

1 Punktezahlung

- **Figurenpunkte (F)** werden in der üblichen Weise gezählt, d.h.:

As	= 4 F-Punkte
König	= 3 F-Punkte
Dame	= 2 F-Punkte
Bube	= 1 F-Punkte

- **Längenpunkte (L)**: Gute lange Farben, d.h. Farben, die mindestens 3 F-Punkte enthalten, werden aufgewertet, indem man für jede Karte ab der fünften (einschließlich) einen Längenpunkt berechnet, z.B.:

$$\begin{aligned} AK983 &= 7 \text{ F-Punkte} + 1 \text{ L-Punkt} = 8 \text{ FL} \\ DB7643 &= 3 \text{ F-Punkte} + 2 \text{ L-Punkte} = 5 \text{ FL} \\ 109876 &= 0 \text{ F-Punkte} + 0 \text{ L-Punkte} = 0 \text{ FL} \end{aligned}$$

- **Verteilungspunkte (V)**: Sobald ein Farbfit von mindestens 8 Karten gefunden wurde, werden keine Längenpunkte in der Trumpffarbe mehr gezählt (wohl aber in den Nebensfarben). Stattdessen werden nun Kürzen mit Verteilungspunkten bedacht:

Chicane	= 3 V-Punkte
Single	= 2 V-Punkte
Double	= 1 V-Punkt

Außerdem werden gute Trumpffits aufgewertet, indem man ab der 9. Trumpfkarte (einschließlich) pro Trumpf einen Verteilungspunkt addiert. Wenn der Partner mit $1\spadesuit$ (5er) eröffnet hat, ist folgende Hand 17 FV wert:

$$\begin{aligned} \spadesuit K862 &= 3 \text{ F-Punkte} + 1 \text{ V-Punkt} = 4 \text{ FV} \\ \heartsuit 2 &= 0 \text{ F-Punkte} + 2 \text{ V-Punkte} = 2 \text{ FV} \\ \diamondsuit AD1062 &= 6 \text{ F-Punkte} + 1 \text{ L-Punkt} = 7 \text{ FV} \\ \clubsuit K2 &= 3 \text{ F-Punkte} + 1 \text{ V-Punkt} = \underline{4 \text{ FV}} \\ &17 \text{ FV} \end{aligned}$$

- Weiterhin werden folgende Faktoren bewertet, ohne daß ihnen ein konkreter Punktwert zugeordnet wird. Sie sollen eine allgemeine Orientierungshilfe sein und bei knappen Entscheidungen den Ausschlag geben:
 - Blanke Figuren (auch Asse!) werden abgewertet.
 - Gute Mittelkarten werten eine Hand auf.
 - Kontrollstarke Hände (viele Asse und Könige) werden aufgewertet, während kontrollarme abgewertet werden.

2 Die Eröffnungen

Bei den Eröffnungsansagen unterscheidet man zwischen den *präzisen Eröffnungen*, bei denen Verteilung und Punktstärke in engen Grenzen festgelegt sind, und den *mehrdeutigen Eröffnungen*, die in dieser Hinsicht nicht so exakt sind.

2.1 Präzise Eröffnungen

<i>Die präzisen Eröffnungen</i>	
1SA	16–18 FL, gleichmäßige Verteilung ohne 5er Oberfarbe
2SA	21–22 FL, gleichmäßige Verteilung ohne 5er Oberfarbe
2♦,♥,♠	Semiforcing, 20–22 FL, 8–8.5 Spielstiche, 6er mit mindestens 2 Topfiguren (AKD), bzw. sehr gutes 5er mit mindestens 4 Figuren (AKDB10), kein Zweifärber, höchstens eine 4er Unterfarbe

2.2 Mehrdeutige Eröffnungen

<i>Die mehrdeutigen Eröffnungen</i>	
1 in Farbe	13–22 FL oder 12 F
2♣	23+ FL, 9 Spielstiche mit einer Oberfarbe oder 10 mit einer Unterfarbe

