

Eröffnung „1 Ohne“

Je nach Position und Vulnerabilität spielen wir die Eröffnung „1 NT“ mit unterschiedlichen Blättern.

Variante 1 / „schwache Ohne“: Gefährlich sowie immer an vierter Stelle:

Die Eröffnung „1 NT“ spielen wir mit ausgeglichen verteilten Händen der Stärke 13-15 HP. Dies ist Teil unseres abgestuften Systems mit ausgeglichen verteilten Händen ohne 5er-Edelfarben (respektive mit 5er-Edelfarben mit 21-22 HP respektive 25+ HP): Mit 11-12 HP eröffnet man „1 ♦“, mit 13-15 HP „1 NT“, mit 16-22 respektive ab 25 HP mit „1 ♣“ und mit 23-24 HP „2 ♦“.

Variante 2 / „superschwache Ohne“: Ungefährlich an erster bis dritter Stelle:

Die Eröffnung „1 NT“ spielen wir mit ausgeglichen verteilten Händen ohne 5er-Edelfarbe der Stärke 10-11(12) HP. 12 HP darf man nur haben, wenn es sich um eine Hand handelt, mit welcher man in einem natürlichen System **passen** würde und welche sich nicht für eine andere Eröffnung unseres Systems eignet!

Hier dargestellt: „Schwache Ohne“, 13-15 HP

Voraussetzungen der Eröffnung

- Ausgegliche Verteilung
- 13 – 15, keine 5er-Edelfarbe erlaubt
- 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, 6-3-2-2 mit nicht allzu schöner 6er-♦ denkbar (dann aber (11)12 HP), nicht erlaubt ist aber eine valable 6er-♣ (→ damit eröffnet man „2 ♣“)
- Auch möglich sind Blätter der Verteilung 4-4-4-1, sofern der Singleton ein As oder ein König ist
- Möglich auch eine 5er-♦ und eine 4er-Farbe daneben (selten 4-2-5-2, möglich aber 2-4-5-2 oder 2-2-5-4), da die Wiederansage „1 NT“ nach der Eröffnung „1 ♦“ gefährlich 11-12 HP zeigt und man mit 13-15 HP nach z.B. „1 ♦ - 1 ♠“ und einer Verteilung 2-4-5-2 keine vernünftige Wiederansage hat.

Besonderheiten im Folgelizit

Beachten Sie folgende Spezialität im Folgelizit: Hat man eine Verteilung 5-2 oder 5-3 in den Edelfarben, lizitiert man via Transfer. Erst bei einer Verteilung 5-4 geht man via Stayman, und zwar dann, wenn man entweder schwach ist (so (0)5-9 HP) oder ab 12 HP besitzt.

Mit der schwachen Variante passt man nach dem Stayman die Antwort des Partners, wenn er eine Edelfarbe ansagt respektive bietet nach "2 ♦" seine 5er-Edelfarbe, was vom Partner zu passen ist.

Mit der starken Variante (ab 12 HP) lizitiert man nach "2 ♦" auf Stufe 3 in der 4er- Farbe respektive sagt das volle Spiel an, wenn der Partner nach dem Stayman eine 4er-Edelfarbe zeigt. Hat man neben der 5-4-Verteilung in den Edelfarben aber 10-11 HP, so transferiert man zuerst in die 5er-Farbe und lizitiert anschliessend die 4er-Farbe; dieses Lizit ist eine Einladung zum vollen Spiel.

Die ersten Ansagen

		<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	pass:	0-9/10 HP, keine Länge
	2 ♣:	Relais, „Stayman modified“ (mit oder ohne Edelfarbe, daher alertieren) ab etwa 10 HP (respektive schwächer mit 5-4 oder 4-5 in den Edelfarben)
	2 ♦:	Unlimitierter Transfer ♥, 5+ ♥
	2 ♥:	Unlimitierter Transfer ♠, 5+ ♠
	2 ♠:	Transfer ♣, 6+ ♣ oder 5-5 in den Unterfarben mit Schlemminteresse und einem Singleton in einer Edelfarbe ohne hohe Figur darin
	2 NT:	Transfer ♦, 6+ ♦ oder 5-5 in den Unterfarben mit Schlemminteresse und einer Chicane in einer Edelfarbe
	3 ♣:	0-9 HP, mindestens 5er-♦ und 5er-♣; der Partner passt oder korrigiert
	3 ♦:	(15)16+ HP, Schlemminteresse mit 5+ ♠ und 5+ ♥; der Partner bestimmt in der Folge den Fit und es folgen in der Regel Cue-bids
	3 ♥:	5-5 ♠ und ♥, einladend zum vollen Spiel, passbar (9-11 HP)
	3 ♠:	5-5 ♣ und ♦, Schlemminteresse, (15)16+ HP, Singleton Topfigur in einer der Edelfarben; ist der Eröffner interessiert, bestimmt er mit der Ansage der Unterfarbe den Trumpf und es folgen Cue-bids
	3 NT:	12-17 HP, ausgeglichen; dabei darf man in den Unterfarben Längenspunkte hinzu zählen, sofern man in der Farbe Figuren besitzt. Die fünfte Karte gibt einen Punkt, die sechste zusätzlich zwei Punkte.
	4 ♣:	Texas für ♥, 10-17 Punkte, 6er-♥, schwächer als wenn man über „2 ♦“ geht und nach „2 ♥“ des Partners „4 ♥“ sagt oder Vorbereitung der As-Frage.
	4 ♦:	Texas für ♠, 10-17 Punkte, 6er-♠, schwächer als wenn man über „2 ♥“ geht und nach „2 ♠“ des Partners „4 ♠“ sagt oder Vorbereitung der As-Frage.
	4 ♥/♠:	Zum spielen
	4 NT:	Einladung zu „6 NT“, 18-19 HP
	5 NT:	Einladung zu „7 NT“, 22-23 HP
	6 NT:	Zum spielen, 20-21 HP
	7 NT:	Zum spielen, 23+ HP

