



Systemheft

2 over 1 · Fünferoberfarbe · 1SA 15-17

Two over One für das Paarturnier

Stand Oktober 2026 · Grundlage: die Systemkarte und die Roboter der App „Two-over-One Royale“ und 15.371 Boards aus dem BCW-Clubarchiv

- | | |
|---------------------------------------|---|
| 1 · So lest ihr dieses Heft | 11 · Wenn die Gegner eröffnen |
| 2 · Das System auf einer Seite | 12 · Schlemm |
| 3 · Eröffnungen | 13 · Wann reizen, wann nicht – die Clubzahlen |
| 4 · Antworten auf 1♥ / 1♠ | 14 · Ausspiel und Markierung |
| 4b · Warum 2 über 1 | 15 · Wie oft kommt was vor? |
| 5 · Antworten auf 1♣ / 1♦ | 16 · Unsere Vereinbarungen zum Ankreuzen |
| 6 · Das zweite Gebot des Eröffners | 17 · Checkliste für den Tisch |
| 7 · Das zweite Gebot des Antwortenden | Nachtrag 1 · Systemcheck Oktober 2026 |
| 8 · Nach unserer 1SA-Eröffnung | Nachtrag 2 · Alle Clubboards gegen BEN |
| 9 · 2♣, Weak Two und 2SA | 18 · Gebotslexikon (Anhang) |
| 10 · Wenn die Gegner mitreizen | |

1 · So lest ihr dieses Heft

Dieses Heft ist unsere gemeinsame Basis. Was hier steht, gilt am Tisch – bis wir es gemeinsam ändern.

Drei Arten von Inhalt

- **Das System** (Kapitel 3–12): was ein Gebot bedeutet. Das muss jeder von uns gleich verstehen, sonst reden wir aneinander vorbei.
- **Die Urteilsfragen** (Kapitel 13): wann wir Manche, Schlemm, Kontra oder Wettbewerb wagen. Das ist nicht aus Büchern abgeschrieben, sondern **an unserem eigenen Club gemessen**.
- **Die Vereinbarungen** (Kapitel 16): Stellen, an denen es mehrere gute Antworten gibt. Dort ist unsere Wahl angekreuzt; wenn einer von uns lieber die andere will, reden wir darüber und kreuzen neu an.

Wörter, die immer wieder vorkommen

FP	Figurenpunkte: Ass 4, König 3, Dame 2, Bube 1. „Gemeinsame FP“ heißt: meine plus deine.
SA	Sans Atout (ohne Trumpf), in der App „NT“.
M / m	M = Oberfarbe (♥ oder ♠), m = Unterfarbe (♣ oder ♦).
ausgeglichen	Kein Single, kein Chicane, höchstens ein Double: 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2.
forcierend	Partner darf nicht passen. „Einrundig“: nur diese eine Runde. „Spielforcierend“ (GF): bis zur Manche.
frei / in Gefahr	Gefahrenlage. In Gefahr kostet jeder Faller mehr, bringt die Manche aber auch mehr.
Fit	Gemeinsam mindestens 8 Karten in einer Farbe.
Stopper	Eine Haltung in einer Farbe für SA: A, Kx, Qxx, Jxxx oder besser.
Prozentpunkte	Im Paarturnier ist das beste Ergebnis auf einem Board 100 %. „+18“ heißt: im Schnitt 18 Prozentpunkte mehr auf diesem Board.

Woher die Zahlen in Kapitel 13 kommen

Im BCW-Archiv liegen 15.371 Boards mit allen vier Händen und den Ergebnissen jedes Tisches. Dort, wo auf **demselden Board** ein Paar die Manche und ein anderes nur den Teilkontrakt gespielt hat, lässt sich direkt ablesen, wer besser gefahren ist – gleiche Karten, gleiche Gegnerschaft im Club, nur die Entscheidung war anders. Über hunderte solcher Paare ergibt das belastbare Faustregeln für genau unseren Club.

DER WICHTIGSTE SATZ

Wenn einer von uns ein Gebot nicht sicher weiß, gilt die **natürliche** Bedeutung – und wer unsicher ist, bietet eher etwas, das der Partner passen kann. Ein Missverständnis kostet mehr als ein vorsichtiges Gebot.

2 · Das System auf einer Seite

Eröffnungen

1♣ / 1♦	11/12+ FP, 3+ Karten. Mit 4-4 in Unterfarben 1♦, mit 3-3 1♣.
1♥ / 1♠	11/12+ FP, 5+ Karten
1SA	15-17, ausgeglichen
2♣	22-23 ausgeglichen oder jede Manchehand
2♦/2♥/2♠	Weak Two: 6 Karten, 5-10 FP
2SA	20-21, ausgeglichen

Antworten auf 1♥ / 1♠

2M	3+ Trümpfe, 6-9
1SA	6-12, semi-forcierend
3M	4+ Trümpfe, 10-12 (Limit)
2SA	Jacoby: 4+ Trümpfe, Manche
2 in Farbe	2 über 1: 13+, Manche fix

Antworten auf 1♣ / 1♦

1 in Farbe	4+ Karten, 6+ FP, forcierend
1SA	6-10, keine Vierer-Oberfarbe
2SA / 3SA	11-12 / 13-15 ausgeglichen
2m	Inverted: 10+, forcierend
3m	schwach, sperrend

Nach 1SA

2♣	Stayman
2♦ / 2♥	Transfer auf ♥ / ♠
2SA	Einladung, 8-9
4♦ / 4♥	Texas: Manche in ♥ / ♠
4♣	Gerber (Asse)

Gegenreizung

Einfache Farbe	5+ Karten, 8-17 (Zweierstufe 10-17)
Sprung	schwach, 6+ Karten
1SA	16-18 mit Stopper
Kontra	Eröffnungsstärke, kurz in ihrer Farbe
Cue (2 in ihrer)	Michaels, 5-5
2SA-Sprung	die beiden tiefsten freien Farben, 5-5

Wenn sie in unsere Eröffnung reizen

Kontra	negativ: zeigt die freien Farben
Opener-Kontra	Support-Kontra: genau 3 Karten
1SA - (X)	Farbe natürlich, 0-8, zum Spielen · XX 9+

Schlemm und Ausspiel

4SA	RKCB 1430 bei ♠-Fit, sonst Kickback
Ausspiel	Farbe: 3./5. · SA: 4.-beste
Honneurs	A = AK · K = KQ · D = DB
Markierung	zuerst Längenmarke

DIE FÜNF URTEILSREGELN AUS DEM CLUB

Manche ab 23 gemeinsamen FP, sicher ab 24 · **3SA statt 5♣/5♦** fast immer · **5-3-Fit, beide ausgeglichen:** lieber 3SA · **Kleinschlemm** ab 31 FP, mit Fit schon ab 30 · **Mit 9 Trümpfen** auf 3 weiterkämpfen

3 · Eröffnungen

Wann eröffne ich überhaupt?

Mit 12 FP immer, mit 11 FP bei guter Verteilung (eine Fünferfarbe oder zwei Vierer mit Figuren darin).
Faustregel: $FP + \text{Länge der zwei längsten Farben} \geq 20 \rightarrow$ eröffnen.

Welche Farbe?

1. **15-17 und ausgeglichen** → 1SA (auch mit einer Fünfer-Oberfarbe).
2. **Fünf oder mehr in einer Oberfarbe** → 1♥ bzw. 1♠. Mit zwei Fünfern die höhere zuerst (1♠).
3. **Sonst die bessere Unterfarbe:** die längere. Bei 4-4 → 1♦, bei 3-3 → 1♣.

Daraus folgt: **1♦ hat fast immer 4 Karten** (die einzige Ausnahme ist genau 4♠-4♥-3♦-2♣). **1♣ kann 3 Karten haben.**

Eröffnung	Stärke	Verteilung
1♣	11/12-21	3+ ♣ (bei 3-3 in Unterfarben 1♣)
1♦	11/12-21	meist 4+ ♦ (bei 4-4 in Unterfarben 1♦)
1♥ / 1♠	11/12-21	5+ Karten
1SA	15-17	ausgeglichen
2♣	22-23 ausgeglichen oder jede Manchehand	künstlich; Partner antwortet 2♦
2♦ / 2♥ / 2♠	5-10 (in 3. Hand ab 3)	genau 6 Karten, Weak Two
2SA	20-21	ausgeglichen
3 in Farbe	schwach	7 Karten, Sperre

WARUM DAS WICHTIG IST

Die Hälfte aller Eröffnungen im Club sind 1♣ oder 1♦ (48 %). Weil 1♦ fast immer vier Karten verspricht, kann der Partner mit ♦-Unterstützung sofort heben – und weil 1♣ auch nur drei Karten haben kann, hebt er Treff erst mit fünf.

Hände zwischen den Stufen

- **18-19 ausgeglichen:** eine Farbe eröffnen und dann **2SA springen** (nach 1♣-1♥-2SA) bzw. nach 1m-1SA auf 2SA heben.
- **12-14 ausgeglichen:** eine Farbe eröffnen und dann 1SA wiederbieten.
- **20-21 ausgeglichen:** direkt 2SA. **22-23:** 2♣, dann 2SA.

4 · Antworten auf 1♥ / 1♠

Die erste Frage des Antwortenden: **Haben wir einen Fit?** Mit drei Karten in Partners Oberfarbe haben wir einen – und zeigen ihn sofort.

Mit Unterstützung (3+ Karten)

Gebot	FP	Bedeutung
2♥ / 2♠	6–9	einfache Hebung, 3+ Trümpfe
1SA, dann 3M	10–12	Limit-Hebung mit genau 3 Trümpfen: zuerst 1SA, dann springen
3♥ / 3♠	10–12	Limit-Hebung mit 4+ Trümpfen: Partner, mit mehr als Minimum biete die Manche
2SA	13+	Jacoby : 4+ Trümpfe, Manche fix, vielleicht Schlemm
4♥ / 4♠	wenig FP	5+ Trümpfe, gute Verteilung – sperrt

Jacoby 2SA – die Antworten des Eröffners

3 in neuer Farbe	Kürze dort (Single oder Chicane)
3M	15+ FP ohne Kürze – Schlemminteresse
4M	Minimum (12–14) ohne Kürze – kein Schlemm

Ohne Unterstützung

Gebot	FP	Bedeutung
Passe	0–5	
1♠ (auf 1♥)	6+	4+ Pik, forcierend
1SA	6–12	semi-forcierend : Eröffner darf mit Minimum und ausgeglichener Hand passen, sonst bietet er weiter. Enthält auch die Limit-Hebung mit genau 3 Trümpfen (Seite 4b).
2 in neuer Farbe	13+	2 über 1 : Manche ist fix. 4+ Karten, in Unterfarben meist 5. 1♠–2♥ verspricht 5 Herz.

2 über 1 heißt: Ab jetzt passt keiner vor der Manche. Deshalb darf danach langsam und genau gereizt werden – niemand muss springen, um Stärke zu zeigen.

Wann gilt 2 über 1 nicht?

