

# **MOSCITO 2002**

von

**René Steiner**

[rsteiner@web.de](mailto:rsteiner@web.de)

und

**Nikolas Bausback**

[Alberti-Bausback@t-online.de](mailto:Alberti-Bausback@t-online.de)

(Version 2.0 vom März 2002)

## 1 Eröffnungen und Relay-Struktur

Moscito 2002 ist die deutsche Version von MOSCITO, einem von Paul Marston entwickelten Relaysystem. Die vorliegende Version ist das Ergebnis von fast 10 Jahren Erfahrung mit diesem System und stellt aus unserer Sicht den besten Kompromiss aus theoretisch optimalen Biettechniken und den praktischen Grenzen unserer Merkfähigkeit dar.

Moscito2002 ist ein starkes Treff-System mit einer vollständigen Relaystruktur. Die Oberfarben haben in diesem System einen großen Stellenwert, so dass alle Eröffnungen von 1♦ bis 2♠ etwas über die Oberfarbhaltung aussagen.

### 1.1 Eröffnungen in 1. und 2. Hand

Gebot	Punkte	Beschreibung
1♣	15+	Beliebige Verteilung
1♦	9–14	Beliebige Verteilung ohne 4er Oberfarbe
1♥	9–14	Mindestens 4er ♥, max. 3er ♠
1♠	9–14	Mindestens 4er ♠, max. 3er ♥, unausgeglichen
1SA	11–14	Ausgeglichen mit 4er oder 5er ♠ (44 OF möglich)
2♣	9–14	Beide Oberfarben, unausgeglichen (mind. 5–4)
2♦	5–10	„Multi“ Weak Two in einer Oberfarbe
2♥	10–14	4441- oder 5440-Verteilung mit genau 44 in den Oberfarben
2♠	5–10	Mindestens 5er ♠ und 4er Unterfarbe
2SA	5–10 10–15	Zweifärber mit ♥ und Unterfarbe oder 8 Stiche mit ♥ oder ♠ (Semiforcing ähnlich)

In 1. und 2. Hand ist es das Ziel, möglichst schnell in die Reizung zu kommen, wenn man etwas zu sagen hat. Eröffnen kann man alle unausgeglichenen Hände, die der 18er-Regel genügen, also ab 9 Punkten (Dreifärber besser erst ab 10 Punkten), und ausgeglichene Hände ab 11 Punkten. Die Punkangaben sind plus minus 1 Punkt zu verstehen, je nach Farbqualität, Platzierung der Figuren, Gefahrenlage, etc.

### 1.2 Eröffnungen in 3. Hand

Gebot	Punkte	Beschreibung
1♣	17+	Beliebige Verteilung (18+, falls balanced)
1♦	9–16	Beliebige Verteilung ohne gute 4er Oberfarbe, nicht 15-16 bal.
1♥	9–16	Mindestens 4er ♥, max. 4er ♠, nicht 15-16 bal.
1♠	9–16	Mindestens 4er ♠, max. schlechtes 4er ♥, nicht 15-16 bal.
1SA	15–17	Ausgeglichen (keine Aussage über Pik!)
2♣	12–16	Beide Oberfarben, unausgeglichen (mind. 5–4)
2♦	0–12	„Multi“ Weak Two in einer Oberfarbe
2♥	0–12	Mindestens 4-4 in OF
2♠	0–12	Mindestens 5er ♠ und 4er Unterfarbe
2SA	0–12	Zweifärber mit ♥ und Unterfarbe

Bei Eröffnungen in 3. und 4. Position gelten die Anforderung an die Verteilungen nicht mehr so strikt wie in 1. oder 2. Hand. Vielmehr wird - speziell bei schwachen Händen - ein Au-

genmerk auf die Farbqualität der eröffneten Farbe gelegt. Die ausgeglichenen Hände mit Partiepotezial (15-17) werden nun allesamt mit 1SA eröffnet.

### 1.3 Eröffnungen in 4. Hand

Gebot	Punkte	Beschreibung
1♣	17+	Beliebige Verteilung (18+, falls balanced)
1♦	12–16	Beliebige Verteilung ohne gute 4er Oberfarbe, nicht 15-16 bal.
1♥	12–16	Mindestens 4er ♥, max. 4er ♠, nicht 15-16 bal.
1♠	12–16	Mindestens 4er ♠, max. schlechtes 4er ♥, nicht 15-16 bal.
1SA	15–17	Ausgeglichen (keine Aussage über Pik!)
2♣	12–16	Beide Oberfarben, unausgeglichen (mind. 5–4)
2♦	8–12	„Multi“ Weak Two in einer Oberfarbe
2♥	12–16	5-5 in den Oberfarben
2♠	8–12	Mindestens 5er ♠ und 4er Unterfarbe
2SA	8–12	Zweifärber mit ♥ und Unterfarbe

In 4. Position sind natürlich alle Eröffnungen konstruktiv.

### 1.4 Moscito Relay-Struktur

Nachdem eine Relay-Reizung begonnen und ein Partieföring etabliert wurde, hat der Relayer (also der Partner, der die Relays abgibt) folgende Optionen:

- Er kann weiterrelays, indem er die nächste Stufe reizt (ausgenommen 3SA, was immer zum Spielen ist) oder ein Fitrelay benutzt (siehe 1.9.1 und 1.9.2).
- Er kann ausbrechen, indem er etwas anderes als die nächste Stufe bietet. Dabei kann er entweder sein eigenes Blatt beschreiben, wenn er einen Misfit befürchtet oder schon die Trumpffarbe festlegen um direkt in die Schlemmuntersuchung einzusteigen. Die verschiedenen Möglichkeiten auszubrechen werden später im Detail beschrieben.

Der Antworter hat in Relayreizungen keine andere Wahl, als die Fragen des Relayers zu beantworten. Das Basis-Relay-Schema ist folgendermaßen aufgebaut:

<i>Moscito Relay-Struktur</i>	
1.	Einteilung des Handtyps in ausgeglichen und unausgeglichen.
2.	Lange Farben (mindestens 4 Karten) in absteigender Reihenfolge zeigen: <b>Farb-Reihenfolge:</b> ♠-♥-♦-♣
3.	Kürzen oder Fragmente (höchstens 3 Karten) in aufsteigender Reihenfolge zeigen: <b>Fragment-Reihenfolge:</b> ♣-♦-♥-♠
4.	Die exakte Verteilung zeigen
5.	Die Stärkezone zeigen (Minimum/Maximum) sofern man nicht bereits auf eine 3-Punkte-Spanne limitiert ist.
6.	Die Anzahl der Kontrollen zeigen
7.	Die Platzierung der Kontrollen zeigen

Die Antworten auf die Verteilungs-Relays für unausgeglichene Hände basieren auf zwei Schemata: Dem **S1-Schema**, das alle Einfärber enthält (5332, 6322, 6331, ...), und dem **S2-Schema**, das die Zweifärber abdeckt (5422, 5431, 5521, ...). Für ausgeglichene Hände

gibt es mehrere ähnlich aufgebaute **Balanced-Schemata**. Dreifärber werden getrennt behandelt: 5440-Hände werden über das S2-Schema durchgegeben, 4441-Hände über spezielle Gebote oder über ein Balanced-Schema.

Die Relays sind so aufgebaut, dass die häufigsten Verteilungen auf derselben Stufe durchgegeben werden. Z.B. werden alle 5332-Verteilungen mit 3♦ im S1-Schema gezeigt und alle 5431-Hände mit 3♦ im S2-Schema.

Gelegentlich werden die Relay-Schemata ein oder zwei Stufen von ihrer sogenannten *Basis-Stufe* aus verschoben.

Die Frage, ob man mit den Relays fortfahren oder ausbrechen soll ist eine Frage des Judgements. Es gilt jedoch als *Verbrechen*, wenn ein Schlemm verpasst wird, weil der Relayer zu früh ausgebrochen ist.

## 1.5 Das S1–Schema

Das S1–Schema dient zur genauen Beschreibung der Verteilung bei Einfärbern. Es wird erreicht, indem man zuerst die lange Farbe zeigt, wenn man ♠, ♥, oder ♦ hält, und dann ab 2♠ seine Verteilung zeigt. Es gibt jedoch zwei Ausnahmen zu diesem Verfahren: Auf eine 1♣-Eröffnung zeigt ein sofortiges 2♦-Gebot zeigt einen Einfärber mit ♣ und nach 1♦-1♠\* zeigt 2♣ einen Einfärber in ♦. In beiden Fällen wird also die Verteilung erst nach dem nächsten Relay aufgelöst, im zweiten Fall eine Stufe tiefer als das Basisschema.

Die Verteilungen im S1–Schema sind in zwei Listen aufgeteilt: Die eine Liste (M1) enthält jene Verteilungen, in denen es *eine* kürzeste Farbe gibt, die andere (E1) umfasst die Hände mit zwei oder drei gleichkurzen Farben. Hände mit zwei Kürzen und Fragment in der niedrigsten Restfarbe werden über die E1-Liste durchgegeben (im Basisschema sofort 3♣), andernfalls wird zunächst die Kürze in der niedrigsten Farbe gezeigt und dann über ein spezielles Gebot (im Basisschema 3♣) dieser Handtyp beschrieben.

- „Main 1-Suiter List“: M1 = (5332,6331,7[32]1,7330,8221,8[32]0,9220,9310,10210,11110)
- „Equal Residue List“: E1 = (6322,7222,8311,9211,10111,10300,11200,12100,13000)

Nachdem die lange Farbe bekannt ist, ist die Basis-Stufe des S1–Schemas 2♠.

Das S1–Schema					
2♠	M1–niedrige-\$ oder 2 Kürzen, eine niedrig	2SA* – 3♣	2 Kürzen, Eine Niedrig	3♦* – 3♥ 3♠ 3SA	6322, niedriges 3er 6322, hohes 3er 8er+  Niedriges Fragment 4♣* – 4♦ + E1-Liste (ohne gleiche Kürze) 8er+, E1-Liste (ohne gleiche Kürze) hohes Fragment
			3♦+		M1–Liste
2SA	M1–mittlere-\$	3♣* – 3♦+			M1–Liste
3♣	2 oder 3 Kürzen (wenn 2 Kürzen, nicht niedrig)	3♦* – 3♦+			E1–Liste
3♦+	M1–hohe-\$				

### Bemerkungen:

- Nach einer 1♦- oder 1♥-Eröffnung werden 5332-Verteilungen als ausgeglichen durchgegeben, d.h. die M1-Liste beginnt nach diesen Eröffnungen mit der 6331-Verteilung. Das gilt auch nach der stets unausgeglichenen 1♠-Eröffnung. Nach einer 1♣-Eröffnung impliziert das Zeigen eines Einfärbers mit 5332-Verteilung ab 12 Punkte (sonst 2♣-Antwort).
- Bei den 7321- und 8320-Verteilungen wird zuerst die Verteilung mit dem niedrigen 3er und dann die mit dem höheren gezeigt (analog zur 6322-Verteilung).

### 1.6 Das S2-Schema

Dieses Schema beinhaltet alle Zweifärber, alle 5440-Hände und die 4441-Verteilungen mit beiden Oberfarben (also mit Unterfarbkürze). Letzteres jedoch nur nach einer 1♣-Eröffnung.

Zu Beginn des S2-Schemas sind bereits 2 Farben bekannt: Die beiden langen Farben des Zweifärbers, die Oberfarbe(n) und ggf. eine weitere Farbe in einer 5440-Hand und beide Oberfarben im Fall der 4441-Verteilung. Die beiden Farben werden immer in Farb-Reihenfolge gezeigt. Direkte Gebote im S2-Schema zeigen, dass Treff die zweite Farbe ist.

Es gibt je nach Bietsituation ein oder zwei Schlüsselgebote für das S2-Schema: 2♥ zeigt immer genau 4 Karten in der höheren Farbe, 2♦ (oder sofort 2♠ und höher) zeigt mindestens 5 Karten in der höheren Farbe.

Das S2-Schema ist in zwei Verteilungstypen unterteilt: einerseits Zweifärber, bei denen die kürzere Farbe nur zu viert ist, und andererseits Hände, die 5-5 oder länger in den beiden Farben sind. Diese beiden Kategorien sind nochmals in verschiedene Listen unterteilt je nachdem, ob sie eine kürzeste Farbe oder zwei gleichkurze Restfarben beinhalten.

- Die „Short 2-Suiter List“: ST2 = (5431,6421,6430,7420,8410)
- Die „Short Equal Residue List“: SER2 = (5422,5440,7411,9400)
- Die „Long 2-Suiter List“: LT2 = (5521,5530,[6]520,6610,[7]510)
- Die „Long Equal Residue List“: LER2 = ([6]511,[7]600,[8]500)

(Man beachte, dass die 5440-Hände in der SER2-Liste beide Unterfarben beinhalten)

Dreifärber mit beiden Oberfarben werden getrennt behandelt: Erst werden die Oberfarben gezeigt und dann wird 2♦ geboten, während die Hände mit mindestens 5 Karten in der höheren Farbe gleich ab 2♠ die genaue Verteilung zeigen.

Das S2-Schema						
2♦	Dreifärber	2♥* – 2♠	Niedrige-\$	2SA* – 3♣+	4441,[5]440,	
	beide OF		2SA+	hohe-\$,	4441,[5]440	
2♥	Canapé (die höhere Farbe ist nur zu viert)	2♠* – 2SA 3♣ 3♦+	ST2-niedrige-\$ gleicher Rest ST2-hohe-\$	weiter analog sofort 2SA, 3♣ bzw. 3♦+		
2♠	Mindestens 5-5	2SA* – 3♣  3♦  3♥+	niedrige-\$  gleicher Rest  hohe-\$,	3♦* – 3♥+  3♥* – 3♠+  ⇒	LER2-Liste,  LER2-Liste  LT2-Liste	
2SA	(niedrigere Farbe ist nur zu viert) ST2-niedrige-\$	3♣* – 3♦+	ST2-Liste,			
3♣	gleicher Rest	3♦* – 3♥+	Maximum	⇒	SER2-Liste	
3♦	ST2-hohe-\$,	3♥* – 3♠+	ST2-Liste			

**Bemerkungen:**

- Die 5440-Hände mit beiden Unterfarben sind in der Liste für gleiche Restlänge (SER2-Liste) untergebracht. Mit einer 5er Oberfarbe und 4-4 in den Unterfarben sollte man die bessere Unterfarbe als zweite Farbe zeigen.
- Die Klammern [ ] sollen andeuten, dass innerhalb der Liste bereits- (in Farb- oder Fragmenteihenfolge) die längere Farbe durchgegeben wird, z.B. zeigt die 2. Stufe in der LER2-Liste, dass die höhere Farbe zu fünft ist und die niedrigere zu sechst.

**1.7 Das Balanced-Schema**

Dieses Schema wird in Abwandlungen für alle ausgeglichenen Hände verwendet. Die folgende Variante wird nach einer 1♣-Eröffnung verwendet und ist die umfangreichste. Variationen der Balanced-Schemas werden auch nach den Eröffnungen 1♦, 1♥ und 1SA sowie nach 1♣-1♦ : 1♥\* verwendet. Diese Schemata werden in den entsprechenden Abschnitten beschrieben.

