

# **5er-Oberfarben**

Die Reizung im Bridge  
in der Theorie

## **Erläuterungen zur Schreibweise und Begriffen**

- Partieförderung bedeutet, beide Partner müssen weiterreizen bis mindestens Vollspiel erreicht ist.
- Forcierend bedeutet, dass der Partner nicht passen darf.
- Die Gebote der Gegner stehen in Klammern, z. B., (1♥) 1♠ (2♥) usw.
- KONTRA wird mit X und REKONTRA wird mit XX abgekürzt.
- 5<sup>+</sup>♦ bedeutet 5 oder mehr Karten in ♦.
- Die Angabe 3334-Verteilung heißt, genau 3 Karten in den 3 ranghöchsten Farben ♠, ♥ und ♦, sowie 4 Karten in ♣.
- Ist von einer Kürze die Rede bedeutet das, 1 Karte (Single) oder keine Karte (Chicane) in einer Farbe.

## Blattbewertung

Ein Blatt wird nach Figurenpunkten (F), Längenpunkten (L) und Verteilungspunkten (V) bewertet.

### Figurenpunkte (F)

Ass = 4    König = 3    Dame = 2    Bube = 1

Für Farben, die nur Figuren beinhalten ohne Begleitung kleiner Karten, ziehen Sie in dieser Farbe einen Punkt ab.

♥ ADB = 6 F

♥ ADB5 = 7 F

Grundsätzlich sind die Figuren in den langen Farben deutlich mehr wert als in kurzen Farben. Die oben angegebene Zählweise ist nur eine grobe Orientierung.

### Längenpunkte (L)

Für jede Karte ab der 5. Karte können Sie sich einen Längenpunkt hinzuzählen, aber nur wenn die Farbe 3 F beinhaltet. In der Trumpffarbe gibt es keine Längenpunkte.

### Verteilungspunkte (V)

Verteilungspunkte gibt es erst, wenn ein Fit feststeht. Dann können Sie sich für kurze Nebenfarben folgende Punkte dazurechnen:

Chicane (0 Karten in einer Farbe) = 3 V

Singleton (eine Karte in einer Farbe) = 2 V

Doubleton (zwei Karten in einer Farbe) = 1 V

Des Weiteren gibt es für die 9. Trumpfkarte = 2 V

Für jede weitere Trumpfkarte = 1 V

# Die Eröffnungsgebote

## Präzise Eröffnungen

1SA = 15-17 FL (=Figuren- und Längenpunkte),  
ausgeglichene Verteilung, keine 5er-Oberfarbe

2SA = 21-22 FL, ausgeglichene Verteilung,  
keine 5er-Oberfarbe

2♦ = 6-10 F, 6er♦, keine 4er-Oberfarbe daneben

2♥ = 6-10 F, 6er♥, kein 4er♠ daneben

2♠ = 6-10 F, 6er♠, keine 4er♥ daneben

## Mehrdeutige Eröffnungen

1♣ = 12-22 FL, 3<sup>+</sup>♣, keine längeren ♦

1♦ = 12-22 FL, 3<sup>+</sup>♦, keine längeren ♣

1♥ = 12-22 FL, 5<sup>+</sup>♥

1♠ = 12-22 FL, 5<sup>+</sup>♠

2♣ = 23 FL oder mehr Punkte, beliebige Verteilung,  
stärkste Ansage, Partner darf nicht passen bis das  
Vollspiel erreicht ist (=Partieforcing)

Was eröffne ich, wenn mehrere Eröffnungen zutreffen ?

Zunächst schaue ich, ob eine der präzisen Eröffnungen auf mein Blatt passt.

Ist das nicht der Fall, eröffne ich die längste Farbe.  
1♥ oder 1♠ zeigt aber mindestens 5 Karten in der genannten Farbe.

Bei zwei 5er- oder 6er-Farben wird immer die ranghöhere Farbe eröffnet.

Habe ich keine 5er-Oberfarbe, wird die längere Unterfarbe eröffnet.

Sind die Unterfarben gleichlang, gilt folgendes:

Mit 3er♣ und 3er♦ wird 1♣ eröffnet.

Mit 4er♣ und 4er♦ wird 1♦ eröffnet.

## Grundprinzipien der Reizung

- Die Suche nach einem Oberfarbfit hat fast immer Vorrang.
- Eine neue Farbe des Antwortenden ist immer forcierend.
- Eine neue Farbe auf der 3er-Stufe ist immer partieforcierend, sowohl vom Eröffner als auch vom Antwortenden und unabhängig davon, ob die Farbe künstlich oder echt ist.
- Nach einem gefundenen Oberfarbfit zeigt eine neue Farbe auf jeder Stufe immer ein Single oder Chicane in der gereizten Farbe.
- Reizt einer der beiden Partner keine neue Farbe (also eine bereits gereizte Farbe oder SA) in einer nicht partieforcierenden Situation, ist das immer passbar und eine konkrete Punktansage.
- KONTRAS sind immer negativ, wenn noch kein Fit gefunden und nichts anderes vereinbart wurde. Es gibt seltene Situationen, in denen ein KONTRA nicht mehr negativ sein kann.

## Antworten auf 1♣-Eröffnung

Passe = 0-5 FL

Die Suche nach einem Oberfarbfit hat Vorrang.  
Ausnahmen kommen nur vor, wenn der Antwortende selber Eröffnungsstärke hat und daher weiß, dass ein Vollspiel auf der eigenen Seite geht. Dann darf der Antwortende auch 1♦ mit längeren Karos bieten.  
Beim Farbwechsel auf der 1er-Stufe hat ansonsten die Nennung einer Oberfarbe Vorrang und verspricht mindestens 4 Karten in der genannten Oberfarbe. Es wird die längere Oberfarbe genannt. Sind beide Oberfarben zu viert, wird 1♥ geboten. Sind beide Oberfarben zu fünft, wird 1♠ geboten.

Farbwechsel auf 1er-Stufe =  
ab 6 FL, mindestens 4er-Farbe, forcierend

Farbwechsel auf 2er-Stufe im Sprung =  
4-7 F, 6er-Farbe, passbar

Kommt kein Farbwechsel in Frage, kann der Antwortende mit 5 Karten in der eröffneten Unterfarbe diese Farbe heben.