- Nach Gegnereinmischung (1♠ – 2♦ – 3♣): Die neue Farbe ist dann nur forcierend für eine Runde, nicht bis zur Manche.
- Wenn ich schon gepasst habe: Eine gepasste Hand kann keine Manche erzwingen. Dann gilt **Drury**: 2♣ auf 1♥/1♠ in 3./4. Hand = Limit-Hebung (etwa 10–11 FP, 3+ Trümpfe). Der Eröffner antwortet mit 2M, wenn er leicht eröffnet hat.

Warum 2 über 1 – und was sich gegenüber früher ändert

Wer mit klassischem Standard gelernt hat, kennt vieles anders. Hier steht, was sich ändert und warum es besser ist.

Früher: Standard

- Eine neue Farbe auf der Zweierstufe (1♠ – 2♣) zeigte **10+ FP** und war nur für **eine Runde** forcierend.
- 1SA auf 1♥/1♠ war das **Verlegenheitsgebot**: 6–10 FP, „ich habe nichts Passendes“. Der Eröffner durfte passen.
- Wer Manche wollte, musste das irgendwann mit einem **Sprung** sagen – sonst konnte der Partner jederzeit passen.

Jetzt: 2 über 1

- Die neue Farbe auf der Zweierstufe zeigt **13+ FP** und legt die **Manche fest**. Keiner von uns passt mehr vor der Manche.
- Damit rutschen alle Hände mit **6–12 FP** ohne Fit (und auf 1♥ ohne vier Pik) in das **1SA**. Es ist kein Verlegenheitsgebot mehr, sondern die Sammelantwort für alles unter Manchestärke.
- Deshalb ist 1SA **semi-forcierend**: Der Eröffner passt nur mit Minimum und ausgeglichener Hand. Sonst bietet er weiter, damit der Partner seine 10–12 FP noch zeigen kann.
- Hat der Eröffner keine ausgeglichene Hand, bietet er nach 1SA notfalls eine Unterfarbe mit nur drei Karten, nur um die Reizung offen zu halten. Der Partner geht mit 2 Karten in die Oberfarbe zurück.

Warum die Limit-Hebung mit 3 Trümpfen über 1SA läuft

Die direkte Hebung 1♠ – 3♠ verspricht bei uns **4 Trümpfe**. Mit nur 3 Trümpfen und 10–12 FP bietet der Antwortende zuerst 1SA und springt dann:

1♠ – 1SA – 2♣ – 3♠	10–12 FP, genau 3 Pik: „Wir haben einen Fit, ich lade zur Manche ein.“
1♠ – 1SA – 2♣ – 2♠	6–9 FP, meist nur 2 Pik: „Lieber Pik als Treff.“
1♠ – 3♠	10–12 FP, 4+ Pik.

So weiß der Eröffner immer, ob wir **8 oder 9 Trümpfe** haben. Das zählt vor allem, wenn die Gegner mitreizen: Mit 9 Trümpfen kämpfen wir auf der Dreierstufe weiter, mit 8 nur, wenn wir frei sind (Kapitel 13).

Der Preis: Passt der Eröffner das 1SA, spielen wir 1SA, obwohl ein Fit da wäre. Das passiert aber nur mit seinem Minimum. Dann haben wir zusammen meist 22–24 FP, und laut den Clubzahlen bringt die Manche darunter ohnehin nichts.

Warum das besser ist als früher

Vorteil	Was es am Tisch bedeutet
Früh Klarheit	Nach 2 über 1 ist die Manche fix. Die Frage „darf ich passen?“ gibt es nicht mehr – eine der häufigsten Ursachen für Missverständnisse fällt weg.
Platz	Weil niemand mehr springen muss, um Stärke zu zeigen, bleibt die Reizung tief. Wir zeigen Farben, Längen und Stopper in Ruhe und finden öfter das richtige Spiel: 3SA oder 4♠, 4♣ oder 6♠.
Langsam = stark	In der Manchereizung zeigt ein tiefes Gebot mehr Interesse als ein Sprung. Der Sprung auf die Manche heißt: „Ich will nicht mehr.“ So wird Schlemm billig erforscht.
Genaue Hebungen	3 oder 4 Trümpfe, 6–9, 10–12 oder Manche: jede Hebung sagt genau, was sie hat.
Verbreitet	2 über 1 ist das Standardsystem im Turnierbridge. Viel Literatur und Übungsmaterial passt direkt dazu.

5 · Antworten auf 1♣ / 1♦

Nach einer Unterfarben-Eröffnung suchen wir zuerst den **Oberfarben-Fit**. Die Unterfarbe selbst ist nur Plan C.

Gebot	FP	Bedeutung
1♦ / 1♥ / 1♠	6+	4+ Karten, forcierend. Mit zwei Vierern die tiefere zuerst (1♥ vor 1♠), mit Fünfern die längere.
1SA	6-10	keine Vierer-Oberfarbe
2SA	11-12	ausgeglichen, keine Vierer-Oberfarbe, einladend
3SA	13-15	ausgeglichen, keine Vierer-Oberfarbe
2♣ auf 1♦	13+	2 über 1, Manche fix, 5+ Treff
2♣ auf 1♣ / 2♦ auf 1♦	10+	Inverted : Unterstützung, forcierend. „Stark“ ist hier das tiefe Gebot.
3♣ / 3♦	bis 9	schwache Hebung, sperrt

MERKSATZ INVERTED

Bei Unterfarben ist es umgekehrt: **tief = stark, hoch = schwach**. Die schwache Hand hebt hoch, damit die Gegner keinen Platz haben. Die starke Hand hebt tief, damit wir Platz für die Suche nach 3SA haben.

Die Unterfarben-Hebung für Treff

Weil 1♣ nur drei Karten haben kann, hebt der Antwortende Treff erst mit **5 Karten**. 1♦ hebt er mit 4.

Nach 1♣/1♦ - 1SA

Passe	12-14 ausgeglichen
2SA	18-19 ausgeglichen
3♣ / 3♦	6er-Farbe, 16-18

6 · Das zweite Gebot des Eröffners

Mit dem zweiten Gebot sagt der Eröffner, **wie stark** er ist. Es gibt drei Zonen:

Zone	FP	typisch
Minimum	12–15	eigene Farbe wiederholen, Partner einfach heben, 1SA, neue Farbe <i>unter</i> der ersten
Mittel	16–18	Sprung in der eigenen Farbe, Sprunghebung, Revers
Maximum	19+	Sprung auf Manche, Sprung in neue Farbe (forcierend bis Manche)

Revers - eine neue, höhere Farbe auf der Zweierstufe

Beispiel **1♦ – 1♠ – 2♥**: Der Eröffner bietet eine Farbe *über* seiner ersten. Das zwingt den Partner auf die Dreierstufe, wenn er zur ersten Farbe zurück will. Deshalb braucht ein Revers **16+ FP** und ist für eine Runde forcierend. Die erste Farbe ist dabei länger als die zweite.

Nach einem 2 über 1

Die Manche ist schon fix, also muss der Eröffner nicht mehr springen, um Stärke zu zeigen.

2SA	Minimum, ausgeglichen
3SA (Sprung)	18–19 ausgeglichen
Hebung	nach 2/1 in einer Oberfarbe mit 3+ Karten
1♠-2m-3♥	5-5 in den Oberfarben
andere Sprünge	Splinter: Unterstützung und Kürze in der gesprungenen Farbe

Nach 1♥/1♠ – 2♥/2♠ (einfache Hebung)

Passe	12–15
2SA	Einladung, fragt nach der Kürze des Partners
3 in neuer Farbe	Einladung, „hilf mir in dieser Farbe“ (Help-Suit)
3M	16–18, einfache Einladung
4M	19+

Support-Kontra

Wir eröffnen, Partner antwortet in einer Farbe, die Gegner reizen dazwischen: **1♦ – (P) – 1♥ – (1♠) – X**. Das Kontra des Eröffners heißt: **genau 3 Karten** in Partners Farbe. Direkt **2♥** hieße 4 Karten. Das gilt bis zur Zweierstufe in Partners Oberfarbe.

7 · Das zweite Gebot des Antwortenden

Jetzt sagt der Antwortende, wie stark er ist. Wieder drei Zonen:

Zone	FP	typisch
Minimum	6–10	passen, eine der Farben des Partners auf kleinster Stufe, 1SA, eigene Farbe wiederholen
Einladung	11–12	2SA, Sprunghebung, eigene Farbe mit Sprung
Manche	13+	Manche direkt oder ein forcierendes Gebot (4. Farbe, neue Farbe)

Vierte Farbe forcierend

Nach 1♦ – 1♥ – 1♠ ist die vierte Farbe (2♣) **künstlich und spielforcierend**. Sie sagt: „Ich habe Manche, aber weiß noch nicht wo. Beschreib dich weiter.“ Typisch: der Antwortende hat keinen Stopper für 3SA in der vierten Farbe.

Checkback (New Minor Forcing)

Nach 1♣/1♦ – 1♥/1♠ – 1SA fragt der Antwortende mit 2♣ (künstlich, ab etwa 11 FP), ob der Eröffner 3 Karten in seiner Oberfarbe oder 4 in der anderen hat.

2♦	weder das eine noch das andere
2 in Partners Oberfarbe	3 Karten dort
2 in der anderen Oberfarbe	4 Karten dort
2SA	Minimum, nichts davon

Nach 1♥/1♠ – 1SA – Eröffner bietet eine neue Farbe

Der Antwortende hat 6–12 FP und hat mit 1SA Unterstützung vorerst verneint oder die Limit-Hebung mit drei Trümpfen versteckt. Er wählt jetzt:

- Zurück in Partners erste Farbe auf der kleinsten Stufe = Präferenz, oft nur 2 Karten.
- Sprung in Partners erste Farbe = die versteckte Limit-Hebung mit 3 Trümpfen (10–12).
- Partners zweite Farbe heben = 4+ Karten dort.
- Passen = die zweite Farbe ist der beste Platz.

Wenn der Eröffner drei Farben gezeigt hat

Beispiel 1♦ – 1♠ – 2♦ – 3♣: Der Antwortende hat Unterstützung mit 3 Karten zu zeigen (in einer Oberfarbe), bietet 3SA mit Stopper in der letzten Farbe, hebt Partners neue Farbe mit 4 Karten oder wiederholt die eigene nur mit 6.

8 · Nach unserer 1SA-Eröffnung

Partner hat 15–17 und ausgeglichen. Der Antwortende weiß fast alles über die Stärke – er entscheidet, wo gespielt wird.