Ausgeglichene Verteilungen im Sinne des Balanced-Schemas sind: (4432,4333,5332). Bei der Antwort auf eine 1♣-Eröffnung werden allerdings 5332-Verteilungen in der Regel als Einfärber gereizt. Die einzige Ausnahme bilden Minimum-Hände mit 5er Unterfarbe.

Das Balanced-Schema wird durch die Reizung 1♣-2♣ : 2♦\* begonnen.

<i>Das Balanced-Schema</i>						
2♥	4er Pik	2♠* –	2SA 3♣ 3♦ 3♥/♠	4er Pik und 4er Coeur 4er Pik und 4er Karo 4-3-3-3 4er Pik und 4er Treff	3♣* – 3♦/♥ 3♦* – 3♥/♠ ⇒	443[2] 434[2] 43[2]4
2♠	4er Coeur (kein 4er Pik)	2SA* –	3♣ 3♦ 3♥/♠	4er Coeur und 4er Karo 3-4-3-3 4er Coeur und 4er Treff	3♦* – 3♥/♠ ⇒	344[2] 34[2]4
2SA	4er Karo (keine OF)	3♣* –	3♦ 3♥/♠	3-3-4-3 4er Karo und 4er Treff	⇒	3[2]44
3♣	5er Karo	3♦* –	3♥+	335[2]		
3♦	3-3-3-4					
3♥+	5er Treff	⇒		33[2]5		

## 1.8 Zoomen

Nach einer 1♣-Eröffnung kann der Fall eintreten, dass der Antworter auch 15 oder mehr Punkte hat. Wenn der Relayer nun ein Vollspiel ansagt, sollte der Antworter *zoomen*, d.h. weiterreizen. Es gibt hierbei zwei wichtige Situationen:

- Wenn der Relayer den Terminator (4♦) anwendet, um aus den Relays auszubrechen, sollte der Antworter die normale 4♥-Antwort überspringen und seine Kontrollen zeigen: 4♠ = 4 Kontrollen, 4SA = 5 Kontrollen etc.

Hiernach ist die nächste Stufe Relay (auch 4SA) und fragt nach der Platzierung der Kontrollen. Die übrigen Gebote sind zum Spielen.

Wenn der Antworter 17 oder mehr Punkte aber nur 3 Kontrollen hat, dann bietet er 5♥ über 4♦ (Power-Zoom). Der Eröffner sollte an seiner Hand sehen können, dass dieses Gebot nicht 8 Kontrollen zeigen kann.

- Der Relayer bricht ins Vollspiel aus. Jetzt hängt das Zoom des Antworters davon ab, ob er seine Verteilung bereits gezeigt hat oder nicht:

**gezeigt:** Zeigen der Kontrollen wie oben, wobei die erste Stufe 4 Kontrollen verspricht. Wieder ist die nächste Stufe Relay, diesmal ist jedoch die Denomination von Partners Partiausbruch ausgenommen. Hatte der Partner zuvor eine Farbe festgelegt, antwortet man auf RKCB in dieser Farbe.

**nicht gezeigt:** Weitere Handbeschreibung mit einem natürlichen Gebot (z.B. Hebung des letzten Gebots des Relayers, quantitatives 4SA-Gebot, etc.)

## 1.9 Ausbrechen

Der Relayer kann aus den Relays ausbrechen, indem er einfach die nächste Stufe überspringt. Die Bedeutung des Ausbruchs hängt von der jeweiligen Situation ab. Zunächst einige allgemeine Regeln:

- Ein Ausbruch ins Vollspiel ist zum Spielen. Der Antworter darf nur mit Extrawerten oder extremer Verteilung weiterreizen (siehe Zoomen).
- Ein einfacher Ausbruch nach einem einladenden Relay (erstes Relay nach einer Eröffnung von 1♦, 1♥ oder 1♠, bzw. zweites Relay, wenn dieses Frage nach Minimum-Maximum war und negativ beantwortet wurde) zeigt ein Minimumrelay und ist nicht forcing.
- Ein Ausbruch im Sprung unterhalb Partieniveau ist ein spezielles schlemmorientiertes Gebot für Hände, bei denen der Relayer nicht an der Verteilung des Antworters, sondern an bestimmten Schlüsselkarten interessiert ist. (siehe unten)
- Wenn der Eröffner eine ausgeglichene Hand gezeigt hat, sind einfache Ausbrüche des Relayers meistens Transfers, um dem Balanced-Hand-Principle Rechnung zu tragen.
- Ein Ausbruch in 4♣ oder 4♦, wenn 3♠ bzw. 4♣ noch ein Verteilungsrelay wäre, fragt direkt nach der Anzahl der Kontrollen.

### 1.9.1 Ausbrüche im S1-Schema

Sobald ein Partieföring etabliert ist (also nach einer 1♣-Eröffnung und dem ersten Relay oder nach einer Farberöffnung und 2 Relays) kann der Eröffner im S1-Schema durch das Bieten der 2. Stufe anstatt des Relays die lange Farbe als Trumpf festlegen. Dies kann er jederzeit tun, solange der Partner noch nicht seine genaue Verteilung gezeigt hat. Damit bekundet der Relayer Schlemminteresse und fragt den Partner nach der Schlemmeignung seiner Hand. Mit einer ungeeigneten Hand (< 3 Kontrollen) bietet dieser die erste Stufe, mit einer geeigneten gibt er ab der 2. Stufe die normalen Relayantworten (2 Stufen höher). Da die Trumpffarbe nun feststeht, sind jetzt auch 3SA und 4♦ immer Relay.

Wenn der Antwortende dann seine Verteilung gezeigt hat, ändert sich die Bedeutung der weiteren Relays:

Stufe	Bedeutung
1. Stufe	RKCB mit Scan
2. Stufe	Exclusion KCB für die erste Fragmentfarbe mit Scan
3. Stufe	Exclusion KCB für die zweite Fragmentfarbe mit Scan
4. Stufe	Exclusion KCB für die dritte Fragmentfarbe mit Scan

Hierbei ist zu beachten, dass das Zeigen der Figuren im Scan ebenfalls in der Fragmentreihenfolge geschieht, wobei nach EKCB natürlich die ausgeschlossene Farbe nicht berücksichtigt wird. Bei der ersten KCB-Antwort werden Antworten bis einschließlich 5 in der Trumpffarbe gegeben, d.h. der 4. Schritt zeigt 2KC+TD ohne den König in der ersten Fragmentfarbe.

### 1.9.2 Ausbrüche im S2-Schema

Auch im S2-Schema sind solche schlemmorientierten Ausbrüche möglich. Die 2. Stufe anstatt des Relays legt die rangniedrigere Farbe als Trumpf fest, die 3. Stufe die ranghöhere. Auf dieses Relay bietet der Ausgefragte wie gehabt die erste Stufe mit einer für Schlemm ungeeigneten Hand und gibt andernfalls ab der 2. Stufe die normalen Relayantworten. Wurde eine Oberfarbe festgelegt, dann ist nun 3SA wieder ein Relay.

Wenn der Antwortende dann seine Verteilung gezeigt hat, ändert sich auch hier die Bedeutung der weiteren Relays:

Stufe	Bedeutung
1. Stufe	RKCB mit Scan
2. Stufe	Exclusion KCB für die Nebenfarbe mit Scan
3. Stufe	Exclusion KCB für die erste Fragmentfarbe mit Scan
4. Stufe	Exclusion KCB für die zweite Fragmentfarbe mit Scan

### 1.9.3 Ausbrüche im Balanced-Schema

Analoge Ausbrüche sind auch im Balanced-Schema nach einer 1♣-Eröffnung möglich, solange der Partner noch nicht seine Verteilung gezeigt hat. Höhere Ausbrüche sind natürlich. Hat der Antworter bereits beide OF verneint, dann zeigt ein Ausbruch in eine OF eine 5er-Länge ohne Stopper in der anderen OF: z.B. 1♣ – 2SA – 3♠ zeigt 5er Pik, kein Coeur-Stopper. Der Antworter bietet mit Stopper und Double-Fit 3SA, gibt mit 3er-Fit ein Cuebid ab oder hebt mit Double-Anschluss ohne Stopper.

Wenn der Eröffner nach einer 1♦- oder 1♥-Eröffnung mit 1SA eine ausgeglichene Hand zeigt, sind Ausbrüche Transfers (siehe 1♦ bzw. 1♥).

### 1.10 Zwischenreizung über Relays

Die Grundregel bei einer Zwischenreizung über Relays ist, dass die Relays intakt bleiben, falls der Gegner nicht höher als 2 Stufen reizt (Ausnahmen nach  $1\spadesuit - 1\heartsuit^*$  und  $1\heartsuit - 1\spadesuit^*$ ).

Die einzige Ausnahme von dieser Regel wird nach einer  $1\clubsuit$ -Eröffnung gemacht: Hier benutzen wir auch nach einer  $1\spadesuit$ -Zwischenreizung (3 Stufen) noch Relays.

Das folgende Schema wird zur Behandlung von Zwischenreizungen benutzt. Man beachte, dass der Schwerpunkt hier nicht darauf liegt, den Gegner für seine Zwischenreizung bezahlen zu lassen, sondern darauf, dass die eigene Relay-Reizung nicht zu sehr gestört wird und man womöglich Stufen gewinnt.

#### Grundregeln:

- Reizt der Gegner über ein Relay zwischen, dann werden bei den Relayantworten so viele Stufen gewonnen wie möglich. Über ein Kontra gewinnen wir also 2 Stufen, ein Überruf in der ersten Stufe schenkt eine Relaystufe und ein Überruf in der zweiten Relaystufe stört nicht. War Passe die Relayantwort, dann ist Kontra bzw. Rekontra das nächste Relay. Beachte aber die Ausnahmen nach Zwischenreizung über  $1\heartsuit/\spadesuit$ -Eröffnung.
- Reizt der Gegner über eine Relayantwort zwischen, dann ist Passe das Relay (hierauf ist Kontra dann die 1. Stufe), Kontra bzw. Rekontra ist zum Spielen und die übrigen Gebote sind natürlich und forcing. Über ein Kontra gewinnt man hier wieder 2 Stufen, ein Ein-Stufen-Überruf schenkt eine Relaystufe und ein Zwei-Stufen-Überruf stört nicht.
- Reizt der Gegner 3 Stufen oder höher, dann ist Passe forcing (also Take-Out), sofern ein Partieforcing etabliert ist, ansonsten natürlich. In einer partieforcierenden Situation ist Kontra Strafkontra und sonst Take-Out. Sonstige Gebote sind natürlich.

Ein Partieforcing wird durch 2 Relays erreicht. (**Ausnahme:** Nach einer  $1\spadesuit$  oder  $1\heartsuit$  Eröffnung und einem 1SA Rebid ist  $2\clubsuit$  noch kein Partieforcing!).

**Zusatz:** Wenn durch eine Zwischenreizung Stufen gewonnen wurden, dann können diese Stufen bei einer späteren wieder genutzt werden, bis das ursprüngliche Relayschema wieder erreicht ist, z.B.:

$1\clubsuit$	- (p)	- $1\spadesuit$	- (x)
p	- (p)	- 1SA	- $2\spadesuit$
p	- (p)	- 2SA	- ...

Durch das Kontra auf  $1\spadesuit$  wurden zwei Stufen gewonnen: Die 1SA-Antwort zeigt einen  $\heartsuit$ -Einfärber. Die 4-Stufen-Zwischenreizung von  $2\spadesuit$  führt dann wieder in das normale Relayschema zurück: 2SA zeigt  $\spadesuit$ -Kürze.

**Wichtige Ausnahme:** Kontriert der Gegner ein Relay oder eine Relayantwort auf der 2er- oder 3er-Stufe, dann zeigt Passe einen Stopper in der kontrierten Farbe und erzwingt Rekontra vom Partner, woraufhin die Relays weitergehen. Ohne Stopper reizt man sofort weiter. Mit Rekontra kann man vorschlagen, den Kontrakt zu spielen. Man gewinnt so zwar keine Stufen, kann aber so die Stoppersituation klären, ohne die Relays zu brechen. Dem Relaypartner ist es freigestellt, einen Stopper zu zeigen. Wenn er allerdings einen Stopper verneint und später 3SA bietet, dann sollte der Partner nur mit mindestens Halbstopper passen!

### 1.11 Reizung von gepasster Hand

**Regel:** Eine gepasste Hand kann **keine** Relays abgeben.

Daher sind alle starken Relayantworten auf eine Eröffnung in 3. oder 4. Hand jetzt Transfers bzw. natürlich (Ausnahme: 2♣-Eröffnung). Selbstverständlich gibt aber eine gepasste Hand Relayantworten auf eine 1♣-Eröffnung.

## 2 Die 1♣-Eröffnung

### 2.1 Die Antworten auf 1♣

Die 1♣-Eröffnung verspricht in 1. und 2. Hand ab 15 Punkte, in 3. und 4. Hand ab 17 Punkte (ab 18, falls balanced). Die Verteilung ist beliebig, aber tendenziell werden schlechte ausgeglichene Hände eher abgewertet, wohingegen gute Verteilungshände aufgewertet werden dürfen.

Antwort	Punkte	Beschreibung
1♦	0–8	1. Ablehnung, beliebige Verteilung (mit nur 1 Kontrolle sind auch mehr Punkte möglich)
1♥	9+	4+ ♠, unausgeglichen oder 4441 mit beiden Oberfarben
1♠	9+	4+ ♥ (maximal 3♠), unausgeglichen
1SA	9+	4+ ♦ (keine 4er+ OF), unausgeglichen
2♣	9–11	ausgeglichenes Minimum (5332 mit 5er UF möglich) (mit nur 2 Kontrollen sind auch mehr Punkte möglich)
2♦	9+	5+ ♣ (S1–Schema)
2♥	12+	ausgeglichen mit 4er ♠ oder stehendes 6er+ ♠
2♠	12+	ausgeglichen mit 4er ♥ (maximal 3♠) oder stehendes 6er+ ♥
2SA	12+	ausgeglichen mit 4er ♦ (keine 4er+ OF) oder stehendes 6er+ ♦
3♣	9–11	4441 mit OF-Single
3♦	12+	3-3-3-4
3♥	12+	4-1-4-4
3♠	12+	1-4-4-4
3SA+	9+	stehendes 6er+ ♣ (Länge in Stufen)

Antworten, die stehende Farben zeigen, verneinen gleichzeitig Seitenasse oder -könige und brauchen daher auch nicht 12+ Punkte zu beinhalten.