Man beachte:

1 NT	2 ♥		1 NT	3 ♦	5-5 in ♥ und ♠, (15)16+ HP
2 ♠	4 ♥	5-5 in ♥ und ♠, (11)12-14 HP	1 NT	3 ♥	5-5 in ♥ und ♠, 9-11 HP

Das Lizit nach dem „Stayman modified“

Den Stayman muss man alertieren, da man ihn auch mit ausgeglichen verteilten Blättern ohne Edelfarbe lizitiert, nämlich bei einer Stärke von 10-11 HP. Denn die Ansage von „2 NT“ ist ja konventionell (zeigt nämlich Transfer ♦ mit 6+ Karten in ♦ oder mit einem Zweifärber in den Unterfarben und einer Chicane in einer der Edelfarben).

1 NT	2 ♣	Bedeutung der Ansagen	Achtung
2 ♦		Keine 4er-Edelfarbe	
2 ♥		4er-♥, 4er-♠ noch möglich	
2 ♠		4er-♠, keine 4er-♥	
3 ♣		6er-♣, eher schlechte Farbe (sonst „2 ♣“ eröffnen), eher Minimum	
3 ♦		6er-♦, eher schlechte Farbe (sonst „1 ♦“ eröffnen), eher Minimum (man beachte: Mit 15 HP und schöner 6er-♦ lizitiert man „1 ♦ - 1 X - 3 ♦“, mit schwächerem Blatt aber schöner „1 ♦ - 1 X - 2 ♦“.)	!

Und nun aufpassen:

Nach der Antwort von „2 ♦“ nach dem Stayman ist die Ansage von zwei in einer Edelfarbe nicht forcing, die Ansage ist also zu passen.

1 NT	2 ♣	Bedeutung der Ansage	Achtung
2 ♦	2 ♥	5 ♥, 4 ♠, (0)5-9 HP (oder noch schwächer), zu passen (alertieren)	!
	2 ♠	5 ♠, 4 ♥, (0)5-9 HP (oder noch schwächer), zu passen (alertieren)	!
	2 NT	10-11 HP, Einladung zu „3 NT“	
	3 ♣	5+ ♣, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Fit und Schlemm-interesse: Partner soll mit Fit Cue- bid machen und sonst „3 NT“ sagen	
	3 ♦	5+ ♦, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Fit und Schlemm-interesse: Partner soll mit Fit Cue- bid machen und sonst „3 NT“ sagen	
	3 ♥	5er-♠, 4er-♥ , Smolen-Konvention, forcing zum vollen Spiel, 12+ HP	!
	3 ♠	5er-♥, 4er-♠ , Smolen-Konvention, forcing zum vollen Spiel, 12+ HP	!
	3 NT	12-17 HP, ausgeglichen, mindestens eine 4er-Edelfarbe	
	4 ♣	Baron mit 4er-♣, 20+ HP	!
	4 ♦	Baron mit 4er-♦ und ohne 4er-♣, 20+ HP	!
	4 ♥	Zum spielen, wohl 6+ ♥ und 4 ♠	
	4 ♠	Zum spielen, wohl 6+ ♠ und 4 ♥	
	4 NT	Quantitativ	

Speziell der Sprung auf „4 ♣“ respektive „4 ♦“: Die Ansage ist **Baron**, man versucht also einen 4er-Unterfarben-Fit zu finden. Mit 5 Karten in einer Unterfarbe geht man demgegenüber via „3 ♣“ respektive „3 ♦“.

1 NT	2 ♣	Bedeutung der Ansage	Achtung
2 ♥	2 ♠:	4+ ♠, 10+ HP, rundenforcing (bei bloss 4 ♠-Karten 10-11 HP oder ab 18 HP)	!
	2 NT:	10-11 HP, einladend zum vollen Spiel (alertieren) ohne 4er-Edelfarbe	
	3 ♣:	5+ ♣, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Fit Schlemminteresse; Partner soll mit Fit Cue-bid machen und sonst „3 NT“ sagen	
	3 ♦:	5+ ♦, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid), bei Fit Schlemminteresse; Partner soll mit Fit Cue-bid machen und sonst „3 NT“ sagen	
	3 ♥:	10-11 Punkte, 4er-♥, einladend	
	3 ♠:	♥-Fit, Splinter (alertieren), explizit Singleton ♠	
	3 NT:	ausgeglichen, 12-17 HP, 4er-Pik	!
	4 ♣:	♥-Fit, Splinter	
	4 ♦:	♥-Fit, Splinter	
	4 ♥:	♥-Fit, Abschluss	
	4 ♠:	♥-Fit, explizit Chicane ♠	!
	4 NT:	5 As-Blackwood mit ♥ als Trumpf (denn mit einer 4er-♠ lizitiert man ja zuerst "2 ♠")	!