<i>Regeln zu den mehrdeutigen Eröffnungen</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Die Mindestpunktzahl für eine Eröffnung von 1 in Farbe liegt bei 12 F oder 13 FL. • Eine Oberfarberöffnung verspricht eine 5er Länge. • Die 1♦-Eröffnung verspricht im Prinzip 4 Karten, außer wenn man 4♠-4♥-3♦-2♣ verteilt ist und nicht 1SA oder 2SA eröffnen kann. • Die 1♣-Eröffnung verspricht nur 3 Karten. • Mit 4–4 in den Unterfarben eröffnet man 1♦. • Mit 3–3 in den Unterfarben eröffnet man 1♣. • Zweifärber werden mit der längeren Farbe eröffnet. • 5–5-Hände werden mit der höheren Farbe eröffnet (Ausnahme: Mit 5er ♠ und 5er ♣ wird 1♣ eröffnet). 	

2.3 Schwache Eröffnungen

Die Farberöffnungen auf 3er- und 4er-Stufe sind normale Sperransagen, d.h. sie zeigen eine gute 7er bzw. 8er Länge mit maximal 10 Figurenpunkten. Eine 3SA-Eröffnung ist „Gambling“, d.h. sie zeigt eine 7er Unterfarbe mit AKD an der Spitze.

3 Die 1SA-Eröffnung

Eine 1SA-Eröffnung zeigt 16–18 FL und eine gleichmäßige Verteilung (also 4333, 4432 oder 5332) ohne 5er Oberfarbe.

<i>Antworten auf 1SA</i>	
2♣	Stayman, mindestens eine 4er Oberfarbe und 8 FL. Antworten: 2♦: keine Oberfarbe 2♥: 4er ♥, kein 4er ♠ 2♠: 4er ♠, kein 4er ♥ 2SA: 4–4 in den Oberfarben
2♦	Nach 2♦ zeigt 2 in Oberfarbe eine einladende Hand (8 FL) und 3 in Oberfarbe eine partieforzierende Hand (ab 9 FL), jeweils mit einer 5er-Länge und 4er in der anderen Oberfarbe
2♥	Transfer auf ♥
2♠	Transfer auf ♠
2SA	einladend ohne Oberfarbe (8 FL)
3 in Farbe	guter Einfärber ab 15 FL, Schlemminteresse
3SA	keine Oberfarbe, 9–14 FL
4♦	5–5 in Oberfarbe, will genau 4♥ oder 4♠ spielen
4SA	keine Oberfarbe, 15–16 FL

<i>Weiterreizung nach einem Transfer</i>	
2SA	einladend mit 5er Oberfarbe (8 FL)
3 in Unterfarbe	2. Farbe, Partieföring, ab 9 FL
Hebung	einladend zu 4 mit 6er Oberfarbe (8–9 FV)
3SA	5er Oberfarbe, 9–14 FL
4 in Unterfarbe	2. Farbe (5–5), Schlemminteresse ab 15 FL
4SA	5er Oberfarbe, 15–16 FL, quantitativ (Kein Blackwood!)

<i>Weiterreizung nach Transfer und neuer Unterfarbe</i>	
neue Farbe	Kein Fit, Stopper, aber Sorge um die 4. Farbe
Partners Oberfarbe	Fit
3SA	Kein Fit, Stopper in den übrigen Farben
Partner Unterfarbe	5er Fit, Maximum

Die folgenden Bietsequenzen zeigen immer 5–5 in Oberfarbe und sind partieföring, aber unterschiedlich stark:

1SA – 2♥ – 2♠ – 3♥ : mehr als 12 F
 1SA – 2♥ – 2♠ – 4♥ : 10–12 F
 1SA – 4♦ : will genau 4♥ oder 4♠ spielen

Die Bietfolgen sind von oben nach unten jeweils immer schwächer. Merkregel: Je langsamer man ans Ziel kommt, desto stärker ist das Blatt.

Annahme des Transfers im Sprung (1SA – 2♥ – 3♠), zeigt 4er Fit mit 19 FV, d.h. 18 F und eine 4432-Verteilung.