### 2.2 Das S1–Schema über 1♣

Piks	Coeurs	Karos	Treffs
1♣ – 1♥	1♣ – 1♠	1♣ – 1SA	1♣ – 2♦
1♠* – 2♦	1SA* – 2♦	2♣* – 2♦	2♥* – 2♠+
2♥* – 2♠+	2♥* – 2♠+	2♥* – 2♠+	

Man zeigt also zuerst seine lange Farbe und startet dann das S1–Schema durch ein 2♦-Gebot. Sofort 2♦ zeigt einen Treff-Einfärber.

Danach gibt der Eröffner mit 2♥\* ein Relay ab und der Antworter zeigt seine S1–Verteilung von 2♠ an aufwärts (vgl. S1–Schema).

### 2.3 Das S2-Schema über 1♣

<i>Erste Farbe</i>	<i>Gebot</i>	<i>Relay</i>	<i>Zweite Farbe</i>	<i>Gebot</i>
Pik	1♥	1♠*	Coeur	1SA
Coeur	1♠	1SA*	Karo	2♣
Karo	1SA	2♣*	Treff	2♥+

Man zeigt also seine erste Farbe (Pik, Coeur oder Karo in Farbreihenfolge) und dann die zweite Farbe (Coeur, Karo oder Treff, ebenfalls in Farbreihenfolge). Treff als zweite Farbe wird durch die S2-Gebote ab 2♥ gezeigt.

Nach dem Relay des Eröffners beginnen die S2-Antworten von 2♥ an aufwärts (ein Dreifärber mit beiden Oberfarben wird durch 2♦ gezeigt).

### 2.4 Zusammenfassung des S1- und S2-Schemas über 1♣

<i>Erste Antwort</i>	<i>Relay</i>	<i>Zweite Antwort</i>	<i>Verteilung</i>
1♥	1♠*	1SA 2♣ 2♦ 2♥+	S2-(♠ & ♥) S2-(♠ & ♦) S1-(♠) S2-(♠ & ♣)
1♠	1SA*	2♣ 2♦ 2♥+	S2-(♥ & ♦) S1-(♥) S2-(♥ & ♣)
1SA	2♣*	2♦ 2♥+	S1-(♦) S2-(♦ & ♣)
2♦	2♥*	2♠+	S1-(♣)

### 2.5 Ausgeglichene Hände nach 1♣

Ausgeglichene Minimum-Hände (9–11 P, 4333, 4432, 5UF332) werden mit 2♣ gezeigt. Die Weiterreizung erfolgt nach dem Basis-Balanced-Schema.

Ausgeglichene Hände (4333, 4432) ab 12 Punkten werden durch eine unmittelbare Antwort nach dem Basis-Balanced-Schema gereizt. 5332-Hände mit 5er Unterfarbe müssen also ab 12 Punkten als Einfärber über das S1-Schema gezeigt werden. Weitere Relays nach den 12+ Balanced-Antworten erfolgen wie im Basis-Balanced-Schema, wobei hier der Eröffner naturgemäß seltener ausbrechen wird.

### 2.6 4441-Hände nach 1♣

Die 4441-Verteilungen mit beiden Oberfarben werden durch das S2-Schema abgedeckt. Mit Oberfarbkürze und Minimum antwortet man 3♣ und zeigt auf das 3♦-Relay seine kurze Oberfarbe. Ab 12 Punkten zeigt man sein Single direkt durch einen Sprung in die kurze Oberfarbe.

## 2.7 Die Antworten mit stehenden Farben

Die Antworten 2♥, 2♠ und 2SA können stehende Farben ohne Seitenasse oder -könige beinhalten. Auf das Relay hin, werden die Gebote ab 3SA dazu benutzt, die Länge dieser Farben zu zeigen. Eine stehende Farbe in diesem Sinne ist AKDBxx oder AKDxxxx, d.h. ab einer 7er-Länge braucht der Bube braucht nicht dabei zu sein. Außerdem sollte die Hand keine zweite Farbe aufweisen.

Nachdem der Antworter seine Länge gezeigt hat, kommen als Denominationen für den Endkontrakt in der Regel nur diese Farbe und SA in Frage. Daher fragen nun alle neuen Farbgebote ohne Sprung nach Kontrolle *in der gereizten Farbe* mit folgenden Antworten:

Antwort	Bedeutung
1. Stufe	Bube oder xxx
2. Stufe	Dame oder xx
3. Stufe	x
4. Stufe	Chicane

Neue Farbgebote sind hiernach wieder Frage nach Kontrolle. Ein zweites Gebot einer schon abgefragten Farbe fragt nach Art der Kontrolle:

Antwort	Bedeutung
1. Stufe	Kontrolle durch Kürze
2. Stufe	Kontrolle durch Figur
3. Stufe	Kontrolle durch Figur und darunterliegende Figur

Bei 7er+-Längen fragt ein Sprung auf 5SA nach dem Trumpf-Buben: 1. Stufe = nein, 2. Stufe = ja.

## 2.8 Ausbrüche nach einer positiven Antwort

Eine positive Antwort forciert noch nicht unbedingt zur Partie. Der Eröffner kann auf verschiedene Arten Minimum zeigen, vor allem mit Misfit. Auch mit einer partieforcierenden Hand muss der Eröffner nicht das Relay verwenden. Speziell starke Zweifärber kann er auch direkt zeigen, damit der Partner seine Hand bewerten kann.

Weiterreizung nach 1♣ – 1OF			
2. Stufe	Minimum Misfit (< 3 Karten)	1. Stufe	GF Relay, natürliche Antworten
2♣ nach 1♥	6er, Misfit, NF	Rest	Natürlich, non-forcing
2♦, 2aOF	6er, Misfit, NF	2♦	GF Relay, natürliche Antworten
		Rest	Natürlich, non-forcing
		1. Stufe	GF Relay, natürliche Antworten
		(nicht 2OF)	
2OF	Minimum mit 3er Fit	Rest	Natürlich, non-forcing
		1. Stufe	GF Relay, natürliche Antworten
2SA	5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> in UF, GF	Rest	Natürlicher Partiever such
3UF	5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> in aOF und der UF, GF		Natürliche Antworten
			Natürliche Antworten

**Beachte:** Nach 1♣ – 1♠ kann der Eröffner nicht Misfit mit 6er Treff zeigen. Mit dieser Hand gibt er das normale Relay ab und bricht in 3♣ aus, wenn der Partner Karos oder einen Einfärber zeigt. Hat er zufällig auch Treffs, dann liegt ja kein Misfit mehr vor.

<i>Weiterreizung nach 1♣ – 1SA</i>			
2♦	Minimum Misfit (< 3-3 UF)	2SA	GF Relay, natürliche Antworten
2♥, 2♠	6er, Misfit, NF	Rest 1. Stufe	Natürlich, non-forcing GF Relay, natürliche Antworten
2SA	Minimum Fit (3 <sup>+</sup> -3 <sup>+</sup> in UF)	Rest 3UF	Natürlich, non-forcing Natürlich, non-forcing
3♣, 3♦	5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> in ♣ und ♥/♠, GF	Rest	GF (Werte oder Cue)
3♥	5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> in OF		Natürliche Antworten Natürliche Antworten

<i>Weiterreizung nach 1♣ – 2♦</i>			
2♠	Beliebiges 6er, Misfit (<2)	2SA	GF Relay
		3♣	Extralänge
		3♦/♥/♠	Pass or correct
2SA	Minimum Misfit (<2), NF	3♣	Extralänge
		3♦	GF Relay
3♣	Minimum Fit (>1), NF	3♦/♥/♠	GF (Werte oder Cue)
3♦, 3♠	5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> in ♦ und ♥/♠, GF	4♦	6-Ace-BW
		Rest	Natürlich
3♥	5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> in OF		Natürliche Antworten

Weitere besondere Ausbrüche sind nach 1♣–2♣ (Balanced–Schema) möglich:

<i>Weiterreizung nach 1♣–2♣</i>	
2♦*	Relay mit Antworten nach dem Balanced–Schema
2♥/♠	Natürlich, 5er+-Farbe, fragt nach Fit Ohne Fit reizt der Antworter Werte und vermeidet möglichst 2SA. Mit einem 3er-Fit hebt man und mit einem 4er-Fit springt man in eine Cue-Farbe (As oder König)
2SA	Transfer-Stayman mit den folgenden Antworten: 3♣ = eine UF, 3♦ fragt nach OF-Double: 3♥: ♥-Double 3♠: ♠-Double 3SA: 3–3 in OF  3♦ = 4er ♥, kein 4er ♠ 3♥ = 4er ♠, kein 4er ♥ 3♠ = beide Unterfarben 3SA = beide Oberfarben
3♣	<b>Achtung:</b> Dieser Ausbruch gilt auch nach einer 1♥- oder 1♠-Zwischenreizung Natürlich, auf der Suche nach 3SA ohne 4er Oberfarbe
3♦	Natürlich, auf der Suche nach 3SA ohne 4er Oberfarbe
3♥/♠	Sprungausbruch
4♣/♦	Sprungausbruch
3SA	Zum Spielen.

## 2.9 Weiterreizung nach einer negativen Antwort

### 2.9.1 Nach der 1. Ablehnung:

Nach 1♣-1♦ geht die Reizung folgendermaßen weiter:

Gebot	Punkte	Beschreibung
1♥*	19+	Starkes Relay mit folgenden Antworten: 1♠ = 2. Ablehnung (0-5 Punkte) 1SA+ = Relays 2 Stufen höher (6-8 Punkte) 2SA = 7er-Länge mit 2-4 Punkten (in der Farbe) Alle ausgeglichenen Hände über 2♥ und höher: 2♥ = ausgeglichen ohne 4er Oberfarbe 3♣ = ausgeglichen, 4er Pik, kein 4er Coeur 3♦ = ausgeglichen, 4er Coeur, kein 4er Pik 3♥/3♠ = 4-1-4-4 / 1-4-4-4 3SA = ausgeglichen, 4-4 in den Oberfarben
1♠	15-18	Zweifärber mit mindestens 4 Piks
1SA	15-18	tendenziell ausgeglichen (5er OF, 6er UF, 54UF möglich)
2♣	15-18	Zweifärber mit Coeur und Treff
2♦	15-18	Zweifärber mit Coeur und Karo
2♥	15-18	6er+, NNF
2♠	15-18	6er+, NNF
2SA	15-18	beide Unterfarben (tendenziell mindestens 55)
3♣	15-18	6er+, keine 4er OF
3♦	15-18	6er+, keine 4er OF
3♥/3♠	15-18	gute 6er-Farbe; 8-8½ Spielstiche
3SA	15-18	zum Spielen (wahrscheinlich mit stehender Unterfarbe)

Man beachte, dass die positiven Antworten auf das 2. Relay im Prinzip 6-8 Punkte zeigen, d.h. beim den späteren Relayantworten entfällt der Minimum-Schritt.

Das 1SA-Rebid kann öfter eine 5er OF enthalten. Dementsprechend wird folgende Antwortstruktur verwendet:

Weiterreizung nach 1SA-Rebid			
Gebot	Bedeutung	Antwort	Bedeutung
2♣	Puppet-Stayman	2♦	mindestens eine 4er OF hierauf bietet man seine OF bzw. 3♦ mit 4-4 in OF
		2OF	5er OF
		2SA	keine 4er+ OF, Minimum
		3♣	keine 4er+ OF, Maximum
2♦/♥	Transfers	standard	Ausbrüche nur mit Maximum, neue Farben des Antwortenden sind nur einladend
2♠	einladend ohne 4er OF und ggf. mit 6er UF	2SA	Min.
		3♣	Max., kein Interesse an ♣
		3♦	Max., nur Interesse an ♣
		3SA	Max., egal
2SA	beide UF, schwach	bessere UF	
3♣/♦	Schwach	pass	

Nach den Zweifärberreizungen 1♠, 2♦ und 2♥ kann sich der Antworter ggf. nach der 2. Farbe und dann nach den Längen erkundigen. Wenn er einen Misfit befürchtet, kann er auch in seine eigene lange Farbe ausweichen.

Weiterreizung nach 1♣ – 1♦ – 1♠			
1SA	fragt nach 2. Farbe	2♣ 2♦ 2♥ 2♠ 2SA 3F	Treffe Karos Coeurs 5–5 in OF, Maximum 5er Pik + 5er UF, Maximum 4–6, Maximum
2♣	natürlich 5er+, max. 2 Piks		
2♦	natürlich 5er+, max. 2 Piks		
2♥	natürlich 5er+, max. 2 Piks		
2♠	4+ Piks (nicht Maximum)		
2SA	Minisplinter mit 4+ Piks	3♣	fragt nach der Farbe in Stufen
3F	Fitbid mit 4+ Piks		
3♠	4+ Piks (7-8 Punkte balanced)		

#### Weiterreizung nach 1♣ – 1♦ – 1♠ – 1SA – 2♣/♦

Nachdem die zweite Farbe bekannt ist, kann sich der Antworter mit dem nächsten freien Gebot nach den Längen erkundigen. Es gelten folgende Regeln:

- Die Wiederholung einer OF zeigt mindestens eine 5er-Länge und nur 4 Karten in der UF.
- 2SA zeigt mindestens 5–5 in den beiden Farben.

- Die Wiederholung einer UF zeigt mindestens eine 6er-Länge und nur 4 Karten in der OF.
- Ein Gebot in einer neuen Farbe zeigt eine 4er OF und eine 5er UF.

Anstelle der Längenfrage kann der Antworter auch seine eigene Hand weiter beschreiben:

- 2SA zeigt Maximum balanced aber nur Double in der Oberfarbe.
- Ausbessern auf die Oberfarbe ist Sign-Off mit 3er.
- Hebung der zweiten Unterfarbe zeigt Maximum unbalanced mit 4er-Fit und maximal 3er in der Oberfarbe.

