

A) Die Eröffnung 2♣* (semiforcing)

- 2♣* ist die zweitstärkste Eröffnung, künstliches Gebot
- der Partner darf in der ersten Bietrunde nicht passen
- 2♣* ist beliebiges Semiforcing, Partner darf mit sehr schwachen Händen vor Vollspiel passen
- statt Figurenpunkten können bei Verteilungshänden auch die Spielstiche gezählt werden

A1. Erste Antwort des Partners

Eröffnung	Relay	Bedeutung
2♣*	2♦*	<ul style="list-style-type: none"> • Standardrelay • 0-7 FP, oder ab 8 FP ohne entsprechenden Verteilungstyp

A2. Die Weiterreizung mit Schlemminteresse nach 2♣*

- 0-3 FL/FV Teilspiel
- 4-10 FL/FV Vollspiel
- ab 11 FL/FV Schlemminteresse

Reizung	Bedeutung	Möglichkeiten
2♣* --- 2♦* --- 2♥ --- ???	<ul style="list-style-type: none"> • 6er Farbe mit 8-8½ Spielstichen • 5er Farbe mit 22-23 FL • analog 2♠ 	<ul style="list-style-type: none"> • 3♥ ab 11 FV, min. 3♥-Karten, Schlemminteresse • 2♠ min. 4 FL, 5♠-Karten, f, kann Schlemminteresse sein • 3SA 9-10 FL, leichtes Schlemminteresse • 3♣ min. 9 FL, gute 5♣-Karten, f • 3♦ min. 9 FL, gute 5♦-Karten, f
2♣* --- 2♦* --- 2SA --- ???	<ul style="list-style-type: none"> • SA-Verteilung 22/23 Punkte, keine 5er Oberfarbe 	Weiterreizung wie nach Eröffnung 2SA im Basissystem <ul style="list-style-type: none"> • 3♣ Puppet Stayman, ab 3 FL, mit min. 3er OF, f • 3♦* Transfer auf ♥ Transfer, ab 0 FL, min. 5er ♥, f • 3♥* Transfer auf ♠ Transfer, ab 0 FL, min. 5er ♠, f • 4SA, Quantitativ, 10 FL, Einladung zu 6 SA • 5SA, Quantitativ, 14 FL, Einladung zu 7 SA, f • 6SA, 11-13 FL, Abschlußgebot • 7SA, ab 15 FL, Abschlußgebot
2♣* --- 2♦* --- 3♣ --- ???	<ul style="list-style-type: none"> • 7er Farbe, 9-9½ Spielstiche • analog 3♦ 	<ul style="list-style-type: none"> • 4♣, Schlemminteresse mit Fit, ab 11 FV, f
2♣* --- 2♦* --- 3♥* --- ???	<ul style="list-style-type: none"> • sehr gute 7er Farbe, 8-8½ Spielstiche • legt Trumpffarbe fest, analog 3♠ 	<ul style="list-style-type: none"> • Neue Farbe, Kontrollgebot ab 11 FV, f • 4SA Roman Keycard Blackwood Assfrage, ab 11 FV, f

2♣* --- 2♦* --- 3SA*--- ???	<ul style="list-style-type: none"> • 5-5 in Oberfarbe, • gute Farbqualität • 18-21 F 	<ul style="list-style-type: none"> • 4♣, 4♦ Kontrollgebot, Schlemminteresse, ab 11 FV, f • 4SA Roman Keycard Blackwood Assfrage, ab 11 FV, f
2♣* --- 2♦* --- 4♥ --- ???	<ul style="list-style-type: none"> • stehende 7er Farbe, 13-15 FP • ein Seiten-Ass • analog 4♠ 	<ul style="list-style-type: none"> • 4♠ Kontrollgebot, Schlemminteresse, ab 11 FV, f • 4SA Roman Keycard Blackwood Assfrage ab 11 FV, f

B) Die Eröffnung 2♦* partieforcing

- 2♦ ist die stärkste Eröffnung (partieforcing), künstliches Gebot
- Partner darf nicht vor Vollspiel passen
- Partner darf mit gewissen Verteilungen und Punktstärken positives Relay geben
- statt Figurenpunkten können bei Verteilungshänden auch die Spielstiche gezählt werden
- in Oberfarbe 9 Spielstiche, in Unterfarbe 10 Spielstiche (es fehlt jeweils ein Stich am Vollspiel)

B1. Antwort des Partners

- **Teilspiel unmöglich!!!!!!**
- **0-7 FL/FV Vollspiel**
- **ab 8 FL/FV Schlemminteresse (oder A und K)**

Eröffnung	Relay	Bedeutung
2♦*	2♠*	<ul style="list-style-type: none"> • positiv • ab 8 FP (oder 1 Ass + 1 König) • unausgeglichene Verteilung oder 5er Oberfarbe • Schlemminteresse, Reizung forciert bis 4SA
	2SA*	<ul style="list-style-type: none"> • positiv • ab 8 FP (oder 1 Ass + 1 König) • gleichmäßige Verteilung ohne 5er Oberfarbe
	3♣*	<ul style="list-style-type: none"> • gute 6er-Länge mit 2 Top-Figuren (♣AD oder ♣KD) • nicht ♣AK, 5-7 FP, leichtes Schlemminteresse
	3♦*	<ul style="list-style-type: none"> • gute 6er-Länge mit 2 Top-Figuren (♦AD oder ♦KD) • nicht ♦AK, 5-7 FP, leichtes Schlemminteresse
	3♥*	<ul style="list-style-type: none"> • gute 6er-Länge mit 2 Top-Figuren (♥AD oder ♥KD) • nicht ♥AK, 5-7 FP, leichtes Schlemminteresse
	3♠*	<ul style="list-style-type: none"> • gute 6er-Länge mit 2 Top-Figuren (♠AD oder ♠KD) • nicht ♠AK, 5-7 FP, leichtes Schlemminteresse