Wird der Transfer gestört (1SA Pass 2♥ X ?), zeigt 2♠ 3+ Piks und mit einem Double wird gepaßt; 3♠ zeigt nach wie vor Maximum.

4 Antworten auf 1 Farbe

4.1 Antworten auf Oberfarberöffnung

Bei den Antworten auf eine Oberfarberöffnung haben Hebungen oberste Priorität. Kann man nicht heben, dann sollte man wenn möglich eine neue Farbe bieten. Ist man dafür zu schwach oder hat man eine ausgeglichene Verteilung, dann sollte man ein SA-Gebot abgeben.

<i>Antworten auf 1 in Oberfarbe</i>	
Pass	weniger als 6 FL bzw 6 FV
Hebungen einfach Sprung doppelter Sprung	6–10 FV, mindestens 3 Karten in der Oberfarbe 11–12 FV, mindestens 4 Karten in der Oberfarbe 13–14 FV, mindestens 4 Karten in der Oberfarbe, maximal 10 F, maximal 1 As
Farbwechsel Einerstufe Zweierstufe im Sprung	ab 6 FL, mindestens 4er, kein Fit, falls schwächer als 11 FV ab 11 FL, 4+ in Unterfarbe, 5+ in ♡, selbstforcierend ab 18 FL, Einfärber 6+ in Farbe mit 2/3. Von gepaßter Hand Einfärber <i>ohne</i> Fit
SA 1SA 2SA 3SA	6–10 FL, Notgebot: kein Fit, kein Farbwechsel möglich 11–12 FL, ausgeglichen, keine bietbare 4er Oberfarbe, Double in Partners Oberfarbe 13–14 FL, Halt in allen übrigen Farben, keine 4er Oberfarbe, Dou- ble in Partners Oberfarbe

Falls man auf eine 1♡-Eröffnung ein 4er ♠ und ein 5er ♣ hält, dann sollte man 1♠ bieten, falls man weniger als 13 FL hat.

4.2 Antworten auf Unterfarberöffnung

Bei der Antwort auf eine Unterfarberöffnung hat der Farbwechsel oberste Priorität, wobei eine 4er Oberfarbe einer 5er Unterfarbe vorgezogen wird, wenn man weniger als 13 FL hat. Hält man zwei 4er Oberfarben, bietet man die niedrigeren zuerst, hält man zwei 5er Farben, dann beginnt man mit der höheren.

Wenn ein Farbwechsel nicht möglich ist, sollte man auch mit Fit für Partners Unterfarbe lieber SA bieten, wenn man eine ausgeglichene Verteilung mit Stoppfern hat.

<i>Antworten auf 1 in Unterfarbe</i>	
1SA	auf 1♣ mit 8–10 FL, keine 4er Oberfarbe (4er ♠ möglich) auf 1♠ mit 6–10 FL, keine 4er Oberfarbe
2SA	11–12 FL, ausgeglichen, keine 4er Oberfarbe
3SA	13–14 FL, ausgeglichen, keine 4er Oberfarbe
einfache Hebung	6–10 FV, 5er Farbe (4er bei Karo)
Sprunghebung	11–12 FV, 5er

4.3 Änderungen der Antworten nach Zwischenreizung

4.3.1 Der Gegner reizt eine Farbe zwischen

<i>Antworten nach Farbzwischenreizung</i>	
Farbwechsel	auf 1er Stufe ab 8 FL, mindestens 4er
1SA	8–10 FL, Stopper, ausgeglichene Verteilung
Hebungen	im Prinzip unverändert aber in Treff Hebung mit 4er möglich
Kontra	Strafkontra mit einer Ausnahme: Nach 1♣/♦ – 1♠ ist Kontra negativ und verspricht ein 4er Coeur, ab 8 FL oder ein 5er mit 8–10 FL

4.3.2 Der Gegner gibt ein Informationskontra

<i>Antworten nach Informationskontra</i>	
Rekontra	ab 10 F
Farbwechsel	auf Einerstufe: ab 8 FL, mindestens 4er, rundenforcing auf Zweierstufe (mit oder ohne Sprung): 6–9(10) F, mindestens 6er, kein Fit zur Oberfarberöffnung, nonforcing
Hebungen	keine Veränderung, aber ab 10/11 F erst Rekontra
1SA	8–10 FL, keine Oberfarbe, gleichmäßige Verteilung