Speziell ist, dass nach „1 NT - 2 ♣ - 2 ♥“ nun „4 NT“ As-Frage ist. Begründung: In unserem System hat man mit starken Händen entweder einen ♥-Fit oder aber man lizitiert zuerst mit „2 ♠“ die 4er-♠. Daher muss der Sprung auf „4 NT“ 5-As-Blackwood mit ♥-Fit sein.

1 NT	2 ♣	Bedeutung der Ansage	Achtung
2 ♠	2 NT:	10-11 HP, einladend, ausgeglichen	
	3 ♣:	5+ ♣, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid bei Schlemminteresse); Partner soll mit Fit Cue-bid machen und sonst „3 NT“ sagen	
	3 ♦:	5+ ♦, Mancheforcing (oder Advanced Cue-bid bei Schlemminteresse); Partner soll mit Fit Cue-bid machen und sonst „3 NT“ sagen	
	3 ♥:	5+ ♥, forcing	
	3 ♠:	10-11 Punkte, 4er-♠, einladend	
	3 NT:	12-17 HP, ausgeglichen mit 4er-Herz	
	4 ♣:	Pik-Fit, Splinter	
	4 ♦:	Pik-Fit, Splinter	
	4 ♥:	Pik-Fit, Splinter	
	4 ♠:	Abschluss	
	4 NT:	Quantitativ (denn vielleicht hat man den Stayman nur wegen einer 4er-♥ gemacht. Vor der As-Frage macht man also mit "3 ♣" oder "3 ♦" einen „advanced Cue-bid“!)	!

Und nun einige Details zu den Transfer-Ansagen

Der Transfer ist auszuführen. Sprünge in die Transferfarbe sollten nur in ganz seltenen Ausnahmefällen gemacht werden (zeigt Maximum und schönen 4er-Fit), da der Partner ja sehr schwach sein kann. Eine neue Farbe zeigt ebenfalls Maximum, einen schönen 4er-Fit und **verneint** Werte in der angesagten Farbe. „2 NT“ zeigt 15 HP (dank einer schönen 5er-Farbe) und einen Dreikartenfit mit zwei der drei Topfiguren; im Paarturnier ist diese Ansage nur in Ausnahmefällen anzuwenden, im Teamwettkampf hingegen immer. Nach all diesen Abweichungen von der Ausführung des Transfers ist eine Wiederholung der Transferfarbe ein Retransfer, der zwingend zu befolgen ist. Kontriert der Gegner den Transfer, führt ihn der Partner nur mit Fit aus (sonst pass).

Zeigt der Antwortende nach seinem Transfer eine zweite Farbe auf der Stufe 3, so entwickelt sich das weitere Licit wie folgt: Farbansagen auf Stufe 3 sind Cue-bid mit Fit in der zweiten Farbe, Farbansagen auf Stufe 4 sind Cue-bids im Edelfarbenfit. Die Ansagen "3 NT" und "4 in der Edelfarbe" sind Abschluss.

Ein Beispiel:

1 NT	2 ♥
2 ♠	3 ♣
3 ♦ / ♥ / ♠:	Cue-bid im ♣-Fit, Maximum
3 NT:	Zum Spielen, kein ♠-Fit, in der Regel kein ♣-Fit (und sonst Minimum)
4 ♣ / ♦ / ♥:	Cue-bid im ♠-Fit, Maximum
4 ♠:	Zum spielen (also ♠-Fit und nicht Maximum)

Nach einem solchen Cue-bid auf der Stufe 3 ist "3 NT" Abschluss. Man suchte wohl einen 3er-Fit in der erstgenannten Farbe.

1 NT	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	pass:	0-9 HP, 5+ ♥
	2 ♠:	5+ ♥, 4 ♠, einladend, 10-11 HP
	2 NT:	5er-♥, ausgeglichen verteilt, 10-11 HP, einladend
	3 ♣:	4+ ♣, forcing zum vollen Spiel
	3 ♦:	4+ ♦, forcing zum vollen Spiel
	3 ♥:	6+ ♥, Einladung zum vollen Spiel
	3 ♠:	Cue-bid, 6+ ♥
	3 NT:	Ausgeglichene Verteilung mit 5er-Herz, 12-17 HP
	4 ♣:	Cue-bid, 6+ ♥
	4 ♦:	Cue-bid, 6+ ♥
	4 ♥:	6er-♥, leichtes Schlemminteresse , passbar, wohl 15-17 HP, Mittelkarten, Problem bei Topkarten
	4 NT:	Quantitativ (einladend zu 6) mit 5er-♥
	5 NT:	Einladung zu 7 mit 5er-♥

