

## Bridge Center Standard

### System one, Version 01.03.06

5er-Edelfarben, längere Unterfarbe, weak two, 2♣ semiforcing, 2♦ mancheforcing, 1SA-Antwort auf EF forcing, 2 über 1 mancheforcing

#### Eröffnungen

Eröffnungsregeln: 1. Mit 12 HP immer eröffnen  
2. 20er-Regel (Honneurpunkte plus die beiden längsten Farben)

| Bid       | HP              | Krt | Bedeutung   | Bemerkungen    |
|-----------|-----------------|-----|---|----------------|
| 1 T       | Regel           | 3+  | nat   | bessere UF     |
| 1 K       | Regel           | 3+  | nat   | bessere UF     |
| 1 H       | Regel           | 5+  | nat   |                |
| 1 P       | Regel           | 5+  | nat   |                |
| 1 SA      | 151/2-<br>171/2 |     | starke SA, regelmässig, keine vernünftig schöne 5er EF (max. Dxxxx) |                |
| 2 T       | 17+             |     | starker Einfärber   | Mind. 8 Stiche |
| 2 K       |                 |     | Game forcing  |                |
| 2 H       | 6-10            | 6   | weak two  |                |
| 2 P       | 6-10            | 6   | weak two  |                |
| 2 SA      | 20 -22          |     | Regelmässig, 5er EF möglich   |                |
| 3 T - 3 P | Unter Eröffn.   | 7   | nat   |                |
| 4 T – 4 P | unter Eröffn.   | 8   | nat   |                |

## System one

### Abkürzungen:

|        |                         |
|--------|-------------------------|
| nat    | natürlich               |
| Hon    | Honneurs                |
| HP     | Honneurpunkte           |
| Pos    | Position                |
| v      | in Gefahr               |
| nv     | nicht in Gefahr         |
| dbl    | kontra                  |
| rdbl   | rekontra                |
| Min    | Minimum                 |
| Max    | Maximum                 |
| SA     | Sans Atout              |
| pass   | pass                    |
| rglm   | regelmässig             |
| unrglm | unregelmässig           |
| fo     | forcing                 |
| nfo    | nicht forcing           |
| mfo    | Forcing bis Manche      |
| rfo    | rundenforcing           |
| meinl  | Manche einladend        |
| Krt    | Karte, Karten           |
| UF     | Unterfarbe, Unterfarben |
| EF     | Edelfarbe, Edelfarben   |
| Vert   | Verteilung              |
| TO     | Take out                |
| Sing   | Singleton               |
| Doub   | Doubleton               |
| Vd     | Void                    |

## Antworten auf Edelfarben im Fit

Beispiel: ♥

a) mit 3 Karten

|                |                             |
|----------------|-----------------------------|
| 5 – 9 HP       | 2♥                          |
| 10 – 11 HP     | 1 SA, nachher Sprung auf 3♥ |
| 12 + HP unrglm | neue Farbe auf Stufe 2      |

b) mit 4+ Karten

|          |                                 |
|----------|---------------------------------|
| 0 – 5 HP | 3♥                              |
| 6 – 8 HP | 3♦                              |
| 9/10 HP  | 3♣                              |
| 11/12 HP |                                 |
| mit Sing | Splinter, 3♠ = Sing ♠           |
| 13+ HP   | 2 SA, Schlemminteresse, darauf: |
|          | - 3 neue Farbe Sing             |
|          | - 3 ♥ 6er Farbe, positiv        |
|          | - 4♣/♦ 2te Farbe (5-5), positiv |
|          | - 3 SA kein Sing, positiv       |

## Nach Intervention des Gegners

Cue bid mancheeinladend im Fit

## Antworten auf Edelfarben im Misfit

| Ansage                   | HP     | Bedeutung   |
|--------------------------|--------|---|
| 1 SA                     | 5 - 11 | forcing, ausser nach einer 3./ 4. Hand-Eröffnung<br>a) regelmässig 6 – 11 HP<br>b) Ein- oder Zweifärber mit ungenügender Stärke für die Manche<br>1♥ - 1 SA<br>2♣ - 2♦ (neue Farbe ohne Sprung) 6 – 9 HP<br>1♥ - 1 SA<br>2♣ - 3♦ (neue Farbe mit Sprung) 10 / 11 HP |
| neue Farbe auf 2er-Stufe | 12+    | natürlich<br>2♦ und 2♥ 5er-Farben<br>2♣ kann natürlich oder mfo Relais sein   |
| 1♥ - 1♠                  | 5+     | natürlich, 4er-Farbe, ohne Maximalstärke  |

## Nach Intervention des Gegners

Neue Farbe auf 1er-Stufe und 2er-Stufe rundenforcing

## Antworten auf Unterfarben im Fit

Beispiel: ♣

| Ansage | HP    | Bedeutung  |
|--------|-------|--|
| 2♣     | 6-9   | Mind. 4 Krt, keine 4er EF daneben  |
| 3♣     | 10/11 | Mind. 4 Krt, keine 4er EF daneben, ungeeignet für SA mit einzelnen ungestoppten Farben |
|        | ab 12 | Zuerst neue Farbe einführen  |