5 Wiedergebote des Eröffners

5.1 Wiedergebote des Eröffners nach einer Hebung

Da der Antwortende seine Stärke und Verteilung bereits in engen Grenzen beschrieben hat, kann der Eröffner einfach bestimmen, ob ein Vollspiel ausgeschlossen, möglich oder sogar sicher ist. Dazu muß er gegebenenfalls den Wert seiner Hand neu bestimmen (FV statt FL).

5.1.1 Wiedergebot des Eröffners nach Oberfarbhebung

Die einfache Oberfarbhebung hat eine weite Spanne (6–10 FV). Mit 17–19 FV kann daher kann der Eröffner nicht genau bestimmen, ob nicht doch noch ein Vollspiel möglich ist. Er hat die folgenden Möglichkeiten, um den Antwortenden nach seiner Stärke und seinen Werten zu fragen:

<i>Versuchsansagen nach Oberfarbhebung</i>	
nochmalige Hebung	Einladung
neue Farbe	Einladung mit Verlierern in gereizter Farbe. Der Partner soll mit Kürze oder Werten in dieser Farbe das Vollspiel bieten.
2SA	allgemeine Einladung, der Partner soll seine Werte reizen: Mit Minimum (6–7 FV) bietet er 3 in der Oberfarbe Mit Maximum (8–10 FV) kann er eine Farbe reizen, in der er Werte besitzt, mit verteilten Werten 3SA bieten oder durch einen Sprung ins Vollspiel gute Trümpfe zeigen

Mit einer Sprunghebung hat der Antwortende seine Hand schon sehr genau beschrieben. Der Eröffner sollte in der Regel das Vollspiel bieten, es sei denn er hat eine ausgeglichene Verteilung hat mit weniger als 13 F.

5.1.2 Wiedergebot des Eröffners nach Unterfarbhebung

Nach einer Unterfarbhebung wird man in der Regel 3SA anstreben. Daher zeigen hier neue Farben Stopper für SA. Dabei muß man bedenken, daß Partners Hebung auf FV-Punkten basiert, während man für SA FL-Punkte zählt. In der Regel zeigt eine einfache Hebung (6–10 FV) 5–8 FL und eine Sprunghebung (11–12 FV) etwa 9–10 FL.

5.2 Wiedergebot des Eröffners nach Farbwechsel 1 über 1

Nach einem Farbwechsel hat eine Hebung von Partners Oberfarbe höchste Priorität. Ist dies nicht möglich, dann sollte man eine 4er Oberfarbe auf der Einerstufe reizen. Erst wenn auch das nicht möglich ist, kommen andere Gebote in Betracht, die Verteilung und Stärke näher beschreiben.

5.2.1 Hebung von Partners Farbe

<i>Hebung der Farbe des Antwortenden</i>	
einfach	4er Fit, 13–16 FV
Sprung	4er Fit, 17–19 FV (in der Regel 5er in eröffneter Farbe oder 4441-Verteilung)
Doppelsprung	4er Fit, 20–23 FV (nur in Oberfarbe)

5.2.2 Neue Farbe auf Einerstufe

Eine neue Farbe auf der Einerstufe zeigt eine 4er Länge und wird sowohl mit ausgeglichenen Händen geboten, die zu schwach oder zu stark für eine SA-Eröffnung waren (also 12 F bzw. 13–15 FL oder 19–20 FL), als auch mit echten Zweifärbern. Diese Reizung ist allerdings nicht forcierend.