1 NT	2 ♦	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♥	2 ♠	
2 NT:		2er-♥, 3er-♠, Minimum
3 ♣ / ♦:		Natürlich, gute Farbe (in der Regel 5er-Farbe und Maximum, 6er-Farbe – vor allem bei der ♦-Farbe - mit 12-13 HP denkbar)
3 ♥:		3er-♥, Minimum
3 ♠:		4er-♠, Minimum
4 ♥:		3+ ♥, Maximum
4 ♠:		4er-♠, Maximum

1 NT	2 ♥	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 ♠	pass:	0-9 HP, 5+ ♠
	2 NT:	5er-♠, ausgeglichen verteilt, 10-11 HP, einladend
	3 ♣:	4+ ♣, forcing zum vollen Spiel
	3 ♦:	4+ ♦, forcing zum vollen Spiel
	3 ♥:	4+ ♥, Einladung zum vollen Spiel, (9)10-11 HP
	3 ♠:	Einladung zu 4 ♠
	3 NT:	Ausgeglichen mit 5er-♠, 12-17 HP
	4 ♣:	Cue-bid, 6+ ♠
	4 ♦:	Cue-bid, 6+ ♠
	4 ♥:	5-5 ♥ und ♠, zum passen oder korrigieren, etwa (11)12-14 HP
	4 ♠:	6er-♠, leichtes Schlemminteresse , passbar, wohl 15-17 HP, Mittelkarten, Problem bei Topkarten
	4 NT:	Quantitativ (einladend zu 6) mit 5er-♠
	5 NT:	Einladung zu 7 mit 5er-♠

Transfer in die Unterfarben

Mit „2 ♠“ respektive „2 NT“ transferiert man auf die Unterfarben ♣ respektive ♦.

In der Regel führt man den Transfer einfach aus. Sagt man nach „2 ♠“ → „2 NT“ respektive nach „2 NT“ → „3 ♣“, so zeigt dies Maximum und mindestens einen 4-Kartenfit oder aber mindestens Axx oder KJx (in der Unterfarbe des Partners); dies erlaubt es dem Partner, allenfalls „3 NT“ anzusagen.

Lizitiert man zuerst "2 ♠" und springt dann in "4 ♥" oder "4 ♠", so zeigt dies 5-5 in den Unterfarben und Singleton (nicht Figur!) sowie Schlemminteresse (also ab etwa 13 HP). Gleich verhält es sich nach "2 NT", nur dass nun eine Chicane gezeigt wird.

1 NT	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	3 ♦:	Cue-bid
	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 4er-Farbe, 6+ ♣, forcierend
	3 NT:	♣ AKQxxx, leichtes Schlemminteresse, passbar
	4 ♣:	5 As-Blackwood, Schlemminteresse mit "gebrochener" ♣ (z.B. AQ10xxx); bei fehlendem Interesse am Schlemm (in der Regel also zwei kleinen Karten in ♣) bietet man einfach „5 ♣“.
	4 ♦:	Splinter ♦
	4 ♥:	Singleton ♥, 5-5 in den Unterfarben , Schlemminteresse ohne Figur in ♥
	4 ♠:	Singleton ♠, 5-5 in den Unterfarben , Schlemminteresse ohne Figur in ♠

1 NT	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	4 ♣	
4 ♦ / ♥ / ♠ / NT:		Antworten auf einen 5-As-Blackwood
5 ♣:		Zum spielen

Nachdem mit „3 NT“ Schlemminteresse mit geschlossener ♣ gezeigt wurde, ist „4 ♣“ → „5-As-Blackwood“.

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♦	3 ♥ / ♠:	Natürlich, 4er-Farbe, 6+ ♦, forcierend
	3 NT:	♦ AKQxxx, leichtes Schlemminteresse, passbar
	4 ♣:	Splinter ♣
	4 ♦:	5 As-Blackwood, Schlemminteresse mit "gebrochener" ♦ (z.B. AQ10xxx); bei fehlendem Interesse am Schlemm (in der Regel also zwei kleinen Karten in ♦) bietet man einfach „5 ♦“.
	4 ♥ / ♠:	Chicane in angesagter Farbe, Unterfarben 5-5 , Schlemminteresse

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♦	4 ♦	
4 ♥ / ♠ / NT / 5 ♣:		Antworten auf einen 5-As-Blackwood
5 ♦:		Zum spielen

Nachdem mit „3 NT“ Schlemminteresse gezeigt wurde, ist „4 ♦“ → „5-As-Blackwood“.

Soweit die problemlosen Ansagen. Wenn der Eröffner nach diesem Transfer in eine Unterfarbe nicht die verlangte Unterfarbe lizitiert, sondern mit "1 NT - 2 ♠ - 2 NT" respektive mit "1 NT - 2 NT - 3 ♣" Fit und Maximum zeigt, so lizitiert der Antwortende selbst seine lange Farbe, wenn er diese spielen will. Er hat aber auch weitere Möglichkeiten:

1 NT	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♣:	Zum spielen
	3 ♦:	Schlemminteresse, Frage nach Qualität der Trumpffarbe (= Trumpf Asking-bid)
	3 ♥:	6 ♣, 4 ♥, forcing
	3 ♠:	6 ♣, 4 ♠, forcing
	3 NT:	Zum spielen, Maximum und Fit des Partners erlauben "3 NT"
	4 ♣:	5 As-Blackwood mit ♣ als Trumpf
	4 ♦:	Singleton ♦, Schlemminteresse in ♣
	4 ♥ / ♠:	Singleton in angesagter Farbe, Unterfarben 5-5 , Schlemminteresse


Der „Trumpf Asking-bid“ hat folgende Antworten:

1 NT	2 ♠	<i>Bedeutung der Ansage</i>
2 NT	3 ♦	
3 ♥:		xxxx in ♣, ev. mit dem Buben oder der 10
3 ♠:		König oder Dame zu viert in ♣
3 NT:		4 HP in ♣

Danach ist "4 ♣" → "5-As-Blackwood".