Einfache Hebung = 2er-Stufe, 6-10 FV, Fit,  
keine 4er-Oberfarbe, passbar

Doppelte Hebung = 3er-Stufe, 11-12 FV, Fit,  
keine 4er-Oberfarbe, passbar

Kommt auch keine Hebung in Frage, bietet der Antwortende Sans-Atout.

1 SA = 6-10 FL, kein 4er♦♥♠, exakt 3334  
2 SA = 11-12 FL, kein 4er♦♥♠, exakt 3334  
3 SA = 13-15 FL, kein 4er♦♥♠, exakt 3334

## Antworten auf 1 ♦ -Eröffnung

Ein forcierender Farbwechsel auf die 2er-Stufe kann nur mit 2 ♣ erfolgen.

Das 2 ♣ -Gebot verspricht mindestens 11 FL und 6<sup>+</sup> ♣ oder ab 13 FL, also partieforcierend mit weniger ♣ -Karten. Da nur Farbwechsel forcierend sind, ist das 2 ♣ -Gebot manchmal die einzige Möglichkeit, den Partner zu forcieren. Das kann passieren, wenn man zu stark ist für eine 3 ♦ -Hebung.

Einziger Unterschied zur 1 ♣ -Eröffnung sind die 2 ♣ -Antwort und die SA-Antworten:

2 ♣ = ab 13 FL, 3<sup>+</sup> ♣ -Karten oder  
ab 11 FL, 6<sup>+</sup> ♣ -Karten

Im Extremfall ist 2 ♣ die einzige Möglichkeit zu forcieren, wenn kein anderes natürliches forcierendes Gebot zur Verfügung steht.

1 SA = 6-10 FL, kein 4er ♥ ♠, lange ♣ möglich

2 SA = 11-12 FL, kein 4er ♥ ♠, ausgeglichen

3 SA = 13-15 FL, kein 4er ♥ ♠, 3343 oder 3334



## Antworten auf Eröffnungen 1♥ / 1♠

Mit 0-5 FV wird immer gepasst. Die Möglichkeit, dadurch ein Vollspiel zu verpassen, ist sehr gering.

Passe = 0-5 FLV

Die Bestätigung des Oberfarbfits hat Vorrang vor allen anderen Geboten (die alte Methode, neu→siehe S.39):

Einfache Hebung = 2er-Stufe, 6-10 FV, Fit, passbar

Doppelte Hebung = 3er-Stufe, 11-12 FV, Fit, passbar

Hebung ins Vollspiel = 4er-Stufe, 13-14 FV, Fit, passbar

Kann der Oberfarbfit nicht bestätigt werden, kommt ein Farbwechsel in Frage. Ein Farbwechsel erfolgt auch dann, wenn der Antwortende ab 15 FV mit Fit in der eröffneten Farbe hat. Eine neue Farbe auf der 1er-Stufe (nur nach 1♥ mit 1♠ möglich) zeigt mindestens 6 FL, ist nach oben hin unbegrenzt und zeigt mindestens eine 4er-Länge. Das heißt, der Eröffner muss weiterreizen. Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe zeigt mindestens 11 FL und hat mindestens eine 5er-Länge (4er-Länge in den Unterfarben ist die Ausnahme).

Farbwechsel auf 1er-Stufe = ab 6 FL, forcierend

Farbwechsel auf 2er-Stufe = ab 11 FL, forcierend

Kommt auch kein Farbwechsel in Frage, muss der Antwortende ein SA-Gebot abgeben. Das Gebot von 1SA kann ein Notgebot sein, denn es verspricht keine ausgeglichene Verteilung.

1 SA = 6-10 FL, kein Oberfarbfit, kein Farbwechsel möglich, kann sehr unausgeglichen sein

2 SA = 11-12 FL, kein Oberfarbfit, exakt 4432 verteilt mit beiden Unterfarben zu viert (alte Reizung)

3 SA = 13-15 FL, kein Oberfarbfit, exakt 4432 verteilt mit beiden Unterfarben zu viert

## Antworten auf 1SA-Eröffnung

Mit 0-8 FL wird versucht, den besten Teilkontrakt zu erreichen.

Mit 9 FL lädt der Antwortende zum Vollspiel ein.

Bei 10-15 FL sucht der Antwortende das beste Vollspiel.

Passe = 0-8 FL, keine 5er-Oberfarbe

Ab 9 FL kann man versuchen, einen 4-4 Fit in Oberfarbe zu finden. Dazu wird eine Konvention benutzt, die Stayman heißt. Der Antwortende bietet dazu  $2\clubsuit$ , wenn er ein  $4\heartsuit$  oder ein  $4\spadesuit$  oder beides hat und ab 9 FL. Damit fragt der Antwortende den 1SA-Eröffner, ob er ein  $4\heartsuit$  oder  $4\spadesuit$  hat.

$2\clubsuit$  = ab 9 FL, mindestens eine 4er-Oberfarbe

Hat der Antwortende aber eine Oberfarbe mit mindestens 5 Karten, zeigt er diese, indem er die Farbe unter dieser Oberfarbe bietet (Transfer), auch schon ab 0 Punkten. Mit mindestens 6 Karten in Unterfarbe ist auch ein Transfer in diese Farbe möglich.

Der 1SA-Reizer muss dann die Farbe des Antwortenden reizen (Transfer ausführen). Der Sinn dieser Konvention ist, dass die starke Hand zum Alleinspieler wird und die Weiterreizung flexibler ist.

$2\diamond$	= ab 0 F, mindestens 5 Karten in $\heartsuit$
$2\heartsuit$	= ab 0 F, mindestens 5 Karten in $\spadesuit$
$2\spadesuit$	= ab 0 F, mindestens 6 Karten in $\clubsuit$
$3\clubsuit$	= ab 0 F, mindestens 6 Karten in $\diamond$

Ist keine dieser oben genannten Reizungen möglich, kommen nur SA-Gebote in Frage.