**Weiterreizung nach 1♣ – 1♦ – 2♣/2♦**

Weiterreizung nach 1♣ – 1♦ – 2♣/2♦		
2♣	2♦	fragt nach Längen (s.o.) <i>Wenn man nach den Längen fragt, verspricht man extra Stärke</i>
	2♥	(3)4+ Coeurs (nicht Maximum)
	2♠	natürlich, 5er+, max 2 Coeurs
	2SA	Minisplinter mit 4+ Coeurs
	3♣	3♣ fragt nach der Farbe in Stufen Maximum mit 4+ Treffs, max 2 Coeurs
	3♦	natürlich, 6er, max 2+ Coeurs
	3♥	4+ Coeurs (7-8 Punkte semibalanced)
2♦	2♥	(3)4+ Coeurs (nicht Maximum)
	2♠	natürlich, 5er+, max 2 Coeurs
	2SA	fragt nach Längen 3♣: 5er ♥ + 4er+ ♦ 3♦: 4er ♥ + 5er+ ♦ 3♥: 6er+ ♥ + 4er+ ♦
	3♣	natürlich, 6er, max 2 Coeurs
	3♦	Maximum mit 4+ Karos, max 2 Coeurs
	3♥	4+ Coeurs (7-8 Punkte semibalanced)
	4x	Extreme Verteilung

Etwas komplizierter ist die Weiterreizung, wenn der Eröffner beide Oberfarben zeigt:

Weiterreizung nach 1♣ – 1♦ – 1♠ – 1SA – 2♥			
2♠	3er Pik, Sign-Off		
2SA	fragt nach Längen	3♣	4er ♠ + 5er+ ♥
		3♦	5er+ ♠ + 4er ♥
		3♥	5er+ ♠ + 5er+ ♥, Minimum
3♣	Werte mit 4+ Coeurs		
3♦	Werte mit 4+ Coeurs		
3♥	4+ Coeurs (7-8 Punkte balanced)		

Für die ausgeglichenen Hände nach 1♣–1♦ : 1♥\* wird ein modifiziertes Balanced–Schema benutzt:

Balanced–Schema nach 1♣–1♦ : 1♥*					
2♥	Balanced ohne 4er OF	2♠* – 2SA	Einfärber (♦)	3♣* – 3♦+	3343,335[2]
		3♣	beide UF	3♦* – 3♥+	3[2]44
		3♦+	Einfärber (♣)	⇒	3334,33[2]5
3♣	Balanced mit 4er ♠ ohne 4er ♥	3♦* – 3♥	2. Farbe ♦	3♠* – 3SA+	434[2]
		3♠	4333	⇒	43[2]4
		3SA+	2. Farbe ♣	⇒	434[2]
3♦	Balanced mit 4er ♥ ohne 4er ♠	3♥* – 3♠	2. Farbe ♦	4♣* – 4♦+	344[2]
		3SA	4333	⇒	34[2]4
		4♣+	2. Farbe ♣	⇒	34[2]4
3SA	Balanced 4–4 in OF	4♣* – 4♦+	443[2]		

### 2.9.2 Nach der 2. Ablehnung

Nach  $1\clubsuit-1\diamond : 1\heartsuit^*-1\spadesuit$  geht die Reizung wie folgt weiter:

Gebot	Punkte	Beschreibung
1SA	19–22	ausgeglichen, 5er OF möglich (siehe Schema für starken SA)
2♣*	23+	Starkes Relay mit folgenden Antworten: 2♦ = 3. Ablehnung (0–2 Punkte) 2♥+ = normales Relayschema (3–5 Punkte) Alle ausgeglichenen Hände über 3♣ und höher: 3♣ = ausgeglichen ohne 4er Oberfarbe 3♥ = ausgeglichen, 4er Pik, kein 4er Coeur oder 4-1-4-4 3♠ = ausgeglichen, 4er Coeur, kein 4er Pik oder 1-4-4-4 3SA = ausgeglichen, 4–4 in den Oberfarben
2♦/♥/♠	19–22	5er+ unausgeglichen, NNF
3♣	19–22	unausgeglichen, NNF
2SA	19–22	beide Unterfarben (mindestens 55)
3SA	19–22	zum Spielen
3♦/♥/♠/4♣		Sprungausbruch

Für die ausgeglichenen Hände nach  $1\clubsuit-1\diamond : 1\heartsuit^*-1\spadesuit : 2\clubsuit^*$  wird ein modifiziertes Balanced-Schema benutzt (bei einer 4441-Verteilung kann man seine besser Unterfarbe zeigen):

Balanced-Schema nach $1\clubsuit-1\diamond : 1\heartsuit^*-1\spadesuit : 2\clubsuit^*$					
3♣	Balanced ohne 4er OF	3♦* – 3♥ 3♠	Einfärber (♦) Beide UF	3♠* – 3SA+ 4♣* – 4♦+	3343,335[2] 3[2]44
3♥	Balanced mit 4er ♠ ohne 4er ♥ (oder 4-1-4-4)	3♠* – 3SA 4♣	Einfärber (♣) 2. Farbe ♦ 4333	⇒ 4♣* – 4♦+	3334,33[2]5 434[2],4144
3♠	Balanced mit 4er ♥ ohne 4er ♠ (oder 1-4-4-4)	4♣* – 4♦ 4♥	2. Farbe ♣ 4333	⇒ 4♥* – 4♠+	43[2]4,4144 344[2],1444
3SA	Balanced 4–4 in OF	4♣* – 4♦+	2. Farbe ♣ 443[2]	⇒	34[2]4,1444

### 2.9.3 Nach der 3. Ablehnung

Nach  $1\clubsuit-1\diamond : 1\heartsuit^*-1\spadesuit : 2\clubsuit^*-2\diamond$  geht die Reizung folgendermaßen weiter:

Gebot	Punkte	Beschreibung
2♥*	23+	Partieforcierendes Relay: 2♠ = ausgeglichen mit einer oder beiden 4er OF oder 1-4-4-4 bzw. 4-1-4-4 2SA+ = Relays 7 Stufen höher 3♥ = ausgeglichen, 4UF333 oder 5UF332 3SA = ausgeglichen, 4–4 in UF
2SA	23–24	ausgeglichen, 5er OF möglich (siehe)
Rest	23+	unausgeglichen, natürlich und forcing

Für die ausgeglichenen und 4441-Hände nach  $1\clubsuit-1\diamond : 1\heartsuit^*-1\spadesuit : 2\clubsuit^*-2\diamond : 2\heartsuit^*$  wird ein modifiziertes Balanced-Schema benutzt:

<i>Balanced-Schema nach <math>1\clubsuit-1\diamond : 1\heartsuit^*-1\spadesuit : 2\clubsuit^*-2\diamond : 2\heartsuit^*</math></i>					
2♠	Balanced mit einer oder beiden 4er OF oder 1-4-4-4 bzw. 4-1-4-4	2SA* – 3♣ 3♦ 3♥ 3♠ 3SA	4er ♠ 4er ♥ 4-1-4-4 1-4-4-4 Beide OF	wie $1\clubsuit-1\diamond : 1\heartsuit^*-3\clubsuit$ wie $1\clubsuit-1\diamond : 1\heartsuit^*-3\diamond$	
3♥	Balanced ohne 4er OF 4UF333 oder 5UF332	3♠* – 3SA 4♣+	Einfärber (♦) Einfärber (♣)	4♣* – 4♦+ ⇒	3343,335[2] 3334,33[2]5
3SA	Balanced 4-4 in UF	4♣* – 4♦+	443[2]		

**Merke:** In allen modifizierten Balanced-Schemata werden Dreifärber mit Oberfarbkürze durch 3♥ bzw. 3♠ gezeigt und balanced Hände mit 4-4 in den Oberfarben durch 3SA. Außer nach der 3. Ablehnung, dann zeigt es 4-4 in den Unterfarben.

### 2.10 Antworten auf 1♣ von gepasster Hand

Die starke Variante der 1♣-Eröffnung zeigt jetzt 17+ Punkte und die Spannen für die Antworten ändern sich folgendermaßen:

Gebot	Punkte	Beschreibung
1♦	0-6	1. Ablehnung (7 schlechte Punkte möglich)
1♥+	7-10	normale Relayantworten

**Bemerkung:** Mit 7-10 Punkten balanced oder 4441 mit Oberfarbkürze sollte der Antworter in der Regel das Minimum-Balanced-Schema (2♣) verwenden bzw. 3♣ bieten. Mit 3 oder 4 Kontrollen sollte er jedoch seine Hand über die direkte Maximum-Balanced-Antwort bzw. 3♥/3♠ zeigen. Dann ist zeigt die erste Stufe bei der Kontrollfrage entsprechend 3 Kontrollen.

## 2.11 Gegenreizung auf 1♣

Wenn der Gegner auf unsere 1♣-Eröffnung x, 1♦, 1♥ oder 1♠ zwischenreizt, dann wenden wir unabhängig von der Bedeutung der Zwischenreizung mit 9+ Punkten das übliche Relayschema an, wobei die Antworten gegebenenfalls bis zu 2 Stufen höher sind als ohne Störung. Mit 0–4 Punkten passt man auf die Zwischenreizung und mit 5–8 Punkten kontriert man, wobei diese Spannen natürlich je nach Farbqualität, Gefahrenlage und Position (1♣ in 3. oder 4. Hand) angepasst werden. Dann zeigt pass 0-3, Kontra 4-6 und Reizung 7-10 Punkte.

Gegn. Gebot	Passe	(Re-)Kontra	Sonstige Gebote
Kontra	0–4	5–6	1♦ : 7–8 Punkte 1♥+: 9+ normale Relayantworten
1♦	0–4	5–8	1♥+: 9+ normale Relayantworten
1♥	0–4	5–8	1♠+: 9+ Relays eine Stufe höher
1♠	0–4	5–8	1SA+: 9+ Relays zwei Stufen höher
1♠ comique	0–8	1. Stufe (♠)	1SA+: 9+ Relays eine Stufe höher
1SA	0–5	5–8 bal.	2♣: 9+ balanced (wie 1♣ : 2♣) 2♦, 2♥, 2♠, 2SA: Transfer ab 5 P. Transfer in Gegnerfarbe ist T/O ab 9 P.
2♣ mit Farbe	0–5	5–8 bal.	2♦, 2♥, 2♠, 2SA: Transfer ab 5 P. Transfer in Gegnerfarbe ist T/O ab 9 P.
2♣ ohne Farbe	0–5 oder 9+ bal.	5–8 bal.	2♦, 2♥, 2♠, 2SA: Transfer ab 5 P.
2♦ mit Farbe	0–5	5–8 bal.	2♥, 2♠: nat., 4–6 P. 2SA+ Rumpelsohl mit gezeigter Farbe
2♦ ohne Farbe	0–5 oder 9+ bal.	5–8 bal.	2♥, 2♠: nat., 4–6 P. 2SA+ Rumpelsohl ohne Gegnerfarbe (d.h. 3♠: „Spiel' Du 3SA“)
2♥/♠	0–5	5–8 bal.	2♠: nat., 4–6 P. 2SA+ Rumpelsohl
3er-Stufe	Kontra ist Take-Out mit natürlichen Antworten. Farbgebote sind natürlich und partiefördernd.		

**Beachte:** Nach 1♣ : (x) : xx, 1♣ : (x) : 1♦ und 1♣ : (1♦) : x ist 1♥ das starke Relay (ab 19 P.) aber die Relayantworten sind eine Stufe tiefer, da 1♠ nicht mehr als negative Reizung benötigt wird.

Nach Zwischenreizung ab 2♦ und 5–8-Punkte-Kontra vom Antwortenden ist 2SA vom Eröffner Bad-Good (2SA: schwach mit Treffs oder stark in einer anderen Farbe, 3♣: stark mit Treffs, Rest schwach, 2SA dann Cuebid zeigt balanced GF mit Stopper, sofortiges Cuebid zeigt unbalanced GF). 3♦ direkt zeigt dann die Hand mit dem 6er♦, während 3♦ über 2 SA (Good) mindestens einladend zur Partie ist (15<sup>+</sup>). Reizt der Partner auf 2SA Bad/Good nicht 3♣ (Relay) verspricht er eine eigene gute 5er+ Farbe und Maximum.

Hebt der Gegner seine Zwischenreizung und hat der Partner keine Farbe genannt, wird dies wie eine Sperransage behandelt (2er oder 3er Stufe), mit der Ausnahme, dass 2SA ein T.O. für die Unterfarben ist und mit einer starken bal. Hand erst kontriert wird. Naturgemäß ist diese starke bal. Hand mind. Stark einladend gegenüber dem was der Partner versprochen hat. In der Regel hat man also für eine Kontra eine normale T.O. hand für die Oberfarbe(n).

Beispiel: Nach 1♣ : (2♦) : ? :

Gebot	Bedeutung
Passe	Schwach oder Strafkontra.
Kontra	Ausgeglichen 5–8 (9) Punkte → Bad/Good
2♥ / ♠	Natürlich, 5er+ Farbe; 3–6 Punkte. Weiterreizung natürlich.
2SA	Transfer auf ♣ (schwach oder partieforcierend)
3♣	Stayman evtl. bal. 9+ (ohne Stopper reizt der Eröffner 3♦)
3♦	mindestens einladender Transfer auf ♥.
3♥	mindestens einladender Transfer auf ♠.
3♠	Partieforcung ohne Oberfarbe und ohne Stopper
3SA	Partieforcung ohne Oberfarbe aber mit Stopper

### 2.11.1 Partieforcierende Sequenzen ohne Relays

Diese Situation tritt meist dann auf, wenn der Gegner nach einer 1♣-Eröffnung und positiver Antwort des Partners so hoch zwischenreizt, dass die Relays nicht mehr gelten. Da bereits ein Partieforcung etabliert ist, wird nach dem Principle of Fast Arrival vorgegangen:

Beispiel: Nach 1♣ : (Passe) : 1♥ : (2♥)

Gebot	Bedeutung
Passe	Take Out Kontra
Kontra	Strafkontra (Vorschlag)
2SA	Natürlich mit natürlichen Antworten.
3SA	Zum Spielen. Minimum ohne Fit.
3♣ / ♦	Natürlich, 5er+ Farben ohne 4er ♠.
2♠	Natürlich 4er ♠ SI
3♠	Hebung mit 17 <sup>+</sup> Punkten. Neue Farben sind Cues. 3SA ist serious
4♠	Ausgeglichene Hebung mit 15–16 Punkten. Neue Farben sind Cues.
4SA	RKCB für ♠.
3♥	Zweifärber in den Unterfarben.
Sprünge	Splinter mit 15–17 Punkten.

**Regel:** Nach einer positiven Antwort (9+ Punkte) auf 1♣ ist ein Partieforcung etabliert. Wenn die Gegner die Relays brechen, dann ist dementsprechend:

- **Passe:** Das Äquivalent zu einem Take-Out Kontra.
- **Kontra:** Strafkontra.
- **Rest:** Natürlich und forcing.

