BRIDGE · PAARTURNIER

Systemheft

2 over 1 · Fünferoberfarbe · 1NT 15–17

Two over One für das Paarturnier

INHALT

1 · So lest ihr dieses Heft 2
2 · Das System auf einer Seite 3
3 · Eröffnungen 4
4 · Antworten auf 1♥ / 1♠ 5
Warum 2 über 1 – und was sich gegenüber früher ändert 6
5 · Antworten auf 1♣ / 1♦ 7
6 · Das zweite Gebot des Eröffners 8
7 · Das zweite Gebot des Antwortenden 9
8 · Nach unserer 1NT-Eröffnung 10
9 · 2♣, Weak Two und 2NT 11
10 · Wenn die Gegner mitreizen 12
11 · Wenn die Gegner eröffnen 13
12 · Schlemm 14
13 · Wann reizen, wann nicht – die Clubzahlen 15
14 · Ausspiel und Markierung 17
15 · Wie oft kommt was vor? 18
16 · Unsere Vereinbarungen zum Ankreuzen 19
17 · Checkliste für den Tisch 21
Nachtrag 1 · Systemcheck Oktober 2026 22
Nachtrag 2 · Alle Clubboards gegen BEN 23
Nachtrag 3 · Fünf Lücken aus dem Systemcheck 24
18 · Gebotslexikon 25

Stand Oktober 2026 · Das System, das die Roboter der App spielen. Die Clubzahlen stammen aus 15.371 Boards des BCW-Clubarchivs, das Gebotslexikon aus 15.424 durchgereizten Händen.

1 · So lest ihr dieses Heft

Dieses Heft ist unsere gemeinsame Basis. Was hier steht, gilt am Tisch – bis wir es gemeinsam ändern.

Drei Arten von Inhalt

- **Das System** (Kapitel 3–12): was ein Gebot bedeutet. Das muss jeder von uns gleich verstehen, sonst reden wir aneinander vorbei.
- **Die Urteilsfragen** (Kapitel 13): wann wir Manche, Schlemm, Kontra oder Wettbewerb wagen. Das ist nicht aus Büchern abgeschrieben, sondern an unserem eigenen Club gemessen.
- **Die Vereinbarungen** (Kapitel 16): Stellen, an denen es mehrere gute Antworten gibt. Dort ist unsere Wahl angekreuzt; wenn einer von uns lieber die andere will, reden wir darüber und kreuzen neu an.

Wörter, die immer wieder vorkommen

FP	Figurenpunkte: Ass 4, König 3, Dame 2, Bube 1. „Gemeinsame FP" heißt: meine plus deine.
NT	No Trump, ohne Trumpf (französisch „Sans Atout", SA). Im Heft und in der App immer NT: 1NT, 3NT.
M / m	M = Oberfarbe (♥ oder ♠), m = Unterfarbe (♣ oder ♦).
ausgeglichen	Kein Single, kein Chicane, höchstens ein Double: 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2.
forcierend	Partner darf nicht passen. „Einrundig": nur diese eine Runde. „Spielforcierend" (GF): bis zur Manche.
frei / in Gefahr	Gefahrenlage. In Gefahr kostet jeder Faller mehr, bringt die Manche aber auch mehr.
Fit	Gemeinsam mindestens 8 Karten in einer Farbe.
Stopper	Eine Haltung in einer Farbe für NT: A, Kx, Dxx, Bxxx oder besser.
Prozentpunkte	Im Paarturnier ist das beste Ergebnis auf einem Board 100 %. „+18" heißt: im Schnitt 18 Prozentpunkte mehr auf diesem Board.

Woher die Zahlen in Kapitel 13 kommen

Im BCW-Archiv liegen 15.371 Boards mit allen vier Händen und den Ergebnissen jedes Tisches. Dort, wo auf demselben Board ein Paar die Manche und ein anderes nur den Teilkontrakt gespielt hat, lässt sich direkt ablesen, wer besser gefahren ist – gleiche Karten, gleiche Gegnerschaft im Club, nur die Entscheidung war anders. Über hunderte solcher Paare ergibt das belastbare Faustregeln für genau unseren Club.

> **DER WICHTIGSTE SATZ**
>
> Wenn einer von uns ein Gebot nicht sicher weiß, gilt die natürliche Bedeutung – und wer unsicher ist, bietet eher etwas, das der Partner passen kann. Ein Missverständnis kostet mehr als ein vorsichtiges Gebot.

2 · Das System auf einer Seite

Eröffnungen

1♣ / 1♦	11/12+ FP, 3+ Karten. 4-4 in Unterfarben → 1♦, 3-3 → 1♣
1♥ / 1♠	11/12+ FP, 5+ Karten
1NT	15–17, ausgeglichen
2♣	22–23 ausgeglichen oder jede Manchehand
2♦ / 2♥ / 2♠	Weak Two: genau 6 Karten, 5–10 FP (3. Hand ab 3)
2NT	20–21, ausgeglichen

Antworten auf 1♥ / 1♠

2M	3+ Trümpfe, 6–9
1NT	6–12, semi-forcierend
3M	4+ Trümpfe, 10–12 (Limit)
2NT	Jacoby: 4+ Trümpfe, Manche
2 in Farbe	2 über 1: 13+, Manche fix

Antworten auf 1♣ / 1♦

1 in Farbe	4+ Karten, 6+ FP, forcierend
1NT	6–10, keine Vierer-Oberfarbe
2NT / 3NT	11–12 / 13–15 ausgeglichen
2m	Inverted: 10+, forcierend
3m	schwach, sperrend

Nach 1NT

2♣	Stayman
2♦ / 2♥	Transfer auf ♥ / ♠
2NT	Einladung, 8–9
4♦ / 4♥	Texas: Manche in ♥ / ♠
4♣	Gerber (Asse)

Gegenreizung

Einfache Farbe	5+ Karten, 8–17 (Zweierstufe 10–17)
Neue Farbe des Partners	Zweierstufe 8+, nicht forcierend · Dreierstufe 11+, forcierend
Sprung	schwach, 6+ Karten
1NT	16–18 mit Stopper
Kontra	Eröffnungsstärke (12+), kurz in ihrer Farbe
Cue (2 in ihrer)	Michaels, 5-5
2NT-Sprung	die beiden tiefsten freien Farben, 5-5

Wenn sie in unsere Eröffnung reizen

Kontra	negativ bis 4♠: zeigt die freien Farben
Kontra des Eröffners	Support-Kontra: genau 3 Karten
1NT – (X)	Farbe natürlich, 5+ Karten, 0–8, zum Spielen · XX 9+

Schlemm und Ausspiel

4NT	RKCB 1430 bei ♠-Fit, sonst Kickback
Ausspiel	Farbe: 3./5. · NT: 4.-beste
Honneurs	A = AK · K = KD · D = DB
Markierung	zuerst Längenmarke

DIE FÜNF URTEILSREGELN AUS DEM CLUB

Manche ab 23 gemeinsamen FP, sicher ab 24 · 3NT statt 5♣/5♦ fast immer · 5-3-Fit, beide ausgeglichen: lieber 3NT · Kleinschlemm ab 31 FP, mit Fit schon ab 30 · Mit 9 Trümpfen auf 3 weiterkämpfen

3 · Eröffnungen

Wann eröffne ich überhaupt?

Mit 12 FP immer, mit 11 FP bei guter Verteilung (eine Fünferfarbe oder zwei Vierer mit Figuren darin). Faustregel: FP + Länge der zwei längsten Farben ≥ 20 → eröffnen.

Welche Farbe?

1. 15–17 und ausgeglichen → 1NT (auch mit einer Fünfer-Oberfarbe).
2. Fünf oder mehr in einer Oberfarbe → 1♥ bzw. 1♠. Mit zwei Fünfern die höhere zuerst (1♠).
3. Sonst die bessere Unterfarbe: die längere. Bei 4-4 → 1♦, bei 3-3 → 1♣.

Daraus folgt: 1♦ hat fast immer 4 Karten (die einzige Ausnahme ist genau 4♠-4♥-3♦-2♣). 1♣ kann 3 Karten haben.

Eröffnung	Stärke	Verteilung
1♣	11/12–21	3+ ♣ (bei 3-3 in Unterfarben 1♣)
1♦	11/12–21	meist 4+ ♦ (bei 4-4 in Unterfarben 1♦)
1♥ / 1♠	11/12–21	5+ Karten
1NT	15–17	ausgeglichen
2♣	22–23 ausgeglichen oder jede Manchehand	künstlich; Partner antwortet 2♦
2♦ / 2♥ / 2♠	5–10 (in 3. Hand ab 3)	genau 6 Karten, Weak Two
2NT	20–21	ausgeglichen
3 in Farbe	schwach	7 Karten, Sperre

> **WARUM DAS WICHTIG IST**
>
> Die Hälfte aller Eröffnungen im Club sind 1♣ oder 1♦ (48 %). Weil 1♦ fast immer vier Karten verspricht, kann der Partner mit ♦-Unterstützung sofort heben – und weil 1♣ auch nur drei Karten haben kann, hebt er Treff erst mit fünf.

Hände zwischen den Stufen

- **18–19 ausgeglichen:** eine Farbe eröffnen und dann 2NT springen (nach 1♣ – 1♥ – 2NT) bzw. nach 1m – 1NT auf 2NT heben.
- **12–14 ausgeglichen:** eine Farbe eröffnen und dann 1NT wiederbieten.
- **20–21 ausgeglichen:** direkt 2NT. 22–23: 2♣, dann 2NT.

4 · Antworten auf 1♥ / 1♠

Die erste Frage des Antwortenden: Haben wir einen Fit? Mit drei Karten in Partners Oberfarbe haben wir einen – und zeigen ihn sofort.

Mit Unterstützung (3+ Karten)

Gebot	FP	Bedeutung
2♥ / 2♠	6–9	einfache Hebung, 3+ Trümpfe
1NT, dann 3M	10–12	Limit-Hebung mit genau 3 Trümpfen: zuerst 1NT, dann springen
3♥ / 3♠	10–12	Limit-Hebung mit 4+ Trümpfen: Partner, mit mehr als Minimum biete die Manche
2NT	13+	Jacoby: 4+ Trümpfe, Manche fix, vielleicht Schlemm
4♥ / 4♠	wenig FP	5+ Trümpfe, gute Verteilung – sperrt

Jacoby 2NT – die Antworten des Eröffners

3 in neuer Farbe	Kürze dort (Single oder Chicane)
3M	15+ FP ohne Kürze – Schlemminteresse
4M	Minimum (12–14) ohne Kürze – kein Schlemm

Ohne Unterstützung

Gebot	FP	Bedeutung
Pass	0–5	
1♠ (auf 1♥)	6+	4+ Pik, forcierend
1NT	6–12	semi-forcierend: Eröffner darf mit Minimum und ausgeglichener Hand passen, sonst bietet er weiter. Enthält auch die Limit-Hebung mit genau 3 Trümpfen (nächste Seite).
2 in neuer Farbe	13+	2 über 1: Manche ist fix. 4+ Karten, in Unterfarben meist 5. 1♠ – 2♥ verspricht 5 Herz.

> **2 über 1**
>
> Ab jetzt passt keiner vor der Manche. Deshalb darf danach langsam und genau gereizt werden – niemand muss springen, um Stärke zu zeigen.

Wann gilt 2 über 1 nicht?

- **Nach Gegnereinmischung** (1♠ – 2♦ – 3♣): Die neue Farbe ist dann nur forcierend für eine Runde, nicht bis zur Manche.
- **Wenn ich schon gepasst habe:** Eine gepasste Hand kann keine Manche erzwingen. Dann gilt Drury: 2♣ auf 1♥/1♠ in 3./4. Hand = Limit-Hebung (etwa 10–11 FP, 3+ Trümpfe). Der Eröffner antwortet mit 2M, wenn er leicht eröffnet hat.

Warum 2 über 1 – und was sich gegenüber früher ändert

Wer mit klassischem Standard gelernt hat, kennt vieles anders. Hier steht, was sich ändert und warum es besser ist.

Früher: Standard

- Eine neue Farbe auf der Zweierstufe (1♠ – 2♣) zeigte 10+ FP und war nur für eine Runde forcierend.
- 1NT auf 1♥/1♠ war das Verlegenheitsgebot: 6–10 FP, „ich habe nichts Passendes". Der Eröffner durfte passen.
- Wer Manche wollte, musste das irgendwann mit einem Sprung sagen – sonst konnte der Partner jederzeit passen.

Jetzt: 2 über 1

- Die neue Farbe auf der Zweierstufe zeigt 13+ FP und legt die Manche fest. Keiner von uns passt mehr vor der Manche.
- Damit rutschen alle Hände mit 6–12 FP ohne Fit (und auf 1♥ ohne vier Pik) in das 1NT. Es ist kein Verlegenheitsgebot mehr, sondern die Sammelantwort für alles unter Manchestärke.
- Deshalb ist 1NT semi-forcierend: Der Eröffner passt nur mit Minimum und ausgeglichener Hand. Sonst bietet er weiter, damit der Partner seine 10–12 FP noch zeigen kann.
- Hat der Eröffner keine ausgeglichene Hand, bietet er nach 1NT notfalls eine Unterfarbe mit nur drei Karten, nur um die Reizung offen zu halten. Der Partner geht mit 2 Karten in die Oberfarbe zurück.

Warum die Limit-Hebung mit 3 Trümpfen über 1NT läuft

Die direkte Hebung 1♠ – 3♠ verspricht bei uns 4 Trümpfe. Mit nur 3 Trümpfen und 10–12 FP bietet der Antwortende zuerst 1NT und springt dann:

1♠ – 1NT – 2♣ – 3♠	10–12 FP, genau 3 Pik: „Wir haben einen Fit, ich lade zur Manche ein."
1♠ – 1NT – 2♣ – 2♠	6–9 FP, meist nur 2 Pik: „Lieber Pik als Treff."
1♠ – 3♠	10–12 FP, 4+ Pik.