2SA = genau 9 FL, keine 4er-Oberfarbe, einladend  
3SA = 10-15 FL, keine 4er-Oberfarbe, Abschluss  
4SA = 16-17 FL, keine 4er-Oberfarbe, einladend zu 6SA  
5SA = 20-21 FL, keine 4er-Oberfarbe, einladend zu 7SA  
6SA = 18-19 FL, keine 4er-Oberfarbe, Abschluss  
7SA = ab 22 FL

### Weiterreizung nach Stayman

Nach 1SA und dem Fragegebot 2♣ (Stayman) hat der Eröffner nur eine der 3 folgenden Möglichkeiten:

2♦ = keine 4er-Oberfarbe  
2♥ = 4er♥, 4er♠ ist auch möglich  
2♠ = 4er♠, kein 4er♥

Nach diesen Antworten geht es natürlich weiter.  
Reizt der 1SA-Eröffner eine 4er-Oberfarbe und der Antwortende geht nicht auf diese Farbe ein, hat er ganz sicher die andere Oberfarbe zu viert.

Beispiele:

1SA 2♣  
2♥ 3SA = 10-15 FL, 4er♠

1SA 2♣  
2♠ 2SA = 9 FL, 4er♥

1SA 2♣  
2♠ 3♣ = ab 10 FL, 4er♥ + 5<sup>+</sup>♣

## Weiterreizung nach Transfer

Der Antwortende kann je nach Punktstärke passen, einladen oder Vollspiel ansteuern.

Hier die Bedeutungen des zweiten Gebotes des Antwortenden. Für unten stehende Ausführungen nehme ich als Beispiel den Transfer auf ♠.

1SA 2♥

2♠

    passe = 0-8 FL

    2SA = 9 FL, genau 5er ♠, einladend zum  
          Vollspiel (3SA oder 4♠)

    3♠ = 9 FL, 6<sup>+</sup> ♠, einladend zu 4♠

    3SA = 10-15 FL, genau 5er ♠ (Eröffner passt  
          oder reizt 4♠)

    4♠ = 10-15 FL, 6<sup>+</sup> ♠, Abschluss

    3♣ ♦ ♥ = ab 10 FL, 4<sup>+</sup> Karten in genannter  
    Farbe

Nach 1SA 2♥

    2♠ 2SA

hat der Eröffner folgende Möglichkeiten:

    passe = 15 FL, 2 ♠-Karten

    3♠ = 15-16 FV, 3 ♠-Karten

    3SA = 16-17 FL., 2 ♠-Karten

    4♠ = 17-18 FV, 3-4 ♠-Karten

## **Antworten auf 2SA-Eröffnung**

Es geht ähnlich weiter wie nach der 1SA-Eröffnung.

3♣ = ab 4 FL, Stayman

3♦ = ab 0 F, 5<sup>+</sup> ♥

3♥ = ab 0 F, 5<sup>+</sup> ♠

## Wiedergebot des Eröffners nach Farbwechsel auf der 1er-Stufe

Am wichtigsten für den Eröffner ist es, einen gefundenen Oberfarbfit durch eine Hebung zu bestätigen.

Hebung:        nach 1♣ 1♥

2♥        = 4er♥, 13-16 FV

3♥        = 4er♥, 17-19 FV

4♥        = 4er♥, 20-23 FV

Ist kein Oberfarbfit vorhanden, kann der Eröffner eine eigene 4er-Oberfarbe auf der 1er-Stufe nennen.

Eigene Oberfarbe:    nach 1♣ 1♥

1♠        = 4er♠, 12-20 FL

Mit einer ausgeglichenen Verteilung ohne Oberfarbfit macht der Eröffner ein SA-Gebot und verneint ein 4er♠, falls der Partner 1♥ gereizt hat.

### Ausgeglichene Verteilung nach 1♣ 1♥

1SA = kein 4er♥ und kein 4er♠, 12-14 FL

2SA = kein 4er♥ und kein 4er♠, 18-20 FL

Ein Spezialfall tritt auf, wenn auf 1♣ die Antwort 1♦ lautet.

### Unausgeglichene Verteilung nach 1♣ 1♦

1♥ = unausgeglichene, 4<sup>+</sup>♣, oft 5<sup>+</sup>♣ + 4er♥, 12-18 FL  
(4er♣ ist nur möglich bei exakt 4414-Verteilung)

### Ausgeglichene Verteilung nach 1♣ - 1♦

1SA = ausgeglichen, 4er♥ und 4er♠ möglich, 12-14 FL

2SA = ausgeglichen, 4er♥ und 4er♠ möglich, 18-20 FL

Das hat mehrere entscheidende Vorteile:

- Der Eröffner gibt gleich die ausgeglichene Verteilung durch.
- Der Gegner hat es im Gegenspiel schwerer, da mögliche 4er-Oberfarben verschwiegen werden.
- Der mögliche Oberfarbfit geht nicht verloren, da der Antwortende nur dann mit einer 4er-Oberfarbe 1♦ reizt, wenn er Eröffnungsstärke mit 5<sup>+</sup>♦ hat. In diesem Fall kann er die Oberfarbe jetzt noch auf 2er-Stufe nachreizen, was dann partiefördernd ist.
- Meistens spielt die stärkere Hand.  
(Eine häufige Reizsequenz wäre sonst z. B.:  
1♣ - 1♦ - 1♠ - 1SA → die schwache Hand belegt den SA)

Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe zeigt immer einen Zweifarber. Das heißt, die erstgenannte Farbe ist mindestens zu fünf und die zweitgenannte Farbe ist mindestens zu vier.

### Wiedergebot des Eröffners mit einem Einfärber

Hat der Eröffner eine 6er-Länge in der eröffneten Farbe und keine darunterliegende 4er-Farbe daneben, zeigt er seinen Einfärber durch Wiederholung dieser Farbe.

Einfärber nach 1♥ 1♠

2♥ = mindestens 6er♥, 13-16 FL

3♥ = mindestens 6er♥, 17-19 FL

### Wiedergebot des Eröffners mit einem Zweifärber

Eine neue Farbe auf der 1er-Stufe ist nicht unbedingt ein Zweifärber. Der Eröffner kann eine ausgeglichene Verteilung haben.

