	Länge
3	Farbvorzug		
Markierung (einschließlich in Trumpf) : Niedrig/Hoch			
Lavinthal-Abwürfe; rev. Smith (niedrig=positiv)			
Ursprüngliche Länge			
KONTRAS			
INFORMATIONSKONTRAS (Stil, Antworten, wiederbelebend)			
normal			
4.Pos.“lebendig“: 4er in oberer + (4)5er in unterer Restfarbe			
SPEZIELLE, KÜNSTLICHE UND KOMPETITIVE KONTRAS / REKONTRAS			
negativ- und responsiv-X bis 4♥			
support-X und -XX bis 4♥			
cue-bid-X bis 3♦ einladend oder eigene Farbe von ungep.			
Hand			
X „zur Länge“ nach Intervention auf unseren Multi			

System-Kategorie:	Grün* / Blau* / Rot* / Gelb*	
Konventionen:	Brown-Sticker* * Nichtzutreffendes streichen!	
Nation	Deutschland	
Turnier:	was kommt	
Spieler	Bernd – Henning	

SYSTEM-ZUSAMMENFASSUNG		
ALLGEMEINE VORGEHENSWEISE UND STIL		
Better Minor		
Längste zuerst, außer: höhere bei 5-6-Minimum-Eröffnung		
1SA-Eröffnung: (ohne 5erOF)	12-14 Gleiche & Nichtgefahr	15-17 Gefahr gg. Nichtgefahr
2-über-1-Antwort: ab 9		
SPEZIELLE GEBOTE, DIE GEGNERISCHE ABSPRACHEN ERFORDERN KÖNNTEN		
2♣: stärkste Eröffnung sehr gutes bel. SF / bel. GF		
2♦: schwacher 1Färber in ♥ oder ♠; 24+, balanced		
2♥: schwacher 5-5-2Färber mit ♥+bel (5-4 in 3.Hd. mögl.)		
2♠: schwacher 5-5-2Färber mit ♠+UF (5-4 in 3.Hd. mögl.)		
4♣: solides ♥; 7er mit Neben-Ass oder 8er ohne		
4♦: solides ♠; 7er mit Neben-Ass oder 8er ohne		
3SA: solider UF-1Färber ohne Nebenwerte		
</		