So weiß der Eröffner immer, ob wir 8 oder 9 Trümpfe haben. Das zählt vor allem, wenn die Gegner mitreizen: Mit 9 Trümpfen kämpfen wir auf der Dreierstufe weiter, mit 8 nur, wenn wir frei sind (Kapitel 13).

Der Preis: Passt der Eröffner das 1NT, spielen wir 1NT, obwohl ein Fit da wäre. Das passiert aber nur mit seinem Minimum. Dann haben wir zusammen meist 22–24 FP, und laut den Clubzahlen bringt die Manche darunter ohnehin nichts.

Warum das besser ist als früher

Vorteil	Was es am Tisch bedeutet
Früh Klarheit	Nach 2 über 1 ist die Manche fix. Die Frage „darf ich passen?" gibt es nicht mehr – eine der häufigsten Ursachen für Missverständnisse fällt weg.
Platz	Weil niemand mehr springen muss, um Stärke zu zeigen, bleibt die Reizung tief. Wir zeigen Farben, Längen und Stopper in Ruhe und finden öfter das richtige Spiel: 3NT oder 4♠, 4♠ oder 6♠.
Langsam = stark	In der Manchereizung zeigt ein tiefes Gebot mehr Interesse als ein Sprung. Der Sprung auf die Manche heißt: „Ich will nicht mehr." So wird Schlemm billig erforscht.
Genaue Hebungen	3 oder 4 Trümpfe, 6–9, 10–12 oder Manche: jede Hebung sagt genau, was sie hat.
Verbreitet	2 über 1 ist das Standardsystem im Turnierbridge. Viel Literatur und Übungsmaterial passt direkt dazu.

5 · Antworten auf 1♣ / 1♦

Nach einer Unterfarben-Eröffnung suchen wir zuerst den Oberfarben-Fit. Die Unterfarbe selbst ist nur Plan C.

Gebot	FP	Bedeutung
1♦ / 1♥ / 1♠	6+	4+ Karten, forcierend. Mit zwei Vierern die tiefere zuerst (1♥ vor 1♠), mit Fünfern die längere.
1NT	6–10	keine Vierer-Oberfarbe
2NT	11–12	ausgeglichen, keine Vierer-Oberfarbe, einladend
3NT	13–15	ausgeglichen, keine Vierer-Oberfarbe
2♣ auf 1♦	13+	2 über 1, Manche fix, 5+ Treff
3♣ auf 1♦	11–12	6+ Treff, keine Vierer-Oberfarbe, einladend (Nachtrag 3)
2♣ auf 1♣ / 2♦ auf 1♦	10+	Inverted: Unterstützung, forcierend. „Stark" ist hier das tiefe Gebot.
3♣ auf 1♣ / 3♦ auf 1♦	bis 9	schwache Hebung, sperrt

MERKSATZ INVERTED

Bei Unterfarben ist es umgekehrt: tief = stark, hoch = schwach. Die schwache Hand hebt hoch, damit die Gegner keinen Platz haben. Die starke Hand hebt tief, damit wir Platz für die Suche nach 3NT haben.

Die Unterfarben-Hebung für Treff

Weil 1♣ nur drei Karten haben kann, hebt der Antwortende Treff erst mit 5 Karten. 1♦ hebt er mit 4.

Nach 1♣/1♦ – 1NT

Pass	12–14 ausgeglichen
2NT	18–19 ausgeglichen
3♣ / 3♦	6er-Farbe, 16–18

Nach 1♦ – 3♣ (einladend)

Der Eröffner bietet 3NT mit 11+ FP und mindestens einer Treff-Karte, sonst passt er.

6 · Das zweite Gebot des Eröffners

Mit dem zweiten Gebot sagt der Eröffner, wie stark er ist. Es gibt drei Zonen.

Zone	FP	typisch
Minimum	12–15	eigene Farbe wiederholen, Partner einfach heben, 1NT, neue Farbe unter der ersten
Mittel	16–18	Sprung in der eigenen Farbe, Sprunghebung, Revers
Maximum	19+	Sprung auf Manche, Sprung in neue Farbe (forcierend bis Manche)

Revers – eine neue, höhere Farbe auf der Zweierstufe

Beispiel 1♦ – 1♠ – 2♥: Der Eröffner bietet eine Farbe über seiner ersten. Das zwingt den Partner auf die Dreierstufe, wenn er zur ersten Farbe zurück will. Deshalb braucht ein Revers 16+ FP und ist für eine Runde forcierend. Die erste Farbe ist dabei länger als die zweite.

Nach einem 2 über 1

Die Manche ist schon fix, also muss der Eröffner nicht mehr springen, um Stärke zu zeigen.

2NT	Minimum, ausgeglichen
3NT (Sprung)	18–19 ausgeglichen
Hebung	nach 2/1 in einer Oberfarbe mit 3+ Karten
1♠ – 2m – 3♥	5-5 in den Oberfarben
andere Sprünge	Splinter: Unterstützung und Kürze in der gesprungenen Farbe

Nach 1♥/1♠ – 2♥/2♠ (einfache Hebung)

Pass	12–15
2NT	Einladung, fragt nach der Kürze des Partners
3 in neuer Farbe	Einladung, „hilf mir in dieser Farbe“ (Help-Suit)
3M	16–18, einfache Einladung
4M	19+

Support-Kontra

Wir eröffnen, Partner antwortet in einer Farbe, die Gegner reizen dazwischen: 1♦ – (Pass) – 1♥ – (1♠) – Kontra. Das Kontra des Eröffners heißt: genau 3 Karten in Partners Farbe. Direkt 2♥ hieße 4 Karten. Das gilt bis zur Zweierstufe in Partners Oberfarbe.

7 · Das zweite Gebot des Antwortenden

Jetzt sagt der Antwortende, wie stark er ist. Wieder drei Zonen.

Zone	FP	typisch
Minimum	6–10	passen, eine der Farben des Partners auf kleinster Stufe, 1NT, eigene Farbe wiederholen
Einladung	11–12	2NT (auch ohne Stopper in der vierten Farbe und mit einem Single), Sprunghebung, eigene Farbe mit Sprung
Manche	13+	Manche direkt oder ein forcierendes Gebot (4. Farbe, neue Farbe)

Vierte Farbe forcierend

Nach 1♦ – 1♥ – 1♠ ist die vierte Farbe (2♣) künstlich und spielforcierend. Sie sagt: „Ich habe Manche, aber weiß noch nicht wo. Beschreib dich weiter." Typisch: der Antwortende hat keinen Stopper für 3NT in der vierten Farbe.

Checkback (New Minor Forcing)

Nach 1♣/1♦ – 1♥/1♠ – 1NT fragt der Antwortende mit 2♣ (künstlich, ab etwa 11 FP), ob der Eröffner 3 Karten in seiner Oberfarbe oder 4 in der anderen hat.

2♦	weder das eine noch das andere
2 in Partners Oberfarbe	3 Karten dort
2 in der anderen Oberfarbe	4 Karten dort
2NT	Minimum, nichts davon

Nach 1♥/1♠ – 1NT – Eröffner bietet eine neue Farbe

Der Antwortende hat 6–12 FP und hat mit 1NT Unterstützung vorerst verneint oder die Limit-Hebung mit drei Trümpfen versteckt. Er wählt jetzt:

- **Zurück in Partners erste Farbe** auf der kleinsten Stufe = Präferenz, oft nur 2 Karten.
- **Sprung in Partners erste Farbe** = die versteckte Limit-Hebung mit 3 Trümpfen (10–12).
- **Partners zweite Farbe heben** = 4+ Karten dort.
- **2NT** = 11–12 ohne Fit, einladend.
- **Pass** = die zweite Farbe ist der beste Platz.

Wenn der Eröffner drei Farben gezeigt hat

Beispiel 1♦ – 1♠ – 2♦ – 3♣: Der Antwortende hat Unterstützung mit 3 Karten zu zeigen (in einer Oberfarbe), bietet 3NT mit Stopper in der letzten Farbe, hebt Partners neue Farbe mit 4 Karten oder wiederholt die eigene nur mit 6.

8 · Nach unserer 1NT-Eröffnung

Partner hat 15–17 und ausgeglichen. Der Antwortende weiß fast alles über die Stärke – er entscheidet, wo gespielt wird.

Gebot	Bedeutung
Pass	0–7, keine lange Oberfarbe
2♣	Stayman: Hast du eine Vierer-Oberfarbe? Mit einladender Stärke oder mehr, und mindestens einer Vierer-Oberfarbe
2♦	Transfer: 5+ Herz. Eröffner bietet 2♥
2♥	Transfer: 5+ Pik. Eröffner bietet 2♠
2NT	8–9 ausgeglichen, Einladung
3NT	10–15, Manche
4♦ / 4♥	Texas: 6+ Herz / Pik, Manche ohne Schlemminteresse
4♣	Gerber: Wie viele Asse?
4NT	quantitativ: 16–17 ausgeglichen, Schlemmeinladung

Stayman – die Antworten

2♦	keine Vierer-Oberfarbe
2♥	4 Herz (vielleicht auch 4 Pik)
2♠	4 Pik, keine 4 Herz

Smolen: Nach 1NT – 2♣ – 2♦ springt der Antwortende mit 5-4 in den Oberfarben und Manchestärke in die kürzere Oberfarbe. Dann wird der Eröffner Alleinspieler in der langen.

Transfer – die Antworten

- **Normal:** die angekündigte Farbe auf der Zweierstufe bieten.
- **Super-Accept:** mit 4 Karten und 17 FP springt der Eröffner auf die Dreierstufe.
- Danach bietet der Antwortende: Pass (schwach), 2NT (Einladung mit 5), 3M (Einladung mit 6), 3NT (Manche mit 5 – Eröffner wählt), 4M (Manche mit 6).

> **WARUM TRANSFER**
>
> Der starke Eröffner wird Alleinspieler. Seine Figuren bleiben verdeckt und das Ausspiel kommt auf ihn zu, nicht durch ihn durch.

Wenn die Gegner über unser 1NT reizen

Ist das Kontra oder Gebot der Gegner künstlich (z. B. gegen Stayman oder Transfer), zeigt ein Kontra von uns eine gute Farbe dort und bittet um das Ausspiel. Wird unser 1NT kontriert, gilt kein System (Kapitel 10).

9 · 2♣, Weak Two und 2NT

2♣ – die starke Eröffnung (Kokish)

2♣ ist künstlich: 22–23 ausgeglichen oder jede Hand, mit der ich Manche allein erzwingen will. Partner antwortet (fast) immer 2♦ – das ist nur eine Warteantwort, sagt nichts über seine Hand.

2♣ – 2♦ – 2NT	22–23 ausgeglichen, auch 4-4-1-4 (Nachtrag 3). Danach alles wie nach 1NT (Stayman, Transfers) – eine Stufe höher.
2♣ – 2♦ – 2♥	Entweder echte Herz-Farbe oder 24+ ausgeglichen. Partner bietet zwingend 2♠.
… – 2♠ – 2NT	24+ ausgeglichen.
… – 2♠ – andere	Die Hand mit langer Herzfarbe.
2♣ – 2♦ – 2♠ / 3♣ / 3♦	natürlich, lange Farbe, Manche fix. Ein Dreifärber mit vier Karo bietet 3♦.

Weak Two – 2♦, 2♥, 2♠

Genau 6 Karten in der Farbe, 5–10 FP. In dritter Hand (Partner hat gepasst) schon ab 3 FP. Die Farbe soll gute Figuren haben: die meisten FP gehören in die lange Farbe.

Antwort	Bedeutung
Hebung	sperrend, keine Einladung. Nach 2♥ mit 3 Karten 3♥, mit 4 Karten und wenig 4♥.
neue Farbe	15+, 5+ Karten, eine Runde forcierend
2NT	Ogust: Wie gut ist deine Hand und deine Farbe?

Ogust-Antworten des Eröffners

3♣	schwach, schlechte Farbe
3♦	schwach, gute Farbe
3♥	stark, schlechte Farbe
3♠	stark, gute Farbe
3NT	AKD in der Farbe

„Gute Farbe“ = zwei der drei Top-Figuren (A, K, D). „Stark“ = obere Hälfte, also 9–10 FP.

2NT-Eröffnung

20–21 ausgeglichen. Antworten wie über 1NT, eine Stufe höher: 3♣ Stayman, 3♦/3♥ Transfer, 3NT Manche, 4♣ Gerber.

10 · Wenn die Gegner mitreizen

Wir haben eröffnet, ein Gegner reizt dazwischen. Das nimmt uns Platz – aber auch der Gegner hat damit etwas verraten.

Das negative Kontra

1♦ – (1♠) – Kontra: Das Kontra des Antwortenden ist keine Strafe, sondern sagt: „Ich habe Werte und die freien Farben, vor allem die freie Oberfarbe."

Stufe des Gegnergebots	Mindeststärke
Einerstufe	6+ FP
Zweierstufe	8+ FP
Dreierstufe und höher	10+ FP

Das gilt bis zu einem Gegnergebot von 4♠. Nach 1♥ – (1♠) – Kontra hat der Antwortende genau 4 Pik; mit 5+ Pik und Werten bietet er 2♠ bzw. passt erst und reizt später.

Der Eröffner nach dem negativen Kontra

Er muss antworten. Das billigste NT-Gebot ist das Minimum: 1♦ – (2♠) – Kontra – (Pass) – 2NT zeigt 12–14 FP mit Stopper und ohne Fit zum Kontra. Mit 15–19 und Stopper: 3NT (Nachtrag 3).