Z. B. 1♦ 1♥  
1♠

Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe ist auf jeden Fall ein Zweifärber.

Es verspricht mindestens 5 Karten in der erstgenannten Farbe und mindestens 4 Karten in der zweiten Farbe.

Es gibt drei Arten von Zweifärbern:

- (1) billig gereizter Zweifärber
- (2) teurer Zweifärber
- (3) Zweifärber im Sprung = superteurer Zweifärber

Die Unterscheidung der Zweifärber-Typen orientiert sich entscheidend an der Frage:

Kann der Eröffner seine zweite Farbe unter der Wiederholungsstufe der ersten Farbe bieten ?

Wenn der Eröffner z. B. 1♦ eröffnet, kann er seine zweite Farbe unter dem Gebot von 2♦ reizen ?

Antwort: ja = billiger Zweifärber (13-18 FL)

Bsp.: 1♦ 1♠  
2♣

Antwort: nein = teurer Zweifärber (17-22 FL)

Bsp.: 1♦ 1♠  
2♥

Ist der Eröffner zu stark für den billigen Zweifärber, reizt er die zweite Farbe im Sprung. Also:

Zweifärber im Sprung (19-22 FL)

Bsp.: 1♥ 1♠  
3♦

Ist der Eröffner zu schwach (13-16 FL) für den teuren Zweifärber, muss er seine erstgenannte Farbe wiederholen.

Bsp.: 1♦ 1♠  
2♦

Der Eröffner könnte bei dieser Reizfolge noch ein 4er♥ haben, was er mit 13-16 FL nicht reizen durfte.

5er♦ + 4er♥ oder 6<sup>+</sup>♦ mit 13-16 FL verspricht also diese Reizfolge.



## Wiedergebot des Eröffners nach direkter Hebung

Hier liegt eine besondere Situation vor: es lohnt sich nicht, das eigene Blatt weiterzubeschreiben, da der Fit feststeht. Der Eröffner kann jetzt die Reizung abschließen oder eine einladende Ansage machen.

Nach 1♥ - 2♥ steht fest, dass ♥ gespielt wird, mit seltenen Ausnahmen. Ein späteres 3SA-Gebot von einer der beiden Seiten ist z. B. noch ein Vorschlag, 3SA zu spielen.

Nach 1♣ - 2♣ kann der Eröffner mit stärkeren Händen nach einem 3SA-Kontrakt Ausschau halten und erst in zweiter Linie nach einem 5♣-Kontrakt.

### Das Prinzip der Einladung

Der Antwortende soll die Einladung zum Vollspiel annehmen, wenn er für die bereits gezeigte Spanne Maximum hat. Und er soll das Vollspiel ablehnen, wenn er Minimum hat. Die Art der Einladung hilft dabei, das Minimum oder Maximum zu bewerten.

Nach einem Oberfarbfit gibt es folgende Möglichkeiten der Einladung:

1♥ 2♥

2SA = 17-19 FV, kein Single, kein Chicane

2♠/3♣ ♦ = 17-19 FV, Single oder Chicane in der gereizten Farbe

Sollte der Antwortende darauf 3♥ reizen, hat er absolut kein Interesse an Vollspiel.

Ansonsten hat der Antwortende noch die Möglichkeit, mit dem nächsten freien Gebot Zweifel anzumelden. Alle Gebote oberhalb von 3♥ sind natürlich und forcierend zum Vollspiel.

1♦ 2♦	
2♥	= ab 16 F, einladend zu 3SA, Stopper in ♥
2♠	= ab 16 F, einladend zu 3SA, Stopper in
♠,	
	kein Stopper in ♥
3♣	= ab 16 F, einladend zu 3SA, Stopper in
♣,	
	kein Stopper in ♥ und ♠

### Andere Wiedergebote

1♠ 2♠	
4♠	= 20-22 FV

1♣ 2♣	
passee	= 13-16 FV

1♣ 3♣	
passee	= 12-14 FL

1♦ 2♦	
2SA	= unausgeglichen, meist 5422-Verteilung, Stopper in den Restfarben, 17-18 FL

1♦ 2♦	
3SA	= ausgeglichen, 19-20 FL

1♦ 3♦	
3SA	= Stopper in den Restfarben, 14-20 FL

## Das Wiedergebot des Eröffners nach Farbwechsel 2 über 1

Der Farbwechsel 2 über 1 (z. B.  $1\spadesuit - 2\clubsuit$ ) verspricht mindestens 11 Punkte und ist natürlich forcierend. Darüber hinaus ist er sogar „selbstforcierend“. Das heißt, der Antwortende verpflichtet sich zu einem weiteren Gebot, wenn der Eröffner ein Gebot unter Vollspiel abgibt, z. B.

$1\spadesuit\ 2\clubsuit$   
 $2\diamondsuit\ ?$

Bei einer Oberfarberöffnung zeigt jedes Wiedergebot oberhalb von der Wiederholung der Oberfarbe Zusatzstärke und ist Partieforcing. Nach z. B.  $1\heartsuit - 2\diamondsuit$  zeigen alle Wiedergebote höher als  $2\heartsuit$  schon mindestens 15 F.

$1\heartsuit\ 2\clubsuit$   
 $2\diamondsuit$  =  $5\text{er}\heartsuit + 4\text{er}\diamondsuit$ , verspricht keine zusätzliche Stärke, immer noch 13-22 FL

$1\heartsuit\ 2\clubsuit$   
 $2\heartsuit$  = jede Hand ohne  $4\text{er}\diamondsuit$  bis 14 F, verspricht keine weitere  $\heartsuit$ -Karte

Das ist der große Sonderfall im System, aus dem sich viel ableiten lässt. Ein möglicher  $\clubsuit$ -Fit oder ein  $6\text{er}\heartsuit$  wird später gezeigt.