### 2.11.2 Sequenzen nach Zwischenreizung und negativem Kontra

Wenn der Partner auf eine Zwischenreizung negativ kontriert hat (5–8 Punkte), dann geht die Reizung in der Regel natürlich weiter, es sei denn, der Eröffner kann noch 1♦ oder 1♥ bieten:

Beispiel: 1♣ : (1♥) : X : (Passe)

Gebot	Bedeutung
Neue Farbe	Natürlich, 15–18 Punkte, forcing für eine Runde.
Farbsprung	Partieforcing ab 19 Punkten, gute 6er+ Farbe
Vollspiel	9 Spielstiche mit einer ausgezeichneten Farbe (maximal 1 Loser)
1SA	16-18 balanced; SA-Struktur
2SA	19-22 balanced; Weiterreizung wenn der Gegner eine Farbe gezeigt hat, wie nach 1SA-Gegenreizung, sonst wie nach 2SA-Gegenreizung auf 2♦-Multi.
3SA	Zum Spielen
Cue	Partieforcierendes Take-Out
Sprungcue	Partieforcierender Zweifärber

**Regel:** Nach einer Zwischenreizung ist 1♦ oder 1♥ vom 1♣-Eröffner *immer* das starke Relay, und es gibt keine Ablehnung mehr, falls der Antworter sich auf eine 5-Punkte-Spanne limitiert hat, z.B.:

Nach 1♣-(P)-1♦-(X)	XX	Take-Out
Nach 1♣-(P)-1♦-(X)	1♥	Starkes Relay mit Ablehnung
Nach 1♣-(P)-1♦-(1♥)	X	Take-Out
Nach 1♣-(X)-P-(P)	XX	Take-Out
Nach 1♣-(X)-P-(P)	1♦	Starkes Relay ohne Ablehnung
Nach 1♣-(X)-XX-(P)	1♦	Starkes Relay ohne Ablehnung
Nach 1♣-(X)-1♦-(P)	1♥	Starkes Relay ohne Ablehnung
Nach 1♣-(X)-P-(1♦)	X	Take-Out
Nach 1♣-(X)-P-(1♦)	1♥	Starkes Relay ohne Ablehnung
Nach 1♣-(X)-XX-(1♦)	X	Take-Out
Nach 1♣-(X)-XX-(1♦)	1♥	Starkes Relay ohne Ablehnung
Nach 1♣-(X)-1♦-(P)	1♥	Starkes Relay ohne Ablehnung
Nach 1♣-(1♦)-(P)-(P)	1♥	Starkes Relay ohne Ablehnung
Nach 1♣-(1♦)-(X)-(P)	1♥	Starkes Relay ohne Ablehnung

### 3 Die 1♦-Eröffnung

Diese Eröffnung zeigt 9–14 Punkte (9–16 in 3. und 12–16 in 4. Hand, wobei hier eine gleichmäßige Verteilung mit 15-16 Punkten ausgeschlossen ist, da diese in 3. und 4. Hand mit 1SA eröffnet wird) und eine beliebige Hand *ohne* eine 4er oder längere Oberfarbe.

In 3. Hand kann die Eröffnung auch eine schlechte 4er Oberfarbe beinhalten. Man sollte dann eine gute 5er Unterfarbe (meist Karo) haben und nicht allzu gleichmäßig verteilt sein.

#### 3.1 Antworten auf 1♦

Gebot	Beschreibung
1♥	Schwaches Relay (balanced 7-12 oder Transfer auf Pik 6-12) Der Eröffner bietet darauf mit 3er Pik 1♠, ansonsten mit einer ausgeglichenen Hand 1SA und mit einer unausgeglichenen Hand seine lange Unterfarbe. Mit Maximum und 5-5 in den Unterfarben bietet er eine 3er OF oder sonst 2SA. PER ab 12 Punkten. Antworten siehe unten.
1♠*	
1SA, 2♣	Transfers und im Prinzip 6–12 Punkte. (siehe unten)
2♦	Transfer auf ♥, 10–12 Punkte. (siehe unten)
2♥/2♠	Preemptiv (5–9 P.) mit 6er-Farbe
2SA	Preemptiv für beide Unterfarben (mindestens 44, 0–9 Punkte).
3♣ ... 3♠	Preemptiv

#### 3.2 Relayantworten

Relayantworten nach 1♦ : 1♠*						
1SA	Ausgeglichen	2♣* –	2♦	Minimum (11–12) Maximum	2♥* – 2♠+	wie Max+1
			2♥	Einfärber (♦)	2♠* – 2SA+	3343,335[2]
			2♠	Unterfarben	2SA* – 3♣+	3[2]44,22[5]4
			2SA+	Einfärber (♣)	⇒	3334,33[2]5
	Unausgeglichen	⇒		S1–(♦)		
2♣		⇒		S2–(UF)		
2♦		⇒		S2–(UF) Canapé		
2♥		⇒				
2♠+		⇒		S1–(♣)		

**Bemerkung:** Eine 5422 Verteilung mit Stoppfern in den kurzen Farben behandelt man besser als ausgeglichen.

### 3.3 Weiterreizung nach 1SA-Antwort

Nach einer 1SA-Antwort auf das erste Relay hat der Relayer viele Möglichkeiten: Er kann schwach oder stark einladen, kann seine eigene Hand beschreiben, um dem Balanced-Hand-Principle zu genügen, oder kann wie oben beschrieben die Relays weiterführen.

Gebot	Beschreibung
2♣	Relay oder starke Einladung, d.h. nach 2♦ (Minimum) zeigt 2SA nur Vollspielinteresse gegenüber guten 12 Punkten und ist passbar. Alle anderen Sequenzen sind aber Partieförderung.
2♦, 2♥	Transfer auf ♥ bzw. ♠. Die Annahme des Transfers zeigt Minimum, 2SA zeigt Maximum ohne Fit, die übrigen Gebote zeigen Werte und Fit.
2♠	Transfer auf ♣. Die Annahme des Transfers zeigt Minimum, 2SA zeigt Maximum ohne Fit, die übrigen Gebote zeigen Maximum und Werte mit Fit.
2SA	Schwache Einladung, d.h. man hat nur 12 F-Punkte und will nur gegenüber 13 guten Punkten Partie spielen.
3♣	Transfer auf ♦. 3♦ zeigt Minimum, 3♥ und 3♠ zeigen Werte mit Fit und 3SA zeigt Maximum ohne Fit.
3♦ ... 3♠	Sprung-Ausbrüche
3SA	zum Spielen
4♣	Sprung-Ausbruch
4♦	5–5 in den Oberfarben, kein Schlemminteresse

Die Transfergebote zeigen zunächst mindestens einladende Hände, so dass der Eröffner mit Maximum ausbrechen muss. Hierbei zeigt das nächste freie SA-Gebot immer Maximum *ohne* Fit, während Farbgebote Werte mit Fit zeigen. Reizt der Antworter nach der einfachen Annahme des Transfers weiter, dann zeigt er eine unausgeglichene, partiefördernde Hand.

### 3.4 Zwischenreizung über das Relay

Um das System in einem relativ selten auftretenden Bereich nicht unnötig zu verkomplizieren, gehen die Antworten nach Zwischenreizung über das Relay relativ verschwenderisch mit Bietraum um. Die Philosophie ist dabei, zwar sofort zwischen Balanced-Händen mit und ohne Stopper unterscheiden zu können, sich aber ansonsten nicht im Relayprozess stören zu lassen. Regeln nach Kontra oder 1SA-Zwischenreizung:

- 1SA nach Kontra zeigt eine Balanced-Hand mit Stopper.
- Pass nach Kontra zeigt eine Balanced-Hand ohne Stopper. Hierauf ist 2♣ Relay und 2♦+ Transfer, so dass man wieder im vertrauten Schema landet.
- Pass nach 1SA-Gegenreizung zeigt Pass eine Balanced-Hand.
- Kontra auf 1SA-Gegenreizung zeigt Minimum unbalanced. 2♣ ist dann das Relay.
- Ab 2♣ werden Relayantworten gegeben; diese zeigen Maximum, falls x auf 1SA möglich war.

Nach einem einladendem Relay und Gegenreizung ist die Reizung forciert bis 2 SA. Kontras (von beiden Seiten) sind auf der 2er Stufe Take-Out, auf der 3er Stufe Strafe (oder ein Vorschlag dazu). Passe des Eröffners zeigt Minimum und ist auf der 3er Stufe nicht forciert.

### 3.5 Weiterreizung nach 1♦ : 1♥

Der Eröffner bietet mit 3er Pik 1♠ und sonst je nach Handtyp 1SA, 2♣ oder 2♦. Danach hat der Antworter folgende Möglichkeiten:

Eröffner	Gebot	Beschreibung
1♠	1SA	1SA: 7–11 balanced, Eröffner soll ggf. in lange UF laufen oder mit Maximum balanced 2SA bieten
	2♣	Pass or correct für die Unterfarben
	2♠	5er Pik, kein Partieinteresse
	2SA	11–12 Punkte balanced, braucht harte Werte beim Partner
	3♣..♥	Partieversuch mit 5er Pik, Verliererfarbe
	3♠	Stark einladend ohne Verliererfarbe
1SA, 2♣, 2♦	Pass	7–11 balanced bzw. angekommen
	2♣/♦	Natürlich, 2. Farbe, nonforcing (schwächer als über Canapé-Transfer)
	2♥/♠	Natürlich und zum Spielen
	2SA	11–12 Punkte balanced, braucht harte Werte beim Partner
	3♣/♦	Stark einladende Hand mit 5er Pik und 5er UF
	3♥/♠	Stark einladend (3♥ zeigt tendenziell 5-5 in OF)

Falls 1♥ kontriert wird, ändern sich die Antworten wie folgt:

<i>Antworten nach 1♦ : (p) : 1♥ : x</i>	
Passe	Balanced mit double Pik und ohne ♥-Stopper
Rekontra	mindestens 4–4 in UF, tendenziell unbalanced und tendenziell kein 3er Pik
1♠	3er Pik
1SA	Balanced mit double Pik und ♥-Stopper
2♣/♦	natürlich, Einfärber, tendenziell kein 3er Pik

Beachte: Hier gilt dasselbe Prinzip wie nach Gegenreizung über das Relay!

### 3.6 Regeln für die Transfers

Die Transfers auf eine Unterfarbe (1SA und 2♣) zeigen Hände mit etwa 6–12 Punkten, während der Transfer auf Coeur (2♦) konstruktivere Hände zeigt (10–12 Punkte). Wegen der Vielfalt der möglichen Sequenzen geben wir hier nur einige Regeln:

- Der Transfer auf Coeur zeigt einen der folgenden Handtypen:
  1. Einladende Hand (10–12) mit 6er-Länge (Rebid: pass mit Minimum und 3♥ mit Maximum). Mit einem schwächeren Einfärber wäre man sofort in 2♥ gesprungen.
  2. einladende Hand mit 5er-Länge (balanced oder mit 4er+ Nebenfarbe) (Rebid: 2SA bzw. zweite Farbe)
  3. einladend mit beiden Oberfarben (5–5) (Transfer auf ♥ und dann 2♠ ist eine leichte Einladung, Transfer auf ♠ (mit 1♥) gefolgt von 3♥ ist eine starke Einladung)

- Transfers auf eine Unterfarbe zeigen folgende Hände:
  1. schwache Hand mit 5er+-Länge (Rebid: pass)
  2. schwache Hand mit 4er Unterfarbe und 5er Oberfarbe (Rebid: 2OF) – Man beachte aber, dass man mit 5er Pik und 4er UF noch schwächer reizen kann (siehe 3.5).
  3. einladende Balanced-Hand mit 5er-Länge (Rebid: 2SA)
  4. einladende Hand mit 6er+-Länge (Rebid: Hebung)
  5. einladend mit beiden Unterfarben (5–4) (Rebid: andere UF)
  6. stark einladend mit 5er UF und 5er OF (Rebid: 3OF)

Der Eröffner sollte den Transfer auf Coeur im Prinzip nur verweigern, wenn er in Partners Farbe ein Chicane hat. Gelegentlich kann er auch mit Single und guter eigener 6er+-Farbe oder 5–5 in Unterfarbe (Rebid: 2SA) den Transfer brechen. Eine Annahme des Transfers im Sprung zeigt Maximum mit 3er-Fit. Mit Kürze in der anderen Oberfarbe kann der Eröffner auch zunächst 2SA bieten und dann erst heben.

Unterfarb-Transfers sollte der Eröffner nur mit Maximum und Fit oder gutem eigenen Einfärber brechen.

Wird ein Transfergebot kontriert, dann zeigt Passe wenn möglich die kontriierte Farbe ohne Fit (mindestens 4er-Länge), kann der Eröffner die kontriierte Farbe nicht haben, zeigt Passe Minimalfit (Double für OF, Dreier für UF). Rekontra ist in allen Fällen SOS ohne Fit. Annahme des Transfers zeigt guten Fit (Dreier für OF, Vierer für UF), die Annahme im Sprung ist preemptiv. Neue Farben sind natürlich ohne Fit.

### 3.7 Antworten von gepasster Hand

Da eine gepasste Hand keine Relays einleiten kann, wird ist nun 1♥ immer Transfer auf ♠ und 1♠ zeigt 6-10 balanced. Die übrigen Gebote behalten ihre Bedeutung, sind aber jetzt etwa 2 Punkte schwächer.

### 3.8 Zwischenreizung über 1♦

Nach einem Informationskontra bleibt die Antwortstruktur erhalten mit dem Unterschied, dass 1♥ immer Transfer auf ♠ ist und Rekontra die Balanced-Hand zeigt.

Wenn der Gegner über 1♦ zwischenreizt, dann gilt bis zu einer Zwischenreizung von 3♥ folgendes Schema:

- Kontra und Farbgebote ohne Sprung sind Transfers auf die nächsthöhere Farbe mit denselben Regeln wie ohne Zwischenreizung. Allerdings sind diese Gebote jetzt unlimitiert, da es keine Relays mehr gibt. Ein späteres Gebot in einer neuen Oberfarbe auf 3er-Stufe ist ebenso wie der Überruf der Gegnerfarbe Partieföring. Ansonsten ist eine neue Farbe Rundenföring.
- Ein Transfer in die Gegnerfarbe zeigt eine einladende Hand ohne 5er-Länge und oft ohne Stopper. Die Weiterreizung ist natürlich, wobei der Eröffner mit Interesse an SA ohne Stopper den Transfer ausführen kann.

Dieses Gebot ist jedoch nicht forcierend und kann mit Länge in der gereizten Farbe gepasst werden, da der entsprechende Handtyp in der Regel 3–4 Karten in der Farbe beinhaltet.

- Ein Überruf der Gegnerfarbe ist Partieföring ohne gute 5er-Länge und oft ohne Stopper.
- SA-Gebote ohne Sprung sind NNF aber konstruktiv.

- Ein Sprung in 2SA ist nach wie vor preemptiv für beide Unterfarben.
- 3SA ist zum Spielen mit gutem Stopper.

Reizt der Gegner höher als 3♥, dann ist Kontra negativ (gute Offensivhand ohne klares Gebot) und die übrigen Gebote sind natürlich.

### **3.8.1 Der Gegner bietet künstlich auf der 2er Stufe**

- Kontra auf künstliche Gebote zeigt Punkte (ausgeglichen oder mit Strafkontrainteresse).
- Farbgebote sind Transfers auf die nächst höhere Farbe.
- Ein Transfer in eine bekannte Gegnerfarbe zeigt dort eine Kürze.
- 2SA zeigt eine Hand mit beiden Unterfarben.

## 4 Die Eröffnungen 1♥ und 1♠

Diese Eröffnungen versprechen 4+ Karten in der eröffneten Farbe und verneinen 4+ Karten in der anderen Oberfarbe. Die Punktspanne ist 9–14 in 1. und 2. Hand, 9–16 in 3. und 12–16 in 4. Hand. Die 1♠-Eröffnung zeigt eine unausgeglichene Verteilung (d.h. nicht 4333, 4432, 5332).

In 3. und 4. Position kann auch die andere Oberfarbe zu viert enthalten sein, wenn die Farbqualität der eröffneten Oberfarbe gut ist und die 2♣-Eröffnung ungeeignet erscheint. Eine Eröffnung von 1♠ kann dann auch gleichmäßig verteilt sein. Allerdings enthalten weder 1♥ noch 1♠ gleichmäßigen Hände mit 15-16 Punkten, da diese in 3. und 4. Hand 1SA eröffnet werden.