## Nach Intervention des Gegners

|         |            |
|---------|------------|
| 2♣      | 6-9 HP     |
| 3♣      | 10/11 HP   |
| Cue bid | mfo im Fit |

## Antworten auf Unterfarben im Misfit

| Ansage | HP      | Bedeutung  |
|--------|---------|--|
| 1♦/♥/♠ | 5+      | natürlich, forcing   |
| 1 SA   | 8 – 10  | rglm ohne 4er-EF   |
| 2 SA   | 11      | rglm ohne 4er-EF   |
| 3 SA   | 12 - 15 | rglm ohne 4er-EF   |
| 2♦/♥/♠ | 16+     | Einfärber mit 6 Krt oder sehr schöne 5 Krt mit 16+ HP oder 4 Krt mit Fit in UF, Fit wird nachher bekannt gegeben |

## SA-Eröffnungen und SA-Wiederansagen

### 1 SA

| Ansage    | HP | Bedeutung   |
|-----------|----|---|
| 2♣        | 8+ | Stayman, mindestens meinl, darauf<br>2♦ keine EF zu viert, darauf<br>2 EF 5er-Farbe nfo<br>3 EF 5er-Farbe mfo<br><br>2 EF 4 Krt in EF, oder schlechte 5, darauf<br>4♣/♦ Splinter mit Singleton<br>2 SA beide EF zu viert, darauf Transfer |
| 2♦/♥      | 0  | Transfer für ♥/♠  |
| 2♠        | 0  | Transfer für ♣  |
| 2 SA      | 0  | Transfer für ♦  |
| 3er Stufe |    | Schlemmeinladung  |
| 4♣        | 8+ | 6 Krt in ♠ (Farbe-Farbe)  |
| 4♦        | 8+ | 6 Krt in ♥ (Farbe-Farbe)  |



## 2 SA-Wiederansage nach UF- oder EF-Eröffnung

1 EF – 2 x  
 2 SA 15 – 17 HP, mit weniger HP Farbe wiederholen,  
 Partner unterstützen oder neue Farbe (evtl. nur 3 Krt)

1♦ - 2♣  
 2 SA 12 – 14 HP

1♦,♥,♠ - 2x (neue Farbe ohne Sprung)  
 3 SA 18 – 19 HP

1 UF – 1 EF  
 2 SA – gleiche UF schwach und passbar  
 - andere UF Anfrage nach EF

## Weak two-Eröffnungen (2♥/♠)

| Ansage            | HP  | Bedeutung   |
|-------------------|-----|---|
| 2 SA              |     | Forcing im Fit, darauf<br>3♣ /♦/andere EF = Maximum und HP in der genannten<br>Farbe<br>3 gleiche EF, Minimum |
| 3 gleiche<br>EF   |     | Barragierend  |
| 4 gleiche<br>EF   |     | Barrage oder zum Erfüllen   |
| 2/3 neue<br>Farbe | 15+ | Misfit (max. Singleton) forcing   |

## Gegen weak two

| Ansage | HP      | Bedeutung  |
|--------|---------|--|
| dbl    |         | TO   |
| 2SA    | 15 - 18 | Natürlich, darauf Transfer und Stayman, Antworten wie<br>auf 2SA-Eröffnung |

## Gegen multi 2♦

| Ansage | HP      | Bedeutung  |
|--------|---------|--|
| dbl    | 12 +    | TO, normalerweise 12 – 14 HP regelmässig, kann aber<br>auch sehr stark sein. |
| 2SA    | 15 - 18 | Natürlich, darauf Transfer und Stayman, Antworten wie<br>auf 2SA-Eröffnung   |
| 2♥/♠   | 12+     | Exclusion (Kürze)  |

## Starke 2er-Eröffnungen

### 2♣-Eröffnung

| Ansage | HP   | Bedeutung        |
|--------|------|------------------|
| 2 ♦    |      | Relais           |
| 2 ♥/♠  | 4– 6 | 6/7 Krt, schwach |

### Wenn der Gegner interveniert

|       |                      |
|-------|----------------------|
| pass  | 0 – 9 HP             |
| Farbe | 10+ natürlich,       |
| Dble  | Strafe               |
| 2SA   | 6 – 9 HP mit Stopper |

### 2♦-Eröffnung

| Ansage | HP  | Bedeutung |
|--------|-----|-----------|
| 2 ♥    |     | 0 Asse    |
| 2 ♠    |     | 1 As      |
| 2 SA   | 7-9 | Kein As   |
| 3 SA   |     | 2 Asse    |

### Wenn der Gegner interveniert

|        |                           |
|--------|---------------------------|
| pass   | kein As                   |
| Farbe  | As in der genannten Farbe |
| Dble   | Strafe                    |
| 2/3 SA | natürlich ohne As         |