Gebot	Bedeutung
Passe	0–7, keine lange Oberfarbe
2♣	Stayman: Hast du eine Vierer-Oberfarbe? Mit einladender Stärke oder mehr, und mindestens einer Vierer-Oberfarbe
2♦	Transfer: 5+ Herz. Eröffner bietet 2♥
2♥	Transfer: 5+ Pik. Eröffner bietet 2♠
2SA	8–9 ausgeglichen, Einladung
3SA	10–15, Manche
4♦ / 4♥	Texas: 6+ Herz / Pik, Manche ohne Schlemminteresse
4♣	Gerber: Wie viele Asse?
4SA	quantitativ: 16–17 ausgeglichen, Schlemmeinladung

Stayman – die Antworten

2♦	keine Vierer-Oberfarbe
2♥	4 Herz (vielleicht auch 4 Pik)
2♠	4 Pik, keine 4 Herz

Smolen: Nach 1SA – 2♣ – 2♦ springt der Antwortende mit 5-4 in den Oberfarben und Manchestärke in die **kürzere** Oberfarbe. Dann wird der Eröffner Alleinspieler in der langen.

Transfer – die Antworten

- Normal: die angekündigte Farbe auf der Zweierstufe bieten.
- **Super-Accept:** mit 4 Karten und 17 FP springt der Eröffner auf die Dreierstufe.
- Danach bietet der Antwortende: Passe (schwach), 2SA (Einladung mit 5), 3M (Einladung mit 6), 3SA (Manche mit 5 – Eröffner wählt), 4M (Manche mit 6).

WARUM TRANSFER

Der starke Eröffner wird Alleinspieler. Seine Figuren bleiben verdeckt und das Ausspiel kommt auf ihn zu, nicht durch ihn durch.

Wenn die Gegner über unser 1SA reizen

Ist das Kontra oder Gebot der Gegner künstlich (z. B. gegen Stayman oder Transfer), zeigt ein Kontra von uns eine gute Farbe dort und bittet um das Ausspiel.

9 · 2♣, Weak Two und 2SA

2♣ - die starke Eröffnung (Kokish)

2♣ ist künstlich: 22–23 ausgeglichen oder **jede Hand, mit der ich Manche allein erzwingen will**. Partner antwortet (fast) immer 2♦ – das ist nur eine Warteantwort, sagt nichts über seine Hand.

2♣ - 2♦ - 2SA	22–23 ausgeglichen. Danach alles wie nach 1SA (Stayman, Transfers) – eine Stufe höher.
2♣ - 2♦ - 2♥	Entweder echte Herz-Farbe oder 24+ ausgeglichen. Partner bietet zwingend 2♠.
... - 2♠ - 2SA	24+ ausgeglichen.
... - 2♠ - andere	Die Hand mit langer Herzfarbe.
2♣ - 2♦ - 2♠/3♣/3♦	natürlich, lange Farbe, Manche fix.

Weak Two - 2♦, 2♥, 2♠

Genau 6 Karten in der Farbe, 5–10 FP. In dritter Hand (Partner hat gepasst) schon ab 3 FP. Die Farbe soll gute Figuren haben: die meisten FP gehören in die lange Farbe.

Antwort	Bedeutung
Hebung	sperrend, keine Einladung. Nach 2♥ mit 3 Karten 3♥, mit 4 Karten und wenig 4♥.
neue Farbe	15+, 5+ Karten, eine Runde forcierend
2SA	Ogust: Wie gut ist deine Hand und deine Farbe?

Ogust-Antworten des Eröffners	
3♣	schwach, schlechte Farbe
3♦	schwach, gute Farbe
3♥	stark, schlechte Farbe
3♠	stark, gute Farbe
3SA	AKQ in der Farbe

„Gute Farbe“ = zwei der drei Top-Figuren (A, K, D). „Stark“ = obere Hälfte, also 9–10 FP.

2SA-Eröffnung

20–21 **ausgeglichen**. Antworten wie über 1SA, eine Stufe höher: 3♣ Stayman, 3♦/3♥ Transfer, 3SA Manche, 4♣ Gerber.

10 · Wenn die Gegner mitreizen

Wir haben eröffnet, ein Gegner reizt dazwischen. Das nimmt uns Platz – aber auch der Gegner hat damit etwas verraten.

Das negative Kontra

1♦ – (1♠) – X: Das Kontra des Antwortenden ist **keine Strafe**, sondern sagt: „Ich habe Werte und die freien Farben, vor allem die freie Oberfarbe.“

Stufe des Gegnergebots	Mindeststärke
Einerstufe	6+ FP
Zweierstufe	8+ FP
Dreierstufe und höher	10+ FP

Das gilt bis zu einem Gegnergebot von 4♠. Nach 1♥ – (1♠) – X hat der Antwortende genau 4 Pik; mit 5+ Pik und Werten bietet er 2♠ bzw. passt erst und reizt später.

Die übrigen Antworten nach der Einmischung

- **Neue Farbe** ist natürlich und eine Runde forcierend, aber **nicht mehr** spielforcierend (kein 2 über 1).
- **Hebung** von Partners Farbe ist so wie ohne Einmischung.
- **Cue-Bid** (ihre Farbe) = Limit-Hebung oder besser mit Unterstützung.
- **SA** verspricht einen Stopper in ihrer Farbe.

Wenn sie unsere Eröffnung zum Ausreizen kontrieren

1♥ – (X) – ?

XX	10+ FP, Interesse daran, sie zu bestrafen
2SA	Jordan: 4+ Trümpfe, Limit-Hebung oder besser
Hebung	schwächer als ohne Kontra, sperrt
neue Farbe	natürlich, nicht forcierend

Wenn sie unser 1SA kontrieren

Nach 1SA – (Kontra) gilt **kein System**: 2♣/2♦/2♥/2♠ ist natürlich, 5+ Karten, 0–8 FP, zum Spielen – der Eröffner passt. **Rekontra** zeigt 9+ FP, die Gegner sind in Schwierigkeiten. Sonst Pass.

Maximal-Kontra

1♥ – (1♠) – 2♥ – (2♠) – X: Wenn kein Platz mehr für eine Einladung ist, ist das Kontra des Eröffners eine **Manche-Einladung**, keine Strafe.

Schlüsselkartenfrage gestört

DOPI nach einem Gegnergebot: Kontra = 0 Schlüsselkarten, Passe = 1. **ROPI** nach Gegnerkontra: Rekontra = 0, Passe = 1.

11 · Wenn die Gegner eröffnen

Einfache Gegenreizung

5+ **Karten** mit guter Farbe. Auf der Einerstufe **8–17 FP**, auf der Zweierstufe **10–17 FP** und eine wirklich gute Farbe.

Partner (der „Advancer“):

- Hebt mit 3+ Karten: einfache Hebung schwach, Sprung sperrend.
- **Cue-Bid** (ihre Farbe) = Unterstützung mit 11+ FP (Limit oder besser).
- **Neue Farbe auf der Zweierstufe**: 5+ Karten, 8+ FP, **nicht forciierend**. Auf der Dreierstufe forciierend, 11+.

Die übrigen Gebote

Gebot	Bedeutung
Sprung in Farbe	schwach: 6+ Karten, 6–10 FP
1SA	16–18 mit Stopper. In Wiedereröffnung (4. Hand): 11–14
Kontra	zum Ausreizen: Eröffnungsstärke, kurz in ihrer Farbe, Anschluss in den anderen
Cue (1♥–2♥)	Michaels : 5-5. Über Oberfarbe: die andere Oberfarbe + eine Unterfarbe. Über Unterfarbe: beide Oberfarben.
2SA (Sprung)	Unusual : 5-5 in den beiden tiefsten freien Farben

Gegen 1SA der Gegner

X	Strafe: 15+ FP
2♣	Landy : beide Oberfarben, mindestens 5-4
2♦ / 2♥ / 2♠	natürlich, 6+ Karten

Gegen ihre Sperren (Weak Two, Dreier-Eröffnung)

- Kontra = zum Ausreizen, gleiche Idee wie oben.
- **Leaping Michaels**: 4 in einer Unterfarbe über ihr Weak Two = 5-5 mit dieser Unterfarbe und der anderen Oberfarbe, fast Manchestärke.
- **Lebensohl**: Partner hat ihr Weak Two kontriert, der nächste Gegner passt, ich bin schwach mit einer langen Farbe → 2SA zwingt Partner zu 3♣, dann biete ich meine Farbe. Direkt auf der Dreierstufe = mit Werten.
- **Responsive Kontra**: Partner hat kontriert, sie heben ihre Farbe → mein Kontra zeigt die zwei übrigen Farben. Ab 8 FP auf der Zweierstufe, 10 FP auf der Dreierstufe.

Gegen die starke 2♣-Eröffnung

Kontra = bitte diese Farbe ausspielen. Farbgebote natürlich und sperrend.

Wiedereröffnung („Balancing“)

Die Gegner haben einen Fit gefunden und bleiben auf der Zweierstufe stehen, wir sitzen in 4. Hand: **nicht verkaufen**. Wir dürfen etwa einen König leichter reizen als in direkter Position, weil Partner die fehlenden Punkte hat.

Sandwich

Beide Gegner haben geboten, Partner hat gepasst: Eingreifen nur mit guter Farbe oder Verteilung. $X = 11+$, 2SA = 5-5 ab 8, 1SA = 16-18.

12 · Schlemm

Schlemm ist selten – 3,4 % der Clubkontrakte. Aber wenn er da ist, bringt er viel. Zuerst die Punkte (Kapitel 13), dann die Kontrollen.

Schritt 1 - Interesse zeigen

- **Serious 3SA:** Nach einem Oberfarben-Fit in einer Manche-Reizung ist 3SA **künstlich** und heißt „ich habe ernsthaft Schlemminteresse“. Nur mit Kontrollen in allen Nebensfarben.
- **Last Train:** Das Gebot direkt unter 4 in unserer Oberfarbe = Schlemminteresse, aber ohne volle Kontrollen.
- **Cue-Bids:** Kontrollen (A, K, Single, Chicane) von unten nach oben zeigen. **Nie auf der Fünferstufe cue-bidden** – dort wird es zu teuer.
- **Splinter:** Sprung in eine freie Farbe = Unterstützung und Kürze in dieser Farbe.
- **Picture Jump:** Sprung auf 4 in unserer Oberfarbe nach 2 über 1 = gute Trümpfe, gute eigene Farbe, aber keine Kontrolle außen.

Schritt 2 - Schlüsselkarten fragen

Es gibt 5 Schlüsselkarten: 4 Asse + König in Trumpf.

Trumpf	Frage
♠	4SA
♥	4♠ (Kickback)
♦	4♥ (Kickback)
♣	4♦ (Kickback)

Kickback: die Frage ist immer die Farbe direkt über dem Trumpf auf der Viererstufe. So bleibt in Unterfarben Platz, bevor wir über 5 im Trumpf rutschen.

Antworten (1430), jeweils Stufen über der Frage	
1. Stufe	1 oder 4 Schlüsselkarten
2. Stufe	0 oder 3
3. Stufe	2 ohne Trumpf-Dame
4. Stufe	2 mit Trumpf-Dame

Nach 1SA / 2SA

Kein Trumpf vereinbart: 4♣ = **Gerber** (Asse: 4♦ = 0 oder 4, 4♥ = 1, 4♠ = 2, 4SA = 3). 4SA = **quantitativ**: Eröffner, mit Maximum Schlemm, sonst passen.