### 4.1 Antworten auf 1♥/♠

Antwort	Beschreibung
1♥-1♠*	PER mit 13+ Punkten (ab 12 mit Fit)
1♠-1SA*	
1♥-1SA	Konstruktiv (8–12 P.) natürlich, 4er(5er) ♠ möglich Mit 13–14 Punkten balanced bietet der Eröffner 2SA Mit 13–14 Punkten und einem 5–5-Zweifärber, reizt er 2♠
2♣	Schwach mit ♦ oder 10-12 beliebig (evtl. 3er Fit, bal.)
1♠-2♦	Transfer auf ♥
Transferhebung	konstruktiv, mindestens 3er Fit (ca. 9-12)
Direkte Hebung	schwache
1♥-2♠	Preemptiv (5–9 P.) mit 6er-Farbe
2SA	beliebiges Minisplinter (3♣ fragt)
3♣, 3♦	natürlich, schwach
Sprunghebung	preemptiv (LAW)
3SA	Zum Spielen (meist mit stehender UF)
3♠, 3♥, 4♣, 4♦	Chicane-Splinter, Schlemminteresse gegenüber purem Maximum
4♥, 4♠	To play

### 4.2 Relayantworten

Relayantworten nach 1♥ : 1♠* (oder 1♠ : 1SA*)					
1SA	Ausgeglichen oder 1-4-4-4 (nur nach 1♥)	2♣* – 2♦	Minimum (11–12) 1-4-4-4	2♥* – 2♠+	wie Max Min, Max (+Kontrollen)
		2♥	Maximum (13–14) 4♥ + 4♦	2♠* – 2SA+	
		2♠	2♠	2SA* – 3♣+	344[2]
		2SA	Einfärber	3♣* – 3♦+	3433, 353[2]
		3♣+	4♥ + 4♣	⇒	34[2]4
2♣	2. Farbe ♦	2♦* – 2♥+	S2-Schema		
2♦	2. Farbe ♣	2♥* – 2♠+	S2-Schema		
2♥	2. Farbe ♠	⇒	S2-Schema Canapé		
2♠+	S1-Schema				

**Achtung:** Die 4-1-4-4-Hand mit Coeur-Topfigur wird 1SA eröffnet, mit kleinem Single muss man diese Hand als 4-1-[53] verkaufen, wobei man die bessere Unterfarbe als 5er-Länge durchgibt.

**Anmerkung:** Im ursprünglichen Symmetric Relay wurden Verteilungen anders gezeigt. Dort bot man mit dem Einfärber immer erst 2♦ und mit den Treff-Zweifärbern 2♥+. Die Erfahrung hat jedoch gelehrt, dass man auf diese Weise öfter zu hoch kommt, wenn beide Partner Minimum haben. Dieses Problem haben wird dadurch gelöst, dass der Eröffner nur noch mit Einfärbern 2♠+ antwortet. Da die Einfärber des Eröffners nach unten durch die Weak-Twos limitiert sind und der Relayer mit Minimum einen 3er-Fit hat, hat man automatisch eine ausreichende Stärke fürs Vollspiel. Zeigt der Eröffner eine Hand mit zweiter Farbe, ist noch genug Platz, um niedrig auszuberechnen (nonforcing).

### 4.3 Weiterreizung nach 1♥ : 1♠\* : 1SA

In dieser Sequenz hat der Relayer viele Möglichkeiten: Er kann schwach oder stark einladen, kann seine eigene Hand beschreiben, um dem Balanced-Hand-Principle zu genügen, oder kann wie oben beschrieben die Relays weiterführen.

Gebot	Beschreibung
2♣	Relay oder starke Einladung, d.h nach 2♦ (Minimum) zeigt 2SA nur Vollspielinteresse gegenüber guten 12 Punkten und ist passbar. Alle anderen Sequenzen sind aber Partieföring.
2♦	Transfer auf ♥, verspricht mindestens 3er-Fit. Die Annahme des Transfers zeigt Minimum, 2SA zeigt Maximum mit 4er ♥, die übrigen Gebote zeigen Werte und 5er ♥. Neue Farben des Antworters sind danach mindestens 5er-Längen!
2♥	Transfer auf ♠. Die Annahme des Transfers zeigt Minimum, 2SA zeigt Maximum ohne Fit, die übrigen Gebote zeigen Werte und Fit.
2♠	Transfer auf ♣. Die Annahme des Transfers zeigt Minimum, 2SA zeigt Maximum ohne Fit (Single möglich!), die übrigen Gebote zeigen Maximum und Werte mit Fit.
2SA	Schwache Einladung, d.h. man hat nur 12 Punkte und will nur gegenüber 13 guten Punkten Partie spielen.
3♣	Transfer auf ♦. 3♦ zeigt Minimum, 3♥ und 3♠ zeigen Werte mit Fit und 3SA zeigt Maximum ohne Fit.
3♦♥♠, 4♣ 3SA	Sprung-Ausbrüche zum Spielen

Die Transfergebote in die eröffnete Farbe zeigen zunächst mindestens einladende Hände, so dass der Eröffner mit Maximum ausbrechen muss. Hierbei zeigt das nächste freie SA-Gebot immer Maximum „ohne“ Fit (nur 4er), während Farbgebote Werte mit 5er zeigen. Reizt der Antworter nach der einfachen Annahme des Transfers weiter, dann zeigt er mit Farbgeboten eine unausgeglichene, partieförierende Hand oder mit 2SA eine ausgeglichene Hand mit einer ungestoppten kurzen Farbe.

Alle anderen Transfers sind im Prinzip partieförierend und suchen ohne Schlemminteresse nach dem besten Vollspiel.

#### 4.4 Hebungen

Der Antwortende hat die folgenden Möglichkeiten zu heben:

Gebot	Beschreibung
Relay und Ausbruch einfache Hebung	ca. 12-14 Punkte, mindestens 3er Fit ca. 5-8 Punkte, mindestens 3er Fit, bei 4er Fit ungeeignet für preemptive Hebung (z.B. balanced oder in Gefahr)
Transferhebung	9-11 Punkte, mindestens 3er Fit (wenn 3er, dann unbalanced)
2♣ + einfache Hebung	10-12 Punkte, balanced mit 3er Fit
2♣ + Sprunghebung	10-12 Punkte, 4333 mit 4er-Fit
2SA	9-11 mit 4er Fit und Kürze (nach 1♥ nicht ♠-Kürze)
Sprunghebung	ca. 5-8 Punkte, mindestens 4er Fit, preemptiv
Splinter	ca. 9-11 Punkte, mindestens 4er Fit und Chicane in der Farbe
Partiehebung	to play (preemptiv oder keine Chance auf Schlemm)

#### 4.5 Weiterreizung nach 2♣

Mit 2-3 Karokarten (oder 4er M + 4+♦) bietet der Eröffner 2♦, andernfalls kann er folgende Handtypen zeigen:

Gebot	Beschreibung
2M	6er+, maximal 1♦
2oM	3er oM, 4er-5er M, 4er-5er ♣.
2SA	6er+ M, 4er+ ♦
3♣	4er M, 6+ ♣
3♦	5er M, 4er+ ♦

Nach den Misfit-Antworten zeigt ein Ausbessern auf bekannte Farben die schwache Variante. Gleiches gilt für ein 3♦-Gebot nach 2SA. Ein Wiederholen der Karos im Misfit-Fall zeigt jedoch die einladende Variante, da man mit einer schwachen Karo-Hand sofort in 3♦ gesprungen wäre.

Zwei Typen von Hebungen können in der 2♣-Antwort enthalten sein: Ausgeglichene Hände mit 3er-Fit (einfache Hebung) und 4333-Hände mit 4er-Fit (Sprunghebung).

#### 4.6 Weiterreizung nach Transferhebung (9–11)

2M Minimum → 2SA Trial mit 3er Fit  
 2oM Maximum mit 5er → Long Trials des Antwortenden  
 2SA Maximum mit 4er → Werte des Antwortenden, oM = 5er

Gebot	Beschreibung
2M	Minimum, hiernach ist 2SA Trial mit 4er-Fit balanced 3UF nat. (5+) mit 3er-Fit 3M Trial mit 4er-Fit unbalanced, aber kein Single (nach 1♥-Eröffnung möglicherweise ♠-Single)
2M+1	Maximum mit 5er, unbal
2SA nach 1♥	Maximum mit 4er, bal, Antworter zeigt ggf. Werte
3♣, 3♦	Maximum Canapé

#### 4.7 Weiterreizung nach der einfachen Hebung

Da die einfache Hebung auf ca. 8 Punkte limitiert ist, wird der Eröffner selten konstruktiv weiterreizen. Eine neue UF ist dann einladend mit Canapé und 2SA fragt nach Werten.

#### 4.8 Antworten von gepasster Hand

Da eine gepasste Hand keine Relays einleiten kann, ist 1SA auf 1♠ nun natürlich. Genauso ist 1♠ nach 1♥ kein starkes Relay mehr, sondern natürlich (ab 4er) und nonforcing. Die übrigen Gebote behalten ihre Bedeutung.

#### 4.9 Zwischenreizung über 1♥/1♠

Nach einem Informationskontra zeigt Rekontra die konstruktiven Hände (aber ohne Fit), die sonst über 2♣ gereizt werden. Die Gebote von 2♣ bis eins unter der eröffneten OF sind Transfers, wobei die Transferhebung die konstruktive Hand mit 3er Fit zeigt. Die Bedeutung der höheren Gebote bleibt gleich.

Wenn der Gegner zwischenreizt, dann gilt für Zwischenreizungen ohne Sprung oder höher als 2 SA folgendes Schema:

- Kontra sowie Farbgebote ohne Sprung sind Transfers auf die nächst höhere Farbe und zeigen eine 5er-Länge (bzw. als Hebungen mindestens 3er Fit). Diese Gebote sind konstruktiv (ab etwa 7 Punkten) und unlimitiert. Die Weiterreizung ist natürlich: Die Reizung einer neuen Oberfarbe auf der 3er-Stufe ist ebenso wie der Überruf der Gegnerfarbe Partieforcing. Ansonsten ist eine neue Farbe Rundenforcing.

Die Struktur der Hebungen bleibt soweit wie möglich erhalten, allerdings ist ein Transfer gefolgt von einer Hebung eine Art Fitbid mit Werten/Länge in der Transferfarbe. Außerdem sind Doppelsprünge in neue Farben nun Fitjumps.

Wenn der Eröffner ein nonforcing Gebot (6–12 F) in Partners Farbe gepasst hätte, dann führt er einfach den Transfer aus.

Der Eröffner kann einen Transfer aber auch ablehnen und entweder seine Farbe wiederholen, eine längere Unterfarbe bieten oder mit 2♠ (nach 1♥) bzw. 2SA (nach 1♠) einen Zweifärber (ab 55) zeigen. Die Annahme des Transfers im Sprung zeigt eine gute Offensivhand, während ein Überruf der Gegnerfarbe bzw. ein Gebot in der anderen Oberfarbe eine gute Hand mit Defensive zeigt.

- Über einen einfachen Überruf zeigt ein Transfer in die Gegnerfarbe eine einladende Hand ohne 5er-Länge und ohne Fit. Die Weiterreizung ist natürlich, wobei der Eröffner mit Interesse an SA ohne Stopper den Transfer ausführen kann.

Dieses Gebot ist jedoch nicht forcierend und kann mit Länge in der gereizten Farbe gepasst werden, da der entsprechende Handtyp in der Regel 3–4 Karten in der Farbe beinhaltet. (Im Fall einer „Hebung“ sind es nur 2 Karten.)

- Ein Überruf der Gegnerfarbe ist Partieforcing ohne Fit und ohne gute 5er-Länge, oft auch ohne Stopper.
- SA-Gebote ohne Sprung sind NNF aber konstruktiv.
- Ein Sprung in 2SA ist stark einladend mit gutem Stopper.

- 3SA ist zum Spielen mit gutem Stopper.
- Wenn der Gegner 1SA übrufft, ist Kontra Strafe und Farbgebote sind Transfers.
- Wenn der Gegner 2SA (beide Unterfarben) übrufft, zeigen 3♣/3♦ mindestens einladende Hände mit ♥/♠, während sofort 3♥/3♠ kompetitiv sind. Kontra zeigt eine Hand, mit der man den Gegner in mindestens einer Unterfarbe kontrieren kann.
- Der Eröffner sollte versuchen, ein etwaiges Canapé auch mit einer Minimumhand zu zeigen.

Nach einem schwachen Sprung auf die 2er Stufe wird Rumpelsohl angewendet.

Reizt der Gegner höher als 3♦, dann ist Kontra negativ (gute Offensivhand ohne klares Gebot) und die übrigen Gebote sind natürlich.

#### 4.10 Zwischenreizung über das Relay

Um das System in einem relativ selten auftretenden Bereich nicht unnötig zu verkomplizieren, gehen die Antworten nach Zwischenreizung über das Relay relativ verschwenderisch mit Bietraum um. Die Philosophie ist dabei, nach 1♥ zwar sofort zwischen Balanced-Händen mit und ohne Stopper unterscheiden zu können, sich aber ansonsten nicht im Relayprozess stören zu lassen. Regeln für Zwischenreizungen bis 1SA:

- 1SA zeigt eine Balanced-Hand mit Stopper.
- Pass zeigt eine Balanced-Hand ohne Stopper bzw. 4-1-4-4. Hierauf ist 2♣ Relay, so dass man wieder im vertrauten Schema landet. Nach 1SA-Gegenreizung (selten) zeigt Pass einfach nur eine Balanced-Hand (bzw. 4-1-4-4 nach 1♠ – (p) – 1SA – (x)).
- Ab 2♣ werden Relayantworten gegeben.

Bei höheren Zwischenreizungen sind die folgenden Sonderfälle zu beachten:

1♥	p	1♠	2♣	Pass:	balanced oder 4441, x = Relay
				Kontra:	zweite Farbe ♣(!), 2♦ = Relay
				2♦+:	Zweifärber mit ♦ bzw. Einfärber
1♠	p	1SA	2♣	Pass:	zweite Farbe ♦(!)
				x = Relay (1 tiefer)	
				Kontra:	zweite Farbe ♣(!), 2♦ = Relay
				2♦+:	Einfärber (Relays 2 tiefer)
1♠	p	1SA	2♦	Pass:	zweite Farbe ♦
				x = Strafe, 2♥ = Relay (1 höher!)	
				Kontra:	Zweifärber mit ♣, 2♥ = Relay
				2♥:	Zweifärber mit ♣, Canapé
				2♠+:	Einfärber

Kontra zeigt in solchen Fällen also immer die Gegnerfarbe!