Die übrigen Antworten nach der Einmischung

- **Neue Farbe** ist natürlich und eine Runde forcierend, aber nicht mehr spielforcierend (kein 2 über 1).
- **Hebung** von Partners Farbe ist so wie ohne Einmischung.
- **Cue-Bid** (ihre Farbe) = Limit-Hebung oder besser mit Unterstützung.
- **NT** verspricht einen Stopper in ihrer Farbe.

Wenn sie unsere Eröffnung zum Ausreizen kontrieren

1♥ – (Kontra) – ?

Rekontra	10+ FP, Interesse daran, sie zu bestrafen
2NT	Jordan: 4+ Trümpfe, Limit-Hebung oder besser
Hebung	schwächer als ohne Kontra, sperrt
neue Farbe	natürlich, nicht forcierend

Wenn sie unser 1NT kontrieren

Nach 1NT – (Kontra) gilt kein System: 2♣/2♦/2♥/2♠ ist natürlich, 5+ Karten, 0–8 FP, zum Spielen – der Eröffner passt. Rekontra zeigt 9+ FP, die Gegner sind in Schwierigkeiten. Sonst Pass.

Maximal-Kontra

1♥ – (1♠) – 2♥ – (2♠) – Kontra: Wenn kein Platz mehr für eine Einladung ist, ist das Kontra des Eröffners eine Manche-Einladung, keine Strafe.

Schlüsselkartenfrage gestört

DOPI nach einem Gegnergebot: Kontra = 0 Schlüsselkarten, Pass = 1. ROPI nach Gegnerkontra: Rekontra = 0, Pass = 1.

11 · Wenn die Gegner eröffnen

Einfache Gegenreizung

5+ Karten mit guter Farbe. Auf der Einerstufe 8–17 FP, auf der Zweierstufe 10–17 FP und eine wirklich gute Farbe.

Partner (der „Advancer"):

- Hebt mit 3+ Karten: einfache Hebung schwach, Sprung sperrend.
- Cue-Bid (ihre Farbe) = Unterstützung mit 11+ FP (Limit oder besser).
- Neue Farbe auf der Zweierstufe: 5+ Karten, 8+ FP, nicht forcierend. Auf der Dreierstufe forcierend, 11+.

Die übrigen Gebote

Gebot	Bedeutung
Sprung in Farbe	schwach: 6+ Karten, 6–10 FP
1NT	16–18 mit Stopper. In Wiedereröffnung (4. Hand): 11–14
Kontra	zum Ausreizen: Eröffnungsstärke, kurz in ihrer Farbe, Anschluss in den anderen
Cue (1♥ – 2♥)	Michaels: 5-5. Über Oberfarbe: die andere Oberfarbe + eine Unterfarbe. Über Unterfarbe: beide Oberfarben.
2NT (Sprung)	Unusual: 5-5 in den beiden tiefsten freien Farben

Gegen 1NT der Gegner

Kontra	Strafe: 15+ FP
2♣	Landy: beide Oberfarben, mindestens 5-4
2♦ / 2♥ / 2♠	natürlich, 6+ Karten

Gegen ihre Sperren (Weak Two, Dreier-Eröffnung)

- **Kontra** = zum Ausreizen, gleiche Idee wie oben.
- **Leaping Michaels:** 4 in einer Unterfarbe über ihr Weak Two = 5-5 mit dieser Unterfarbe und der anderen Oberfarbe, fast Manchestärke.
- **Lebensohl:** Partner hat ihr Weak Two kontriert, der nächste Gegner passt, ich bin schwach mit einer langen Farbe → 2NT zwingt Partner zu 3♣, dann biete ich meine Farbe. Direkt auf der Dreierstufe = mit Werten.
- **Responsive Kontra:** Partner hat kontriert, sie heben ihre Farbe → mein Kontra zeigt die zwei übrigen Farben. Ab 8 FP auf der Zweierstufe, 10 FP auf der Dreierstufe.

Gegen die starke 2♣-Eröffnung

Kontra = bitte diese Farbe ausspielen. Farbgebote natürlich und sperrend.

Wiedereröffnung („Balancing")

Die Gegner haben einen Fit gefunden und bleiben auf der Zweierstufe stehen, wir sitzen in 4. Hand: nicht verkaufen. Wir dürfen etwa einen König leichter reizen als in direkter Position, weil Partner die fehlenden Punkte hat.

Sandwich

Beide Gegner haben geboten, Partner hat gepasst: Eingreifen nur mit guter Farbe oder Verteilung. Kontra = 11+, 2NT = 5-5 ab 8, 1NT = 16–18.

12 · Schlemm

Schlemm ist selten – 3,4 % der Clubkontrakte. Aber wenn er da ist, bringt er viel. Zuerst die Punkte (Kapitel 13), dann die Kontrollen.

Schritt 1 – Interesse zeigen

- **Serious 3NT:** Nach einem Oberfarben-Fit in einer Manche-Reizung ist 3NT künstlich und heißt „ich habe ernsthaft Schlemminteresse". Nur mit Kontrollen in allen Nebenfarben.
- **Last Train:** Das Gebot direkt unter 4 in unserer Oberfarbe = Schlemminteresse, aber ohne volle Kontrollen.
- **Cue-Bids:** Kontrollen (A, K, Single, Chicane) von unten nach oben zeigen. Nie auf der Fünferstufe cue-bidden – dort wird es zu teuer.
- **Splinter:** Sprung in eine freie Farbe = Unterstützung und Kürze in dieser Farbe.
- **Picture Jump:** Sprung auf 4 in unserer Oberfarbe nach 2 über 1 = gute Trümpfe, gute eigene Farbe, aber keine Kontrolle außen.

Schritt 2 – Schlüsselkarten fragen

Es gibt 5 Schlüsselkarten: 4 Asse + König in Trumpf.

Trumpf	Frage
♠	4NT
♥	4♠ (Kickback)
♦	4♥ (Kickback)
♣	4♦ (Kickback)

Antwort (1430)	Stufen über der Frage
1. Stufe	1 oder 4 Schlüsselkarten
2. Stufe	0 oder 3
3. Stufe	2 ohne Trumpf-Dame
4. Stufe	2 mit Trumpf-Dame

Kickback: die Frage ist immer die Farbe direkt über dem Trumpf auf der Viererstufe. So bleibt in Unterfarben Platz, bevor wir über 5 im Trumpf rutschen.

Nach 1NT / 2NT

Kein Trumpf vereinbart: 4♣ = Gerber (Asse: 4♦ = 0 oder 4, 4♥ = 1, 4♠ = 2, 4NT = 3). 4NT = quantitativ: Eröffner, mit Maximum Schlemm, sonst passen.

> **DIE FAUSTREGEL**
>
> Fehlen zwei Schlüsselkarten → kein Schlemm. Fehlt eine und die Trumpf-Dame → kein Schlemm. Fehlt nur eine → Kleinschlemm.

13 · Wann reizen, wann nicht – die Clubzahlen

Alle Zahlen stammen aus den Paarturnieren im BCW-Archiv. Verglichen wird immer dasselbe Board: Tisch A hat X gespielt, Tisch B Y. Die Zahl sagt, wie viele Prozentpunkte X im Schnitt mehr gebracht hat. Plus heißt: X wagen.

Manche oder Teilkontrakt?

Gemeinsame FP	frei	in Gefahr	Entscheidung
20	−16	−15	Teilkontrakt
21	−11	−5	Teilkontrakt
22	−8	−4	Teilkontrakt
23	+0,5	+3,6	Grenze – in Gefahr eher Manche
24	+11	+10	Manche
25	+18	+21	Manche
26	+27	+26	Manche
27	+35	+39	Manche

REGEL

Manche ab 23 gemeinsamen FP, mit 24 immer. Unter 23 bringt die Manche im Club nichts – auch nicht in Gefahr.

Eine Einladung nimmt der Partner mit gutem Minimum an. Mit 11 gegen Partners 12er-Eröffnung (= 23) lieber einladen als passen.
Rechnen mit der Mitte: Zeigt der Partner eine Spanne (z. B. 12–14), zählt man eher mit der unteren Hälfte. Annehmen nach einer Limit-Hebung schon ab 12, nach Partners Einladung mit 7+ und Fit.

3NT oder 4 in der Oberfarbe?

Wir haben einen 8er-Fit in einer Oberfarbe und 24–31 FP.

Verteilung	3NT statt 4M	Entscheidung
4-4-Fit, beide ausgeglichen	−3	4M (knapp)
5-3-Fit, beide ausgeglichen	+14,6	3NT (in 64 % der Boards besser)
9+ Trümpfe oder eine Hand unausgeglichen	−1	4M

REGEL

Mit 5-3 und beiden Händen ausgeglichen spielen wir 3NT. Beispiel: 1NT – 2♥ – 2♠ – 3NT, der Eröffner mit 3 Pik und 4-3-3-3 passt.

3NT oder 5 in der Unterfarbe?

Gemeinsame FP	3NT statt 5m	3NT besser in
24–27	+22,5	73 % der Boards
28–31	+40	93 % der Boards

REGEL

Unterfarben-Manche nur, wenn 3NT wirklich nicht geht (eine Farbe ungestoppt). 3NT bringt fast immer mehr.

Kleinschlemm oder Manche?

Gemeinsame FP	Schlemm statt Manche
29	+4
30	−0,2
31	+19
32	+28
33	+30
34	+49
30–32 mit 8er-Fit	+16
31–33 ohne Fit (NT)	−3

> **REGEL**
>
> Kleinschlemm ab 31 gemeinsamen FP. Mit einem Trumpffit schon ab 30. Ohne Fit in NT erst ab 33.

Nie blind 6 bieten: Ist der Trumpf vereinbart und reicht es für Schlemm, zuerst nach Schlüsselkarten fragen – auch in Unterfarbe (Kickback, sonst 4NT). Erst die Antwort entscheidet zwischen 5 und 6.

Mitkämpfen auf 3 oder den Gegnern 2 lassen?

Beide Seiten haben einen Fit, die Gegner stehen in 2 ihrer Farbe, wir haben 17–23 FP gemeinsam.

Unser Fit	frei	in Gefahr
8 Trümpfe	+13	±0
9 Trümpfe	+36	+24
10+ Trümpfe	+40	+25

> **REGEL**
>
> Mit 9 Trümpfen immer auf 3 weiterkämpfen. Mit 8 nur, wenn wir frei sind. Das ist das Gesetz der Stiche, im Club nachgemessen.

Strafkontra oder nicht?

Die Gegner stehen im selben Kontrakt – einmal kontriert, einmal nicht.

Stufe	Kontra bringt	lohnt sich in
1–2	+3,3	50 % der Fälle
3	+7,3	59 %
4–5	+9,3	61 %

> **REGEL**
>
> Strafkontra lohnt sich vor allem auf der Dreier- und Viererstufe. Auf der Ein- und Zweierstufe nur mit echter Trumpflänge beim Gegner und klaren Werten. Im Teamturnier gar keine Strafkontras auf Teilkontrakte.

Kontrierte Teilkontrakte auf der Ein- und Zweierstufe gehen im Club in 66 % der Fälle down – wenn sie aber erfüllt werden, kostet es viel.

14 · Ausspiel und Markierung

Was wir ausspielen

Situation	Karte
Gegen Farbkontrakt, aus einer Farbe mit kleinen Karten	3. von oben aus 3 oder 4 Karten, 5. aus 5 und mehr
Gegen NT	4. von oben aus der längsten Farbe
Aus A K	Ass
Aus K D	König
Aus D B	Dame (gegen NT auch aus A D B)
Aus B 10 (mit oder ohne höhere Figur)	Bube

Markierungen

Wann	Signal	Bedeutung
Zuerst	Längenmarke	hoch-tief = gerade Anzahl, tief-hoch = ungerade
Danach	Präferenz	hohe Karte = höhere Farbe, tiefe Karte = tiefere Farbe
Partner spielt Ass aus	Attitude	hoch = weiter, tief = wechseln
In Trumpf	Präferenz	
Abwurf	Längenmarke	in den Farben, die wir aufgeben

Was ausspielen? – die Clubzahlen

Für 5.000 Boards hat der Computer jedes mögliche Ausspiel durchgerechnet (Double Dummy – als ob alle Karten offen lägen). Die Zahl zeigt, wie oft dieses Ausspiel das beste war.

Gegen Farbkontrakt	bestes	Stiche verloren
Ass aus A K	89 %	0,12
Single	89 %	0,13
aus einem Double	86 %	0,16
oben aus einer Sequenz (K D B, D B 10)	82 %	0,19
Durchschnitt aller Ausspiele	81 %	0,21
Ass ohne König	80 %	0,22
klein aus drei kleinen	79 %	0,23
Trumpf	77 %	0,25
klein aus K x x / D x x	74 %	0,29
unter dem Ass weg	68 %	0,40

Gegen NT	bestes	Stiche verloren
oben aus einer Sequenz	84 %	0,21
kurze Farbe	73 %	0,35
Durchschnitt aller Ausspiele	71 %	0,37
4. von oben aus der längsten	66 %	0,42

DARAUS FOLGT

Gegen Farbe: A aus AK, Single, Double, Sequenz. Nie unter dem Ass weg. Gegen NT: eine Sequenz schlägt die längste Farbe.

Vorsicht: Double Dummy belohnt passive Ausspiele etwas zu sehr, weil der Alleinspieler dort nie falsch rät. Die 4.-beste gegen NT ist am echten Tisch besser, als die Zahl sagt – aber eine Sequenz ist trotzdem der bessere Start.