DIE FAUSTREGEL

Fehlen zwei Schlüsselkarten → kein Schlemm. Fehlt eine und die Trumpf-Dame → kein Schlemm.
Fehlt nur eine → Kleinschlemm.

13 · Wann reizen, wann nicht – die Clubzahlen

Alle Zahlen stammen aus den Paarturnieren im BCW-Archiv. Verglichen wird immer **dasselbe Board**: Tisch A hat X gespielt, Tisch B Y. Die Zahl sagt, wie viele Prozentpunkte X im Schnitt mehr gebracht hat. **Plus heißt: X wagen.**

Manche oder Teilkontrakt?

Gemeinsame FP	frei	in Gefahr	Entscheidung
20	−16	−15	Teilkontrakt
21	−11	−5	Teilkontrakt
22	−8	−4	Teilkontrakt
23	+0,5	+3,6	Grenze – in Gefahr eher Manche
24	+11	+10	Manche
25	+18	+21	Manche
26	+27	+26	Manche
27	+35	+39	Manche

Manche ab 23 gemeinsamen FP, mit 24 immer. Unter 23 bringt die Manche im Club nichts – auch nicht in Gefahr.

Für unsere Gebote heißt das: Eine Einladung soll der Partner mit gutem Minimum annehmen. Mit 11 gegen Partners 12er-Eröffnung (= 23) lieber einladen als passen.

Rechnen mit der Mitte: Zeigt der Partner eine Spanne (z.B. 12–14), zählt man eher mit der unteren Hälfte, nicht mit dem Maximum. **Annehmen** mit gutem Minimum: nach einer Limit-Hebung schon ab 12 Punkten, nach Partners Einladung mit 7+ Punkten und Fit.

3SA oder 4 in der Oberfarbe?

Wir haben einen 8er-Fit in einer Oberfarbe und 24–31 FP:

Verteilung	3SA statt 4M	Entscheidung
4-4-Fit, beide ausgeglichen	−3	4M (knapp)
5-3-Fit, beide ausgeglichen	+14,6	3SA (in 64 % der Boards besser)
9+ Trümpfe oder eine Hand unausgeglichen	−1	4M

Mit 5-3 und beiden Händen ausgeglichen spielen wir 3SA. Beispiel: 1SA – 2♥ – 2♠ – 3SA, Eröffner mit 3 Pik und 4-3-3-3 passt.

3SA oder 5 in der Unterfarbe?

Gemeinsame FP	3SA statt 5m	3SA besser in
24–27	+22,5	73 % der Boards
28–31	+40	93 % der Boards

Unterfarben-Manche nur, wenn 3SA wirklich nicht geht (eine Farbe ungestoppt). 3SA bringt fast immer mehr.

Kleinschlemm oder Manche?

Gemeinsame FP	Schlemm statt Manche
29	+4
30	−0,2
31	+19
32	+28
33	+30
34	+49
30–32 mit 8er-Fit	+16
31–33 ohne Fit (SA)	−3

Kleinschlemm ab 31 gemeinsamen FP. Mit einem Trumpffit schon ab 30. Ohne Fit in SA erst ab 33 – dort helfen die Punkte allein nicht.

Nie blind 6 bieten: Ist der Trumpf vereinbart und reicht es für Schlemm, zuerst nach Schlüsselkarten fragen – auch in Unterfarbe (Kickback, sonst 4SA). Erst die Antwort entscheidet zwischen 5 und 6.

Mitkämpfen auf 3 oder den Gegnern 2 lassen?

Beide Seiten haben einen Fit, die Gegner stehen in 2 ihrer Farbe, wir haben 17–23 FP gemeinsam:

Unser Fit	frei	in Gefahr
8 Trümpfe	+13	±0
9 Trümpfe	+36	+24
10+ Trümpfe	+40	+25

Mit 9 Trümpfen immer auf 3 weiterkämpfen. Mit 8 nur, wenn wir frei sind. Das ist das „Gesetz der Stiche“, im Club nachgemessen.

Strafkontra oder nicht?

Die Gegner stehen im selben Kontrakt – einmal kontriert, einmal nicht:

Stufe	Kontra bringt	lohnt sich in
1–2	+3,3	50 % der Fälle
3	+7,3	59 %
4–5	+9,3	61 %

Kontriierte Teilkontrakte auf der Ein- und Zweierstufe gehen im Club in 66 % der Fälle down – aber wenn sie erfüllt werden, kostet es viel. Das Kontra ist im Schnitt nur ein kleiner Gewinn.

Strafkontra lohnt sich vor allem auf der Dreier- und Viererstufe. Auf der Ein- und Zweierstufe nur mit echter Trumpflänge beim Gegner und klaren Werten. Im Teamturnier (Stammteam) gar keine Strafkontras auf Teilkontrakte.

14 · Ausspiel und Markierung

Was wir ausspielen

Situation	Karte
Gegen Farbkontrakt, aus einer Farbe mit kleinen Karten	3. von oben aus 3 oder 4 Karten, 5. aus 5 und mehr
Gegen SA	4. von oben aus der längsten Farbe
Aus A K	Ass
Aus K D	König
Aus D B	Dame (gegen SA auch aus A D B)
Aus B 10 (mit oder ohne höhere Figur)	Bube

Markierungen

Wann	Signal	Bedeutung
Zuerst	Längenmarke	hoch-tief = gerade Anzahl, tief-hoch = ungerade
Danach	Präferenz	hohe Karte = höhere Farbe, tiefe Karte = tiefere Farbe
Partner spielt Ass aus	Attitude	hoch = weiter, tief = wechseln
In Trumpf	Präferenz	
Abwurf	Längenmarke	in den Farben, die wir aufgeben

Was ausspielen? – die Clubzahlen

Für 5.000 Boards hat der Computer jedes mögliche Ausspiel durchgerechnet (Double Dummy – als ob alle Karten offen lägen). Die Zahl zeigt, wie oft dieses Ausspiel das beste war.

Gegen Farbkontrakt	bestes Ausspiel	Stiche verloren
Ass aus A K	89 %	0,12
Single	89 %	0,13
aus einem Double	86 %	0,16
oben aus einer Sequenz (K D B, D B 10)	82 %	0,19
<i>Durchschnitt aller Ausspiele</i>	81 %	0,21
Ass ohne König	80 %	0,22
klein aus drei kleinen	79 %	0,23
Trumpf	77 %	0,25
klein aus K x x / D x x	74 %	0,29
unter dem Ass weg	68 %	0,40

Gegen SA	bestes Ausspiel	Stiche verloren
oben aus einer Sequenz	84 %	0,21
kurze Farbe	73 %	0,35
<i>Durchschnitt aller Ausspiele</i>	71 %	0,37
4. von oben aus der längsten	66 %	0,42

Gegen Farbe: A aus AK, Single, Double, Sequenz. Nie unter dem Ass weg. Gegen SA: eine Sequenz schlägt die längste Farbe.

Vorsicht: Double Dummy belohnt passive Ausspiele etwas zu sehr, weil der Alleinspieler dort nie falsch rät. Die 4.-beste gegen SA ist am echten Tisch besser, als die Zahl sagt – aber eine Sequenz ist trotzdem der bessere Start.

15 · Wie oft kommt was vor?

Die App hat alle 15.424 Boards nach unserem System durchgereizt. So oft kommt jede Situation vor – und daraus ergibt sich, was wir zuerst sicher können müssen. „Pro Abend“ rechnet mit 24 Boards.

Eröffnungen

Eröffnung	Anteil	pro Abend
1♦	24,9 %	6
1♣	23,0 %	5–6
1♠	14,7 %	3–4
1♥	14,4 %	3–4
1SA	11,1 %	2–3
2♦	2,2 %	½
2♥	1,9 %	½
2♠	1,9 %	½
2SA	1,6 %	⅓
2♣	1,5 %	⅓

Welche Kontrakte am Ende gespielt werden

Kontrakt	Anteil
Teilkontrakt	49,2 % 
Oberfarben-Manche	27,5 % 
3SA	16,5 % 
Unterfarben-Manche	3,5 % 
Schlemm	3,4 % 

Konventionen und Situationen

Situation	Anteil	pro Abend
Einfache Gegenreizung	23,4 %	5–6
2. Gebot des Antwortenden	10,6 %	2–3
Negatives Kontra	6,4 %	1–2
1SA semi-forcierend	5,8 %	1–2
Gegen Sperren	4,7 %	1
Sandwich	3,9 %	1
2 über 1	3,9 %	1
Kontra zum Ausreizen	2,8 %	⅔
1SA-Gegenreizung	1,9 %	½
Support-Kontra	1,3 %	⅓
Michaels	1,3 %	⅓
Inverted	1,2 %	⅓
4. Farbe forcierend	1,0 %	¼
Unusual 2SA	0,9 %	¼
Checkback	0,9 %	¼
Jacoby 2SA	0,7 %	⅙
Revers	0,6 %	⅙
Gerber	0,6 %	⅙
Drury	0,5 %	⅙
Kokish	0,4 %	1 pro 10 Abende
Texas / Lebensohl	0,3 %	selten
RKCB / Serious 3SA	0,1 %	selten

WAS DARAUS FOLGT

Die Hälfte aller Boards endet im Teilkontrakt. Die **Gegenreizung** (fast jedes vierte Board) und das **zweite Gebot** beider Seiten entscheiden unsere Abende – nicht die seltenen Konventionen. Wer Kapitel 6, 7, 10 und 11 sicher kann, hat 80 % der Reizungen im Griff. Kokish, Lebensohl und RKCB reichen, wenn wir sie vor dem Turnier einmal wiederholen.

16 · Unsere Vereinbarungen zum Ankreuzen

Angekreuzt ist, was im Heft steht. Wenn einer von uns die Alternative will: gemeinsam besprechen, neu ankreuzen, das Heft gilt dann so.

Unterfarbe mit 4-4?

- ☒ 1 ♦ (1 ♦ ist dann fast immer 4+)
- ☐ 1 ♣ (dann ist 1 ♦ fast immer 4+)

Weak Two: Länge und Stärke?

- ☒ genau 6 Karten, 5-10 FP
- ☐ 5-11 FP mit 5 oder 6 Karten (aggressiver)
- ☐ nur mit zwei der drei Top-Figuren (sehr solide)

1 ♦ - 2 ♣ spielforcierend?