## Interventionen auf Farberöffnungen

### Auf 1er-Höhe:

Anforderungen

a.) sehr schöne Farbe (AD10xx) oder

b.) 12 HP mit einer 5er-Farbe

### Auf 2er-Höhe:

Eröffnungsstärke gemäss Anforderungen für die Eröffnungen

### Antworten auf Intervention auf 1er-Stufe nach Eröffnung des Gegners (Beispiel: 1♣ / 1♥ / pass / ?)

| Ansage             | HP    | Bedeutung   |
|--------------------|-------|---|
| 2 gleiche Farbe    | 5 – 9 | 3 Krt   |
| 3 gleiche Farbe    | 5 – 9 | 4 Krt, Barrage  |
| Neue Farbe         | 9+    | forcing   |
| 2 in Gegners Farbe | 10+   | mancheeinladend im Fit, darauf Farbwiederholung = negativ |

### 1SA-Intervention

Antworten wie auf 1SA-Eröffnung

### Interventionen im Sprung

Weak two und normale Barrage, darauf Antworten wie auf weak two-Eröffnung

### Ghestem (stark)

Zweifärber 5-5 mit max. 5 Losern, mind. ADxxx + ADxxx

2 SA                      die beiden niedrigsten verbleibenden Farben  
Gegners Farbe        die beiden auseinander liegenden Farben  
3♣                        die beiden höchsten Farben

## Interventionen auf 1SA-Eröffnungen

|      |                                      |
|------|--------------------------------------|
| Dble | Strafe, tendenziell mit langer Farbe |
| 2♣   | mind. 5-4 in den EF                  |
| 2♦   | natürlich                            |
| 2♥   | natürlich                            |
| 2♠   | natürlich                            |

## Sonstige Konventionen

|  |  |
|--|--|
| Generelles Sputnik-Kontra  | Bis 4♥, zeigt ein Blatt ohne natürliche Ansage   |
| Responsive Double bis 4♥, wenn sich der Eröffner und sein Partner unterstützen | 1♥ / dble / 2♥ / dble      positives Blatt ohne 4 Krt in ♠   |
|  | 1♥ / 2♣ / 2♥ / dble      verspricht 4 Krt in ♠   |
| Drury 2♣ auf EF  | Nach 3. und 4.-Handeröffnungen fragt nach Eröffnungsstärke, Farbwiederholung ist negativ   |
| Roudy 2♣ auf 1 SA Wiederansage des Eröffners                                   | z.B. 1♣ - 1♥ - 1SA – 2♣, oder 1♥ - 1♠ - 1SA – 2♣:<br>2♦      keine Unterstützung<br>2 EF des Partners      Min mit 3 Krt in Partners Farbe<br>2 andere EF      Max mit 3 Krt in Partners Farbe   |
| Blackwood 4 SA   | As-Frage (4 Asse), Antworten:<br>5♣      1 oder 4 Asse<br>5♦      0 oder 3 Asse<br>5♥      2 Asse<br>5♠      2 Asse + Trumpf König oder Dame<br>5SA      2 Asse + KD                             |
| Josephine 5SA  | Antworten:<br>7 in Trumpf      2 von 3 Topfiguren in Trumpf<br>6♣      1 von 2 Topfiguren mit 4/5 Trümpfen<br>6♦      1 von 2 Topfiguren mit 6+ Trümpfen<br>6 in Trumpf      keine hohen Figuren |

## Ausspiel und Signalisation

### Ausspiel gegen Trumpf

- 3e/5e
- As von As-König
- König von As-König sec
- König von As-König, wenn die nach dem König gespielte Farbe ein Singleton ist

### Ausspiel gegen SA

- 4e
- Höchste einer Sequenz, auch von interner Sequenz: **AB10x**, **KB10x**, **A109x**, etc.)
- As von As-König
- K und D verlangen deblockieren eines Hon
- Top of nothing von 2/3 Karten

### Markierung: Hoch – klein = positiv oder eine gerade Anzahl Karten

- positiv / negativ auf das Ausspiel
- gerade / ungerade Anzahl in Gegners Farbe
- gerade / ungerade Anzahl in Trumpfkontrakten auf 5er-Höhe und darüber

Abwerfen einer Farbe, wenn Gegners Farbe nicht bedient werden kann, dann ist die abgeworfene Farbe unerwünscht:

|             |                                       |
|-------------|---------------------------------------|
| Hohe Karte  | Präferenz für die höherrangige Farbe  |
| Tiefe Karte | Präferenz für die tieferrangige Farbe |

### Rückspiel

|      |                                      |
|------|--------------------------------------|
| Hoch | keine Figur über dem Buben           |
| Tief | man spielt mindestens unter der Dame |

---

1. März 2006

Hugo Zeltner und sein Expertenteam (Leo Weiss, Fredy Weiss, Charly Karrer, Hans Jacquemard, Jörg Zinsli, Peter Gebauer, Peter Toszeghi, Urs Stutz)