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	3 ♦:	Zum spielen
	3 ♥:	Schlemminteresse, Frage nach Qualität der Trumpffarbe (= Trumpf Asking-bid)
	3 ♠:	6 ♦, 4 ♠, forcing
	3 NT:	Zum spielen, Maximum und Fit des Partners erlauben "3 NT"
	4 ♣:	6 ♦, 4 ♥ (danach ist „4 NT“ zum spielen)
	4 ♦:	5-As-Blackwood mit ♦
	4 ♥ / ♠:	Chicane in angesagter Farbe, Unterfarben 5-5, Schlemminteresse

Aufpassen muss man hier also bei der speziellen „4 ♣ - Ansage“, welche daher nochmals dargestellt wird:

	1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
	3 ♣	4 ♣:	6 ♦, 4 ♥ (danach ist „4 NT“ zum spielen)

Der „Trumpf Asking-bid“ hat folgende Antworten:

1 NT	2 NT	<i>Bedeutung der Ansage</i>
3 ♣	3 ♥	
3 ♠:		xxxx in ♦, ev. mit dem Buben oder der 10
3 NT:		König oder Dame zu viert in ♦
4 ♣:		4 HP in ♦

Danach ist "4 ♦" → „5-As-Blackwood“.

Führt der Eröffner den Transfer in eine Unterfarbe normal aus und lizenzierte der Antwortende nun eine Edelfarbe auf der Stufe 3, so ist dies natürlich und zeigt ein 6-4-Blatt mit 4er-Edelfarbe und forciert zum vollen Spiel. Hat man als Antwortender eine solche Verteilung und zu wenig Punkte für ein volles Spiel, so transferiert man in die Unterfarbe und passt in der Folge (hierfür hat man in der Regel 0-6 HP).

Hat der Antwortende wie soeben dargestellt eine 6er-Unterfarbe und eine 4er-Edelfarbe gezeigt, ist "3 NT" respektive die Hebung der Edelfarbe auf Stufe 4 zum spielen, andere Gebote sind Cue-bid.

Springt der Antwortende, der zuvor in eine Unterfarbe transferiert hat, nach des Eröffners Antwort in eine neue Farbe, so ist - sofern die Ansage nicht speziell definiert wurde - dies Splinter.

Edelfarbentransfers auf Stufe 4

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	4 ♣	
4 ♥	pass:	Zum spielen
	4 ♠:	Exclusion Roman Key Card Blackwood, Chicane ♠
	4 NT:	Roman Key Card Blackwood
	5 ♣:	Exclusion Roman Key Card Blackwood, Chicane ♣
	5 ♦:	Exclusion Roman Key Card Blackwood, Chicane ♦

Eröffner	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	4 ♦	
4 ♠	pass:	Zum spielen
	4 NT:	Roman Key Card Blackwood
	5 ♣:	Exclusion Roman Key Card Blackwood, Chicane ♣
	5 ♦:	Exclusion Roman Key Card Blackwood, Chicane ♦
	5 ♥:	Exclusion Roman Key Card Blackwood, Chicane ♥

Der Gegner interveniert nach "1 Sans Atout Variante schwach"

Wenn der Gegner nach der Eröffnung "1 NT" in natürlicher oder künstlicher Weise interveniert, so verhalten wir uns - soweit **hinten nichts anderes beschrieben ist** - wie folgt:

Kontra gegen natürliche Intervention	Negatives Kontra, zeigt andere Farben, (5)6-10 HP
Kontra gegen künstliche Intervention	10+ HP, optionell
Farbe auf Stufe 2 nach Intervention	Natürlich, 5+ Karten, 0-9 HP
Überruf der Farbe	11+ HP, Stayman ohne Stopper in Gegnerfarbe
Farbe auf Stufe 3 in rangtieferer Farbe als jene der Intervention	11+ HP, 5+ Karten, natürlich, forcing
Farbe auf Stufe 3 in ranghöherer Farbe als jene der Intervention	11+ HP, 5+ Karten, natürlich, forcing, kein Stopper in der Gegnerfarbe (sonst via „2 NT“ und dann z.B. „3 ♠“)
2 NT	Lebensohl, Partner muss "3 ♣" sagen; danach ist die Ansage einer Farbe zu passen, der Überruf der Gegnerfarbe ist Stayman mit Stopper in der Farbe des Gegners und „3 NT“ ist zum spielen (mit Stopper in des Gegners Farbe), eine ranghöhere Farbe als die Intervention ist natürlich, zeigt weiter Stopper und 11+ HP
3 NT	(11)12-17 HP, ausgeglichen, kein Stopper in der gegnerischen Farbe

Da wir negative Kontras gegen natürliche Interventionen spielen, kontriert der Eröffner nach pass auf, wenn er 2-3 Karten in der Gegnerfarbe hat. Lizitiert der Partner nun, ist er schwach.