5.2.3 Sonstige Gebote

Wenn man weder Partners Oberfarbe heben noch selbst eine Oberfarbe auf der Einerstufe bieten kann, dann beschreibt man seine Verteilung und Stärke:

<i>Sonstige Rebids nach einem Farbwechsel 1 über 1</i>	
ausgeglichene Hände 1SA 2SA	ausgeglichen mit 12 F bzw. 13–15 FL ausgeglichen mit 19–20 FL
Einfärber Wiederholung ohne Sprung Wiederholung mit Sprung	13–16 FL 6er-Länge, 17–19 FL
Zweifärber sparsame Zweifärber teure Zweifärber	13–19 FL, non forcing ab 17 FL, selbstforcierend (hält man nur 13–16 FL und einen teuren Zweifärber, dann muß man entweder die erste Farbe wiederholen oder SA bieten – letzteres aber nie mit 16 FL!)
Sprungreizung	ab 20 FL, partieforcierend

Anmerkung: Ein *teurer Zweifärber* liegt vor, wenn der Eröffner mit seiner zweiten Ansage die Stufe überschreitet, auf der die Eröffnungsfarbe wiederholt werden könnte (Revers-Reizung). Ist dies nicht der Fall, handelt es sich um einen *sparsamen Zweifärber*.

5.3 Wiedergebot des Eröffners nach einem Farbwechsel 2 über 1

Der Farbwechsel 2 über 1 ist *selbstforcierend*, d.h. der Antwortende verspricht ein weiteres Gebot. Daher kann der Eröffner mit Händen, die er nicht sofort beschreiben kann zunächst seine Farbe wiederholen, was keine 6er-Länge verspricht.

<i>Rebids nach einem Farbwechsel 2 über 1</i>	
ausgeglichene Hände 2SA	nach 1♦-Eröffnung: ausgeglichen mit 12 F bzw. 13–15 FL nach OF-Eröffnung: ausgeglichen mit 16–18 FL
3SA	ausgeglichen mit 19–20 FL
Einfärber Wiederholung ohne Sprung Wiederholung mit Sprung	13–16 FL 6er-Länge, 17–19 FL
Zweifärber sparsame Zweifärber teure Zweifärber	13–19 FL ab 17 FL, partieforcierend (hält man nur 13–16 FL und einen teuren Zweifärber, dann muß man die erste Farbe wiederholen!)
Sprungreizung	ab 20 FL, partieforcierend

Falls der Antwortende eine Unterfarbe geboten hat, zeigt eine Hebung einen 4er Fit. Nach 1♠ – 1♥ zeigt 4♥ eine Minimum-Hand mit 4er Fit während 3♥ entweder nur 3er-Fit oder eine Hand mit Zusatzstärke verspricht.

5.4 Wiedergebot des Eröffners nach SA-Antworten

5.4.1 Wiedergebot des Eröffners nach einer 1SA-Antwort

Hier gelten im Wesentlichen dieselben Regeln wie nach einem Farbwechsel 1 über 1. Da man aber nun kein 1SA Rebid mehr hat, braucht man insbesondere nach einer Oberfarberöffnung eine Methode, um die Stärke von ausgeglichenen Händen zu zeigen. Mit 16–17 FL muß man hier zunächst eine 3er Unterfarbe bieten und dann ggf. erst 2SA:

<i>Rebids mit ausgeglichener Verteilung nach 1SA Antwort</i>			
Eröffnung:	1♣	1♦	1♥, 1♠
Pass	bis 15 FL	bis 15 FL	bis 15 FL
2 in neuer Unterfarbe danach 2SA	—	—	16–17 FL
2SA	16 FL	18–19 FL	18–19 FL
3SA	ab 17 FL	ab 20 FL	ab 20 FL

5.4.2 Wiedergebot des Eröffners nach einer 2SA- oder 3SA-Antwort

Nach einer 2SA-Antwort kann der Eröffner passen, mit 3SA und 3 oder 4 in seine Oberfarbe den Endkontrakt ansagen oder mit 3 in Farbe für eine Runde forcieren.

Nach einer 3SA-Antwort kann der Eröffner passen, seine Oberfarbe wiederholen oder eine zweite Farbe zeigen.

6 Wiedergebot des Antwortenden

Hat der Eröffner Zusatzstärke versprochen (ab 16/17 FL), dann sind alle Gebote des Antwortenden unterhalb Partie forcierend.