- ☒ ja, 2 über 1 (13+)
- ☐ nur einrundig ab 11 FP

Revers verspricht

- ☒ 16+ FP, eine Runde forcierend
- ☐ 17+ FP (streng)
- ☐ zusätzlich 2SA des Partners als Schwäche-Relay

1 ♠ - 2 ♦ - 3SA zeigt

- ☒ 18-19 ausgeglichen
- ☐ Minimum ohne Schlemminteresse (Fast Arrival)

1 ♠ - 2m - 3♥ zeigt

- ☒ 5-5 in den Oberfarben
- ☐ Splinter; 5-5 bietet langsam

Ernstes Schlemminteresse nach Oberfarben-Fit

- ☒ Serious 3SA
- ☐ Frivolous 3SA (3SA = schwächer)
- ☐ bei Herz-Fit 3♠ als Serious

Schlüsselkartenfrage

- ☒ 1430; 4SA bei Pik, sonst Kickback
- ☐ 3014-Antworten
- ☐ immer 4SA

Gestörte Schlüsselkartenfrage

- ☒ DOPI / ROPI
- ☐ DEPO (X = gerade, Passe = ungerade)

Gegen die starke 2 ♣

- ☒ X = Ausspiel, Farben natürlich und sperrend
- ☐ X = beide Oberfarben, 2SA = beide Unterfarben
- ☐ nur passen und ausspielen

Lebensohl-Richtung

- ☒ 2SA-Relay = schwach, direkt = mit Werten
- ☐ umgekehrt (Rubens): direkt = schwach

Drury

- ☒ Reverse Drury: 2M zeigt leichte Eröffnung
- ☐ Standard: 2 ♦ zeigt leichte Eröffnung

Sehr starke ausgeglichene Hände

- ☒ Kokish: 2♣-2♦-2♥-2♠-2SA = 24+
- ☐ 2♣-2♦-3SA = 25-27 ohne Kokish

Teamturnier (Stammteam)

- ☒ Manche in Gefahr ab ≈40 % Chance
- ☒ keine Strafkontras auf Teilkontrakte

Unsere eigenen Notizen

17 · Checkliste für den Tisch

Bevor ich eröffne

- 12 FP? 11 mit guter Verteilung?
- 15–17 ausgeglichen → 1SA. 20–21 → 2SA. 22+ → 2♣.
- Fünfer-Oberfarbe → 1♥/1♠. Sonst bessere Unterfarbe (4-4 → 1♦, 3-3 → 1♣).
- Genau 6 Karten und 5–10 FP → Weak Two.

Wenn Partner eröffnet hat

- Oberfarbe eröffnet? **3 Karten = Fit** → sofort zeigen (2M, 1SA-dann-3M, 3M, Jacoby).
- Unterfarbe eröffnet? Zuerst die Vierer-Oberfarbe bieten.
- 13+ und eine eigene Farbe → 2 über 1, dann in Ruhe weiterreizen.

Bei jeder Entscheidung über die Höhe

- Gemeinsam **23+** → Manche. **31+** → Kleinschlemm (mit Fit ab 30).
- 5-3-Fit und beide ausgeglichen → **3SA**.
- Unterfarben-Fit → **3SA**, wenn alle Farben gestoppt sind.
- Die Gegner stehen in 2 und wir haben **9 Trümpfe** → auf 3.

Wenn die Gegner reizen

- Kontra nach unserer Eröffnung = negativ. Kontra des Eröffners nach Partners Antwort = Support (3 Karten).
- Nach ihrer Eröffnung: Farbe mit 5+ und 8+ FP, Kontra mit Eröffnungsstärke und Kürze.
- In 4. Hand nicht auf der Zweierstufe verkaufen.
- Strafkontra auf der Einer-/Zweierstufe nur mit klarer Trumpfstärke.

Im Gegenspiel

- Ausspiel: A aus AK, Single, Double, Sequenz. **Nie unter dem Ass** gegen Farbe.
- Gegen SA: Sequenz vor der 4.-besten.
- Erste Markierung = Länge. Auf Partners Ass = Attitude.

UND WENN ES SCHIEFGEHT

Nach dem Board kurz sagen, was das Gebot für uns hieß – und in der App nachsehen. Jedes Missverständnis, das wir einmal klären, kommt nicht wieder. Das Heft wächst mit.

Nachtrag 1 · Systemcheck Oktober 2026

Jede Regel der Roboter wurde gegen den Reiz-Roboter BEN (3.168 Clubboards, gleiche Hände an beiden Tischen) und gegen das BCW-Feld mit einem zurückgehaltenen Prüfteil getestet. Ergebnis: eine Heft-Regel bestätigt, eine geändert, vier Lücken gefüllt.

Entschieden: neue Farbe des Partners nach unserem Übrerruf

Auf der Zweierstufe zeigt die neue Farbe 5+ Karten und 8+ FP und ist nicht forcierend. Erst auf der Dreierstufe ist sie forcierend (11+).

Kapitel 11 sagt bisher „forcierend, 11+“. Dann muss der Partner mit 8–10 FP und guter Farbe passen, und eine Manche mit Fit geht verloren. Gegen BEN kostete die Heft-Regel auf 34 betroffenen Boards **47 IMP** (± 31). Im BCW-Feld war sie gleich gut.

Board	Reizung bis zur Entscheidung	Hand des Partners	neue Regel	alte Regel
297/9	1♦ – 2♣ – Pass – ?	♠AB10 ♥D108762 ♦73 ♣K4 (10 FP)	2♥, Partner hebt auf 4♥, 11 Stiche	Pass, Gegner spielen 3♦ = · –17 IMP
622/23	1♦ – 1♥ – 2♣ – ?	♠AK1087 ♥– ♦75 ♣D97632 (9 FP)	2♠, Partner springt auf 4♠, 10 Stiche	Pass, Gegner spielen 2SA –2 · –11 IMP

Neue Farbe nach unserem Übrerruf (Zweierstufe)?

- ☒ 8+, nicht forcierend (gilt jetzt, Kapitel 11)
- ☐ 11+, forcierend (früher)

Bestätigt: negatives Kontra bis 4♠

Die Roboter kontriierten bisher nur bis zur Dreierstufe negativ, jetzt wie in Kapitel 10 bis 4♠ (10+ FP ab der Dreierstufe). Betroffen war ein Board: 1♣ – (4♦) – X mit ♠AB865 ♥KB108 ♦3 ♣B97 findet 4♥ mit 11 Stichen statt 4♦ der Gegner (+10 IMP).

Lücken, die jetzt gefüllt sind

Situation	gilt jetzt (gängige Praxis)
Nach unserem 1SA-Übrerruf	System an: Stayman, Transfers wie nach der 1SA-Eröffnung
1SA – 2♣ – 2♦	alertieren: verneint die Oberfarbe, sagt nichts über Karo (im Zweifel die Turnierleitung fragen)
Forcing Pass	keine Vereinbarung
Bluffs	keine vereinbarten Bluffs

Was der ÖBV von uns verlangt

- Unser System ist nach der Wettkampfordnung 2026 „**Rot**“ (künstliche Gebote auch in der Gegenreizung). Daher brauchen wir die **WBF/EBL-Karte**. Die App druckt sie unter *Konventionskarte* aus.
- Paarturnier, 1./2. Hand: Leichteröffnungen nur nach der Regel der 18. Unsere Regel der 20 hält das ein.
- Alert legt der Partner** dessen, der geboten hat. Alertiert wird, was künstlich ist, bis 3SA; darüber nur Eröffnungen und Transfers.
- Nicht alertiert** werden Weak Twos, Stayman 2♣/3♣, Informations-, Negativ-, Responsive- und Strafkontras, Gerber, die Schlüsselkartenfrage und Cue-Bids über 3SA.

- Die vollständige Alert-Liste mit der Antwort auf Frage steht auf der Konventionskarte. Die App hat dazu eine Alert-Übung.

Getestet und unverändert

Variante	gegen BEN	BCW-Feld (Prüfteil)	Ergebnis
ohne Regel der 20 (nur 12 FP)	-42 ± 50 IMP	$-0,008$ IMP/Board	Regel der 20 bleibt
Überruf auf der Zweierstufe ab 12 statt 10	-34 ± 60	$+0,028$	10 bleibt
Informationskontra ab 11 statt 12	-40 ± 33	$-0,023$	12 bleibt
2♣ erst mit 3 statt 4 Verlierern	-19 ± 47	$+0,024$	4 bleibt
Weak Two in 3. Hand mit guter 5er-Farbe	$+9 \pm 21$	$-0,001$	genau 6 bleibt (einfacher)
Sprungüberruf mit 7 Karten eine Stufe höher	$+2 \pm 37$	$-0,007$	bleibt wie bisher

Nachtrag 2 · Alle Clubboards gegen BEN

Jetzt sind alle 15.424 Boards aus dem BCW-Archiv gegen BEN gereizt. Jedes Board wurde der ersten Stelle zugeordnet, an der unsere Reizung von BEN abweicht. Daraus entstanden sechs einfache Regeln. Jede wurde auf vier Fünfteln der Turniere getestet und auf dem letzten Fünftel bestätigt. Zwei davon haben wir übernommen.

Wo wir stehen

Gegen BEN verlieren die Roboter **1,30 IMP pro Board** ($\pm 0,04$). Bei gleicher Reizung an beiden Tischen ist das Kartenspiel ausgeglichen. Der Rückstand entsteht also ganz in der Reizung, und zwar fast immer, weil wir **passen**: kein Weak Two, kein Kontra, kein Gebot im Sandwich, keine Flucht.

Entschieden: 1SA wird kontriert

Nach 1SA – (Kontra) gilt kein System. $2\clubsuit/2\diamondsuit/2\heartsuit/2\spadesuit$ ist natürlich, 5+ Karten, 0–8 FP, zum Spielen. Rekontra zeigt 9+ FP. Sonst Pass.

Das Heft sagt dazu bisher nichts. Ohne Absprache spielen wir 1SA kontriert auch mit einer schwachen Hand des Partners und gehen mehrfach down. Gegen BEN brachte die Regel auf 28 Boards **+98 IMP**, ohne nennenswerten Verlust (15 besser, 2 schlechter). Auch im BCW-Feld war sie besser.

Board	Reizung	Hand des Partners	neue Regel	alte Regel
292/18	Pass – 1SA – (X) – ?	$\spadesuit 10\ 9\ 4\ 3\ 2\ \heartsuit 9\ 8\ 6\ 4\ \diamondsuit B$ $10\ 7\ \clubsuit 6$	$2\spadesuit$, Gegner spielen $3\diamondsuit$ · +22 IMP	Pass, 1SA X mit 3 Stichen
331/2	Pass – 1SA – (X) – ?	$\spadesuit 10\ 7\ 6\ 5\ \heartsuit 10\ 5\ \diamondsuit 6\ 3\ \clubsuit B$ $9\ 7\ 6\ 4$	$2\clubsuit$, Gegner spielen $2\heartsuit$ · +15 IMP	Pass, 1SA X mit 4 Stichen

Nach 1SA – (Kontra)?

- ☒ Natürliche Flucht, Rekontra 9+ (gilt jetzt, Kapitel 10)
- ☐ System an (Stayman, Transfers)
- ☐ keine Absprache (früher)

Entschieden: Weak Two ab 5 FP

Weak Two mit genau 6 Karten ab 5 statt 6 FP. Alles andere bleibt (3. Hand ab 3, kein Chicane, nicht zwei Asse außen, keine 4er-Oberfarbe).