Wir	Gegner 1	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦	Kontra:	(5)6-10 HP, negatives Kontra

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦	pass	Pass	
Kontra:				2-3 Karten in ♦, negatives Kontra

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	pass	pass	2 ♦	
Kontra:				2-3 Karten in ♦, negatives Kontra

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	pass	pass	2 ♦	
pass	pass	Kontra:		2-3 Karten in ♦, negatives Kontra

Interveniert der Gegner im Transfer, so zeigt Kontra 10+ HP und die für die Transferansage verwendete Farbe, das Gebot der Transferfarbe zeigt (5)6-10 HP und ist wie ein negatives Kontra (also Take-out gegen die angesagte Farbe des Gegners), alle übrigen Ansagen sind identisch wie oben bei der Verteidigung gegen die natürliche Intervention (also Lebensohl etc.). Das direkte Lizit der gegnerischen Farbe auf Stufe 3 ist also Stayman ohne Stopper, nach "2 NT" hingegen mit Stopper, beide Male ab 11 HP.

Ein Beispiel:

Wir	Gegner 1	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦ (= Transfer ♥)	Kontra:	Zeigt ♦, weiter 10+ HP
		2 ♥:	(5)6-10 HP, kurz in ♥, negatives Kontra
		2 ♠:	0-9 HP, 5+ Karten in ♠, zum spielen
		2 NT:	Lebensohl, verlangt die Ansage von „3 ♣“
		3 ♣:	Natürlich, forcierend, mit oder ohne Stopper in ♥
		3 ♦:	Natürlich, forcierend, mit oder ohne Stopper in ♥
		3 ♥:	Stayman ohne Stopper in ♥
		3 ♠:	Natürlich, forcierend, kein Stopper in ♥
		3 NT:	Natürlich, 12-17 HP, Spielvorschlag ohne Stopper ♥

Passt der auf die Eröffnung „1 NT“ Antwortende zuerst nach der Intervention im Transfer und bietet er später „2 NT“, so fordert er den Partner auf, die längere Unterfarbe anzusagen (beachte: „Lebensohl“ hätte man direkt eingesetzt!).

Wenn der Gegner uns kontriert, so ist "Rekontra" Transfer für ♣ (5+ Treff), "2 ♣" zeigt 5+ Karo, "2 ♦" zeigt 5+ Herz, "2 ♥" schliesslich zeigt 5+ Pik. Über die Stärke sagen diese Transferansagen nichts aus.

Passt man, muss der Eröffner rekontrieren. Dieses Rekontra wird gepasst, wenn man glaubt, der Partner erfülle "1 NT" (so ab 8 HP), ansonsten lizitiert man ökonomisch 4er-Farben von unten, bis man einen Fit gefunden hat.

Bitte beachten: Wir schenken dabei der Bedeutung des gegnerischen Kontras keine Beachtung, spielen also immer gleich.

Etwas speziell ist es aber dann, wenn an vierter Stelle kontriert wird; auch hier schenken wir der Bedeutung des Kontras keine Beachtung! In diesem Fall sagt der Eröffner allfällige Farben direkt an (natürlich). „Rekontra“ des Antwortenden ist „Baron“, „2 ♣“ und „2 ♦“ sind natürlich Ansagen, „2 ♥“ zeigt 4 Karten in ♥ und 4 Karten in ♠ (mit 5 Karten hätte man sofort einen Transfer gemacht).

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	pass	pass	Kontra	
pass:				Keine 5er-Unterfarbe
Rekontra:				Ansage nicht existent
2 ♣:				5+ ♣, zum spielen
2 ♦:				5+ ♦, zum spielen

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 NT	pass	pass	Kontra	
pass	pass	pass:		Genügend Punkte/Stiche um den Kontrakt zu gewinnen
		Rekontra:		Baron, bitte 4er-Farben von unten her zeigen
		2 ♣:		5+ ♣, zum spielen
		2 ♦:		5+ ♦, zum spielen
		2 ♥:		4-4 in den Edelfarben

Interveniert der Gegner künstlich mit einem klar definierten Zweifärber und ist keine dieser beiden Farben für das Lizit verwendet worden, so zeigt Kontra, **dass man eine dieser Farben kontrieren kann**. Der Eröffner kontriert nun, wenn der zweite Gegner eine Farbe ansagt, gegen die er strafkontrieren kann. Sonst passt er und wartet ab, ob sein Partner die Farbe strafkontrieren kann. Die Ansage der tieferen der Gegnerfarben zeigt (5)6+ Karten in der tieferen der nicht lizitierten Farben sowie 9+ HP, die Ansage der höheren Gegnerfarbe zeigt das gleiche mit der höheren der nicht lizitierten Farben. Ansonsten verhalten wir uns gegen klar definierte Zweifärber genau gleich, wie wenn sie gegen „1 in Farbe“ oder sogar als schwache Eröffnung lizitiert werden: Die Ansage der beiden verbleibenden Farben ist natürlich und kompetitiv, mit dem Lizit der gegnerischen Farben (allenfalls mit „Kontra“) werden die verbleibenden Farben konstruktiv lizitiert (wie immer von unten).