6.1 Das Rebid des Eröffners hat keine Zusatzstärke versprochen

<i>Wiedergebot des Antwortenden nach schwachem Rebid</i>	
ausgeglichene Hände 1SA 2SA Hebung eines 1SA-Gebots	6–10 FL, nicht forcierend 11–12 FL, nicht forcierend 11–12 FL, einladend
Einfärber Wiederholung ohne Sprung Wiederholung mit Sprung	6–10 FL, nicht forcierend 11–12 FL, nicht forcierend
Hebungen der 1. Farbe Hebung ohne Sprung Hebung im Sprung	nicht forcierend Ausnahme: $1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\diamondsuit - 3\diamondsuit$ ist partieforcing partieforcierend Ausnahme: $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2UF - 3\heartsuit$ zeigt 11–12 FV mit 3er Fit
Hebungen der 2. Farbe	partieforcierend nach 2 über 1 nicht forcierend nach 1 über 1 Ausnahme: $1\heartsuit - 1\spadesuit - 2\diamondsuit - 4\diamondsuit$ ist partieforcing
neue Farben sparsame Zweifärber teure Zweifärber Sprungreizung nach 1SA-Antwort 4. Farbe nach Hebung	forcierend für eine Runde (in Unterfarbe unter Umständen ohne echte Länge) Ausnahme: Nach 1SA Rebid des Eröffners ist eine neue Farbe nicht forcierend. Ist die neue Farbe eine Unterfarbe, dann ist die Oberfarbe zu viert und die Unterfarbe mindestens zu fünft. partieforcing partieforcing nicht forcierend, da bereits limitiert künstliches Forcing: als sparsame Ansage Rundenforcing (ab 11 FL) als teure Ansage partieforcing $1\clubsuit - 1\diamondsuit - 1\heartsuit - 1\spadesuit$ ist doppeldeutig: Entweder künstliches Forcing (ab 11 FL) oder mindestens 5er Karo und 4er Pik. Unterhalb Partie einladend für Fitfarbe oder 3SA, sonst Cue-Bids.

7 Schlemmreizung

7.1 As- und Königsfrage

Nach gefundenem Fit ist 4SA Asfrage ($5\clubsuit$: 0 oder 4 Asse, $5\diamondsuit$: 1 As, usw.). Nach der Antwort auf die Asfrage ist 5SA Königsfrage und verspricht alle Asse. Die Antworten hierauf sind wie nach 4SA.

7.2 Cue-Bids

Wenn ein Fit gefunden wurde, dann zeigt eine neue Farbe, die zum Erreichen der Partie zwingt, eine Kontrolle (As, König, Single oder Chicane) und verneint eine solche in übersprungenen Farben.

8 Die 2SA-Eröffnung

2SA zeigt eine gleichmäßige Verteilung mit 21–22 FL ohne 5er Oberfarbe. Die Antworten sind ähnlich wie auf eine 1SA-Eröffnung.

<i>Antworten auf 2SA-Eröffnung</i>	
3♣	Stayman, mindestens eine 4er Oberfarbe und 4 FL. Antworten: 3♦: keine Oberfarbe 3♥: 4er ♥, kein 4er ♠ 3♠: 4er ♠, kein 4er ♥ 3SA: 4–4 in den Oberfarben
3♦	Transfer auf ♥
3♥	Transfer auf ♠
3SA	4–10 FL, keine 4er Oberfarbe
4SA	11 FL ausgeglichen, keine 4er Oberfarbe

9 Die 2♣-Eröffnung (Albarran)

Die 2♣-Eröffnung zeigt ab 23 FL oder eine Hand ab 16 F mit 9 Spielstichen in Oberfarbe oder 10 Spielstichen in Unterfarbe. Diese Ansage forciert bis zum Vollspiel, auch wenn der Partner 0 Punkte hat.

<i>Antworten auf 2♣-Eröffnung</i>	
2♦	kein As, keine 2 Könige, maximal 7 F
2♥, 2♠, 3♣, 3♦	As in der gereizten Farbe
2SA	kein As, mindestens 8 F oder 2 Könige
3SA	zwei Asse
4SA	drei Asse

9.1 Wiedergebot des 2♣-Eröffners

<i>Regeln für das Wiedergebot des 2♣-Eröffners</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Sprung in Partie oder Schlemm ist immer Abschluß. • Alle Gebote ohne Sprung sind forciierend, auch wenn ein Vollspiel erreicht ist.