Am häufigsten passen wir, wo BEN einen Weak Two eröffnet, und zwar meist mit genau 5 FP. Mit der Untergrenze 5 gewannen wir auf 103 Boards **+113 IMP** (Testteil +74 $\pm$ 55, Prüfteil +39 $\pm$ 28). Im BCW-Feld war die Regel im Testteil besser und im Prüfteil gleich. Das Risiko zeigt Board 54/17: Dort wird der Weak Two hoch kontriert.

Board	Hand des Eröffners	neue Regel	alte Regel
615/7	$\spadesuit 8\ 7\ \heartsuit K\ 5\ 3\ \diamondsuit D\ 9\ 8\ 7\ 5\ 2$ $\clubsuit 7\ 2$ (5 FP)	$2\diamondsuit$, Gegner landen in $4\heartsuit$ statt im Schlemm · +13 IMP	Pass, Gegner reizen $6\spadesuit$ und erfüllen
54/17	$\spadesuit A\ 8\ 5\ 4\ 3\ 2\ \heartsuit 8\ \diamondsuit 10\ 8\ \clubsuit B$ $8\ 7\ 2$ (5 FP)	$2\spadesuit$, kontriert, 1 Stich · –14 IMP	Pass

Weak Two ab wie vielen FP?

- ☒ ab 5 (gilt jetzt, Kapitel 3)
- ☐ ab 6 (früher)

Getestet und unverändert

Variante	gegen BEN (Test / Prüfung)	BCW-Feld	Ergebnis
Weak Two auch mit Chicane	+56 ± 44 / +12 ± 23	unentschieden	bleibt: kein Chicane
Im Sandwich auf der Einerstufe überrufen wie direkt (8+, jede 5er-Farbe)	+6 ± 58 / +25 ± 23	leicht besser	unentschieden, bleibt
Informationskontra ab 10 FP mit Single und 4-4-4	-31 ± 41 / -40 ± 25	schlechter	bleibt: ab 12
Informationskontra flach mit 3 Karten in ihrer Farbe	-10 ± 69 / -25 ± 31	schlechter	bleibt: kurz in ihrer Farbe

Noch offen sind Situationen, aus denen sich keine einfache Regel ableiten ließ: Strafkontra im Wettbewerb, 3SA ohne Stopper-Frage, Pass des Antwortenden nach einem Überruf. Die kommen in einen späteren Nachtrag.

18 · Gebotslexikon

Jedes Gebot, das die Roboter der App in einer ungestörten Reizung (Gegner passen) wirklich verwenden – gezählt über alle BCW-Hände, jede Hand mit allen vier Teilern durchgereizt. „Zeigt“ ist das, was der Partner danach sicher weiß; „Anteil“ sagt, wie oft in dieser Situation genau dieses Gebot kommt. Seltene Gebote (ab der zweiten Runde unter 80 Fällen) sind weggelassen, ebenso Reizungen mit Gegnergeboten – dafür gelten die Kapitel 10 und 11.

Eröffnung

? · Eröffnung · 61.524 Fälle			
1♣	Better Minor: kein 5er-Oberfarbe, Treff mindestens so lang wie Karo (bei 3-3 Treff). Kann 3 Karten sein.	10-21 FP, höchstens 4 ♠, höchstens 4 ♥, 3+ ♣	23 %
1♦	Better Minor: kein 5er-Oberfarbe, Karo länger als Treff (bei 4-4 Karo). Kann 3 Karten sein.	10-21 FP, höchstens 4 ♠, höchstens 4 ♥, 3+ ♦	25 %
1♥	5+ Herz, Eröffnungsstärke. Keine 4er-Oberfarben-Eröffnung.	10-21 FP, 5+ ♥	14 %
1♠	5+ Pik, Eröffnungsstärke. Mit 5-5 in Oberfarben zuerst Pik.	10-21 FP, 5+ ♠	15 %
1SA	15-17 FP, balanciert (auch mit 5er-Oberfarbe).	15-17 FP, ausgeglichen	11 %
2♣	Stärkste Eröffnung: 22-23 balanciert oder jede spielforcierende Hand. Partner antwortet 2♦ (Relay).	22+ FP	2 %
2♦	Weak Two: genau 6 Karo, 6-10 FP.	6-10 FP, genau 6 ♦	2 %
2♥	Weak Two: genau 6 Herz, 6-10 FP.	6-10 FP, genau 6 ♥	2 %
2♠	Weak Two: genau 6 Pik, 6-10 FP.	6-10 FP, genau 6 ♠	2 %
2SA	20-21 FP, balanciert.	20-21 FP, ausgeglichen	2 %
3♣	Sperreroöffnung: 7er-Farbe, schwache Hand.	5-10 FP, 7+ ♣	1 %
3♦	Sperreroöffnung: 7er-Farbe, schwache Hand.	5-10 FP, 7+ ♦	1 %
3♥	Sperreroöffnung: 7er-Farbe, schwache Hand.	5-10 FP, 7+ ♥	1 %
3♠	Sperreroöffnung: 7er-Farbe, schwache Hand.	5-10 FP, 7+ ♠	1 %

1♣-Eröffnung

1♣ - ? · Antwortender · 7.670 Fälle			
Passe	Zu schwach für eine Antwort (0-5 FP).	bis 5 FP	12 %
1♦	1-über-1: 4+ Karo, keine 4er-Oberfarbe, 6+ FP.	6+ FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 4+ ♦	11 %
1♥	1-über-1: 4+ Herz, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♥	36 %
1♠	1-über-1: 4+ Pik, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♠	31 %
1SA	6-10 FP, keine 4er-Oberfarbe.	6-10 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥	4 %
2♣	Inverted Raise: 4+ Treff, 10+ FP, keine 4er-Oberfarbe, forcierend.	10+ FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 4+ ♣	3 %
2♦	Two over One: 5+ Karo, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 5+ ♦	3 %
3♣	Inverted: schwacher, sperrender Raise, 5+ Treff, keine 4er-Oberfarbe.	bis 9 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 5+ ♣	0 %
1♣ - 1♦ - ? · Eröffner · 656 Fälle			
1♥	4+ Herz, 12-18 FP, natürlich.	10-18 FP, 4+ ♥	46 %
1♠	4+ Pik, 12-18 FP, natürlich.	10-18 FP, 4+ ♠	28 %
1SA	12-14 FP, balanciert.	11-14 FP, ausgeglichen	12 %

1♣ - 1♥ - ? · Eröffner · 2.349 Fälle			
1♠	4+ Pik, 12–18 FP, natürlich.	10–18 FP, 4+ ♠	33 %
1SA	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	14 %
2♣	6+ Treff, Minimum.	4+ ♣	12 %
2♣	Wiedergebot der Eröffnungsfarbe mangels Alternative.	4+ ♣	8 %
2♥	4+ Herz, Minimum (12–15).	10–15 FP, 4+ ♥	18 %
2SA	18–19 FP, balanciert.	18–19 FP, ausgeglichen	4 %
3♣	6+ Treff, 16–18 FP.	16–18 FP, 6+ ♣	4 %
1♣ - 1♠ - ? · Eröffner · 2.176 Fälle			
1SA	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	34 %
2♣	6+ Treff, Minimum.	4+ ♣	12 %
2♣	Wiedergebot der Eröffnungsfarbe mangels Alternative.	4+ ♣	14 %
2♠	4+ Pik, Minimum (12–15).	10–15 FP, 4+ ♠	21 %
2SA	18–19 FP, balanciert.	18–19 FP, ausgeglichen	6 %
1♣ - 1SA - ? · Eröffner · 281 Fälle			
Passe	Balanciertes Minimum: Pass, 1SA ist das beste Teilspiel.		62 %
1♣ - 2♣ - ? · Eröffner · 211 Fälle			
2SA	Minimum, balanciert, ohne klare Stopper-Beschreibung.	10–14 FP, ausgeglichen	63 %
1♣ - 1♥ - 1♠ - ? · Antwortender · 784 Fälle			
1SA	6–10 FP, kein Fit, Stopper in der vierten Farbe.	6–10 FP	20 %
2♣	Präferenz für Treff: schwach, mindestens so viele Treff wie Pik.	bis 10 FP, 2+ ♣	18 %
2♦	Vierte Farbe forciert: künstlich, spielforciert — fragt nach Stopper in Karo oder 3er-Herz.	13+ FP	18 %
2SA	11–12 FP, Stopper in der vierten Farbe: einladend.	11–12 FP	10 %
1♣ - 1♥ - 1SA - ? · Antwortender · 340 Fälle			
Passe	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	bis 10 FP	44 %
2♣	Checkback: 5 Herz, 11+ FP — fragt nach 3er-Fit und Minimum/Maximum.	11+ FP, 5+ ♥	24 %
1♣ - 1♥ - 2♣ - ? · Antwortender · 453 Fälle			
Passe	Keine Manche in Sicht: Pass.		38 %
3SA	Manchewerte, kein Oberfarben-Fit: 3SA.	13+ FP	34 %
1♣ - 1♥ - 2♥ - ? · Antwortender · 421 Fälle			
Passe	Minimum: Pass.		34 %
3♥	10–12: Einladung.	10–12 FP	25 %
4♥	Fit und Manchewerte.	12+ FP	41 %
1♣ - 1♥ - 2SA - ? · Antwortender · 105 Fälle			
3SA	Genug für die Manche gegenüber 18–19.	6–12 FP	76 %
1♣ - 1♥ - 3♣ - ? · Antwortender · 84 Fälle			
3SA	Werte für die Manche: 3SA.		95 %

1♣ - 1♠ - 1SA - ? · Antwortender · 733 Fälle			
Passe	Keine Manche gegenüber 12-14: Pass.	bis 10 FP	48 %
2♣	Checkback: 5 Pik, 11+ FP — fragt nach 3er-Fit und Minimum/Maximum.	11+ FP, 5+ ♠	19 %
3SA	Manchewerte (13-18), kein Schlemm: 3SA.	13-18 FP	14 %
1♣ - 1♠ - 2♣ - ? · Antwortender · 575 Fälle			
Passe	Keine Manche in Sicht: Pass.		41 %
3SA	Manchewerte, kein Oberfarben-Fit: 3SA.	13+ FP	21 %
1♣ - 1♠ - 2♠ - ? · Antwortender · 456 Fälle			
Passe	Minimum: Pass.		36 %
3♠	10-12: Einladung.	10-12 FP	21 %
4♠	Fit und Manchewerte.	12+ FP	43 %
1♣ - 2♦ - 2SA - ? · Antwortender · 156 Fälle			
3SA	Zusammen etwa 27 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		99 %
1♣ - 1♥ - 1♠ - 1SA - ? · Eröffner · 163 Fälle			
Passe	Das Ziel (1SA) ist erreicht oder überschritten.		83 %
1♣ - 1♥ - 1♠ - 2♣ - ? · Eröffner · 140 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♣) ist erreicht oder überschritten.		86 %
1♣ - 1♥ - 2♣ - 3SA - ? · Eröffner · 152 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		99 %
1♣ - 1♥ - 2♥ - 4♥ - ? · Eröffner · 174 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		99 %
1♣ - 1♥ - 2SA - 3SA - ? · Eröffner · 82 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♣ - 1♥ - 3♣ - 3SA - ? · Eröffner · 80 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♣ - 1♠ - 1SA - 3SA - ? · Eröffner · 110 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♣ - 1♠ - 2♣ - 3SA - ? · Eröffner · 121 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♣ - 1♠ - 2♠ - 4♠ - ? · Eröffner · 197 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♣ - 2♦ - 2SA - 3SA - ? · Eröffner · 154 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		94 %