15 · Wie oft kommt was vor?

Die App hat alle 15.424 Boards nach unserem System durchgereizt. So oft kommt jede Situation vor – und daraus ergibt sich, was wir zuerst sicher können müssen. „Pro Abend“ rechnet mit 24 Boards.

Eröffnungen

Eröffnung	Anteil	pro Abend
1♦	24,9 %	6
1♣	23,0 %	5–6
1♠	14,7 %	3–4
1♥	14,4 %	3–4
1NT	11,1 %	2–3
2♦	2,2 %	½
2♥	1,9 %	½
2♠	1,9 %	½
2NT	1,6 %	⅓
2♣	1,5 %	⅓

Welche Kontrakte gespielt werden

Kontrakt	Anteil
Teilkontrakt	49,2 %
Oberfarben-Manche	27,5 %
3NT	16,5 %
Unterfarben-Manche	3,5 %
Schlemm	3,4 %

Konventionen und Situationen

Situation	Anteil	pro Abend
Einfache Gegenreizung	23,4 %	5–6
2. Gebot des Antwortenden	10,6 %	2–3
Negatives Kontra	6,4 %	1–2
1NT semi-forcierend	5,8 %	1–2
Gegen Sperren	4,7 %	1
Sandwich	3,9 %	1
2 über 1	3,9 %	1
Kontra zum Ausreizen	2,8 %	⅔
1NT-Gegenreizung	1,9 %	½
Support-Kontra	1,3 %	⅓
Michaels	1,3 %	⅓
Inverted	1,2 %	⅓
4. Farbe forcierend	1,0 %	¼
Unusual 2NT	0,9 %	¼
Checkback	0,9 %	¼
Jacoby 2NT	0,7 %	⅙
Revers	0,6 %	⅙
Gerber	0,6 %	⅙
Drury	0,5 %	⅛
Kokish	0,4 %	1 pro 10 Abende
Texas / Lebensohl	0,3 %	selten
RKCB / Serious 3NT	0,1 %	selten

WAS DARAUS FOLGT

Die Hälfte aller Boards endet im Teilkontrakt. Die Gegenreizung (fast jedes vierte Board) und das zweite Gebot beider Seiten entscheiden unsere Abende – nicht die seltenen Konventionen. Wer das zweite Gebot von Eröffner und Antwortendem sicher kann und weiß, was gilt, wenn die Gegner in unsere Eröffnung reizen und wenn sie selbst eröffnen, hat 80 % der Reizungen im Griff. Kokish, Lebensohl und RKCB reichen, wenn wir sie vor dem Turnier einmal wiederholen.

16 · Unsere Vereinbarungen zum Ankreuzen

Angekreuzt ist, was im Heft steht und was die Roboter der App spielen. Wenn einer von uns die Alternative will: gemeinsam besprechen, neu ankreuzen, das Heft gilt dann so.

ERÖFFNUNG

Welche Unterfarbe eröffnet ihr mit 4-4 in den Unterfarben?

- [x] 1♦ mit 4-4, 1♣ mit 3-3.
- [ ] 1♣ mit 4-4 (dann ist 1♦ fast immer 4+).

1♦ lässt 1♣ für die schwachen balancierten Hände und hält die Treff-Eröffnung kurz, wie in der Better-Minor-Praxis üblich.

ERÖFFNUNG

Wie lang und wie stark ist eine Weak Two?

- [x] Genau 6 Karten, 5–10 FP; in 3. Hand schon ab 3 FP.
- [ ] 5–11 FP mit 5 oder 6 Karten (aggressiver, im Paarturnier beliebt).
- [ ] Nur mit zwei der drei Top-Figuren (sehr solide).

Genau 6 Karten machen die Hebungen nach dem Gesetz der totalen Stiche verlässlich; in 3. Hand darf man sperren.

2/1

Ist 1♦–2♣ spielforcierend?

- [x] Ja, wie jedes 2/1 einer ungepassten Hand ohne Einmischung (13+ FP).
- [ ] 1♦–2♣ nur einrundig forcierend ab 11 FP (Lawrence) — dann braucht Responder mit Manchewerten einen zweiten Weg.

Eine einzige Regel für alle 2/1-Antworten erspart Missverständnisse genau dort, wo sie teuer sind.

REBIDS DES ERÖFFNERS

Was verspricht ein Reverse (z. B. 1♦–1♠–2♥)?

- [x] 16+ FP, die Eröffnungsfarbe länger als die zweite; einrundig forcierend.
- [ ] 17+ FP (klassisch streng).
- [ ] Lebensohl-artiges 2NT des Responders als Schwäche-Relay nach dem Reverse.

16+ lässt den Reverse mit gut verteilten Minimum-Extras zu und bleibt eindeutig gegenüber dem 2NT-Rebid (18–19).

REBIDS DES ERÖFFNERS

Was zeigt der Sprung auf 3NT nach einem 2/1 (1♠–2♦–3NT)?

- [x] Stark balanciert, 18–19 FP (klassische Lesart). Minimum balanciert bietet 2NT.
- [ ] Fast Arrival: Minimum ohne Schlemminteresse, 2NT zeigt dann die stärkeren Hände.

Mit 2NT als Minimum bleibt Raum zum Forschen, und der 3NT-Sprung beschreibt die starke Hand in einem Gebot.

REBIDS DES ERÖFFNERS

Was zeigt ein Sprung in eine neue Farbe nach 2/1 (1♠–2♦–3♥)?

- [x] 1♠–2♣/2♦–3♥ zeigt 5-5 in den Oberfarben; jeder andere Sprung in eine neue Farbe ist ein Splinter: Unterstützung für Responders Farbe, Single (kein Ass) in der gesprungenen Farbe.
- [ ] Auch 1♠–2m–3♥ als Splinter; die 5-5-Hand bietet dann langsam 2♥ und später 3♥.

Die 5-5-Oberfarbenhand ist nach einem 2/1 in Unterfarbe sonst schwer zu zeigen; alle übrigen Sprünge bleiben Splinter.

SCHLEMM

Welches Gebot ist nach einem Oberfarben-Fit auf der 3-Stufe das ernste Schlemminteresse?

- [x] 3NT = Serious für beide Oberfarben; bei Herz-Fit ist 3♠ ein gewöhnlicher Cue-Bid. Serious nur mit Kontrolle in allen Nebenfarben, sonst Last Train.
- [ ] Frivolous 3NT: 3NT ist das schwächere Interesse, die direkten Cue-Bids sind ernst.
- [ ] Bei Herz-Fit 3♠ als Serious, 3NT als Cue-Bid in Pik.

Eine Regel für beide Farben ist leichter zu merken; das Beispiel der App und die gängige Quelle (Bridgebum) spielen es so.

SCHLEMM

Wie fragt ihr nach Schlüsselkarten und wie wird geantwortet?

- [x] 1430; bei Pik-Fit 4NT, sonst Kickback (die Farbe über 4 der Trumpffarbe: 4♠ für Herz, 4♥ für Karo, 4♦ für Treff).
- [ ] 3014-Antworten.
- [ ] Immer 4NT, auch bei Herz- und Unterfarben-Fit (einfacher, aber teuer in den Unterfarben).

Kickback spart bei Unterfarben-Fit eine ganze Stufe; 1430 ist unter Turnierspielern verbreitet.

SCHLEMM

Wie antwortet ihr, wenn die Gegner die Schlüsselkartenfrage stören?

- [x] DOPI nach einem Gebot, ROPI nach einem Kontra: Kontra/Rekontra = 0, Pass = 1, dann Stufen.
- [ ] DEPO: Kontra = gerade Anzahl, Pass = ungerade (für hohe Störgebote).

DOPI/ROPI ist leicht zu merken und reicht in der Praxis für Clubturniere.

GEGENREIZUNG

Was macht ihr gegen eine starke 2♣-Eröffnung?

- [x] Kontra auf 2♣ (oder das Warte-2♦) zeigt eine gute 5+-Farbe dort für das Ausspiel; Farbgebote sind natürlich und sperrend.
- [ ] Kontra = beide Oberfarben, 2NT = beide Unterfarben (Zweifärber).
- [ ] Nur passen und ausspielen (ruhig).

Die Karte lässt das offen. Die natürliche, sperrende Verteidigung stört die starke Seite am wirksamsten und ist nicht zu vergessen.

GEGENREIZUNG

Lebensohl nach Partners Kontra (gegen 1NT-Einmischung oder ein natürliches Zweiergebot): welche Richtung?

- [x] 2NT ist das Relay auf 3♣ für die schwache Hand mit einer Farbe; direkte Gebote auf der 3-Stufe sind stark.
- [ ] Umgekehrt (Rubens/slow): direkt = schwach, über 2NT = konstruktiv.

So wie die App-Daten es beschreiben — und die schwache Hand kommt dabei am billigsten heraus.

NACH GEPASSTER HAND

Welche Drury-Variante spielt ihr?

- [x] Reverse Drury: 2♦ des Eröffners zeigt die volle Eröffnung, 2 der Oberfarbe die leichte Eröffnung in 3./4. Hand.
- [ ] Standard-Drury: 2♦ zeigt die leichte Eröffnung.

Mit der leichten Eröffnung endet die Reizung sofort auf der 2-Stufe — das ist genau der Zweck.

STARKE ERÖFFNUNGEN

Wie zeigt der 2♣-Eröffner die ganz starken balancierten Hände?

- [x] Kokish: 2♣–2♦–2♥ = 5+ Herz oder 24+ balanciert, 2♠ ist Pflicht; danach 2NT = 24+ balanciert. 2♣–2♦–2NT = 22–23.
- [ ] 2♣–2♦–3NT = 25–27 ohne Kokish (einfacher, aber ohne Raum für Stayman und Transfers).

Kokish hält die 24+-Hand auf der 2NT-Stufe, sodass Stayman und Transfers erhalten bleiben.

Unsere eigenen Notizen

17 · Checkliste für den Tisch

Bevor ich eröffne

- 12 FP? 11 mit guter Verteilung (Regel der 20)?
- 15–17 ausgeglichen → 1NT. 20–21 → 2NT. 22+ → 2♣.
- Fünfer-Oberfarbe → 1♥/1♠. Sonst bessere Unterfarbe (4-4 → 1♦, 3-3 → 1♣).
- Genau 6 Karten und 5–10 FP → Weak Two.

Wenn Partner eröffnet hat

- Oberfarbe eröffnet? 3 Karten = Fit → sofort zeigen (2M, 1NT-dann-3M, 3M, Jacoby).
- Unterfarbe eröffnet? Zuerst die Vierer-Oberfarbe bieten.
- 13+ und eine eigene Farbe → 2 über 1, dann in Ruhe weiterreizen.

Bei jeder Entscheidung über die Höhe

- Gemeinsam 23+ → Manche. 31+ → Kleinschlemm (mit Fit ab 30).
- 5-3-Fit und beide ausgeglichen → 3NT.
- Unterfarben-Fit → 3NT, wenn alle Farben gestoppt sind.
- Die Gegner stehen in 2 und wir haben 9 Trümpfe → auf 3.

Wenn die Gegner reizen

- Kontra nach unserer Eröffnung = negativ. Kontra des Eröffners nach Partners Antwort = Support (3 Karten).
- Nach ihrer Eröffnung: Farbe mit 5+ und 8+ FP, Kontra mit Eröffnungsstärke und Kürze.
- Partners neue Farbe nach unserem Überruf: auf der Zweierstufe nicht forcierend.
- In 4. Hand nicht auf der Zweierstufe verkaufen.
- Strafkontra auf der Einer-/Zweierstufe nur mit klarer Trumpfstärke.

Im Gegenspiel

- Ausspiel: A aus AK, Single, Double, Sequenz. Nie unter dem Ass gegen Farbe.
- Gegen NT: Sequenz vor der 4.-besten.
- Erste Markierung = Länge. Auf Partners Ass = Attitude.

> **UND WENN ES SCHIEFGEHT**
>
> Nach dem Board kurz sagen, was das Gebot für uns hieß – und in der App nachsehen. Jedes Missverständnis, das wir einmal klären, kommt nicht wieder.

Nachtrag 1 · Systemcheck Oktober 2026

Jede Regel der Roboter wurde gegen den Reiz-Roboter BEN (3.168 Clubboards, gleiche Hände an beiden Tischen) und gegen das BCW-Feld mit einem zurückgehaltenen Prüfteil getestet. Ergebnis: eine Heft-Regel bestätigt, eine geändert, vier Lücken gefüllt.

Entschieden: neue Farbe des Partners nach unserem Überruf

GILT JETZT

Auf der Zweierstufe zeigt die neue Farbe 5+ Karten und 8+ FP und ist nicht forcierend. Erst auf der Dreierstufe ist sie forcierend (11+).

Kapitel 11 sagte bisher „forcierend, 11+". Dann muss der Partner mit 8–10 FP und guter Farbe passen, und eine Manche mit Fit geht verloren. Gegen BEN kostete die Heft-Regel auf 34 betroffenen Boards 47 IMP (± 31). Im BCW-Feld war sie gleich gut.

Board	Reizung bis zur Entscheidung	Hand des Partners	neue Regel	alte Regel
297/9	1♦ – 2♣ – Pass – ?	♠AB10 ♥D108762 ♦73 ♣K4 (10 FP)	2♥, Partner hebt auf 4♥, 11 Stiche	Pass, Gegner spielen 3♦ = · −17 IMP
622/23	1♦ – 1♥ – 2♣ – ?	♠AK1087 ♥– ♦75 ♣D97632 (9 FP)	2♠, Partner springt auf 4♠, 10 Stiche	Pass, Gegner spielen 2NT −2 · −11 IMP

Bestätigt: negatives Kontra bis 4♠

Die Roboter kontrierten bisher nur bis zur Dreierstufe negativ, jetzt wie in Kapitel 10 bis 4♠ (10+ FP ab der Dreierstufe). Betroffen war ein Board: 1♣ – (4♦) – Kontra mit ♠AB865 ♥KB108 ♦3 ♣B97 findet 4♥ mit 11 Stichen statt 4♦ der Gegner (+10 IMP).