$1\heartsuit\ 2\clubsuit$   
 $2\spadesuit$  =  $5\text{er}\heartsuit + 4\text{er}\spadesuit$ , ab 15 F

$1\heartsuit\ 2\clubsuit$   
 $2\text{SA}$  =  $5\text{er}\heartsuit$ , Rest ist ausgeglichen, 15-17 F

$1\heartsuit\ 2\clubsuit$   
 $3\clubsuit$  =  $5\text{er}\heartsuit + 4\text{er}\clubsuit$ , ab 15 F

$1\heartsuit\ 2\clubsuit$

3SA = 19-20 FL (18-19 F), 5er♥, ausgeglichen

1♠ 2♥

4♥ = 5er♠ + 4er♥, Minimum (12-14 F)

Ein weiterer Sonderfall, bei dem die Hand durch den guten Fit schon einen Wert von 17-19 FV hat.

Bei der Unterfarberöffnung 1♦ gibt es nur den Farbwechsel auf die 2er-Stufe mit 2♣.

Die Weiterreizung verhält sich genauso wie nach einer Oberfarberöffnung, wobei das 2SA-Gebot eine Ausnahme darstellt. Dieses Wiedergebot zeigt jetzt keine 15-17 FL, da der Eröffner sonst mit 1 SA eröffnet hätte. Hier zeigt es 12-14 FL.

1♦ 2♣

2♦ = unausgeglichen und 11-14 F  
(z. B. 5er♦ + 4er♥♠ mit 12 F)

1♦ 2♣

2♥♠ = 5er♦ + 4er♥♠, ab 15 F

1♦ 2♣

2SA = ausgeglichen, 12-14 FL

3SA = ausgeglichen, 18-20 FL

## Die zweite Ansage des Antwortenden

Nach drei Geboten kann man oft schon eine klare Ansage machen.

Wie schon unter den Grundprinzipien der Reizung erwähnt, kann der Antwortende nur eine weitere Ansage erzwingen, wenn er eine neue Farbe reizt.

Alle anderen Gebote sind entweder einladend, Abschluss oder ein Abschlussangebot.

### Dritte Farbe forcing

Reizt der Antwortende eine dritte Farbe - diese ist oft künstlich – zeigt er eine mindestens einladende Hand.

1♣ 1♠  
1SA

2♦ = ab 11, beliebige Hand ohne klares Gebot,  
oft mit 5 oder mehr ♠-Karten

oder auch

1♣ 1♠  
2♣

2♦ = ab 11, beliebige Hand ohne klares Gebot,  
oft mit 5 oder mehr ♠-Karten

Der Eröffner kann dann ein 3er ♠ mit 2♠ oder 3♠ reizen,  
je nachdem, ob er Minimum oder Maximum hat.  
Ansonsten beschreibt der Eröffner so gut wie möglich sein Blatt weiter. 2SA wäre auch eine Minimum-Ansage.

### Vierte Farbe forcing

Reizt der Antwortende die vierte Farbe, muss das Vollspiel erreicht werden. Die vierte Farbe wird mit Eröffnungsstärke gereizt und wenn kein klares Abschlussangebot abgegeben werden kann. Eine langsame Weiterreizung signalisiert größere Stärke als der schnelle Weg ins Vollspiel.

1♣ 1♥

1♠ 2♦ = Partieforcing

Die häufigsten Antworten des Eröffners

2♥ = 3er♥

2♠ = kein geeignetes Gebot (Notgebot)

2SA = kein 3er♥, Stopper in ♦ (das ist die künstlich gereizte Farbe), nicht absolut Minimum

3♣ = kein 3er♥, kein Stopper in ♦, 5+♣

3SA = kein 3er♥, Stopper in ♦ (das ist die künstlich gereizte Farbe), absolut Minimum

## Folgereizung nach 2♣-Eröffnung

Nach dieser stärksten aller Eröffnungsmöglichkeiten bietet der Antwortende immer 2♦. Der Eröffner reizt jetzt seine längste Farbe, wenn er keine SA-Verteilung hat oder er bietet 2SA bei einer typischen SA-Verteilung. Danach wird natürlich weitergereizt mit der Priorität, nach einem Oberfarbfit zu suchen.

2♣ 2♦ = Pflichtantwort

Wiedergebot des Eröffners:

2♥ = 5 oder mehr ♥-Karten

2♠ = 5 oder mehr ♠-Karten

2SA = ausgeglichen, 5er-Unterfarbe möglich, ab 23 FL

3♣ = 5 oder mehr ♣-Karten, unausgeglichen

3♦ = 5 oder mehr ♦-Karten, unausgeglichen

Das Vollspiel muss dann erreicht werden.

Es wird so natürlich wie möglich weitergereizt.

Bietet der Eröffner in der 2. Runde z. B. 2♥, so ist eine Hebung in 4♥ die schwächste mögliche Reizung, die abgegeben werden kann. Das heißt hier: Partner, wir haben einen ♥-Fit und ich kann maximal einen Stich beisteuern. Der Eröffner macht nur dann noch einen Versuch in Richtung Schlemm, wenn er selbst schon 11 Stiche auf der Hand hat.

Mit einer stärkeren Hand hebt der Antwortende in 3♥. Da sowieso keiner passen darf bis das Vollspiel erreicht ist, bleibt hier mehr Platz, um einen möglichen Schlemm zu untersuchen.

## Antwort auf die Weak-2-Eröffnungen (2♦, 2♥ und 2♠)

2♦♥♠ = 6-10 F, 6er-Länge in der genannten Farbe,  
keine 4er-Oberfarbe daneben

### Antworten

Neue Farbe = mind. 6er-Unterfarbe oder 5er-Oberfarbe,  
ab 15 FL

Hebung auf 3er-Stufe = Sperrverlängerung, häufig  
genau 3 Karten in Eröffnerfarbe

Hebung ins Vollspiel = stark, um den Kontrakt zu erfüllen  
oder  
Sperrverlängerung mit 4 Karten in  
der Weak-2-Farbe

Die Bedeutung der Hebungen ist auch nach jeder  
Zwischenreizung gleich.

2SA = ab 15 FLV, mindestens Interesse am Vollspiel,  
Fragegebot

Der Eröffner antwortet darauf immer nach dem  
gleichen Muster:

- 3♣ = Minimum (6-8), schlechte Farbe
- 3♦ = Minimum (6-8), gute Farbe
- 3♥ = Maximum (9-10), schlechte Farbe
- 3♠ = Maximum (9-10), gute Farbe

Schlechte Farbe bedeutet, 5 oder weniger  
Figurenpunkte in der 6er-Farbe.