Reizung	Bedeutung	Möglichkeiten
2♦* --- 2SA* --- ???	positive Antwort ab 8 FL ausgeglichene Verteilung Schlemminteresse	<ul style="list-style-type: none"> • alle Farbgebote sind natürlich, f • 3 SA Zusatzstärke oder Interesse am 4-4 Fit • 4 SA Minimum 24 FL, kein Interesse am 4-4 Fit

B2. Wiedergebot des 2♦*-Eröffners

Eröffnung	Relay	Wiedergebot zur Blattbeschreibung
2♦*	2♥*	2♠ • Einfärber • ab 9 Spielstiche oder ab 24 FL
		2SA • ausgeglichene Verteilung ab 24 FL • ohne 5er Oberfarb • auch mit 5/4/2/2
		3♣ • Einfärber • Ab 10 Spielstiche oder ab 24 FL
		3♦ • Einfärber • ab 10 Spielstiche oder ab 24 FL
		3♥ • Einfärber • ab 9 Spielstiche oder ab 24 FL
		3♠* • 4er ♠ und 5er ♥
		4♥ • Einfärber mit mind. 7 Karten, Minimum
		4♠ • Einfärber mit mind. 7 Karten, Minimum
		5♣ • Einfärber mit mind. 7 Karten, Minimum
		5♦ • Einfärber mit mind. 7 Karten, Minimum

B3. Reaktion auf Zwischenreizung nach Eröffnung 2♦

2♦* 2♥ ???	Zwischenreizung des Gegners	<ul style="list-style-type: none"> • passe negativ, 0-4 F • neue Farbe, ab 5 F, min. 5er Länge, gute Farbe, f • SA ab 5 F, Halt in Gegnersfarbe • X, ausgeglichen ab 5 F, ohne Halt in Gegnersfarbe • 3♥* Überruf, Kürze in Gegnersfarbe, Schlemminteresse, f
------------	-----------------------------	--

Ist die Antwort des Partners 2♠* oder 2SA*, so ist die Reizung forciert mindestens bis zum Gebot 4SA !!!

C) Die Eröffnung 2SA

- 2SA zeigt 20/21 FL und ein ausgeglichenes Blatt (5332, 4432, 4333)
- 2SA kann regelmäßig eine 5er Oberfarbe enthalten (kein Alert), danach spielt man Puppet Stayman (Alertieren)
- In der Praxis werden auch 5422 (nicht 5-4 in Oberfarbe empfohlen) und 6322 (6er Unterfarbe) bei entsprechender Punktstärke mit 2SA eröffnet, wenn Werte in den Double-Farben sind.

Möglichkeit	Gebot	Anforderungen
1a OF-Transfer (Texas)	3♦* 3♥*	<ul style="list-style-type: none"> • ab 0 FL und mindestens 5 Karten in ♥ (f) • ab 0 FL und mindestens 5 Karten in ♠ (f) • Eröffner ist verpflichtet, Transfer auszuführen: 3♥* bzw. 3♠* (nf) • danach kann der Transferierende je nach Punktstärke passen (0-3 FL/FV), das Vollspiel ansagen (4-10 FL/FV) oder einen Schlemmversuch starten (ab 11 FL/FV) • Ausnahme: reizt der Gegner Kontra: 2SA - 3♦* X, so wird der Transfer nicht ausgeführt bei genau 2 Karten in der Trumpffarbe
1b Sonderfall OF- Transfer beide OF zu fünft	3♥* 3♥*	<ul style="list-style-type: none"> • 0-4 FV (f), dann passen, wenn Gegner mitreizt, später 4♥ bieten (nf) • ab 5 FV, dann 4♥ bieten
2 SA-Hebung	3SA 4SA 5SA 6SA 7SA	<ul style="list-style-type: none"> • 4+-11 FL und kein OF-Interesse, Abschluss • 12 FL und kein OF-Interesse, (nf), Einladung zu 6SA • 16 FL und kein OF-Interesse, (f), Einladung zu 7SA • 13-15 FL und kein OF-Interesse, Abschluss • ab 17 FL und kein OF-Interesse, Abschluss
3 Puppet Stayman (Standard)	3♣*	

C3.1 Basisantworten

Puppet-Stayman	3♣*	<ul style="list-style-type: none"> • fragt nach 4er bzw. 5er Oberfarben
Antwort:	3♦*	<ul style="list-style-type: none"> • mindestens eine 4er Oberfarbe
	3♥*	<ul style="list-style-type: none"> • zeigt 5er ♥
	3♠*	<ul style="list-style-type: none"> • zeigt 5er ♠
	3SA*	<ul style="list-style-type: none"> • keine 4er und 5er Oberfarbe

C3.2 Weiterreizung

Weiterreizung		
2SA --- 3♣* --- 3♦*--- ???		
	3♥*	• zeigt 4er ♠
	3♠*	• zeigt 4er ♥
	3SA*	• zum Spielen
	4♣*	• zeigt 4er ♥ und 4er ♠ Schlemminteresse
	4♦*	• zeigt 4er ♥ und 4er ♠ nur Vollspielwerte

C3.3 Wie reizen mit 5-4 Verteilungen in Oberfarben

5er♥ 4er♠	3♦*	<ul style="list-style-type: none"> • Transfer auf ♥, nach Antwort 3♥* dann 3♠ • Nachteil: es spielt die falsche Seite, wenn ♠ Trumpf wird
4er♥ 5er♠	3♠*	<ul style="list-style-type: none"> • direktes Gebot der 5er Farbe ♠ • Nachteil: es spielt die falsche Seite, wenn ♠ Trumpf wird