Lücken, die jetzt gefüllt sind

Situation	gilt jetzt (gängige Praxis)
Nach unserem 1NT-Überruf	System an: Stayman, Transfers wie nach der 1NT-Eröffnung
1NT – 2♣ – 2♦	alertieren: verneint die Oberfarbe, sagt nichts über Karo (im Zweifel die Turnierleitung fragen)
Forcing Pass	keine Vereinbarung
Bluffs	keine vereinbarten Bluffs

Was der ÖBV von uns verlangt

- Unser System ist nach der Wettkampfordnung 2026 „Rot" (künstliche Gebote auch in der Gegenreizung). Daher brauchen wir die WBF/EBL-Karte. Die App druckt sie unter Konventionskarte aus.
- Paarturnier, 1./2. Hand: Leichteröffnungen nur nach der Regel der 18. Unsere Regel der 20 hält das ein.
- Alert legt der Partner dessen, der geboten hat. Alertiert wird, was künstlich ist, bis 3NT; darüber nur Eröffnungen und Transfers.
- Nicht alertiert werden Weak Twos, Stayman 2♣/3♣, Informations-, Negativ-, Responsive- und Strafkontras, Gerber, die Schlüsselkartenfrage und Cue-Bids über 3NT.
- Die vollständige Alert-Liste mit der Antwort auf Frage steht auf der Konventionskarte. Die App hat dazu eine Alert-Übung.

Getestet und unverändert

Variante	gegen BEN	BCW-Feld (Prüfteil)	Ergebnis
ohne Regel der 20 (nur 12 FP)	−42 ± 50 IMP	−0,008 IMP/Board	Regel der 20 bleibt
Überruf auf der Zweierstufe ab 12 statt 10	−34 ± 60	+0,028	10 bleibt
Informationskontra ab 11 statt 12	−40 ± 33	−0,023	12 bleibt
2♣ erst mit 3 statt 4 Verlierern	−19 ± 47	+0,024	4 bleibt
Weak Two in 3. Hand mit guter 5er-Farbe (einfacher)	+9 ± 21	−0,001	genau 6 bleibt
Sprungüberruf mit 7 Karten eine Stufe höher	+2 ± 37	−0,007	bleibt wie bisher

Nachtrag 2 · Alle Clubboards gegen BEN

Jetzt sind alle 15.424 Boards aus dem BCW-Archiv gegen BEN gereizt. Jedes Board wurde der ersten Stelle zugeordnet, an der unsere Reizung von BEN abweicht. Daraus entstanden sechs einfache Regeln. Jede wurde auf vier Fünfteln der Turniere getestet und auf dem letzten Fünftel bestätigt. Zwei davon haben wir übernommen.

Wo wir stehen

Gegen BEN verlieren die Roboter 1,30 IMP pro Board (± 0,04). Bei gleicher Reizung an beiden Tischen ist das Kartenspiel ausgeglichen. Der Rückstand entsteht also ganz in der Reizung, und zwar fast immer, weil wir passen: kein Weak Two, kein Kontra, kein Gebot im Sandwich, keine Flucht.

Entschieden: 1NT wird kontriert

> **GILT JETZT**
>
> Nach 1NT – (Kontra) gilt kein System. 2♣/2♦/2♥/2♠ ist natürlich, 5+ Karten, 0–8 FP, zum Spielen. Rekontra zeigt 9+ FP. Sonst Pass.

Das Heft sagte dazu bisher nichts. Ohne Absprache spielen wir 1NT kontriert auch mit einer schwachen Hand des Partners und gehen mehrfach down. Gegen BEN brachte die Regel auf 28 Boards +98 IMP, ohne nennenswerten Verlust (15 besser, 2 schlechter). Auch im BCW-Feld war sie besser.

Board	Reizung	Hand des Partners	neue Regel	alte Regel
292/18	Pass – 1NT – (Kontra) – ?	♠10 9 4 3 2 ♥9 8 6 4 ♦B 10 7 ♣6	2♠, Gegner spielen 3♦ · +22 IMP	Pass, 1NT X mit 3 Stichen
331/2	Pass – 1NT – (Kontra) – ?	♠10 7 6 5 ♥10 5 ♦6 3 ♣B 9 7 6 4	2♣, Gegner spielen 2♥ · +15 IMP	Pass, 1NT X mit 4 Stichen

Entschieden: Weak Two ab 5 FP

> **GILT JETZT**
>
> Weak Two mit genau 6 Karten ab 5 statt 6 FP. Alles andere bleibt (3. Hand ab 3, kein Chicane, nicht zwei Asse außen, keine 4er-Oberfarbe).

Am häufigsten passen wir, wo BEN einen Weak Two eröffnet, und zwar meist mit genau 5 FP. Mit der Untergrenze 5 gewannen wir auf 103 Boards +113 IMP (Testteil +74 ± 55, Prüfteil +39 ± 28). Im BCW-Feld war die Regel im Testteil besser und im Prüfteil gleich. Das Risiko zeigt Board 54/17: Dort wird der Weak Two hoch kontriert.

Board	Hand des Eröffners	neue Regel	alte Regel
615/7	♠8 7 ♥K 5 3 ♦D 9 8 7 5 2 ♣7 2 (5 FP)	2♦, Gegner landen in 4♥ statt im Schlemm · +13 IMP	Pass, Gegner reizen 6♠ und erfüllen
54/17	♠A 8 5 4 3 2 ♥8 ♦10 8 ♣B 8 7 2 (5 FP)	2♠, kontriert, 1 Stich · −14 IMP	Pass

Getestet und unverändert

Variante	gegen BEN (Test / Prüfung)	BCW-Feld	Ergebnis
Weak Two auch mit Chicane	+56 ± 44 / +12 ± 23	unentschieden	bleibt: kein Chicane
Im Sandwich auf der Einerstufe überrufen wie direkt (8+, jede 5er-Farbe)	+6 ± 58 / +25 ± 23	leicht besser	unentschieden, bleibt
Informationskontra ab 10 FP mit Single und 4-4-4	−31 ± 41 / −40 ± 25	schlechter	bleibt: ab 12
Informationskontra flach mit 3 Karten in ihrer Farbe	−10 ± 69 / −25 ± 31	schlechter	bleibt: kurz in ihrer Farbe

Noch offen waren Situationen, aus denen sich keine einfache Regel ableiten ließ: Strafkontra im Wettbewerb, 3NT ohne Stopper-Frage, Pass des Antwortenden nach einem Überruf. Einen Teil davon klärt Nachtrag 3.

Nachtrag 3 · Fünf Lücken aus dem Systemcheck

Die Roboter prüfen bei jedem Gebot, ob ihre Hand zu dem passt, was der Partner daraus liest. Über 8.000 Zufallshände mit rund 75.000 Geboten passte das 72-mal nicht. Drei der häufigsten Fälle regelt dieses Heft schon, die Roboter boten dort falsch. Zwei waren offen und sind jetzt entschieden. Übrig sind 37 seltene Fälle.

Wo wir stehen

Über 30.000 Zufallshände (Double Dummy, Teamwertung) ändert sich der Kontrakt auf 254 Boards. Zusammen ergibt das −9 IMP, also neutral. Die Reizung wird ehrlicher, ohne Punkte zu kosten.

Entschieden: 1♦ – 3♣ ist eine Einladung

> **GILT JETZT**
>
> 1♦ – 3♣: 6+ Treff, 11–12 FP, keine Vierer-Oberfarbe, einladend. Der Eröffner bietet 3NT mit 11+ FP und mindestens einer Treff-Karte, sonst passt er.

Für diese Hand gab es kein Gebot: 2♣ verspricht 13+, 2NT und 3NT eine ausgeglichene Hand, 1NT nur 6–10. Die Roboter boten bisher 3NT, und der Partner las 13–15 ausgeglichen. Die schwache Hebung bleibt 1♣ – 3♣ und 1♦ – 3♦ (Kapitel 5).

Entschieden: 2NT des Eröffners nach dem Negativ-Kontra ist das Minimum

> **GILT JETZT**
>
> 1♦ – (2♠) – Kontra – (Pass) – 2NT: 12–14 FP, Stopper in ihrer Farbe, kein Fit zum Kontra. Mit 15–19 und Stopper: 3NT.

Die Roboter lasen 2NT bisher als 15–17. Eine ausgeglichene Hand mit 15–17 hätte aber 1NT eröffnet. Der Eröffner muss auf das Kontra antworten, also ist das billigste NT-Gebot das Minimum.

Reizung	Hand des Eröffners	jetzt	früher
1♦ – (2♠) – Kontra – (Pass) – ?	♠K 9 4 ♥7 2 ♦A K B 5 ♣B 9 7 4 (12 FP)	2NT, gelesen 12–14	2NT, gelesen 15–17

Klargestellt: mit 11–12 einladen statt 1NT oder Pass

Das zweite Gebot des Antwortenden mit 11–12 FP ohne Fit ist 2NT, auch ohne Stopper in der vierten Farbe und auch mit einem Single (Kapitel 5 und 7). 1NT und Pass zeigen 6–10.

Reizung	Hand des Antwortenden	jetzt	früher
1♣ – 1♦ – 1♥ – ?	♠5 2 ♥K 7 2 ♦A D B 10 3 ♣B 8 2 (11 FP)	2NT	1NT
1♠ – 1NT – 2♣ – ?	♠D B ♥D 8 6 3 ♦A K 8 5 2 ♣8 7 (12 FP)	2NT	Pass
1♠ – 1NT – 2♣ – ?	♠K ♥B 10 9 8 ♦K D 6 4 2 ♣D 8 7 (11 FP)	2NT	Pass

Klargestellt: der Dreifärber nach 2♣ – 2♦

2♠ und 3♣ versprechen eine lange Farbe (Kapitel 9). Mit 4-4-1-4 und 22–23 FP bietet der Eröffner 2NT, als wäre er ausgeglichen. Ein Dreifärber mit vier Karo bietet 3♦.

Die Roboter boten mit 4-4-1-4 bisher 2♠, und der Partner rechnete mit fünf Pik. Ein 3♣ mit vier Treff hätte jedes andere 3♣ verwässert: Der Partner verpasste dann Treff-Schlemms (−60 IMP auf 13 Boards im Test). Deshalb 2NT.

Offen bleiben seltene Fälle, meist im Wettbewerb, nach 2♣ – 2♦ – 2NT und der 4-4-1-4 mit 19–21 FP, die 2♣ eröffnet. Das Gebotslexikon in Kapitel 18 ist mit diesem Stand der Roboter neu gezählt.

18 · Gebotslexikon

Jedes Gebot, das die Roboter der App in einer ungestörten Reizung (Gegner passen) wirklich verwenden – gezählt über 15.424 Zufallshände, jede Hand mit allen vier Teilern durchgereizt, also 61.696 Reizungen. „Zeigt" ist das, was der Partner danach sicher weiß; „Anteil" sagt, wie oft in dieser Situation genau dieses Gebot kommt. Seltene Gebote (ab der zweiten Runde unter 80 Fällen) sind weggelassen, ebenso Reizungen mit Gegnergeboten – dafür gelten die Kapitel 10 und 11.

Eröffnung

? · Eröffnung · 61.537 Fälle

1♣	Better Minor: kein 5er-Oberfarbe, Treff mindestens so lang wie Karo (bei 3-3 Treff). Kann 3 Karten sein.	10–21 FP, höchstens 4 ♠, höchstens 4 ♥, 3+ ♣	23 %
1♦	Better Minor: kein 5er-Oberfarbe, Karo länger als Treff (bei 4-4 Karo). Kann 3 Karten sein.	10–21 FP, höchstens 4 ♠, höchstens 4 ♥, 3+ ♦	24 %
1♥	5+ Herz, Eröffnungsstärke. Keine 4er-Oberfarben-Eröffnung.	10–21 FP, 5+ ♥	14 %
1♠	5+ Pik, Eröffnungsstärke. Mit 5-5 in Oberfarben zuerst Pik.	10–21 FP, 5+ ♠	14 %
1NT	15–17 FP, balanciert (auch mit 5er-Oberfarbe).	15–17 FP, ausgeglichen	11 %
2♣	Stärkste Eröffnung: 22–23 balanciert oder jede spielforcierende Hand. Partner antwortet 2♦ (Relay).	19+ FP	3 %
2♦	Weak Two: genau 6 Karo, 5–10 FP.	5–10 FP, genau 6 ♦	2 %
2♥	Weak Two: genau 6 Herz, 5–10 FP.	5–10 FP, genau 6 ♥	2 %
2♠	Weak Two: genau 6 Pik, 5–10 FP.	5–10 FP, genau 6 ♠	2 %
2NT	20–21 FP, balanciert.	20–21 FP, ausgeglichen	1 %
3♣	Sperreröffnung: 7er-Farbe, schwache Hand.	5–10 FP, 7+ ♣	1 %
3♦	Sperreröffnung: 7er-Farbe, schwache Hand.	5–10 FP, 7+ ♦	1 %
3♥	Sperreröffnung: 7er-Farbe, schwache Hand.	5–10 FP, 7+ ♥	1 %
3♠	Sperreröffnung: 7er-Farbe, schwache Hand.	5–10 FP, 7+ ♠	1 %