9.2 Wiedergebot des Antwortenden

<i>Regeln für das Wiedergebot des Antwortenden</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Die Hebung ins Vollspiel ist schwächer als eine niedrigere Hebung. • Nach einem SA-Wiedergebot gelten dieselben Regeln wie nach einer 2SA Eröffnung.

10 Die Semiforcing-Eröffnungen 2♦, 2♥ und 2♠

Diese Eröffnungen zeigen 20–22 FL (mindestens 17 F) bzw. 8–8.5 Spielstiche, eine 6er Länge mit mindestens 2 Topfiguren (AKD) oder eine sehr gute 5er Länge mit mindestens 4 Figuren (AKDB10). Die Hände sollten keine zweite Farbe beinhalten, allenfalls eine 4er Unterfarbe

<i>Antworten auf Semiforcing-Eröffnungen</i>	
Pass	maximal 3 FL bzw. 4 FV
einfache Hebung	mindestens 10 FV, mindestens 3er Fit mit Figur oder 4er Fit
Hebung ins Vollspiel	nur in Oberfarbe: 5–10 FV, mindestens 3er Fit, Abschluß
neue Farbe auf Zweierstufe	mindestens 4 FL, natürlich, mindestens 5er, rundenforcing
neue Farbe auf Dreierstufe	mindestens 9 FL, natürlich, mindestens gute 5er Länge (3 F in der Farbe), partieforcing
2SA	ab 4 FL, kein Fit, rundenforcing
3SA	9–10 FL ausgeglichen, Double in Partnerfarbe, Werte in übrigen Farben

Mit starken Händen, einem Fit und einer guten 5er Farbe kann man zunächst die Farbe reizen und dann den Fit zeigen.

11 Sperrerröffnungen

<i>Regeln für Sperrerröffnungen</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Eine Dreieröffnung zeigt eine gute 7er Farbe mit 5–10 F. • Eine Eröffnung auf Viererstufe zeigt eine 8er Farbe (oder eine 7er Oberfarbe mit AKD). • Man muß so viele Spielstiche haben, daß man in Gefahr gegen Nichtgefahr mit höchstens 2 Fallern rechnen kann, bei gleicher Gefahrenlage mit 3 Fallern und in Nichtgefahr gegen Gefahr mit 4 Fallern. • Die Hand sollte maximal einen Defensivstich außerhalb der langen Farbe enthalten.

12 Gegenreizung

12.1 Informationskontra

Ein Informationskontra zeigt:

- 12–18 FL mit Kürze in der Gegnerfarbe und Unterstützung für die anderen (Ober-)Farben. Kontra auf eine Unterfarberöffnung verspricht mindestens 4–3 in den Oberfarben, Kontra auf Oberfarbe verspricht die andere Oberfarbe zu viert (ab 15 FL zur Not auch zu dritt).
- ab 19 FL mit beliebiger Verteilung

<i>Antworten auf Informationskontra</i>	
Farbe ohne Sprung	0–7 F Priorität der Oberfarbe
Oberfarbe im Sprung	8–10 F, 4er Länge, keine 4er Länge in der anderen Oberfarbe (nach Unterfarberöffnung)
Unterfarbe im Sprung	8–10 F, mindestens 5er Farbe
Oberfarbe im Doppelsprung	8–10 F, 5er Länge
Sprung in Oberfarbpartie	8–10 F, 6er Länge oder ab 11 F 5er Farbe
1SA	7–10 F, Stopper in Gegnerfarbe
2SA	11–12 F, Doppelstopper in Gegnerfarbe
3SA	ab 13 F, Doppelstopper in Gegnerfarbe
Überruf der Gegnerfarbe	partieforcing ab 11 F oder 8–10 F mit beiden 4er Oberfarben (nach Unterfarberöffnung)