#### 4.11 Kompetitive Situationen

Wenn der Partner über eine Zwischenreizung nicht gehoben hat, dann hat er meist weniger als 3 Karten in der Eröffnerfarbe. Da der Eröffner aber noch eine starke Verteilungshand haben kann, ist Partie noch nicht völlig ausgeschlossen. Um nun kompetitive Gebote von Partieversuchen zu unterscheiden, kann der Eröffner folgende Gebote wählen:

<i>Gebot</i>	<i>Bedeutung</i>
Wiederholung der Oberfarbe	kompetitiv
Neue Unterfarbe	4-6+, kompetitiv
2SA	5-5 mit Unterfarbe, meist kompetitiv
Kontra, Rekontra	Gute Hand, Take Out

## 5 Die 1SA-Eröffnung

Diese Eröffnung zeigt in 1. und 2. Hand ein ausgeglichenes Blatt mit 4er oder 5er ♠. Mögliche Verteilungen sind 4333, 4432, 4441 (mit single Topfigur in Unterfarbe) und 5332.

In 3. und 4. Hand werden alle ausgeglichenen Verteilungen mit 15–17 Punkten 1SA eröffnet. Eine 5er OF ist nur enthalten, wenn man Maximum hat.

### 5.1 Antworten auf 1SA (1./2. Hand)

Gebot	Beschreibung
2♣	Stayman, mindestens einladend (ab 11): 2♦: kein 4er ♥, kein 5er ♠ 2♥: 4er ♥ 2♠: 5er ♠
2♦*	PFR mit Antworten nach dem Balanced-Schema (siehe unten)
2♥/♠	Zum Spielen
2SA	Schwach oder stark mit beiden Unterfarben
3♣/♦	Preemptiv
3♥/♠	Preemptiv
3SA	Zum Spielen
4♣/♦	Transfer auf 4♥ bzw. 4♠

### 5.2 Relayantworten

Relayantworten nach 1SA : 2♦*						
2♥	4er ♥	2♠* –	2SA	4441	3♣* – 3♦+	444[1]
			3♣+	443[2],[54]22		
2♠	4er ♦	2SA –	3♣+	443[2],[54]22		
2SA	Einfärber	3♣* –	3♦+	4333, 533[2]		
3♣+	4er ♣	⇒		443[2],[54]22		

**Beachte:** In diesem Schema wird die Stärke erst **nach** dem Shape gezeigt! Der Grund dafür ist, dass man sonst mit dem Einfärber oder einer 5422-Verteilung über 3SA hinauskäme.

### 5.3 Zwischenreizung über 1SA

- Der Gegner kontriert:
  - **Rekontra** zeigt maximal einladende (10-13) Werte in einer ausgeglichenen Hand oder Partieforcierend mit einer unausgeglichenen Hand (später Cuebid). Rekontra forciert bis zum Strafkontra, 2SA oder eigenem Fit.
  - **Passe** erzwingt Rekontra. Will 1SAxx (ausgeglichen Partieforcening) spielen oder eine Farbe vorschlagen.
  - **Farben** Natürlich und zum Spielen.
- Der Gegner reizt zwischen:
 

Bietet der Gegner 2♣, dann ist x das einladende Relay und 2♦ das partieforcierende. Auf höhere Zwischenreizungen ist:

  - **Kontra** Strafkontra.
  - **in Farbe** natürlich und kompetitiv.
  - **2SA+** Rumpelsohl (Stayman fragt ggf. nach 5er ♠)

### 5.4 Antworten auf 1SA in 3./4. Hand (15-17)

Diese Situation ist der nach  $1\clubsuit - 1\diamond - 1SA$  sehr ähnlich. In beiden Fällen hat sich der Antwortende so stark limitiert, dass keine schlemminteressierten Sequenzen nötig sind. Der einzige Unterschied ist, dass der 1SA-Eröffner in der Regel keine 5er OF hat. Daher ist  $2\clubsuit$  nun normaler Stayman (immer einladend) und verspricht immer eine 4er OF. Darauf zeigt ein Sprung in 3 in OF Maximum mit 5er-Länge. Die übrigen Antworten sind wie in 2.9.1.

### 5.5 Zwischenreizung über 1SA in 3./4. Hand

- Der Gegner kontriert künstlich:
  - **Rekontra** zeigt einladende (8-9) Werte in einer ausgeglichenen Hand. Rekontra forciert bis zum Strafkontra, 2SA oder eigenem Fit.
  - **Passe** ist to play.
  - **Farben** wie ohne Kontra.
- Der Gegner reizt zwischen:  
Bietet der Gegner  $2\clubsuit$ , dann ist x Stayman (gegen Landy: Punkte).  
Auf höhere Zwischenreizungen ist:
  - **Kontra** Strafkontra.
  - **in Farbe** natürlich und kompetitiv.
  - **2SA+Rumpelsohl**

## 6 Die 2♣-Eröffnung

Diese Eröffnung zeigt eine unausgeglichene Hand ab 5/4 in den Oberfarben und 9–14 Punkten in 1. und 2. Hand bzw. 9–16 Punkten in 3. und 12–16 in 4. Hand, wobei in 4. Hand 5-5-Verteilungen mit 2♥ eröffnet werden.

### 6.1 Antworten auf 2♣

Gebot	Beschreibung
2♦*	Relay (schwach, einladend oder stark), siehe unten
2♥/♠	Schwach (0–10), zum Spielen
2SA	natürlich, einladend ohne 3er ♠
3♣/♦	6er-Farbe mit 9–11 Punkten, einladend zu 3SA
3♥/♠	Preemptiv
3SA	Zum Spielen (meist mit stehender Unterfarbe)
4♣	Erbittet Transfer in die bessere Oberfarbe
4♦	Fragt nach besserer Oberfarbe

### 6.2 Relayantworten

Das 2♦-Relay fragt zunächst nach der längeren Oberfarbe. Die weiteren Relayantworten orientieren sich am S2-Schema.

Relayantworten nach 2♣:2♦*				
2♥	4er ♠, längere ♥ oder 5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> , >5 Loser	2♠* –	2SA 3♣+	5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> schwach (weiter wie unten) SER2 und ST2 Liste (eine Stufe höher)
2♠	4er ♥, längere ♠	2SA* –	3♣+	SER2 und ST2 Liste (eine Stufe höher)
2SA	5 <sup>+</sup> -5 <sup>+</sup> , <6 Loser	3♣* –	3♦ 3♥ 3♠+	♣-Kürze gleicher Rest 5-5-1-2, 5-5-0-3, 6-6-0-1
3♣	[54]04 gute ♣'s	Max.		andere Unterfarbe fragt nach der
3♦	[54]40 gute ♦'s	Max.		5er Oberfarbe
3♥	6+/4, <6 Loser	Max.		
3♠	6+/4, <6 Loser	Max.		

**Beachte:** Die SER2-Liste ist folgendermaßen modifiziert:

$$\text{SER2} = (5422,544[0],7411,9400)$$

d.h. die zweite Stufe zeigt 5440 mit ♣-Chicane und die dritte Stufe 5440 mit ♦-Chicane. Nach 2♥, 2♠ oder 2SA sind Gebote in den Oberfarben (das Relay ausgenommen) einladend. 4♣ und 4♦ sind RKCB für ♥ bzw. ♠. Um nach einer 2SA-Antwort 3 in OF zu spielen, bietet man 3♦ als Puppel zu 3♥.

### 6.3 Antworten von gepasster Hand

Die Antworten von gepasster Hand sind absolut identisch, nur dass später keine Relays mehr möglich sind.

### 6.4 Zwischenreizung über 2♣

Nach 2♣ : (2♦) ist Kontra das Relay und verspricht mindestens einladende Werte. 2SA und 3♣ sind natürlich und einladend, 3♦ fragt nach Stopper.

Nach 2♣ : (2OF) ist Kontra Strafkontra und verspricht eine 3er-Länge. 2SA und 3UF sind natürlich und einladend.

Nach höheren Überrufen in Unterfarbe ist Kontra negativ und fragt tendenziell nach der längeren bzw. besseren Oberfarbe. 3 in der anderen Unterfarbe ist dann natürlich und 1Runde forcing.

Nach 2♣ : (x) gilt:

xx	PFR ab 13 Punkten (darauf: 2♦ Dreifärber 5440, 2♥+ S2-Schema)
Passe	zeigt Trefftoleranz (xx vom Eröffner ist SOS)
2♦	fragt nach besserer Oberfarbe, maximal einladend
2OF	zum Spielen mit 4er-Fit

Die übrigen Gebote behalten ihre normale Bedeutung.

Reizt der Gegner eine Oberfarbe natürlich, ist ein Cuebid in dieser Farbe ein Stopperfrage für 3SA.

### 6.5 Zwischenreizung über 2♦ Relay

Nach 2♣ : (—) : 2♦ : (x) zeigt Passe 5<sup>+</sup>–5<sup>+</sup> Minimum und Rekontra 5<sup>+</sup>–5<sup>+</sup> Maximum. Hier-nach ist 2SA Relay. Die Antworten 2♥ und 2♠ bleiben gleich, nur dass 2♥ jetzt nicht mehr 5–5 und Minimum zeigt.

## 7 Die 2♥-Eröffnung

2♥ zeigt in 1. und 2. Hand 9–14 Punkte und einen Dreifärber mit exakt 4–4 in den Oberfarben. Im Fall einer 4441-Verteilung hat man in der Regel ein kleines Single in der Unterfarbe, da man sonst 1SA eröffnen könnte.

In 3. Hand zeigt diese Eröffnung einen Preempt (0-12 Punkte) mit beiden OFen. Die Qualität der Farben sollte in etwa gleich gut sein, weil man nicht mehr nach der Länge fragen kann. Wenn eine der Farben zu schlecht ist, eröffnet man eben auf der 1er-Stufe. Das macht man dann natürlich auch mit den 4441 und 44[05] Händen.

In 4. Hand zeigt diese Eröffnung 12-16 Punkte mit 5-5 in den Oberfarben.

Danach wird folgende Antwortstruktur verwendet (natürlich ohne einladende Gebote bei gepasster Hand):

Gebot	Beschreibung
pass, 2♠, 3♣	Zum Spielen
3♦	Einladend zu 3SA
3♥, 3♠	Einladend(!)
3SA	Zum Spielen
2SA	Fragt nach der Unterfarbe, kann Relays einleiten
	3♣ 4er oder 5er ♣, darauf 3♦* PFR
	3♦ 4er oder 5er ♦, darauf 3♥* PFR

Als Antwort auf das partieforcierende Relay zeigt die erste Stufe die 5440-Hand und die folgenden Stufen zeigen unmittelbar Minimum/Maximum und Kontrollen in der 4441-Hand.

**Beachte:** Da der Partner einen Dreifärber gezeigt hat, ist es nicht so sehr erforderlich, preemptiv auf die 3er-Stufe heben zu können. Angesichts des engen Bietraums verwenden wir diese Gebote hier deshalb als einladend.

### 7.1 Zwischenreizung über 2♥

Gegenreizung	Gebot	Beschreibung
Kontra	pass, 2♠	zum Spielen
2♠	Kontra	Strafkontra (3er ♠)
	2SA	Fragt nach Unterfarbe (Relay)
	3♣/♦	Zum Spielen
2SA	Kontra	Strafe
	3♣	Sucht die Unterfarbe
	3♦	zum Spielen
3♣/♦	Kontra	sucht die Unterfarbe
immer	3♠/♥	einladend

## 8 Die schwachen Zweierstarts

### 8.1 Die 2♦ – Mini-Multi – Eröffnung

2♦ zeigt eine Weak Two (in der Regel eine 6er Länge mit 6–10 Punkten) in einer Oberfarbe. Mit 9-10 Punkten und einer unausgeglichenen Verteilung sollte man eher auf der 1er-Stufe eröffnen.

Gebot	Beschreibung
2♥, 2♠	PaCo. evtl. will der Antwortende seine Farbe spielen, dann Wiederholung
3♣	Nonforcing.
3♦	Forcing.
3♥	PaCo
3♠	Einladend mit ♠
3SA	Zum Spielen.
4♣	Erbittet Transfer in die Oberfarbe.
4♦	Fragt nach Oberfarbe
4♥, 4♠	Eigene Farbe, zum Spielen.
2SA	Fragt nach Stärke und Oberfarbe.
	3♣ Minimum dann 3♦ FG => 3♥/♠ = ♠/♥
	3♥/♠ PaCo
	3♦, 3♥ Minimum, gute Farbe mit ♥/♠
	3♠, 3SA Maximum mit ♥/♠

#### Regeln:

- Wenn man mit 2SA nachgefragt hat, ist 4♣ immer natürlich und forcing, 4♦ ist immer eine Schlemmeinladung in der bekannten Oberfarbe des Partners
- Möchte man selber ♣ spielen hat man 2 Möglichkeiten:  
3♣ nonforcing oder über 2Nt partieforcierend
- Möchte man selber ♦ spielen hat man 2 Möglichkeiten:  
Pass nonforcing oder über 3♦ direkt partieforcierend
- Möchte man selber ♥ spielen hat man 3 Möglichkeiten:  
man bietet 2♥ und über Partners 2♠ 3♥ : schwach, oder  
über Partners 2♠ 3♦ : einladend. Um 4♥ zu spielen muss man direkt 4♥ bieten.
- Möchte man selber ♠ spielen hat man 3 Möglichkeiten:  
man bietet 2♠ und über Partners Antwort ♠ : schwach, oder direkt 3♠ : einladend.
- Um 4♠ zu spielen muss man direkt 4♠ bieten.
- Hat der Partner über 2♥, 2♠ geboten kann man ihn mit 2SA nach seiner Stärke fragen : 3♣ Mini, 3♦ Midi und 3♥ Maxi, 3♠ zeigt eine Maximum Hand die man lieber selber spielen möchte.
- Hat der Partner auf 2♦ 2♠ geantwortet, zeigt der Eröffner mit 2SA Minimum, mit 3♣ Midimum und mit 3♦ Maximum, 3♥ zeigt eine Maximum hand die man lieber selber spielen möchte.

**8.1.1 Zwischenreizung über 2♦**

Kontra : Passen oder Korrigieren

2SA: wie ohne Gegenreizung

3er Stufe: Natürlich (♥+♠ - Gebote sind suchen Partners Farbe)

nach 3♣ und 3♦ sind 3♦ bzw. Kontra einladend für beide OFen

4♣/4♦: Natürlich

Cuebid: Reiz deine Farbe

## 8.2 Die 2♠-Eröffnung

Die 2♠ - Eröffnung zeigt einen Zweifärber mit mindestens 5er ♠ und eine mind. 4er Unterfarbe mit in der Regel 0-9 Punkten.

### 8.2.1 Antworten

Der Partner hat folgende Möglichkeiten:

<i>Gebot</i>	<i>Beschreibung</i>
2SA	Mindestens einladendes Relay: 3♣ : Minimum mit ♣ 3♦ : Minimum mit ♦ 3♥ : Maximum mit 5er ♣ 3♠ : Maximum mit 5er ♦ 3SA: Maximum mit 4er UF
3♣	Pass or correct.
3♦	Nonforcing.
3♥	Forcing.
3♠	Preemptiv.
3SA	To Play
4♣/♦	Natürlich und forcierend

Mit einer einladenden Hand und einer langen ♥-Farbe reizt man erst 2SA und später die ♥s.