1♣-Eröffnung

1♣ – ? · Antwortender · 7.518 Fälle

Pass	Zu schwach für eine Antwort (0–5 FP).	höchstens 5 FP	11 %
1♦	1-über-1: 4+ Karo, keine 4er-Oberfarbe, 6+ FP.	6+ FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 4+ ♦	11 %
1♥	1-über-1: 4+ Herz, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♥	36 %
1♠	1-über-1: 4+ Pik, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♠	31 %
1NT	6–10 FP, keine 4er-Oberfarbe.	6–10 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥	5 %
2♣	Inverted Raise: 4+ Treff, 10+ FP, keine 4er-Oberfarbe, forcierend.	10+ FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 4+ ♣	3 %
2♦	Two over One: 5+ Karo, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 5+ ♦	3 %
3♣	Inverted: schwacher, sperrender Raise, 5+ Treff, keine 4er-Oberfarbe.	höchstens 9 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 5+ ♣	1 %

1♣ – 1♦ – ? · Eröffner · 636 Fälle

1♥	4+ Herz, 12–18 FP, natürlich.	10–18 FP, 4+ ♥	41 %
1♠	4+ Pik, 12–18 FP, natürlich.	10–18 FP, 4+ ♠	29 %
1NT	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	14 %

1♣ – 1♥ – ? · Eröffner · 2.424 Fälle

1♠	4+ Pik, 12–18 FP, natürlich.	10–18 FP, 4+ ♠	31 %
1NT	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	16 %
2♣	6+ Treff, Minimum.	4+ ♣	10 %
2♣	Wiedergebot der Eröffnungsfarbe mangels Alternative.	4+ ♣	4 %
2♥	4+ Herz, Minimum (12–15).	10–15 FP, 4+ ♥	23 %
2NT	18–19 FP, balanciert.	18–19 FP, ausgeglichen	4 %
3♥	4+ Herz, 16–18 Punkte, einladend.	15–18 FP, 4+ ♥	4 %

1♣ – 1♠ – ? · Eröffner · 2.088 Fälle

1NT	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	33 %
2♣	Wiedergebot der Eröffnungsfarbe mangels Alternative.	4+ ♣	15 %
2♣	6+ Treff, Minimum.	4+ ♣	14 %
2♠	4+ Pik, Minimum (12–15).	10–15 FP, 4+ ♠	20 %
2NT	18–19 FP, balanciert.	18–19 FP, ausgeglichen	6 %
3♣	6+ Treff, 16–18 FP.	16–18 FP, 6+ ♣	4 %
3♠	4+ Pik, 16–18 Punkte, einladend.	15–18 FP, 4+ ♠	4 %

1♣ – 1NT – ? · Eröffner · 322 Fälle

Pass	Balanciertes Minimum: Pass, 1NT ist das beste Teilspiel.		69 %

1♣ – 2♣ – ? · Eröffner · 208 Fälle

2NT	Minimum, balanciert, ohne klare Stopper-Beschreibung.	10–14 FP, ausgeglichen	70 %

1♣ – 2♦ – ? · Eröffner · 194 Fälle

2NT	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.		46 %
2NT	Balanciert, 12–17 FP (die 12–14 ohne 1NT-Eröffnung).		42 %

1♣ – 1♥ – 1♠ – ? · Antwortender · 749 Fälle

1NT	6–10 FP, kein Fit, Stopper in der vierten Farbe.	6–10 FP	20 %
2♣	Präferenz für Treff: schwach, mindestens so viele Treff wie Pik.	höchstens 10 FP, 2+ ♣	17 %
2♦	Vierte Farbe forcierend: künstlich, spielforcierend — fragt nach Stopper in Karo oder 3er-Herz.	13+ FP	19 %

1♣ – 1♥ – 1NT – ? · Antwortender · 399 Fälle

Pass	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	höchstens 10 FP	45 %

1♣ – 1♥ – 2♣ – ? · Antwortender · 353 Fälle

Pass	Keine Manche in Sicht: Pass.		39 %
3NT	Manchewerte, kein Oberfarben-Fit: 3NT.	13+ FP	32 %

1♣ – 1♥ – 2♥ – ? · Antwortender · 554 Fälle

Pass	Minimum: Pass.		32 %
3♥	10–12: Einladung.	10–12 FP	27 %
4♥	Fit und Manchewerte.	12+ FP	41 %

1♣ – 1♥ – 3♥ – ? · Antwortender · 88 Fälle

4♥	Nimmt die Einladung an (7+ Punkte).		95 %

1♣ – 1♠ – 1NT – ? · Antwortender · 692 Fälle

Pass	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	höchstens 10 FP	41 %
2♣	Checkback: 5 Pik, 11+ FP — fragt nach 3er-Fit und Minimum/Maximum.	11+ FP, 5+ ♠	21 %
3NT	Manchewerte (13–18), kein Schlemm: 3NT.	13–18 FP	17 %

1♣ – 1♠ – 2♣ – ? · Antwortender · 599 Fälle

Pass	Keine Manche in Sicht: Pass.		38 %
3NT	Manchewerte, kein Oberfarben-Fit: 3NT.	13+ FP	24 %

1♣ – 1♠ – 2♠ – ? · Antwortender · 411 Fälle

Pass	Minimum: Pass.		38 %
3♠	10–12: Einladung.	10–12 FP	20 %
4♠	Fit und Manchewerte.	12+ FP	41 %

1♣ – 1♠ – 3♠ – ? · Antwortender · 85 Fälle

4♠	Nimmt die Einladung an (7+ Punkte).		95 %

1♣ – 2♣ – 2NT – ? · Antwortender · 145 Fälle

3NT	12+ FP gegenüber dem Minimum: Manche.	12+ FP	61 %

1♣ – 2♦ – 2NT – ? · Antwortender · 172 Fälle

3NT	Zusammen etwa 31 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 19 FP	94 %

1♣ – 1♥ – 1♠ – 1NT – ? · Eröffner · 151 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.	74 %

1♣ – 1♥ – 1♠ – 2♣ – ? · Eröffner · 128 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.	96 %

1♣ – 1♥ – 1NT – 3NT – ? · Eröffner · 86 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♣ – 1♥ – 2♣ – 3NT – ? · Eröffner · 112 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♣ – 1♥ – 2♥ – 4♥ – ? · Eröffner · 226 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.	97 %

1♣ – 1♥ – 3♥ – 4♥ – ? · Eröffner · 84 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♣ – 1♠ – 1NT – 3NT – ? · Eröffner · 115 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♣ – 1♠ – 2♣ – 3NT – ? · Eröffner · 141 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♣ – 1♠ – 2♠ – 4♠ – ? · Eröffner · 170 Fälle

Pass	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♣ – 1♠ – 3♠ – 4♠ – ? · Eröffner · 81 Fälle

Pass	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♣ – 2♣ – 2NT – 3NT – ? · Eröffner · 88 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♣ – 2♦ – 2NT – 3NT – ? · Eröffner · 162 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.	100 %

1♦-Eröffnung

1♦ – ? · Antwortender · 8.240 Fälle

Pass	Zu schwach für eine Antwort (0–5 FP).	höchstens 5 FP	12 %
1♥	1-über-1: 4+ Herz, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♥	38 %
1♠	1-über-1: 4+ Pik, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♠	31 %
1NT	6–10 FP, keine 4er-Oberfarbe.	6–10 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥	8 %
2♣	Two over One: 4+ Treff (meist 5+), 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 4+ ♣	4 %
2♣	Gepasste Hand: 5+ Treff, 10–11 FP — einrundig forcierend, nicht spielforcierend.	10–11 FP, 5+ ♣	0 %
2♦	Inverted Raise: 4+ Karo, 10+ FP, keine 4er-Oberfarbe, forcierend.	10+ FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 4+ ♦	4 %
2NT	11–12 FP, balanciert, keine 4er-Oberfarbe, einladend.	11–12 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, ausgeglichen	1 %
3♣	Einladend: 6+ Treff, 11–12 FP, keine 4er-Oberfarbe.	11–12 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 6+ ♣	1 %
3♦	Inverted: schwacher, sperrender Raise, 4+ Karo, keine 4er-Oberfarbe.	höchstens 9 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 4+ ♦	1 %

1♦ – 1♥ – ? · Eröffner · 2.717 Fälle

1♠	4+ Pik, 12–18 FP, natürlich.	10–18 FP, 4+ ♠	30 %
1NT	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	25 %
2♣	4+ Treff, 12–18 FP, natürlich (kein Reverse).	10–18 FP, 4+ ♣	9 %
2♦	6+ Karo, Minimum.	4+ ♦	9 %
2♥	4+ Herz, Minimum (12–15).	10–15 FP, 4+ ♥	15 %
2NT	18–19 FP, balanciert.	18–19 FP, ausgeglichen	5 %
3♥	4+ Herz, 16–18 Punkte, einladend.	15–18 FP, 4+ ♥	3 %

1♦ – 1♠ – ? · Eröffner · 2.346 Fälle

1NT	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	34 %
2♣	4+ Treff, 12–18 FP, natürlich (kein Reverse).	10–18 FP, 4+ ♣	15 %
2♦	6+ Karo, Minimum.	4+ ♦	14 %
2♦	Wiedergebot der Eröffnungsfarbe mangels Alternative.	4+ ♦	7 %
2♠	4+ Pik, Minimum (12–15).	10–15 FP, 4+ ♠	14 %
2NT	18–19 FP, balanciert.	18–19 FP, ausgeglichen	6 %

1♦ – 1NT – ? · Eröffner · 605 Fälle

Pass	Balanciertes Minimum: Pass, 1NT ist das beste Teilspiel.		53 %
Pass	Minimum ohne besseres Gebot: Pass.		23 %

1♦ – 2♣ – ? · Eröffner · 339 Fälle

2NT	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.		50 %
2NT	Balanciert, 12–17 FP (die 12–14 ohne 1NT-Eröffnung).		27 %

1♦ – 2♦ – ? · Eröffner · 294 Fälle

2NT	Minimum, balanciert, ohne klare Stopper-Beschreibung.	10–14 FP, ausgeglichen	55 %

1♦ – 1♥ – 1♠ – ? · Antwortender · 811 Fälle

1NT	6–10 FP, kein Fit, Stopper in der vierten Farbe.	6–10 FP	18 %
2♣	Vierte Farbe forcierend: künstlich, spielforcierend — fragt nach Stopper in Treff oder 3er-Herz.	13+ FP	20 %
2♦	Präferenz für Karo: schwach, mindestens so viele Karo wie Pik.	höchstens 10 FP, 2+ ♦	22 %
2NT	11–12 FP ohne Fit: einladend.	11–12 FP	10 %

1♦ – 1♥ – 1NT – ? · Antwortender · 668 Fälle

Pass	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	höchstens 10 FP	47 %
2♣	Checkback: 5 Herz, 11+ FP — fragt nach 3er-Fit und Minimum/Maximum.	11+ FP, 5+ ♥	19 %
3NT	Manchewerte (13–18), kein Schlemm: 3NT.	13–18 FP	15 %

1♦ – 1♥ – 2♦ – ? · Antwortender · 239 Fälle

Pass	Keine Manche in Sicht: Pass.		36 %

1♦ – 1♥ – 2♥ – ? · Antwortender · 417 Fälle

Pass	Minimum: Pass.		37 %
3♥	10–12: Einladung.	10–12 FP	24 %
4♥	Fit und Manchewerte.	12+ FP	39 %

1♦ – 1♥ – 2NT – ? · Antwortender · 138 Fälle

3NT	Genug für die Manche gegenüber 18–19.	6–12 FP	60 %

1♦ – 1♥ – 3♥ – ? · Antwortender · 91 Fälle

4♥	Nimmt die Einladung an (7+ Punkte).		100 %

1♦ – 1♠ – 1NT – ? · Antwortender · 805 Fälle

Pass	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	höchstens 10 FP	45 %
2♣	Checkback: 5 Pik, 11+ FP — fragt nach 3er-Fit und Minimum/Maximum.	11+ FP, 5+ ♠	23 %
3NT	Manchewerte (13–18), kein Schlemm: 3NT.	13–18 FP	10 %

1♦ – 1♠ – 2♦ – ? · Antwortender · 493 Fälle

Pass	Keine Manche in Sicht: Pass.		32 %
3NT	Manchewerte, kein Oberfarben-Fit: 3NT.	13+ FP	30 %

1♦ – 1♠ – 2♠ – ? · Antwortender · 317 Fälle

Pass	Minimum: Pass.		34 %
3♠	10–12: Einladung.	10–12 FP	25 %
4♠	Fit und Manchewerte.	12+ FP	41 %

1♦ – 2♣ – 2NT – ? · Antwortender · 262 Fälle

3NT	Zusammen etwa 26 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 19 FP	93 %

1♦ – 2♦ – 2NT – ? · Antwortender · 163 Fälle

3NT	12+ FP gegenüber dem Minimum: Manche.	12+ FP	61 %

1♦ – 1♥ – 1♠ – 1NT – ? · Eröffner · 144 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		83 %

1♦ – 1♥ – 1♠ – 2♣ – ? · Eröffner · 160 Fälle

2NT	4. Farbe: Stopper in Treff.		54 %

1♦ – 1♥ – 1♠ – 2♦ – ? · Eröffner · 181 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		80 %

1♦ – 1♥ – 1NT – 3NT – ? · Eröffner · 116 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♦ – 1♥ – 2♥ – 4♥ – ? · Eröffner · 161 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		98 %

1♦ – 1♥ – 2NT – 3NT – ? · Eröffner · 89 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♦ – 1♥ – 3♥ – 4♥ – ? · Eröffner · 91 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♦ – 1♠ – 1NT – 3NT – ? · Eröffner · 83 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♦ – 1♠ – 2♦ – 3NT – ? · Eröffner · 150 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♦ – 1♠ – 2♠ – 4♠ – ? · Eröffner · 130 Fälle