1♦-Eröffnung

1♦ - ? · Antwortender · 8.606 Fälle			
Passe	Zu schwach für eine Antwort (0-5 FP).	bis 5 FP	11 %
1♥	1-über-1: 4+ Herz, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♥	38 %

1♠	1-über-1: 4+ Pik, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♠	33 %
1SA	6-10 FP, keine 4er-Oberfarbe.	6-10 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥	7 %
2♣	Two over One: 4+ Treff (meist 5+), 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 4+ ♣	4 %
2♦	Inverted Raise: 4+ Karo, 10+ FP, keine 4er-Oberfarbe, forcierend.	10+ FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 4+ ♦	4 %
2SA	11-12 FP, balanciert, keine 4er-Oberfarbe, einladend.	11-12 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, ausgeglichen	1 %
3♦	Inverted: schwacher, sperrender Raise, 4+ Karo, keine 4er-Oberfarbe.	bis 9 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, 4+ ♦	2 %
3SA	Zusammen etwa 26 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.	13-15 FP, höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥, ausgeglichen	1 %

1♦ - 1♥ - ? · Eröffner · 2.862 Fälle

1♠	4+ Pik, 12-18 FP, natürlich.	10-18 FP, 4+ ♠	29 %
1SA	12-14 FP, balanciert.	11-14 FP, ausgeglichen	24 %
2♣	4+ Treff, 12-18 FP, natürlich (kein Reverse).	10-18 FP, 4+ ♣	10 %
2♦	6+ Karo, Minimum.	4+ ♦	8 %
2♥	4+ Herz, Minimum (12-15).	10-15 FP, 4+ ♥	16 %
2SA	18-19 FP, balanciert.	18-19 FP, ausgeglichen	4 %
3♥	4+ Herz, 16-18 Punkte, einladend.	15-18 FP, 4+ ♥	3 %

1♦ - 1♠ - ? · Eröffner · 2.581 Fälle

1SA	12-14 FP, balanciert.	11-14 FP, ausgeglichen	33 %
2♣	4+ Treff, 12-18 FP, natürlich (kein Reverse).	10-18 FP, 4+ ♣	15 %
2♦	Wiedergebot der Eröffnungsfarbe mangels Alternative.	4+ ♦	9 %
2♦	6+ Karo, Minimum.	4+ ♦	11 %
2♥	Reverse: 4+ Herz, 16+ FP, Eröffnungsfarbe länger.	16+ FP, 4+ ♥	4 %
2♠	4+ Pik, Minimum (12-15).	10-15 FP, 4+ ♠	15 %
2SA	18-19 FP, balanciert.	18-19 FP, ausgeglichen	5 %
3♠	4+ Pik, 16-18 Punkte, einladend.	15-18 FP, 4+ ♠	3 %

1♦ - 1SA - ? · Eröffner · 505 Fälle

Passe	Balanciertes Minimum: Pass, 1SA ist das beste Teilspiel.	50 %
Passe	Minimum ohne besseres Gebot: Pass.	22 %

1♦ - 2♣ - ? · Eröffner · 352 Fälle

2SA	Balanciert, 12-17 FP (die 12-14 ohne 1SA-Eröffnung).	31 %
2SA	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.	46 %

1♦ - 2♦ - ? · Eröffner · 312 Fälle

2SA	Minimum, balanciert, ohne klare Stopper-Beschreibung.	10-14 FP, ausgeglichen	63 %
------------	---	------------------------	------

1♦ - 3♦ - ? · Eröffner · 120 Fälle

Passe	Die sperrende Hebung verspricht wenig: Pass.	84 %
--------------	--	------

1♦ - 1♥ - 1♠ - ? · Antwortender · 823 Fälle			
1SA	6–10 FP, kein Fit, Stopper in der vierten Farbe.	6–10 FP	18 %
2♣	Vierte Farbe forciert: künstlich, spielforciert — fragt nach Stopper in Treff oder 3er-Herz.	13+ FP	18 %
2♦	Präferenz für Karo: schwach, mindestens so viele Karo wie Pik.	bis 10 FP, 2+ ♦	14 %
2♠	4+ Pik, 6–9: einfache Hebung.	5–9 FP, 4+ ♠	12 %
1♦ - 1♥ - 1SA - ? · Antwortender · 681 Fälle			
Passe	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	bis 10 FP	41 %
2♣	Checkback: 5 Herz, 11+ FP — fragt nach 3er-Fit und Minimum/Maximum.	11+ FP, 5+ ♥	21 %
3SA	Manchewerte (13–18), kein Schlemm: 3SA.	13–18 FP	17 %
1♦ - 1♥ - 2♦ - ? · Antwortender · 277 Fälle			
Passe	Keine Manche in Sicht: Pass.		34 %
3SA	Manchewerte, kein Oberfarben-Fit: 3SA.	13+ FP	29 %
1♦ - 1♥ - 2♥ - ? · Antwortender · 457 Fälle			
Passe	Minimum: Pass.		33 %
3♥	10–12: Einladung.	10–12 FP	25 %
4♥	Fit und Manchewerte.	12+ FP	42 %
1♦ - 1♥ - 3♥ - ? · Antwortender · 87 Fälle			
4♥	Nimmt die Einladung an (7+ Punkte).		100 %
1♦ - 1♠ - 1SA - ? · Antwortender · 842 Fälle			
Passe	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	bis 10 FP	48 %
2♣	Checkback: 5 Pik, 11+ FP — fragt nach 3er-Fit und Minimum/Maximum.	11+ FP, 5+ ♠	19 %
3SA	Manchewerte (13–18), kein Schlemm: 3SA.	13–18 FP	13 %
1♦ - 1♠ - 2♣ - ? · Antwortender · 386 Fälle			
2♦	Präferenz für Karo: schwach, mindestens so viele Karo wie Treff.	bis 10 FP, 2+ ♦	22 %
2♥	Vierte Farbe forciert: künstlich, spielforciert — fragt nach Stopper in Herz oder 3er-Pik.	13+ FP	24 %
1♦ - 1♠ - 2♦ - ? · Antwortender · 536 Fälle			
Passe	Keine Manche in Sicht: Pass.		44 %
3SA	Manchewerte, kein Oberfarben-Fit: 3SA.	13+ FP	24 %
1♦ - 1♠ - 2♠ - ? · Antwortender · 381 Fälle			
Passe	Minimum: Pass.		37 %
3♠	10–12: Einladung.	10–12 FP	22 %
4♠	Fit und Manchewerte.	12+ FP	41 %
1♦ - 1♠ - 3♠ - ? · Antwortender · 90 Fälle			
4♠	Nimmt die Einladung an (7+ Punkte).		96 %
1♦ - 2♣ - 2SA - ? · Antwortender · 270 Fälle			
3SA	Zusammen etwa 30 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		96 %

1♦ - 2♦ - 2SA - ? · Antwortender · 197 Fälle			
Passe	Das Ziel (1SA) ist erreicht oder überschritten.		69 %
1♦ - 1♥ - 1♠ - 1SA - ? · Eröffner · 150 Fälle			
Passe	Das Ziel (1SA) ist erreicht oder überschritten.		75 %
1♦ - 1♥ - 1♠ - 2♦ - ? · Eröffner · 114 Fälle			
Passe	Das Ziel (1SA) ist erreicht oder überschritten.		96 %
1♦ - 1♥ - 1♠ - 2♠ - ? · Eröffner · 108 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♠) ist erreicht oder überschritten.		84 %
1♦ - 1♥ - 1SA - 3SA - ? · Eröffner · 120 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♦ - 1♥ - 2♥ - 3♥ - ? · Eröffner · 114 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		81 %
1♦ - 1♥ - 2♥ - 4♥ - ? · Eröffner · 192 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		99 %
1♦ - 1♥ - 2SA - 3SA - ? · Eröffner · 81 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♦ - 1♥ - 3♥ - 4♥ - ? · Eröffner · 87 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♦ - 1♠ - 1SA - 3SA - ? · Eröffner · 121 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♦ - 1♠ - 2♦ - 3SA - ? · Eröffner · 130 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		99 %
1♦ - 1♠ - 2♠ - 4♠ - ? · Eröffner · 156 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♦ - 1♠ - 3♠ - 4♠ - ? · Eröffner · 86 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♦ - 2♣ - 2SA - 3SA - ? · Eröffner · 258 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		99 %

1♥-Eröffnung

1♥ - ? · Antwortender · 4.924 Fälle			
Passe	Zu schwach für eine Antwort (0-5 FP).	bis 5 FP	11 %
1♠	1-über-1: 4+ Pik, 6+ FP, einrundig forcierend.	6+ FP, 4+ ♠	27 %
1SA	Semi-forcierendes 1SA: 6-12 FP, keine 4 Pik — auch der Limit-Raise mit 3 Trümpfen.	6-12 FP	19 %
2♣	Two over One: 5+ Treff, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 3+ ♣	5 %
2♣	Drury (gepasste Hand): 3+ Herz, Limit-Raise (10-12 Punkte), fragt nach voller Eröffnung.	7-12 FP, 3+ ♥	3 %
2♣	Two over One mit balancierter Hand: 13+ FP, 3+ Treff, spielforcierend.	13+ FP, 3+ ♣	3 %

