

Lebensohl nach Gegners Weak Two I

Wenn der Partner die Weak Two-Eröffnung des Gegners kontriert, ist es ohne Konventionen nicht möglich, konstruktive Hände zu zeigen. Man muss ja schon ab 0 Punkten reizen!

Deshalb benötigt man die **Lebensohl-Konvention**, um eine genaue Blattbeschreibung zu geben, wenn der nächste Gegner passt. Ein künstliches 2 SA*-Gebot ist forcierend und zwingt den Partner zu 3♣*. Danach wird das Blatt genau beschrieben.

Eine direkte Reizung zeigt immer konstruktive Blätter ab 8 FL.

1. direkte Reizung auf der 2er-Stufe, schwach

Nord	Ost	Süd	West
2♥*	X	---	2♠

min. 4er ♠-Farbe, 0-7 FL

ein direktes Gebot auf der 2er-Stufe ist schwach

2. direkte Reizung auf der 3er-Stufe, konstruktiv

Nord	Ost	Süd	West
2♥*/2♠*	X	---	3♣

min. 4er ♣-Farbe, 8-11 FL

Nord	Ost	Süd	West
2♥*/2♠*	X	---	3♦

min. 4er ♦-Farbe, 8-11 FL

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	X	---	3♥

5er ♥-Farbe, 8-11 FL

ein direktes Gebot auf der 3er-Stufe ist konstruktiv

3. direkte Reizung im Sprung auf der 3er-Stufe, konstruktiv

Nord	Ost	Süd	West
2♥*	X	---	3♠

5er ♠-Farbe, 8-11 FL

4. direkte Oberfarbreizung im Sprung auf der 4er-Stufe, Vollspielwerte

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	X	---	4♥

5er ♥-Farbe, ab 11 FL

Nord	Ost	Süd	West
2♥*	X	---	4♠

5er ♠-Farbe, ab 11 FL

5. direkte Unterfarbreizung im Sprung auf der 4er-Stufe, Schlemminteresse

Nord	Ost	Süd	West
2♥*/2♠*	X	---	4♣

♣-Einfärber mit Schlemminteresse

Nord	Ost	Süd	West
2♥*/2♠*	X	---	4♦

♦-Einfärber mit Schlemminteresse

ein direkte Reizung auf der 4er-Stufe zeigt Vollspielwerte und min. eine 5er-Farbe

6. Reizung auf der 3er-Stufe über Lebensohl

Nord	Ost	Süd	West
2♥*	X	---	2SA*
---	3♣*	---	pass

Lebensohl, 0-7 FL, min. 4er ♣-Farbe

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	X	---	2SA*
---	3♣*	---	3♦*

Lebensohl, 0-7 FL, min. 4er ♦-Farbe

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	X	---	2SA*
---	3♣*	---	3♥*

Lebensohl, 0-7 FL, min. 4er ♥-Farbe

eine neue Farbe über Lebensohl zeigt Schwäche

Lebensohl nach Gegners Weak Two II

Wenn der Partner die Weak Two-Eröffnung des Gegners kontriert, ist es ohne Konventionen nicht möglich, konstruktive Hände zu zeigen. Man muss ja schon ab 0 Punkten reizen!

Deshalb benötigt man die **Lebensohl-Konvention**, um eine genaue Blattbeschreibung zu geben, wenn der nächste Gegner passt. Ein künstliches 2 SA*-Gebot ist forcierend und zwingt den Partner zu 3♣*. Danach wird das Blatt genau beschrieben.

Eine direkte Reizung zeigt immer konstruktive Blätter ab 8 FL.

7. direkte 3 SA-Reizung

Nord	Ost	Süd	West
2♥*	X	---	3SA

ab 12 FL, ohne 4er ♠, ohne ♥-Stopper

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	X	---	3SA

ab 12 FL, ohne 4er ♥, ohne ♠-Stopper

eine direkte 3 SA-Reizung verspricht Vollspielwerte ohne Stopper in Gegnersfarbe

8. 3 SA-Reizung über Lebensohl

Nord	Ost	Süd	West
2♥*	X	---	2SA*
---	3♣*	---	3SA*

Lebensohl, ab 12 FL, ohne 4er ♠, mit ♥-Stopper

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	X	---	2SA*
---	3♣*	---	3SA*

Lebensohl, ab 12 FL, ohne 4er ♥, mit ♠-Stopper

eine 3 SA-Reizung über Lebensohl verspricht Vollspielwerte mit Stopper in Gegnersfarbe

9. direkter Überruf der Gegnersfarbe

Nord	Ost	Süd	West
2♥*	X	---	3♥*

ab 12 FL, mit 4er ♠, ohne ♥-Stopper

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	X	---	3♠*

ab 12 FL, mit 4er ♥, ohne ♠-Stopper

eine direkte Überruf verspricht Vollspielwerte und die andere Oberfarbe zu viert ohne Stopper in Gegnersfarbe

10. Überruf der Gegnersfarbe über Lebensohl

Nord	Ost	Süd	West
2♥*	X	---	2SA*
---	3♣*	---	3♥*

Lebensohl, ab 12 FL, mit 4er ♠, mit ♥-Stopper

Nord	Ost	Süd	West
2♠*	X	---	2SA*
---	3♣*	---	3♠*

Lebensohl, ab 12 FL, mit 4er ♥, mit ♠-Stopper

ein Überruf der Gegnersfarbe nach Lebensohl verspricht Vollspielwerte und die andere Oberfarbe zu viert mit Stopper in Gegnersfarbe

11. Ausbruch der Kontrierenden aus der Lebensohl-Situation

Normalerweise muss auf das künstliche 2 SA*-Gebot des Partners **immer** 3♣* gereizt werden.
Weicht der Kontrierende davon ab, zeigt er ein starkes Blatt ab 19 FL oder ein Blatt ab 16 FL ohne ♣-Spielbereitschaft.

Nord	Ost	Süd	West
2♥*/2♠*	X	---	2SA*
---	3♦*		

Ausbruch aus Lebensohl, ab 16 FL, mit 5er ♦

Nord	Ost	Süd	West
2♥*/2♠*	X	---	2SA*
---	3SA*		

Ausbruch aus Lebensohl, ab 19 FL, mit Stopper in Gegnersfarbe