Pass	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♦ – 2♣ – 2NT – 3NT – ? · Eröffner · 244 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♦ – 2♦ – 2NT – 3NT – ? · Eröffner · 100 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♥-Eröffnung

1♥ – ? · Antwortender · 4.738 Fälle

Pass	Zu schwach für eine Antwort (0–5 FP).	höchstens 5 FP	10 %
1♠	1-über-1: 4+ Pik, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♠	30 %
1NT	Semi-forcierendes 1NT: 6–12 FP, keine 4 Pik — auch der Limit-Raise mit 3 Trümpfen.	6–12 FP	19 %
2♣	Drury (gepasste Hand): 3+ Herz, Limit-Raise (10–12 Punkte), fragt nach voller Eröffnung.	7–12 FP, 3+ ♥	3 %
2♣	Two over One: 5+ Treff, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 3+ ♣	3 %
2♣	Two over One mit balancierter Hand: 13+ FP, 3+ Treff, spielforcierend.	13+ FP, 3+ ♣	3 %
2♦	Two over One: 4+ Karo, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 4+ ♦	9 %
2♦	Gepasste Hand: 5+ Karo, 10–11 FP — einrundig forcierend, nicht spielforcierend.	10–11 FP, 5+ ♦	0 %
2♥	Einfacher Raise: 3+ Herz, 6–9 Punkte.	5–9 FP, 3+ ♥	12 %
2NT	Jacoby 2NT: 4+ Herz, spielforcierend (13+ Punkte).	11+ FP, 4+ ♥	6 %
3♥	Limit-Raise: 4+ Herz, 10–12 Punkte, einladend (mit 3 Trümpfen über 1NT).	7–12 FP, 4+ ♥	5 %

1♥ – 1♠ – ? · Eröffner · 1.328 Fälle

1NT	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	16 %
2♣	4+ Treff, 12–18 FP, natürlich (kein Reverse).	10–18 FP, 4+ ♣	22 %
2♦	4+ Karo, 12–18 FP, natürlich (kein Reverse).	10–18 FP, 4+ ♦	20 %
2♥	6+ Herz, Minimum.	4+ ♥	22 %
3♥	6+ Herz, 16–18 FP.	16–18 FP, 6+ ♥	6 %

1♥ – 1NT – ? · Eröffner · 794 Fälle

Pass	Balanciertes Minimum (5-3-3-2): Passe ist erlaubt, 1NT ist nur semi-forcierend.	10–14 FP, ausgeglichen	18 %
2♣	Treff, 12–17 FP — kann ein Doubleton sein.	10–17 FP	21 %
2♦	3+ Karo, 12–17 FP (kann 3 Karten sein).	10–17 FP, 3+ ♦	20 %
2♥	6+ Herz, Minimum.	10–15 FP, 6+ ♥	23 %

1♥ – 2♣ – ? · Eröffner · 437 Fälle

2♦	Reverse Drury: volle Eröffnung, Manche möglich.	13+ FP	25 %

1♥ – 2♦ – ? · Eröffner · 402 Fälle

2♥	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.		48 %

1♥ – 2♥ – ? · Eröffner · 452 Fälle

Pass	Minimum: keine Manche gegenüber 6–9.	10–15 FP	53 %
4♥	Manche: 19+ Punkte gegenüber einem einfachen Raise.	18+ FP	19 %

1♥ – 2NT – ? · Eröffner · 255 Fälle

4♥	Jacoby: Minimum (12–14) ohne Kürze, kein Schlemminteresse.	10–14 FP	43 %

1♥ – 3♥ – ? · Eröffner · 205 Fälle

4♥	Nimmt die Einladung an: 12+ Punkte (am Paarturnier auch mit gutem Minimum).	13+ FP	69 %

1♥ – 1♠ – 1NT – ? · Antwortender · 209 Fälle

Pass	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	höchstens 10 FP	54 %

1♥ – 1♠ – 2♣ – ? · Antwortender · 297 Fälle

Pass	Mindestens so viele Treff wie Herz, schwach: Pass.		38 %

1♥ – 1♠ – 2♦ – ? · Antwortender · 263 Fälle

Pass	Mindestens so viele Karo wie Herz, schwach: Pass.		35 %

1♥ – 1♠ – 2♥ – ? · Antwortender · 286 Fälle

Pass	Keine Manche in Sicht: Pass.		46 %

1♥ – 2♣ – 2♥ – ? · Antwortender · 177 Fälle

3NT	Zusammen etwa 26 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 19 FP	45 %

1♥ – 2♦ – 2♥ – ? · Antwortender · 259 Fälle

3NT	Zusammen etwa 28 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 19 FP	78 %

1♥ – 2♥ – 4♥ – ? · Antwortender · 85 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♥ – 2NT – 4♥ – ? · Antwortender · 110 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		96 %

1♥ – 3♥ – 4♥ – ? · Antwortender · 141 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♥ – 2♣ – 2♦ – 4♥ – ? · Eröffner · 83 Fälle

Pass	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♥ – 2♦ – 2♥ – 3NT – ? · Eröffner · 201 Fälle

Pass	Die Manche ist erreicht (3NT).		99 %

1♠-Eröffnung

1♠ – ? · Antwortender · 5.146 Fälle

Pass	Zu schwach für eine Antwort (0–5 FP).	höchstens 5 FP	9 %
1NT	Semi-forcierendes 1NT: 6–12 FP — auch der Limit-Raise mit 3 Trümpfen.	6–12 FP	45 %
2♣	Drury (gepasste Hand): 3+ Pik, Limit-Raise (10–12 Punkte), fragt nach voller Eröffnung.	7–12 FP, 3+ ♠	4 %
2♣	Two over One: 5+ Treff, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 3+ ♣	4 %
2♣	Two over One mit balancierter Hand: 13+ FP, 3+ Treff, spielforcierend.	13+ FP, 3+ ♣	3 %
2♦	Two over One: 4+ Karo, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 4+ ♦	8 %
2♦	Gepasste Hand: 5+ Karo, 10–11 FP — einrundig forcierend, nicht spielforcierend.	10–11 FP, 5+ ♦	0 %
2♥	Two over One: 5+ Herz, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 5+ ♥	4 %
2♥	Gepasste Hand: 5+ Herz, 10–11 FP — einrundig forcierend, nicht spielforcierend.	10–11 FP, 5+ ♥	0 %
2♠	Einfacher Raise: 3+ Pik, 6–9 Punkte.	5–9 FP, 3+ ♠	12 %
2NT	Jacoby 2NT: 4+ Pik, spielforcierend (13+ Punkte).	11+ FP, 4+ ♠	6 %
3♠	Limit-Raise: 4+ Pik, 10–12 Punkte, einladend (mit 3 Trümpfen über 1NT).	7–12 FP, 4+ ♠	5 %

1♠ – 1NT – ? · Eröffner · 2.111 Fälle

Pass	Balanciertes Minimum (5-3-3-2): Passe ist erlaubt, 1NT ist nur semi-forcierend.	10–14 FP, ausgeglichen	16 %
2♣	Treff, 12–17 FP — kann ein Doubleton sein.	10–17 FP	15 %
2♦	3+ Karo, 12–17 FP (kann 3 Karten sein).	10–17 FP, 3+ ♦	15 %
2♥	4+ Herz, 12–17 FP.	10–17 FP, 4+ ♥	17 %
2♠	6+ Pik, Minimum.	10–15 FP, 6+ ♠	22 %
3♠	6+ Pik, 16–18 FP.	16–18 FP, 6+ ♠	7 %
3NT	Zusammen etwa 26 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 24 FP	5 %

1♠ – 2♣ – ? · Eröffner · 518 Fälle

2♦	Reverse Drury: volle Eröffnung, Manche möglich.	13+ FP	26 %
2♦	4+ Karo, natürlich.	4+ ♦	16 %

1♠ – 2♦ – ? · Eröffner · 412 Fälle

2♠	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.		32 %

1♠ – 2♠ – ? · Eröffner · 551 Fälle

Pass	Minimum: keine Manche gegenüber 6–9.	10–15 FP	50 %
2NT	Two-Way Game Try: Relay, Opener will eine Kürze zeigen (Partner bietet 3♣).	15–18 FP	18 %
4♠	Manche: 19+ Punkte gegenüber einem einfachen Raise.	18+ FP	16 %

1♠ – 2NT – ? · Eröffner · 274 Fälle

4♠	Jacoby: Minimum (12–14) ohne Kürze, kein Schlemminteresse.	10–14 FP	35 %

1♠ – 3♠ – ? · Eröffner · 217 Fälle

4♠	Nimmt die Einladung an: 12+ Punkte (am Paarturnier auch mit gutem Minimum).	13+ FP	72 %

1♠ – 1NT – 2♥ – ? · Antwortender · 357 Fälle

Pass	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		68 %

1♠ – 1NT – 2♠ – ? · Antwortender · 472 Fälle

Pass	Keine Einladung: Pass.		41 %
3♠	Unterstützung und Werte (10–12): Einladung.	10–12 FP, 2+ ♠	31 %

1♠ – 1NT – 3NT – ? · Antwortender · 106 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♠ – 2♦ – 2♠ – ? · Antwortender · 191 Fälle

3NT	Zusammen etwa 29 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 19 FP	71 %

1♠ – 2♠ – 2NT – ? · Antwortender · 100 Fälle

3♣	Relay: wo ist deine Kürze?		100 %

1♠ – 2♠ – 4♠ – ? · Antwortender · 87 Fälle

Pass	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♠ – 2NT – 4♠ – ? · Antwortender · 96 Fälle

Pass	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		96 %

1♠ – 3♠ – 4♠ – ? · Antwortender · 156 Fälle

Pass	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♠ – 1NT – 2♠ – 3♠ – ? · Eröffner · 145 Fälle

4♠	8er-Fit in Pik, zusammen etwa 26 Punkte: Manche.	höchstens 21 FP, 4+ ♠	77 %

1♠ – 2♣ – 2♦ – 4♠ – ? · Eröffner · 89 Fälle

Pass	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♠ – 2♦ – 2♠ – 3NT – ? · Eröffner · 136 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		96 %

1♠ – 1NT – 2♠ – 3♠ – 4♠ – ? · Antwortender · 112 Fälle

Pass	Das Ziel (2♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT-Eröffnung

1NT – ? · Antwortender · 6.000 Fälle

Pass	0–7 FP, keine Manche möglich.	höchstens 7 FP	28 %
2♣	Stayman: fragt nach einer 4er-Oberfarbe, mindestens einladende Werte.	8+ FP	25 %
2♦	Jacoby-Transfer: 5+ Herz, beliebige Stärke. Partner bietet Herz.	5+ ♥	13 %
2♥	Jacoby-Transfer: 5+ Pik, beliebige Stärke. Partner bietet Pik.	5+ ♠	14 %
2NT	Einladung zur 3NT: 8–9 FP.	8–9 FP	5 %
3NT	Genug für die Manche, keine 4er-Oberfarbe.	10–15 FP	8 %
4♣	Gerber: Schlemminteresse, fragt nach Assen.	14+ FP	4 %
4♦	Texas-Transfer: 6+ Herz, Manche ohne Schlemminteresse. Partner bietet 4♥.	9–12 FP, 6+ ♥	2 %
4♥	Texas-Transfer: 6+ Pik, Manche ohne Schlemminteresse. Partner bietet 4♠.	9–12 FP, 6+ ♠	1 %
4NT	Quantitativ: Einladung zum Schlemm (nicht Blackwood).	16–17 FP	1 %

1NT – 2♣ – ? · Eröffner · 1.447 Fälle

2♦	Stayman-Antwort: keine 4er-Oberfarbe.	höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥	33 %
2♥	Stayman-Antwort: 4+ Herz.	4+ ♥	39 %
2♠	Stayman-Antwort: 4+ Pik, keine 4 Herz.	4+ ♠, höchstens 3 ♥	28 %

1NT – 2♦ – ? · Eröffner · 704 Fälle

2♥	Nimmt den Transfer an: bietet Herz.		95 %

1NT – 2♥ – ? · Eröffner · 806 Fälle

2♠	Nimmt den Transfer an: bietet Pik.		95 %

1NT – 2NT – ? · Eröffner · 329 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		69 %
3NT	Zusammen etwa 25 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 24 FP	31 %

1NT – 3NT – ? · Eröffner · 456 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 4♣ – ? · Eröffner · 236 Fälle

4♠	Gerber-Antwort: 2 Asse.		54 %

1NT – 4♦ – ? · Eröffner · 98 Fälle

4♥	Texas: vollzieht den Transfer nach 4♥.		100 %

1NT – 4♥ – ? · Eröffner · 85 Fälle

4♠	Texas: vollzieht den Transfer nach 4♠.		100 %

1NT – 2♣ – 2♦ – ? · Antwortender · 480 Fälle

2NT	Kein Fit, Einladung (8–9).	8–9 FP	40 %
3NT	Kein Fit, Manche in Sans.	10–15 FP	47 %

1NT – 2♣ – 2♥ – ? · Antwortender · 559 Fälle

2NT	Kein Fit, Einladung (8–9).	8–9 FP	19 %
3♥	4-4-Fit, Einladung (8–9).	8–9 FP, 4+ ♥	19 %
3NT	Kein Fit, Manche in Sans.	10–15 FP	25 %
4♥	4-4-Fit gefunden, Manche.	10–15 FP, 4+ ♥	33 %