Als Beispiel - Die Interventionen "**Landy**" und "**Mecma**":

Zeigt der Gegner mit 2 ♦ (z.B. Mecma) beide Edelfarben, so zeigt 2 ♥ ein gutes Blatt (ab (9)10 HP) mit ♣, 2 ♠ dito mit ♦. 3 ♣ / ♦ ist natürlich und kompetitiv (die Ansagen sind also zu passen). Die Ansagen „3 ♥“ respektive „3 ♠“ zeigen einen Stopper, (11)12+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“. „2 NT“ ist kompetitiv mit 8-10 HP. „Kontra“ zeigt Interesse, einer der Edelfarben zu kontrieren.

Zeigt der Gegner mit 2 ♣ (z.B. Landy) beide Edelfarben, so zeigt 2 ♥ ein gutes Blatt (ab (8)10 HP) mit ♣, 2 ♠ dito mit ♦. 2 ♦ / 3 ♣ ist natürlich und kompetitiv (die Ansagen sind also zu passen). Die Ansagen „3 ♥“ respektive „3 ♠“ zeigen einen Stopper, (11)12+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“. „2 NT“ ist kompetitiv mit 8-10 HP. „Kontra“ zeigt Interesse, einer der Edelfarben zu kontrieren.

Spielt der Gegner „**Cappeletti**“, verteidigen wir wie folgt:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	Kontra (Strafe)	Rekontra:	Transfer ♣
		pass:	Partner soll rekontrieren (was wir mit Punkten passen, ansonsten lizitieren wir 4er-Farben von unten)
		2 ♣:	Transfer ♦
		2 ♦:	Transfer ♥
		2 ♥:	Transfer ♠

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♣ (undefinierter Einfärber)	Kontra:	Strafe, habe also 5+ ♣
		2 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen
		2 NT	Kompetitiv, 8-10 HP, ausgeglichen verteilt

Ansonsten warten wir ab, bis der Gegner seine Farbe lizitiert hat und spielen danach, wie wenn er die Farbe natürlich eingeführt (also Kontra negativ, Lebensohl etc.)

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦ (zeigt 5-5 ♠ / ♥)	Kontra:	Kann mindestens eine der gegnerischen Farben strafkontrieren
		2 ♥:	(9)10+ HP mit ♣
		2 ♠:	(9)10+ HP mit ♦
		2 NT:	Kompetitiv mit 8-10 HP
		3 ♣ / ♦:	Natürlich und kompetitiv
		3 ♥:	Stopper ♥, (11)12+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 ♠:	Stopper ♠, (11)12+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 NT:	Zum spielen, 12-17 HP, Stopper in beiden Edelfarben

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♥ (zeigt ♥ und eine Unterfarbe)	Kontra:	Negativ, 6-10 HP
		pass:	Partner soll mit Kürze ♥ kontrieren
		2 ♠:	Zum spielen, 0-9 HP, 5+ ♠
		2 NT:	Lebensohl
		Restliche Ansagen:	Wie gegen natürliche 2 ♥-Intervention

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♠ (zeigt ♠ und eine Unterfarbe)	Kontra:	Negativ, 6-10 HP
		pass:	Partner soll mit Kürze ♠ kontrieren
		2 NT:	Lebensohl
		Restliche Ansagen:	Wie gegen natürliche 2 ♠-Intervention

Spielt der Gegner „**Dont**“, spielen wir wie folgt:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	Kontra (Einfärber)	pass:	Partner soll rekontrieren (was wir mit Punkten passen, ansonsten lizitieren wir 4er-Farben von unten)
		Rekontra:	Transfer ♣
		2 ♣:	Transfer ♦
		2 ♦:	Transfer ♥
		2 ♥:	Transfer ♠

Nach einem gegnerischen Kontra verhalten wir uns also immer identisch, egal ob das Kontra natürlich oder konventionell ist.

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♣ (♣ und eine ranghöhere Farbe)	Kontra:	Negativ gegen ♣, 6+ HP
		2 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen, 0-9(10) HP, 5+ Karten
		2 NT:	8-10 HP, kompetitiv (nicht Lebensohl da man alle Farben auf Stufe 2 ansagen kann)
		3 ♣:	Stayman mit oder ohne Stopper, 11+ HP
		3 ♦ / ♥ / ♠:	Natürlich, 5+ Karten, 11+ HP, mit oder ohne ♣-Stopper
		3 NT:	(11)12-17 HP, Spielvorschlag ohne ♣-Stopper

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦ (♦ und eine ranghöhere Farbe)	Kontra:	6+ HP, negativ gegen ♦
		2 ♥ / ♠:	Natürlich, zum spielen, 0-9 HP, 5+ Karten
		2 NT:	Lebensohl wie gegen natürliche Intervention 2 ♦
		3 ♣:	Natürlich mit oder ohne ♦-Stopper, forcing
		3 ♦:	Stayman ohne Stopper (mit Stopper geht man via Lebensohl)
		3 ♥ / ♠:	Natürlich ohne ♦-Stopper, forcing
		3 NT:	Spielvorschlag ohne ♦-Stopper, (11)12-17 HP