Diese Antwortstruktur auf das konventionelle Fragegebot  
von 2SA nennt man *Ogust*.



Manchmal muss sich der Antwortende bei einem 6-1-Fit zwischen 3SA und dem Oberfarbenvollspiel entscheiden. Die Antwortstruktur hilft dabei ein wenig. Nach Weak-2 in  $\diamond$  geht es fast immer darum, mit vielen Punkten 3SA zu erreichen.

Hat der Antwortende schwächere Hände (0-14 FLV) sollte er immer passen (mit Ausnahme der Sperrverlängerung natürlich). Selbst mit einer Chicane in Partnerfarbe sollte nicht versucht werden, einen besseren Fit zu finden (ein häufiger Fehler).

## Sperreroöffnungen

Eröffnungen auf der 3er-Stufe zeigen eine 7er-Länge in der genannten Farbe mit 6-10 F ohne eine 4er-Oberfarbe daneben. Diese Eröffnungen sind Sperreroöffnungen und dienen dazu, dem Gegner das Leben so schwer wie möglich zu machen. Zudem sollten fast alle Punkte in dieser Farbe liegen. Die Gebote sind auch von der Gefahrenlage abhängig. In Nichtgefahr und bei gleicher Gefahrenlage sollten 3er-Eröffnungen 6 Spielstiche zeigen. In Gefahr gegen Nichtgefahr, also ungünstiger Gefahrenlage, sollten 3er-Eröffnungen 7 Spielstiche zeigen.

Eine neue Farbe des Antwortenden zeigt eine starke Hand und forciert zum Vollspiel.

Eine neue Farbe des Antwortenden auf Vollspielhöhe ist Abschluss.

Eine Hebung des Antwortenden (z.B. 3♠ - 4♠) kann zum Erfüllen ab 15 FV sein oder aber eine Verlängerung der Sperre und somit ein günstiges Opfergebot.

Auf Unterfarbsperren kann der Antwortende, wenn er stark ist, 3SA als Endkontrakt in Erwägung ziehen.

- 3♣ = 7er♣, keine 4er-Oberfarbe, 6-10 F
- 3♦ = 7er♦, keine 4er-Oberfarbe, 6-10 F
- 3♥ = 7er♥, keine 4er-Oberfarbe, 6-10 F
- 3♠ = 7er♠, keine 4er-Oberfarbe, 6-10 F

In dritter Position kann die Sperreroöffnung auch mit 0-10 F gemacht werden.

Ähnlich sieht es mit den Sperreroöffnungen auf 4er-Stufe aus. Sie zeigen entweder eine 8er-Länge oder eine 7er-Länge mit einer 4er-Unterfarbe daneben.

- 4♣ = 8er♣ oder 7er♣ + 4er♦, 6-10 F
- 4♦ = 8er♦ oder 7er♦ + 4er♣, 6-10 F
- 4♥ = 8er♥ oder 7er♥ + 4er♣♦, 6-10 F
- 4♠ = 8er♠ oder 7er♠ + 4er♣♦, 6-10 F

# Schlemmreizung

## Roman Key Card Blackwood (RKCB)

Diese Konvention sollte nur dann angewendet werden, wenn die Schlemmstärke vorhanden ist.

Im Gegensatz zu Blackwood wird mit der Konvention RKCB nach den sogenannten 5 Assen gefragt, die hier als Schlüsselkarten (Key Cards) bezeichnet werden. Das fünfte As ist der Trumpf-König. Außerdem wird die Trumpf-Dame noch mit in die Antwortstruktur aufgenommen. Die Antwortstruktur funktioniert nur, wenn vorher bereits feststeht, was Trumpf ist. Der Fragende bestimmt den Endkontrakt. Somit sind alle Gebote außer der Trumpffarbe Fragegebote.

4SA ist oft die Frage nach den Key Cards, wenn ein Oberfarbfit feststeht.

4♣ ♦ ist oft die Frage nach den Key Cards, auf Basis der genannten Unterfarbe.

Antworten:

5♣ (1.Stufe) = 0 oder 3 Key Cards

5♦ (2.Stufe) = 1 oder 4 Key Cards

5♥ (3.Stufe) = 2 Key Cards ohne Trumpf-Dame

5♠ (4.Stufe) = 2 Key Cards mit Trumpf-Dame

Bei den ersten beiden Antworten kann der Fragende aus der bisherigen Reizung erkennen, ob es sich z. B. bei 5♣ um 0 oder 3 Key Cards handelt.

Danach wird rollend weitergefragt. Das nächste freie Gebot (außer Trumpf) fragt nach der Trumpf-Dame, wenn die Frage nicht schon durch eine 5♥- oder 5♠-Antwort geklärt ist.

Antworten:

1. Stufe = ich habe die Trumpf-Dame nicht
2. Stufe = ich habe die Trumpf-Dame

Ist die Frage der Trumpf-Dame geklärt, kann rollend nach Königen weitergefragt werden. Jetzt gibt es nur noch 3 Könige, da der Trumpf-König nicht noch einmal mitgezählt wird.

Antworten:

1. Stufe = 0 Könige
2. Stufe = 1 König
3. Stufe = 2 Könige
4. Stufe = 3 Könige

Sollte mit einem Gebot auf der 4er-Stufe in Unterfarbe ein Fit in dieser Unterfarbe feststehen, ist es empfehlenswert, dies als RKCB zu spielen, um Bietraum zu sparen.

Die Antworten sind dann, wie nach 4SA, stufenweise.

Z. B.:

1  $\diamond$  1  $\spadesuit$

2  $\clubsuit$  4  $\diamond$  = RKCB auf  $\diamond$ -Basis (dann wäre 4  $\heartsuit$  = 0 oder 3 Key Cards)

## **Änderung der Ansage nach einer Gegenreizung**

### **Gegner bietet 1SA**

1♥ (1SA) ?