1NT – 2♣ – 2♠ – ? · Antwortender · 408 Fälle

2NT	Kein Fit, Einladung (8–9).	8–9 FP	24 %
3NT	Kein Fit, Manche in Sans.	10–15 FP	31 %
4♠	4-4-Fit gefunden, Manche.	10–15 FP, 4+ ♠	28 %

1NT – 2♦ – 2♥ – ? · Antwortender · 667 Fälle

Pass	Schwach: im Farbkontrakt auf niedriger Stufe spielen.	höchstens 7 FP	40 %
2NT	Genau 5 Herz, Einladung (8–9).	8–9 FP, genau 5 ♥	26 %
3NT	Genau 5 Herz, Manchewerte: Partner wählt zwischen 3NT und 4♥.	10–15 FP, genau 5 ♥	22 %

1NT – 2♥ – 2♠ – ? · Antwortender · 765 Fälle

Pass	Schwach: im Farbkontrakt auf niedriger Stufe spielen.	höchstens 7 FP	37 %
2NT	Genau 5 Pik, Einladung (8–9).	8–9 FP, genau 5 ♠	29 %
3NT	Genau 5 Pik, Manchewerte: Partner wählt zwischen 3NT und 4♠.	10–15 FP, genau 5 ♠	22 %

1NT – 2NT – 3NT – ? · Antwortender · 102 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 4♦ – 4♥ – ? · Antwortender · 98 Fälle

Pass	Texas: Manche erreicht, kein Schlemminteresse.		100 %

1NT – 4♥ – 4♠ – ? · Antwortender · 85 Fälle

Pass	Texas: Manche erreicht, kein Schlemminteresse.		100 %

1NT – 2♣ – 2♦ – 2NT – ? · Eröffner · 191 Fälle

3NT	Maximum: Manche.		100 %

1NT – 2♣ – 2♦ – 3NT – ? · Eröffner · 237 Fälle

Pass	3NT passt.		100 %

1NT – 2♣ – 2♥ – 2NT – ? · Eröffner · 107 Fälle

3NT	Maximum: Manche.		86 %

1NT – 2♣ – 2♥ – 3♥ – ? · Eröffner · 107 Fälle

4♥	Nimmt die Einladung an.		100 %

1NT – 2♣ – 2♥ – 3NT – ? · Eröffner · 144 Fälle

Pass	3NT passt.		92 %

1NT – 2♣ – 2♥ – 4♥ – ? · Eröffner · 187 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♣ – 2♠ – 2NT – ? · Eröffner · 96 Fälle

3NT	Maximum: Manche.		100 %

1NT – 2♣ – 2♠ – 3NT – ? · Eröffner · 130 Fälle

Pass	3NT passt.		100 %

1NT – 2♣ – 2♠ – 4♠ – ? · Eröffner · 114 Fälle

Pass	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♦ – 2♥ – 2NT – ? · Eröffner · 171 Fälle

4♥	Maximum mit Fit: Manche in der Oberfarbe.		70 %

1NT – 2♦ – 2♥ – 3NT – ? · Eröffner · 156 Fälle

4♥	3er-Fit: lieber die Oberfarbe.		69 %

1NT – 2♥ – 2♠ – 2NT – ? · Eröffner · 219 Fälle

4♠	Maximum mit Fit: Manche in der Oberfarbe.		69 %

1NT – 2♥ – 2♠ – 3NT – ? · Eröffner · 177 Fälle

4♠	3er-Fit: lieber die Oberfarbe.		69 %

1NT – 2♣ – 2♦ – 2NT – 3NT – ? · Antwortender · 191 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♣ – 2♥ – 2NT – 3NT – ? · Antwortender · 92 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♣ – 2♥ – 3♥ – 4♥ – ? · Antwortender · 107 Fälle

Pass	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♣ – 2♠ – 2NT – 3NT – ? · Antwortender · 96 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♦ – 2♥ – 2NT – 4♥ – ? · Antwortender · 120 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♦ – 2♥ – 3NT – 4♥ – ? · Antwortender · 107 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♥ – 2♠ – 2NT – 4♠ – ? · Antwortender · 152 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1NT – 2♥ – 2♠ – 3NT – 4♠ – ? · Antwortender · 123 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♣-Eröffnung

2♣ – ? · Antwortender · 1.732 Fälle

2♦	2♦ Relay: Pflichtantwort, sagt nichts über die Hand.		100 %

2♣ – 2♦ – ? · Eröffner · 1.639 Fälle

2♥	Kokish: 5+ Herz ODER 24+ balanciert. Partner muss 2♠ bieten.		28 %
2♠	5+ Pik, spielforcierend.	5+ ♠	17 %
2NT	22–23 FP, balanciert.	22–23 FP	18 %
3♣	5+ Treff, spielforcierend.	5+ ♣	16 %
3♦	5+ Karo, spielforcierend.	4+ ♦	20 %

2♣ – 2♦ – 2♥ – ? · Antwortender · 454 Fälle

2♠	Pflicht-Relay nach Kokish: Partner klärt Herz oder 24+ balanciert.		100 %

2♣ – 2♦ – 2♠ – ? · Antwortender · 298 Fälle

3NT	Zusammen etwa 32 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 10 FP	39 %
4♠	Pik-Fit, kein Schlemminteresse: Manche.		29 %

2♣ – 2♦ – 2NT – ? · Antwortender · 305 Fälle

3♣	Stayman: fragt nach einer 4er-Oberfarbe, mindestens einladende Werte.	4+ FP	29 %
3NT	Genug für die Manche, keine 4er-Oberfarbe.	4–10 FP	28 %

2♣ – 2♦ – 3♣ – ? · Antwortender · 258 Fälle

3NT	Zusammen etwa 25 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 10 FP	63 %

2♣ – 2♦ – 3♦ – ? · Antwortender · 324 Fälle

3NT	Zusammen etwa 28 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 10 FP	74 %

2♣ – 2♦ – 2♥ – 2♠ – ? · Eröffner · 454 Fälle

2NT	Kokish aufgelöst: 24+ FP balanciert.	24+ FP, ausgeglichen	19 %
3♥	Kokish aufgelöst: echte Herz-Farbe, spielforcierend.	5+ ♥	81 %

2♣ – 2♦ – 2♠ – 3NT – ? · Eröffner · 115 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♣ – 2♦ – 2♠ – 4♠ – ? · Eröffner · 85 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♣ – 2♦ – 2NT – 3NT – ? · Eröffner · 96 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♣ – 2♦ – 3♣ – 3NT – ? · Eröffner · 162 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♣ – 2♦ – 3♦ – 3NT – ? · Eröffner · 241 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♣ – 2♦ – 2♥ – 2♠ – 3♥ – ? · Antwortender · 368 Fälle

3NT	Zusammen etwa 33 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 10 FP	40 %
4♥	Herz-Fit, kein Schlemminteresse: Manche.		36 %

2♣ – 2♦ – 2♥ – 2♠ – 3♥ – 3NT – ? · Eröffner · 146 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♣ – 2♦ – 2♥ – 2♠ – 3♥ – 4♥ – ? · Eröffner · 131 Fälle

Pass	Das Ziel (1NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♦-Eröffnung

2♦ – ? · Antwortender · 662 Fälle

Pass	Kein Grund zu bieten.	höchstens 14 FP	43 %
2NT	Ogust: fragt nach Stärke und Farbqualität, mindestens Mancheninteresse.	15+ FP	34 %
3♦	Präemptiver Raise mit 3 ♦: nur kompetitiv, kein Mancheninteresse.	höchstens 14 FP, 3+ ♦	22 %
4♥	Zum Spielen: eigene 7+ Herz, Manchewerte.	13+ FP, 7+ ♥	1 %
4♠	Zum Spielen: eigene 7+ Pik, Manchewerte.	13+ FP, 7+ ♠	1 %

2♦ – 2NT – ? · Eröffner · 222 Fälle

3♣	Schwache Hand, schlechte Farbe.	höchstens 8 FP	59 %

2♦ – 3♦ – ? · Eröffner · 141 Fälle

Pass	Das Ziel (2♦) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♥-Eröffnung

2♥ – ? · Antwortender · 593 Fälle

Pass	Kein Grund zu bieten.	höchstens 14 FP	43 %
2NT	Ogust: fragt nach Stärke und Farbqualität, mindestens Mancheninteresse.	15+ FP	29 %
3♥	Präemptiver Raise mit 3 ♥: nur kompetitiv, kein Mancheninteresse.	höchstens 14 FP, 3+ ♥	16 %
4♥	Raise zur Manche: Sperre mit langer Unterstützung.	3+ ♥	9 %
4♥	Manche mit Werten: 3+ Unterstützung, 15+ Punkte.	3+ ♥	3 %
4♠	Zum Spielen: eigene 7+ Pik, Manchewerte.	13+ FP, 7+ ♠	1 %

2♥ – 3♥ – ? · Eröffner · 88 Fälle

Pass	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♠-Eröffnung

2♠ – ? · Antwortender · 628 Fälle

Pass	Kein Grund zu bieten.	höchstens 14 FP	40 %
2NT	Ogust: fragt nach Stärke und Farbqualität, mindestens Mancheninteresse.	15+ FP	33 %
3♠	Präemptiver Raise mit 3 ♠: nur kompetitiv, kein Mancheninteresse.	höchstens 14 FP, 3+ ♠	17 %
4♥	Zum Spielen: eigene 7+ Herz, Manchewerte.	13+ FP, 7+ ♥	1 %
4♠	Raise zur Manche: Sperre mit langer Unterstützung.	3+ ♠	6 %
4♠	Manche mit Werten: 3+ Unterstützung, 15+ Punkte.	3+ ♠	3 %

2♠ – 2NT – ? · Eröffner · 210 Fälle

3♣	Schwache Hand, schlechte Farbe.	höchstens 8 FP	55 %

2♠ – 3♠ – ? · Eröffner · 102 Fälle

Pass	Das Ziel (2♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2NT-Eröffnung

2NT – ? · Antwortender · 918 Fälle

Pass	0–3 FP.	höchstens 3 FP	9 %
3♣	Stayman: fragt nach einer 4er-Oberfarbe, mindestens einladende Werte.	4+ FP	34 %
3♦	Jacoby-Transfer: 5+ Herz, beliebige Stärke. Partner bietet Herz.	5+ ♥	13 %
3♥	Jacoby-Transfer: 5+ Pik, beliebige Stärke. Partner bietet Pik.	5+ ♠	10 %
3NT	Genug für die Manche, keine 4er-Oberfarbe.	4–10 FP	18 %
4♣	Gerber: Schlemminteresse, fragt nach Assen.	9+ FP	13 %
4NT	Quantitativ: Einladung zum Schlemm (nicht Blackwood).	11–12 FP	3 %

2NT – 3♣ – ? · Eröffner · 308 Fälle

3♦	Stayman-Antwort: keine 4er-Oberfarbe.	höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥	35 %
3♥	Stayman-Antwort: 4+ Herz.	4+ ♥	43 %

2NT – 3♦ – ? · Eröffner · 120 Fälle

3♥	Nimmt den Transfer an: bietet Herz.		100 %

2NT – 3♥ – ? · Eröffner · 95 Fälle

3♠	Nimmt den Transfer an: bietet Pik.		100 %

2NT – 3NT – ? · Eröffner · 163 Fälle

Pass	Das Ziel (3NT) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2NT – 3♣ – 3♦ – ? · Antwortender · 109 Fälle

3NT	Kein Fit, Manche in Sans.	4–10 FP	76 %

2NT – 3♣ – 3♦ – 3NT – ? · Eröffner · 93 Fälle

Pass	3NT passt.		100 %

3♣-Eröffnung

3♣ – ? · Antwortender · 196 Fälle

Pass	Das Ziel (2♣) ist erreicht oder überschritten.		77 %
3NT	Zusammen etwa 28 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 25 FP	18 %
4♥	Eigene gute 6er-Farbe Herz, zusammen etwa 25 Punkte: Manche.	höchstens 25 FP, 4+ ♥	3 %
4♠	Eigene gute 6er-Farbe Pik, zusammen etwa 30 Punkte: Manche.	höchstens 25 FP, 4+ ♠	2 %
6♣	Zusammen etwa 33 FP mit Fit in Treff: Schlemm.	2+ ♣	1 %

3♦-Eröffnung

3♦ – ? · Antwortender · 213 Fälle

Pass	Das Ziel (2♦) ist erreicht oder überschritten.		79 %
3NT	Zusammen etwa 26 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 25 FP	15 %
4♥	Eigene gute 7er-Farbe Herz, zusammen etwa 28 Punkte: Manche.	höchstens 25 FP, 4+ ♥	2 %
4♠	Eigene gute 7er-Farbe Pik, zusammen etwa 25 Punkte: Manche.	höchstens 25 FP, 4+ ♠	3 %

3♥-Eröffnung

3♥ – ? · Antwortender · 265 Fälle

Pass	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		80 %
3NT	Zusammen etwa 26 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 25 FP	1 %
4♥	9er-Fit in Herz, zusammen etwa 25 Punkte: Manche.	höchstens 25 FP, 2+ ♥	18 %
4♠	Eigene gute 6er-Farbe Pik, zusammen etwa 30 Punkte: Manche.	höchstens 25 FP, 4+ ♠	1 %

3♠-Eröffnung

3♠ – ? · Antwortender · 208 Fälle

Pass	Das Ziel (2♠) ist erreicht oder überschritten.		86 %
3NT	Zusammen etwa 27 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3NT.	höchstens 25 FP	0 %
4♥	Eigene gute 6er-Farbe Herz, zusammen etwa 25 Punkte: Manche.	höchstens 25 FP, 4+ ♥	1 %
4♠	9er-Fit in Pik, zusammen etwa 25 Punkte: Manche.	höchstens 25 FP, 2+ ♠	13 %