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♥ (Edelfarben)	Kontra:	(9)10+ HP mit ♣
		2 ♠:	(9)10+ HP mit ♦
		2 NT:	Kompetitiv mit 8-10 HP
		3 ♣ / ♦:	Natürlich und kompetitiv, also zum spielen
		3 ♥:	Stopper ♥, (11)12+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 ♠:	Stopper ♠, (11)12+ HP und fragt nach Stopper in der anderen Edelfarbe für „3 NT“
		3 NT:	Zum spielen, (11)12-17 HP, Stopper in ♥ und ♠

Weitere denkbare Interventionen sind:

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♣ (♣ und ♥)	Kontra:	Negativ gegen ♣, 6+ HP
		2 ♦:	Zum spielen, 0-9 HP, 5+ Karten in ♦
		2 ♥:	Negativ gegen ♥, 6+ HP
		2 ♠:	Zum spielen, 0-9 HP, 5+ Karten in ♠
		2 NT:	Kompetitiv, 8-10 HP
		3 ♣:	Stopper ♣, fragt nach Stopper ♥
		3 ♦:	Natürlich, 5+ Karten in ♦, 11+ HP, forcing
		3 ♥:	Stopper ♥, fragt nach Stopper ♣
		3 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, 11+ HP, forcing
		3 NT:	Zum spielen, (11)12-17 HP, Stopper in ♥ und ♣

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 NT	2 ♦ (♦ und ♥)	Kontra:	Negativ gegen ♦, 6+ HP
		2 ♥:	Negativ gegen ♥, 6+ HP
		2 ♠:	Zum spielen, 0-9 HP, 5+ Karten in ♠
		2 NT:	Kompetitiv, 8-10 HP
		3 ♣:	Natürlich, 5+ Karten in ♣, 11+ HP, forcing
		3 ♦:	Stopper ♦, fragt nach Stopper ♥
		3 ♥:	Stopper ♥, fragt nach Stopper ♦
		3 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, 11+ HP, forcing
		3 NT:	Zum spielen, (11)12-17 HP, Stopper in ♥ und ♦

Der Gegner kontriert unseren „Stayman“:

Kontriert der Gegner unsere Stayman-Ansage, so passen wir ohne Stopper in ♣. Alle anderen Ansagen sind wie nach dem ungestörten "Stayman", allerdings zeigen die Ansagen einen ♣-Stopper. Hat man gepasst, muss der Partner rekontrieren. Nun passt der Eröffner, wenn er 5+ schöne Karten in Treff hat, ansonsten lizitiert er wiederum wie nach ungestörtem Stayman; als Zusatzinformation weiss der Partner aber, dass der Eröffner keinen ♣-Stopper hat. Das direkte Rekontra des Eröffners verneint eine 4er-Edelfarbe und zeigt 4 ♣-Karten. Der Partner kann nun allenfalls bei ♣-Support passen.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung unserer Ansage</i>
1 NT	pass	2 ♣	2 ♥	
pass:				Durch die Intervention hat der Gegner unsere Ansage verunmöglicht
Kontra:				Vorschlag zu Strafkontra, 4 Karten in ♥
2 ♠:				4 Karten in ♠, forcierend

Nach einer gegnerischen Farbansage lizitieren wir nur dann, wenn die vorgesehene Ansage noch möglich ist (sonst passen oder kontrieren, was Strafvorschlag ist).

Nach Eröffners "pass" ist Partners "Kontra" ein Strafvorschlag.

Wir	Gegner	Wir	Gegner
-----	--------	-----	--------

1 NT	pass	2 ♣	2 ♥
pass	pass	Kontra:	Strafvorschlag

Wir	Gegner	Wir	Gegner
1 NT	pass	2 ♣	2 ♥
Kontra:			Strafvorschlag

Hat der Eröffner nach Partners „Stayman“ gepasst, da die gegnerische Ansage das eigene Gebot verunmöglicht hat, so kann der Antwortende mit „3 ♣“ erneut einen Stayman machen. Die Antworten sind wie nach dem Stayman „2 ♣“.

Ansonsten lizitiert der Eröffner in natürlicher Weise weiter.

Der Gegner kontriert unseren „Transfer“:

Verwenden wir eine Transfer-Ansage und wird diese vom Gegner kontriert, führen wir den Transfer nur aus, wenn wir einen Fit haben. Rekontriert der Partner nach unserem "pass", so fordert er uns nun auf, den Transfer auszuführen. Rekontriert der Eröffner, so zeigt dies 5 schöne Karten in der lizitierten und kontrierten Farbe, in der Regel verneint es einen Fit in Partners Farbe.

Der Gegner lizitiert nach unseren „Transfer“:

Lizitiert der Gegner nach unserem Transfer eine Farbe, führen wir den Transfer nur mit Fit aus. Die Ansage ist kompetitiv und sagt nichts über unsere Stärke aus. In der Regel haben wir einen 4-Karten-Fit (Law of total tricks). Hat der Eröffner nach der Intervention gepasst, kann der Partner den Transfer wiederholen (hat man also z.B. mit "2 ♦" transferiert, ist nun "3 ♦" nicht natürlich, sondern Transfer).