Im Prinzip kontriert man mit jeder Hand ab 9 F, da die Punktemajorität auf der eigenen Achse garantiert ist. Danach geht es mit Negativ-Kontras weiter, falls der Gegner nochmals reizt. Die Reizung ist forcing. Entweder spielt der Gegner seinen Kontrakt im Kontra oder wir spielen selber. Die Negativ-Kontras können dann häufig mit einem Straf-Pass in ein positives Kontra (Strafkontra) umgewandelt werden.

Bereits mit weniger als 9 F kann man eine eigene 6er-Farbe reizen oder die Farbe des Eröffners heben.

### **Gegner hat kontriert**

1♥ (X) ?

Ein Rekontra (XX) zeigt hier ab 10 F ohne Fit. Danach geht es wieder weiter wie nach 1SA-Gegenreizung und Kontra (X), wie oben beschrieben.

Eine neue Farbe auf der 1er-Stufe ist forcierend und wird behandelt, als hätte es das Kontra nicht gegeben.

Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe ist nicht forcierend und zeigt eine 6er-Länge mit 6-9 F.

## Gegner hat eine Farbe geboten

Hier kommt es zu ein paar Besonderheiten auf der 1er-Stufe.

1♣ (1♦)

X = exakt 4er♥ + 4er♠, ab 6 F

1SA = keine 4er♥ ♠, verspricht keinen  
Stopper in ♦, 6-10 F

1♣ (1♥)

X = ab 6, exakt 4er♠

1♠ = ab 6, 5+♠

1SA = kein 4er♠, verspricht keinen  
Stopper in ♥, 6-10 F

1♣ (1♠)

X = ab 6, 4er♥ oder 6-10, 4+♥

(ab 11 und 5+♥ wird 2♥ gereizt)

1SA = kein 4er♥, verspricht keinen  
Stopper in ♠, 6-10 F

Neue Farben auf der 2er-Stufe versprechen nach allen Reizungen ab 11 FL und meistens mindestens eine 5er-Länge.

Der Überruf der Gegner-Farbe verspricht immer einen Fit und ist partiefördernd.

Reizt der Gegner auf der 2er- oder 3er-Stufe gegen, ist die Reizung oft komplizierter. Zwischen folgenden Reizungen muss man sich entscheiden.

Kontra (X) ist negativ. Auf der 2er-Stufe verspricht es etwa ab 8 F, auf der 3er-Stufe ab 10 F.

Eine neue Farbe ist forcing. Auf der 2er-Stufe verspricht sie ab 11 FL und auf der 3er-Stufe ab 13 FL.

Die Gegnerfarbe zeigt wieder einen Fit partiefördernd.

# Gegenreizung

## Farbgegenreizungen auf der 1er-Stufe

Der Gegner hat 1 in Farbe eröffnet.

Die 1 über 1-Farbgegenreizung zeigt 9-18 FL. Die gereizte Farbe ist mindestens eine 5er-Farbe. Ist die Farbe schlecht, darf erst ab einer normalen Eröffnungsstärke gegengereizt werden, also mit 13-18 FL. Mit mehr als 18 FL wird zunächst kontriert. ( Dazu siehe spätere Lektion über Kontras )

(1♣) 1♥ = 9-18 FL, mindestens 5er♥,  
bei 9-12 FL nur mit gutem 5er♥

## Antworten auf 1er-Stufen-Gegenreizung

Situation:	West	Nord	Ost	Süd
	(1♣)	1♥	(pass)	?

Bei den Antworten verschiebt sich alles um 1 bis 2 Punkte. Da die Gegenreizung ein bisschen schwächer sein kann als eine normale Eröffnung, muss der Antwortende ein bisschen mehr haben als 6 Punkte.

Mit Fit:

(1♣) 1♥ (passe)

2♥ = 7-11 FV, mind. 3er♥

3♥ = 8-12 FV, 4er♥,

unausgeglichen

4♥ = 8-14 FV, 5er♥,

unausgeglichen

2♣ = ab 12 FV, Überruf von  
Gegnerfarbe ist forcing und

fast immer Fit in Partners Farbe

Ohne Fit:

(1♣) 1♥ (passe)

- 1♠ = ab 8 FL, mind. 4er♠, neue Farbe auf 1er-Stufe ist forcing
- 2♦ = 8-12 FL, mind. 6er♦, neue Farbe auf 2er-Stufe ist grundsätzlich nicht forcierend
- 1SA = 8-12 F, Stopper in Gegner-F.
- 2SA = 13-14 F, Stopper in Gegner-F.
- 3SA = ab 15 F, Stopper in Gegner-F.
- 2♣ = ab 13 FL, Überruf von Gegner-F., kein anderes passendes Gebot, forcing, eher selten der Fall

## Farbgegenreizungen auf der 2er-Stufe

Der Gegner hat 1 in Farbe eröffnet.

Die 2 über 1-Farbgegenreizung ohne Sprung zeigt 13-18 FL. Die gereizte Farbe ist mindestens eine sehr gute 5er-Farbe. Bei einer schlechten 5er-Farbe sollte erst ab 15 FL gegengereizt werden. Ab 19 FL wird auch hier immer erst KONTRA gereizt.

(1♠) 2♦ = 13-18 FL, sehr gutes 5er♦, sonst 6<sup>+</sup>♦

## Antworten auf 2er-Stufen-Gegenreizung

Situation:      West   Nord   Ost   Süd  
                  (1♠) 2♦    (pass) ?

Die Antworten sind jetzt ähnlich, als hätte der Partner eine Eröffnung mit einer 5er-Farbe gegengereizt.



Einfache Hebung ist 8-10 FV, ab 11 FV kann die gegnerische Farbe überrufen werden.

Mit Fit:

(1♠) 2♥ (passe)

3♥ = 8-10 FV, mindestens 3er♥

2♠ = ab 11 FV, Überruf von  
Gegner-F. ist forcing,  
fast immer mit Fit

Ohne Fit:

(1♠) 2♦ (passe)

2♥ = ab 8 FL, 5<sup>+</sup>♥, neue Farbe  
auf 2er-Stufe ist nonforcing

3♣ = ab 13 FL, 5<sup>+</sup>♣, neue Farbe  
auf 3er-Stufe ist forcierend bis  
zum Vollspiel

2SA = 11-12 FL, Stopper Gegner-F.