Nach einer schwachen Antwort darf der Kontrierende nur weiterreizen, wenn er besonders stark ist:

<i>Wiedergebot der Kontrierenden nach schwacher Antwort</i>	
einfache Hebung	17–19 FV, 4er Fit
Sprunghebung	20–22 FV, 4er Fit
neue Farbe	ab 19 FL, 5er Farbe
1SA	19–20 FL, Stopper in Gegnerfarbe

12.2 Farbüberruf auf der Einerstufe

Auf der Einerstufe wird aggressiv zwischengreift: Ein Überruf verspricht 9–18 FL mit guter 5er Farbe (ab 13 FL auch mit schwacher Farbe).

<i>Antworten auf Farbüberruf auf der Einerstufe</i>	
Hebungen	
einfach	6 FV – 10 F und 3 Trümpfe (ggf. 4 mit gleichmäßiger Verteilung)
im Sprung	8 FV – 10 F und 4 Trümpfe mit unausgeglichener Verteilung
im Doppelsprung	8 FV – 10 F und 5 Trümpfe oder ab 11 F mit 4 Trümpfen
Farbreizungen	
neue Farbe	auf der Einerstufe: ab 8 F, 5er Länge, forcierend auf der Zweierstufe: ab 8–10 F, 6er Länge nicht forcierend
Gegnerfarbe	ab 11 F mit und ohne Fit
SA	
1SA	8–12 F, kein Fit, Stopper in Gegnerfarbe
2SA	13–14 F, kein Fit, Doppelstopper in Gegnerfarbe
3SA	ab 15 F kein Fit, Doppelstopper in Gegnerfarbe

12.3 Farbüberruf auf der Zweierstufe ohne Sprung

Ein Überruf auf der Zweierstufe zeigt 11–18 FL mit guter 6er Farbe oder 15–18 FL mit sehr guter 5er Farbe. Nach Unterfarbgegenreizung sollte der Partner versuchen, 3SA anzusteuern.

<i>Antworten auf Farbüberruf auf der Zweierstufe</i>	
Hebung auf 3 neue Farbe	Fit, 8 FV – 10 F und 3 Trümpfe (oder Double Figur)
Gegnerfarbe	ab 8 F, mindestens 5er Länge, forcierend
2SA	ab 11 F, Frage nach Stopper
3SA	10–11 F, Stopper in Gegnerfarbe
	ab 12 F, Stopper in Gegnerfarbe

12.4 Farbüberruf im Sprung

Ein Überruf im Sprung auf die Zweierstufe ist eine Sperransage und verspricht eine gute 6er Farbe mit 6–10 F und keine 4 Karten in einer ungereizten Oberfarbe. Für höhere Sprungreizungen gelten dieselben Bedingungen; man braucht allerdings für einen Sprung auf die Dreierstufe eine gute 7er Länge und für einen Sprung auf die Viererstufe eine 8er Farbe.

12.5 Der 1SA-Überruf

1SA in der Gegenreizung verspricht 16–18 FL, eine gleichmäßige Verteilung ohne 5er Oberfarbe und Stopper in der Gegnerfarbe. Falls der Gegner 5er Oberfarben spielt, braucht man nach einer Oberfarberöffnung einen Doppelstopper.

Die Antworten auf den 1SA-Überruf sind so wie die Antworten auf eine 1SA-Eröffnung mit den folgenden Abweichungen (Transfers entfallen):

<i>Antworten auf 1SA-Überruf</i>	
neue Farbe	schwach, zum Spielen
Gegnerfarbe	Stayman ab 8 FL
Sprung in Oberfarbe	ab 9 FL, mindestens 5er Länge

12.6 Wiederbelebung in vierter Position

<i>Wiederbelebung in vierter Position</i>	
Informationskontra	a) 8–13 FL mit Kürze in der Gegnerfarbe und Unterstützung für die anderen (Ober-)Farben.
	b) ab 14 FL mit beliebiger Verteilung
neue Farbe	8–13 FL, mindestens 5er Farbe
1SA	10–13 FL, gleichmäßige Verteilung