

## Versuchsgebot (Trial Bid)

### Grundsätze:

- Die direkte Hebung der eröffneten Farbe ist nicht forcierend (1♥-2♥, 1♠-2♠). Nun kann der Eröffner passen oder das Vollspiel ansagen.
- Wenn eine Entscheidung allein nicht möglich ist, kann der Partner mit Versuchsgeboten eingeladen werden.
- Versuchsgebote werden in einer **Farbe mit Verlierern** abgegeben. 2 SA\* ist ein allgemeines Versuchsgebot.
- Partner antwortet mit 3♥/3♠, wenn er ablehnen will (6-7 FV, 2-3 Verlierer in Farbe des Versuchsgebots)
- Partner antwortet mit 4♥/4♠, wenn er die Einladung annimmt (9-10 FV, Farbe des Versuchsgebots passt gut zum Blatt durch Singleton/Chicane oder Figurenwerte).
- Partner kann die Entscheidung nach 2 Kriterien (Punktstärke und Verliererfarbe) treffen.
- Die direkten Gebote 3♥\*/3♠\* sind jetzt frei für Sperrgebote oder kompetitive Reizungen bei Gegenreizungen. Diese Gebote sind absoluter Abschluss und sollen verhindern, dass der Gegner seinen Fit, eventuell sogar ein Vollspiel findet.
- Versuchsgebote sind auch nach Hebung der Farbe des Antwortenden nach den gleichen Regeln möglich, z.B.:

1♣--- 1♥ ---  
2♥---2SA\*---

Möglichkeit	Gebot	Anforderungen
1 Teilspiel durch Passen 1♥-2♥/1♠-2♠	passe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12-16 FV</li> </ul>
2a Versuchsgebot mit Verlierern 1♥-2♥	2♠* 3♣* 3♦*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17-19 FV, 3 Verlierer in ♠</li> <li>• 17-19 FV, 3 Verlierer in ♣</li> <li>• 17-19 FV, 3 Verlierer in ♦</li> </ul>
2b Versuchsgebot mit Verlierern 1♠-2♠	3♣* 3♦* 3♥*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17-19 FV, 3 Verlierer in ♣</li> <li>• 17-19 FV, 3 Verlierer in ♦</li> <li>• 17-19 FV, 3 Verlierer in ♥</li> </ul>
2c allgemeines Versuchsgebot 1♥-2♥/1♠-2♠	2 SA*	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 17-19 FV, Einladung (Frage an Partner: Minimum 6-7 FV oder Maximum 9-10 FV), keine Farbe mit 3 Verlierern</li> </ul>
3 Abschluss im Vollspiel 1♥-2♥/1♠-2♠	4♥/4♠	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20-23 FV, Abschlussgebot</li> </ul>

Wettbewerbssituationen:

Kompetitiv (keine Einladung)	Einladung zum Vollspiel (Versuchsgebot und Einladungskontra)	Strafkontra
1♥ --- 2♥ 2♠ 3♥*	1♥ --- 2♥ 2♠ 2SA* 3♣* 3♦*	1♥ --- 2♥ 2♠ X
1♥ 2♣ 2♥ 3♣ 3♥*	1♥ 2♣ 2♥ 3♣ 3♦*	1♥ 2♣ 2♥ 3♣ X
1♥ --- 2♥ 3♦ 3♥*	1♥ --- 2♥ 3♦ X	<b>Kein Strafkontra möglich, liegt die Farbe des Gegners direkt unter der eigenen Farbe ist X Einladung</b>
1♠ --- 2♠ 3♥ 3♠*	1♠ --- 2♠ 3♥ X	<b>Kein Strafkontra möglich, liegt die Farbe des Gegners direkt unter der eigenen Farbe ist X Einladung</b>
1♠ 2♣ 2♠ 3♣ 3♠*	1♠ 2♣ 2♠ 3♣ 3♦* 3♥*	1♠ 2♣ 2♠ 3♣ X
1♠ --- 2♠ 3♦ 3♠*	1♠ --- 2♠ 3♦ 3♥*	1♠ --- 2♠ 3♦ X

Die Versuchsgebote zeigen in kompetitiven Situationen nicht unbedingt eine Verliererfarbe, da manchmal kein anderes Gebot mehr zur Einladung zur Verfügung steht.

**Einladungskontra (Competitive Double):**

**Ein Einladungskontra (Competitive Double) lädt zum Vollspiel ein. Wenn nach bestätigtem Oberfarbfit der eigenen Partei Gegners Zwischenreizung in der unmittelbar darunterliegenden Farbe erfolgt, dann steht für die Vollspieleinladung kein Gebot mehr zur Verfügung. Dann tritt das Kontra an die Stelle des Versuchsgebotes. Reizt der Gegner eine andere Farbe, so ist Kontra ein Strafkontra.**