3SA = 13-15 FL, Stopper Gegner-F.

2♠ = ab 11 FL, Überruf von  
Gegner-F., kein anderes  
passendes Gebot, forcing, eher  
selten der Fall

## Informationskontra

Der Gegner hat 1 in Farbe eröffnet.

Das KONTRA hat informativen Charakter und wird auf der 1er- oder 2er-Stufe nie als ein Straf-KONTRA benutzt. Es zeigt eine Kürze in der gereizten Farbe des Gegners und Spielbereitschaft in allen anderen Farben mit 12-18 FL (ideal wäre eine 4-4-4-1 Verteilung mit der Kürze in Gegners Farbe). Ab 19 FL spielt die Verteilung keine Rolle mehr und es wird immer erst KONTRA gereizt. In der Folge steht X für KONTRA.

(1♥) X            = 12-18 FL, 3-4er ♠ + 3-5er ♣ + 3-5er ♦  
                      oder  
                      ab 19 FL, beliebige Verteilung

### Antworten auf Info-X

Situation:	West	Nord	Ost	Süd
	(1♣)	X	(pass)	?

Mit 0-7 F reizt der Partner des Kontrierenden seine längste Farbe auf niedrigst möglicher Stufe, außer der Gegnerfarbe natürlich. Mit 8-10 F wird die längste Farbe im Sprung gereizt. Ab 11 F wird die Gegnerfarbe überrufen. SA-Gebote sind wieder ähnlich wie nach einer Eröffnung des Partners (Partner zeigt ja auch Eröffnungsstärke). Ein Passe auf Partners KONTRA kommt praktisch nie vor und ist nur erlaubt mit 6 Karten in Gegners Farbe. In dieser Situation würde das KONTRA in ein Straf-KONTRA umgewandelt werden.

(1♣) X (passe)

1♦♥♠ = 0-7 F, mindestens 4 Karten

in

der gereizten Farbe, im  
Notfall auch mal nur 3 Karten

2♦♥♠ = 8-10 F, oft genau 4 Karten

in

der gereizten Farbe

3♦♥♠ = 8-10 F, 5 Karten in der  
gereizten Farbe

1SA = 7-10 F, Stopper Gegner-F.

2SA = 11-12 F, Stopper Gegner-F.

3SA = ab 13 F, Stopper Gegner-F.

2♣ = ab 11 F, Übruff von Gegners

Farbe ist forcing, zu stark für  
eines der oben stehenden  
Gebote

oder

ab 8 F, 4-4 in Oberfarbe

passe = 6<sup>+</sup>♣

## Zweifärber-Gegenreizung

Übruff der Gegnerfarbe = ab 8 F, 5-5 in den höchsten  
nicht gereizten Farben

(1♣) 2♣ = ♥ + ♠

(1♦) 2♦ = ♥ + ♠

(1♥) 2♥ = ♦ + ♠

(1♠) 2♠ = ♦ + ♥

2SA = ab 8 F, 5-5 in den niedrigsten nicht gereizten  
Farben

(1♣) 2SA = ♦ + ♥

(1♦) 2SA = ♣ + ♥

(1♥) 2SA = ♣ + ♦

(1♠) 2SA = ♣ + ♦



# Nützliche Ergänzungen und Konventionen

## Verbesserung der Reizung nach Oberfarbfit

Der Antwortende hat eine einladende Hand mit Fit (11-12 FV).

1♥ 3♥ = 11-12 FV, 3<sup>+</sup>♥, keine Kürze

1♥ 2♠/3♣♦ = 11-12 FV, 3<sup>+</sup>♥, ♠♣♦-Kürze

Der Antwortende hat eine partiefördernde Hand mit Fit (ab 13 FV)

Mit Oberfarbfit und Vollspielstärke springt der Antwortende in 2SA und fragt damit gleichzeitig nach der Stärke des Eröffners.

1♥ 2SA = ab 13 FV, 3<sup>+</sup>♥

Darauf gibt der Eröffner stufenweise seine Stärke durch:

3♣ = 13-14 FV

3♦ = 15-16 FV

3♥ = 17-18 FV

usw.

Der Antwortende kann nun sehr gut feststellen, ob die Stärke für einen Schlemm (32 FV oder mehr) vorhanden ist. Ist dies nicht der Fall, kann der Antwortende mit dem Vollspiel abschließen.

Die einfachste Methode den Schlemm bei entsprechender Stärke zu untersuchen ist, mit dem nächsten freien Gebot die Assfrage (RKCB) zu stellen.

Z. B.:

1♥ 2SA

3♦ 3♥

4♣ 6♥

Erklärung:

2SA = Fit, ab 13 FV

3♦ = 15-16 FV

3♥ = RKCB auf ♥-Basis

4♣ (=3. Stufe) = 2 Key Cards ohne Trumpf-Dame

6♥ = Abschluss, es fehlt höchstens eine Key Card,  
keine Stärke für Großschlemm vorhanden

## Lebensohl

Diese Konvention dient zur Unterscheidung von schwachen und stärkeren Händen.

Sie wird vor allem in zwei Situationen verwendet:

1) Gegner eröffnet Weak 2, Partner kontriert und der andere Gegner passt. Z. B.:

(2♠) X (passe) 2SA = Lebensohl

2) Partner eröffnet 1SA und der Gegner reizt auf 2er-Stufe gegen. Z. B.:

1SA (2♠) 2SA = Lebensohl

In beiden Fällen wird 2SA als künstliches Gebot verwendet, um eine schwache Hand mit einer Farbe zu zeigen. Der Partner reizt in der Regel daraufhin 3♣. Nun kann der 2SA-Reizer mit passe eine schwache Hand mit Treffs durchgeben oder die Farbe auf 3er-Stufe reizen. Direkte Farbreizungen auf der 3er-Stufe zeigen nach Fall 1) eine einladende Hand mit 8-9 F, nach Fall 2) eine partiefördernde Hand.