### 8.2.2 Antworten von gepasster Hand

In 3. und 4. Hand kann diese Eröffnung bis zu 12 Punkte stark sein, da es bei dieser Stärke unwahrscheinlich ist, dass man gegenüber einem gepassten Partner ein Vollspiel auslässt.

Jetzt fragt 2SA nach der Unterfarbe und neue Farben sind natürlich und nonforcing. Mit Fit und einer besonders geeigneten Hand kann man erst 2SA bieten und dann die OF unterstützen.

### 8.3 Die 2SA-Eröffnung

2SA zeigt in 1. und 2. Hand 0-9 Punkte und mindestens 5–5 in ♥ und einer Unterfarbe oder eine Hand mit ca. 8 Spielstichen und einer langen Oberfarbe. In 3. und 4. Hand zeigt die Eröffnung immer den schwachen Zweifärber, der dann allerdings bis zu 12 Punkte stark sein kann.

Gebot	Beschreibung
3♣	Pass or correct
3♦	mind. einl. Relay (für ♥)
3♥	Zum Spielen
3♠	Natürlich, forcing.
3SA, 4♥/♠	Zum Spielen (eigene Farben)
4♣/♦	natürlich Forcing
4SA	Frage nach besserer Unterfarbe

Antworten auf 3♦	
3♥	Min. ⇒ 3♠ fragt nach UF, rest Nat.
3♠	Max ♥ + ♣ ⇒ 4♣ Assfrage (♣), 4♦ SI (♥)
3SA	Max. ♥ + ♦ ⇒ 4♦ Assfrage (♦), 4♣ SI (♥)
4♣	8 Stiche in ♥ ⇒ 4♦ SI
4♦	8 Stiche in ♠ ⇒ 4♥ SI

Antworten auf 3♣	
pass	♥ + ♣
3♦	♥ + ♦
3♥	8 Stiche ♥ Min.
3♠	8 Stiche ♠ Min. ⇒ NF Cuebid
4♣	8(9) Stiche in ♥, Max. ⇒ 4♦ SI
4♦	8(9) Stiche in ♠, Max. ⇒ 4♥ SI

Antworten auf 3♠	
3SA	Misfit
4♣	Cuebid mit Fit
4♦	Cuebid mit Fit
4♥	8 Stiche in ♥

## 9 Fragegebote nach den Verteilungsrelays

Nachdem die Verteilung abgefragt wurde, kann auf verschiedene Art nach den Kontrollen und Figuren des Partners gefragt werden, wobei die Methode davon abhängt, wie viele Punkte der Ausgefragte hat. Es gelten die folgenden Regeln:

1. 3SA ist immer zum Spielen.
2. Wenn die letzte Verteilungsantwort höchstens 3SA war, dann ist 4♦ der **Terminator**, d.h. der Partner muss daraufhin 4♥ bieten und das nächste Gebot des Relayers passen. Der Partner kann jedoch mit einer starken Hand zoomen, indem er seine Kontrollen zeigt:
  1. Stufe (4♠) = 4 Kontrollen; 2. Stufe (4SA) = 5 Kontrollen, usw.

### Spezialfälle:

- Terminator und dann 5 in Oberfarbe: Frage nach guten Trumpfmittelkarten
- Terminator und dann 4SA: quantitativ
- Terminator und dann 5SA: lässt die Wahl zwischen verschiedenen Schlemms je nach Farbqualität und Platzierung der Figuren.

War die letzte Verteilungsantwort 4♣ oder höher, dann sind alle Gebote außer dem Relay zum Spielen. Der Partner kann aber trotzdem zoomen.

3. Das nächste Gebot fragt nach Kontrollen (K, A 2, K 1), sofern der Ausgefragte eröffnet hat oder auf eine 1♣-Eröffnung sofort positiv geantwortet hat (Gilt auch, wenn er angepasst ist, d.h. nur 7–10 Punkte haben kann), andernfalls fragt das Gebot nach Relaypunkten (RP, A 3, K 2, D 1). In der folgenden Tabelle ist die Mindestanzahl der Kontrollen bzw. Relaypunkte für die einzelnen Spannen aufgeführt:

Stufe	0–5 P.	3–5 P.	4–8 P.	7–10 P.	9+ P.	12+ P.	15+ P.
1.	0 RP	1 RP	2 RP	1 K	2 K	3 K	4 K
2.	1 RP	2 RP	3 RP	2 K	3 K	4 K	5 K
3.	2 RP	3 RP	4 RP	3 K	4 K	5 K	6 K

Falls der Ausgefragte sich innerhalb der Punktspanne seiner Eröffnung bisher nicht weiter limitiert hat oder sogar völlig unlimitiert (mind. 5 Punkte Spanne) ist, dann fragt ein Kontrollfragegebot unterhalb von 3SA zunächst nach Stärke. Daraufhin zeigt die erste Stufe Minimum und die weiteren Stufen Maximum ab 3 Kontrollen. Über die Minimumantwort fragt das nächste Relay (in der Regel 4♣) nochmals nach Kontrollen und 4♦ ist ein Choice-of-Games Gebot, d.h. der Relayer weiß nicht genau, welche Partie die beste ist, und der Ausgefragte soll je nach Farbqualität ein Vollspiel vorschlagen.

Nach der Stufenantwort fragt das nächste Relay, wo sich die gezeigten Figuren (d.h. Assen und Könige, falls nach Kontrollen gefragt wurde, zusätzlich Damen, falls nach Relaypunkten gefragt wurde) befinden (Denial Cues). Das erste Gebot zeigt keine oder zwei Figuren (AK bzw. 2 aus AKD je nach Art der gefragten Kontrollen) in der längsten bzw. höheren Farbe. Das zweite Gebot zeigt eine Figur in der längsten Farbe, und zeigt keine oder alle Figuren in der zweitlängsten Farbe usw. Durch fortgesetzte Relays kann der Relayer so feststellen, wo die hohen Karten des Partners sind. Hierbei zeigt der Ausgefragte der Reihe nach alle Figuren. Sobald der Ausgefragte alle Kontrollen gezeigt hat, geht er nahtlos zu Damen (mind. Dx) bzw. Buben (mind. Bx) über, wieder beginnend bei der längsten Farbe. Hat das letzte Relay noch nach Kontrollen gefragt, muss er jedoch nach den Damen stoppen, selbst wenn er nahtlos noch Buben zeigen könnte.

Das letztmögliche Relay ist 5SA, alle höheren Gebote und alle Nicht-Relays sind zum Spielen.

Wenn auf eine Frage nach Kontrollen die 4. Stufe oder höher geantwortet wurde (auch wenn die erste Stufe nur Minimum zeigte) oder die Antwort unterhalb von 3SA (einschließlich) lag, dann ist das Gebot über dem Relay nicht zum Spielen, sondern fragt unmittelbar nach Damen.

Ein Sprung in eine Farbe, die man eine Stufe tiefer bereits zum Spielen hätte ansagen können, oder die Hebung eines Vollspiels bestätigt, dass der Relayer alle Kontrollen platzieren konnte und fragt sofort nach Damen. Sollten mehrere solcher Gebote zur Verfügung stehen, dann fragen die höheren Gebote nach den Damen in den nächsten Farben des Farbzyklus.

4. Falls ein Terminator zur Verfügung steht, also die letzte Verteilungsantwort höchstens 3SA war, dann sind die 4 auf das Relay folgenden Gebote Keycard Blackwood mit der längsten, zweitlängsten, drittlängsten bzw. kürzesten Farbe des Ausgefragten als Trumpf.

### Eine komplette Relaysequenz

Eine Relaysequenz nach der Denial Cue Methode:

OW-Hände		Reizung		Beschreibung
West	Ost	West	Ost	
x	ABx	1♣	1♠	4+ ♥, 9+ Punkte; PF
DBxx	AKxx	1SA*	2♣	4+ ♦
AKBxx	xxxxx	2♦*	2♥	exakt 4er ♥, längere ♦
Axx	x	2♠*	2SA	niedrige Kürze
		3♣*	3♦	3-4-5-1
		3♥*	4♦	Maximum und 5 Kontrollen
		4♥*	4♠	Keine ♦-Kontrolle oder ♦-AK
		4SA*	5♣	Keine ♥-Kontrolle oder ♥-AK
		5♦*	5♠	♠-Kontrolle, keine ♦-Dame
		7♦	Pass	Kann 13 Stiche zählen

Dieselbe Hand mit Farbfestlegung KCBW und Spiral-Scan gereizt:

OW-Hände		Reizung		Beschreibung
West	Ost	West	Ost	
x	ABx	1♣	1♠	4+ ♥, 9+ Punkte; PF
DBxx	AKxx	1SA*	2♣	4+ ♦
AKBxx	xxxxx	2♦*	2♥	exakt 4er ♥, längere ♦
Axx	x	2♠*	2SA	niedrige Kürze
		3♣*	3♦	3-4-5-1
		3♠*	4♦	KCBW in ♦: 2KC ohne ♦-Dame
		4♥	4SA	Spiral-Scan: ♥-König aber nicht ♠-König
		7♦	Pass	

## 10 Verschiedenes

### 10.1 Zu verschiedenen Eröffnungen

		XX	1♥	1♠	1NT	2♣	2♦	2♥	2♠	2SA	
	1♦		r/♠	R	♣	♦	♥	Pree	Pree	m+m	
pass	1♦		♠	r	♣	♦	♥	Pree	Pree	m+m	
	1♦	X	r	R	♣	♦	♥	Pree	Pree	m+m	
pass	1♦	X	r	♠	m+m	♣	♦	♥	Pree	Pree	m+m
	1♥			R	bal.	r/♦	3Fit	♥	Pree	4Fit	
pass	1♥			♠	bal.	♦	3Fit	♥	Fitjump	4Fit	
	1♥	X	r		R	bal.	♦	3Fit	♥	Pree	4Fit
pass	1♥	X	r		♣	bal.	♦	3Fit	♥	Fitjump	4Fit
	1♠				R	r/♦	♥	3Fit	♠	4Fit	
pass	1♠				bal.	♦	♥	3Fit	♠	4Fit	
	1♠	X	r		R	♦	♥	3Fit	♠	4Fit	
pass	1♠	X	r		♣	♦	♥	3Fit	♠	4Fit	
	2♣						Rr	♥	♠	einl. ohne 3er ♠	
pass	2♣						Rr	♥	♠		
	2♣	X	R	Passe zeigt ♣-Toleranz				r	♥ 4er		♠ 4er
pass	2♣	X	r	darauf SOS-xx vom Eröffner				♦	♥ 4er		♠ 4er

### 10.2 Struktur über starken 2SA

Über eine starke 2SA-Reizung wird folgendes Schema gespielt

Über 2SA	Antwort	
3♣	ROMEX-Stayman	standard
3♦/♥	Transfers	standard
3♠	Transfer auf ♣	3SA kein guter Fit, sonst 4♣
3SA	to play	
4♣	♦ + ♣	nat., ggf. Cues
4♦	Einfärber	nat., ggf. Cues
4OF	♦ + 4er OF	nat., ggf. Cues

3♣ und später 4♣/♦ zeigen eine ausgeglichene Hand mit Schlemminteresse und 4er ♣ und/oder 4er ♦ oder nur 4er ♦. 4SA (von beiden Seiten) ist immer ein Vorschlag zum Spielen, den der Partner aber (mit Maximum) „ablehnen“ kann, in dem er die Assfrage (evtl. KCBW bei bekanntem Fit) beantworten kann.

### 10.3 Roman Keycard Blackwood

Die Antworten auf 4SA RCKB sind standard,

5♣	1 oder 4 Key-Cards
5♦	0 oder 3 Key-Cards
5♥	2 Key-Cards ohne Trumpf-Dame
5♠	2 Key-Cards mit Trumpf-Dame
5SA	2 Key-Cards und 1 Chicane
6X	1 Key-Card und 1 Chicane

Nach 5♣ und 5♦ fragt das nächste freie Gebot nach Trumpf-Dame und Seitenkönigen:  
Spiral-Scan

1. Stufe	keine Trumpf-Dame
2. Stufe	Trumpf-Dame und König nächster Nebenfarbe
3. Stufe+	Trumpf-Dame und Könige in nächster und übernächster Nebenfarbe. (Dabei gilt die Farb- bzw. Fragmentreihenfolge) Mit einem weiteren Gebot kann nach weiteren Karten gefragt werden, wobei ausgelassene Stufen gleichbedeutend mit ausgelassenen Figuren (Figuren die den Frager nicht interessieren) ist. Unsinnige Fragen und Sprünge in die 6er Stufe sind Vorschläge zum Spielen. Die Frage nach der Trumpf-Dame garantiert, dass 4 KCs an Bord sind. Die Frage nach Königen garantiert, dass 5 KCs an Bord sind. In der 1. Antwort werden ggf. die Könige mitgenannt, wenn die Antwort nicht die 5er Stufe in der Trumpf-Farbe überschreitet.

#### 10.3.1 Gegenreizung auf Blackwood

Im Prinzip werden die Stufen ausgenutzt, wobei Kontra/Rekontra die 2. und Passe die 1. ist. Würde eine Antwort der 4. Stufe höher als 5 in der vereinbarten Trumpf-Farbe wird DEPO/REPO (Kontra/Rekontra = gerade, Passe = ungerade) angewendet.

#### 10.3.2 Baby-Blackwood

Immer wenn der Ausgefragte nur weniger als 10 F haben kann, wird Baby-BW angewendet. Bei Baby-BW ändern sich nur die 1. Antworten :

<i>Antworten auf 4SA Baby-BW</i>	
5♣	1 ohne Trumpf-Dame
5♦	0
5♥	1 Key-Card mit Trumpf-Dame
5♠	2 Key-Cards ohne Trumpf-Dame
5SA	2 Key-Cards mit Trumpf-Dame
6X	1 Key-Card und 1 Chicane

Situationen : nach Sperransagen, nach 1. Ablehnung, angepasst;

## 11 Anhang - Liste der Abkürzungen

<i>Abkürzung</i>	<i>Definition</i>
3♠	Das Gebot von 3 Pik
3♠+	Die Gebote von 3 Pik an aufwärts
3♦...3♠	Alle Gebote von 3♦ bis 3♠
3♥*	Der * kennzeichnet ein Relay
4+♥	Mindestens 4 Coeurkarten
4432	Eine beliebige 4432-Verteilung
4-4-3-2	Die exakte 4432-Verteilung
6[3]22	Die 3er Länge in Fragmentreihenfolge (aufsteigend)
[5]440	Die 5er Länge in Farbreihenfolge (absteigend)
CC	Cover-Cards
PFR/PER	Partie Forcierendes/Einladendes Relay
P	Punkte
F	Figurenpunkte
SI	Schlemminteresse
R	mindestens einladendes Relay
r	nicht oder noch nicht einladendes Relay
\$	Der \$ bezeichnet eine Kürze