2♦	Two over One: 4+ Karo, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 4+ ♦	10 %
2♥	Einfacher Raise: 3+ Herz, 6–9 Punkte.	5–9 FP, 3+ ♥	13 %
2SA	Jacoby 2SA: 4+ Herz, spielforcierend (13+).	13+ FP, 4+ ♥	4 %
3♥	Limit-Raise: 4+ Herz, 10–12 Punkte, einladend (mit 3 Trümpfen über 1SA).	7–12 FP, 4+ ♥	6 %
1♥ - 1♠ - ? · Eröffner · 1.211 Fälle			
1SA	12–14 FP, balanciert.	11–14 FP, ausgeglichen	17 %
2♣	4+ Treff, 12–18 FP, natürlich (kein Reverse).	10–18 FP, 4+ ♣	16 %
2♦	4+ Karo, 12–18 FP, natürlich (kein Reverse).	10–18 FP, 4+ ♦	17 %
2♥	Wiedergebot der Eröffnungsfarbe mangels Alternative.	4+ ♥	7 %
2♥	6+ Herz, Minimum.	4+ ♥	23 %
2♠	4+ Pik, Minimum (12–15).	10–15 FP, 4+ ♠	7 %
3♥	6+ Herz, 16–18 FP.	16–18 FP, 6+ ♥	7 %
1♥ - 1SA - ? · Eröffner · 853 Fälle			
Passe	Balanciertes Minimum (5-3-3-2): Passe ist erlaubt, 1SA ist nur semi-forcierend.	10–14 FP, ausgeglichen	15 %
2♣	Treff, 12–17 FP — kann ein Doubleton sein.	10–17 FP	25 %
2♦	3+ Karo, 12–17 FP (kann 3 Karten sein).	10–17 FP, 3+ ♦	16 %
2♥	6+ Herz, Minimum.	10–15 FP, 6+ ♥	21 %
1♥ - 2♣ - ? · Eröffner · 522 Fälle			
2♦	4+ Karo, natürlich.	4+ ♦	20 %
2♦	Reverse Drury: volle Eröffnung, Manche möglich.	13+ FP	22 %
2♥	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.		21 %
1♥ - 2♦ - ? · Eröffner · 460 Fälle			
2♥	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.		49 %
1♥ - 2♥ - ? · Eröffner · 538 Fälle			
Passe	Minimum: keine Manche gegenüber 6–9.	10–15 FP	49 %
2SA	Two-Way Game Try: Relay, Opener will eine Kürze zeigen (Partner bietet 3♣).	15–18 FP	17 %
4♥	Manche: 19+ Punkte gegenüber einem einfachen Raise.	18+ FP	23 %
1♥ - 2SA - ? · Eröffner · 187 Fälle			
4♥	Jacoby: Minimum (12–14) ohne Kürze, kein Schlemminteresse.	10–14 FP	43 %
1♥ - 3♥ - ? · Eröffner · 280 Fälle			
Passe	Lehnt ab: Minimum.	10–13 FP	36 %
4♥	Nimmt die Einladung an: 12+ Punkte (am Paarturnier auch mit gutem Minimum).	13+ FP	64 %
1♥ - 1♠ - 1SA - ? · Antwortender · 203 Fälle			
Passe	Keine Manche gegenüber 12–14: Pass.	bis 10 FP	52 %
1♥ - 1♠ - 2♥ - ? · Antwortender · 366 Fälle			
Passe	Keine Manche in Sicht: Pass.		52 %
3♥	Fit in Herz, 10–12: einladend.	10–12 FP, 2+ ♥	23 %

1♥ - 1SA - 2♥ - ? · Antwortender · 180 Fälle			
Passe	Keine Einladung: Pass.		51 %
1♥ - 2♣ - 2♥ - ? · Antwortender · 198 Fälle			
3SA	Zusammen etwa 31 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		48 %
1♥ - 2♦ - 2♥ - ? · Antwortender · 302 Fälle			
3SA	Zusammen etwa 28 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		65 %
1♥ - 2♥ - 2SA - ? · Antwortender · 89 Fälle			
3♣	Relay: wo ist deine Kürze?		100 %
1♥ - 2♥ - 4♥ - ? · Antwortender · 123 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♥ - 3♥ - 4♥ - ? · Antwortender · 180 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♥ - 2♣ - 2♦ - 4♥ - ? · Eröffner · 88 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		95 %
1♥ - 2♣ - 2♥ - 3SA - ? · Eröffner · 96 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♥ - 2♦ - 2♥ - 3SA - ? · Eröffner · 197 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		98 %

1♠-Eröffnung

1♠ - ? · Antwortender · 5.451 Fälle			
Passe	Zu schwach für eine Antwort (0-5 FP).	bis 5 FP	10 %
1SA	Semi-forcierendes 1SA: 6-12 FP — auch der Limit-Raise mit 3 Trümpfen.	6-12 FP	46 %
2♣	Two over One: 5+ Treff, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 3+ ♣	4 %
2♣	Two over One mit balancierter Hand: 13+ FP, 3+ Treff, spielforcierend.	13+ FP, 3+ ♣	2 %
2♣	Drury (gepasste Hand): 3+ Pik, Limit-Raise (10-12 Punkte), fragt nach voller Eröffnung.	7-12 FP, 3+ ♠	3 %
2♦	Two over One: 4+ Karo, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 4+ ♦	8 %
2♥	Two over One: 5+ Herz, 13+ FP, spielforcierend.	13+ FP, 5+ ♥	5 %
2♠	Einfacher Raise: 3+ Pik, 6-9 Punkte.	5-9 FP, 3+ ♠	12 %
2SA	Jacoby 2SA: 4+ Pik, spielforcierend (13+).	13+ FP, 4+ ♠	4 %
3♠	Limit-Raise: 4+ Pik, 10-12 Punkte, einladend (mit 3 Trümpfen über 1SA).	7-12 FP, 4+ ♠	6 %
1♠ - 1SA - ? · Eröffner · 2.265 Fälle			
Passe	Balanciertes Minimum (5-3-3-2): Passe ist erlaubt, 1SA ist nur semi-forcierend.	10-14 FP, ausgeglichen	13 %
2♣	Treff, 12-17 FP — kann ein Doubleton sein.	10-17 FP	14 %
2♦	3+ Karo, 12-17 FP (kann 3 Karten sein).	10-17 FP, 3+ ♦	14 %
2♥	4+ Herz, 12-17 FP.	10-17 FP, 4+ ♥	14 %
2♠	6+ Pik, Minimum.	10-15 FP, 6+ ♠	26 %
3♠	6+ Pik, 16-18 FP.	16-18 FP, 6+ ♠	8 %

3SA	Zusammen etwa 26 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		7 %
1♠ - 2♣ - ? · Eröffner · 488 Fälle			
2♦	4+ Karo, natürlich.	4+ ♦	19 %
2♦	Reverse Drury: volle Eröffnung, Manche möglich.	13+ FP	24 %
1♠ - 2♦ - ? · Eröffner · 443 Fälle			
2♥	4+ Herz, natürlich.	4+ ♥	25 %
2♠	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.		28 %
1♠ - 2♥ - ? · Eröffner · 263 Fälle			
2♠	Natürliches Wiedergebot mangels Alternative.		42 %
1♠ - 2♠ - ? · Eröffner · 581 Fälle			
Passe	Minimum: keine Manche gegenüber 6-9.	10-15 FP	53 %
2SA	Two-Way Game Try: Relay, Opener will eine Kürze zeigen (Partner bietet 3♣).	15-18 FP	19 %
4♠	Manche: 19+ Punkte gegenüber einem einfachen Raise.	18+ FP	16 %
1♠ - 2SA - ? · Eröffner · 210 Fälle			
4♠	Jacoby: Minimum (12-14) ohne Kürze, kein Schlemminteresse.	10-14 FP	39 %
1♠ - 3♠ - ? · Eröffner · 296 Fälle			
Passe	Lehnt ab: Minimum.	10-13 FP	33 %
4♠	Nimmt die Einladung an: 12+ Punkte (am Paarturnier auch mit gutem Minimum).	13+ FP	67 %
1♠ - 1SA - 2♣ - ? · Antwortender · 318 Fälle			
2♦	5+ Karo, nicht forcierend.	6-10 FP, 5+ ♦	25 %
1♠ - 1SA - 2♦ - ? · Antwortender · 309 Fälle			
Passe	Länge in Karo, 6-10 FP: Pass.	6-10 FP	29 %
1♠ - 1SA - 2♥ - ? · Antwortender · 322 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		69 %
1♠ - 1SA - 2♠ - ? · Antwortender · 591 Fälle			
Passe	Keine Einladung: Pass.		57 %
3♠	Unterstützung und Werte (10-12): Einladung.	10-12 FP, 2+ ♠	28 %
1♠ - 1SA - 3SA - ? · Antwortender · 161 Fälle			
Passe	Das Ziel (1SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♠ - 2♦ - 2♠ - ? · Antwortender · 187 Fälle			
3SA	Zusammen etwa 30 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		64 %
1♠ - 2♠ - 2SA - ? · Antwortender · 110 Fälle			
3♣	Relay: wo ist deine Kürze?		100 %
1♠ - 2♠ - 4♠ - ? · Antwortender · 95 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1♠ - 3♠ - 4♠ - ? · Antwortender · 198 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1♠ - 1SA - 2♠ - 3♠ - ? · Eröffner · 167 Fälle			
4♠	8er-Fit in Pik, zusammen etwa 28 Punkte: Manche.	4+ ♠	64 %
1♠ - 2♣ - 2♦ - 4♠ - ? · Eröffner · 88 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♠) ist erreicht oder überschritten.		98 %
1♠ - 2♦ - 2♠ - 3SA - ? · Eröffner · 120 Fälle			
Passe	Die Manche ist erreicht (3SA).		97 %
1♠ - 1SA - 2♠ - 3♠ - 4♠ - ? · Antwortender · 107 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1SA-Eröffnung

1SA - ? · Antwortender · 5.830 Fälle			
Passe	0-7 FP, keine Manche möglich.	bis 7 FP	27 %
2♣	Stayman: fragt nach einer 4er-Oberfarbe, mindestens einladende Werte.	8+ FP	23 %
2♦	Jacoby-Transfer: 5+ Herz, beliebige Stärke. Partner bietet Herz.	5+ ♥	14 %
2♥	Jacoby-Transfer: 5+ Pik, beliebige Stärke. Partner bietet Pik.	5+ ♠	14 %
2SA	Einladung zur 3SA: 8-9 FP.	8-9 FP	7 %
3SA	Genug für die Manche, keine 4er-Oberfarbe.	10-15 FP	8 %
4♣	Gerber: Schlemminteresse, fragt nach Assen.	14+ FP	4 %
4♦	Texas-Transfer: 6+ Herz, Manche ohne Schlemminteresse. Partner bietet 4♥.	9-12 FP, 6+ ♥	1 %
4♥	Texas-Transfer: 6+ Pik, Manche ohne Schlemminteresse. Partner bietet 4♠.	9-12 FP, 6+ ♠	1 %
4SA	Quantitativ: Einladung zum Schlemm (nicht Blackwood).	16-17 FP	0 %
1SA - 2♣ - ? · Eröffner · 1.283 Fälle			
2♦	Stayman-Antwort: keine 4er-Oberfarbe.	höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥	37 %
2♥	Stayman-Antwort: 4+ Herz.	4+ ♥	36 %
2♠	Stayman-Antwort: 4+ Pik, keine 4 Herz.	4+ ♠, höchstens 3 ♥	27 %
1SA - 2♦ - ? · Eröffner · 774 Fälle			
2♥	Nimmt den Transfer an: bietet Herz.		93 %
1SA - 2♥ - ? · Eröffner · 792 Fälle			
2♠	Nimmt den Transfer an: bietet Pik.		96 %
1SA - 2SA - ? · Eröffner · 394 Fälle			
Passe	Das Ziel (1SA) ist erreicht oder überschritten.		58 %
3SA	Zusammen etwa 25 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		42 %
1SA - 3SA - ? · Eröffner · 495 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1SA - 4♣ - ? · Eröffner · 220 Fälle			
4♣	Gerber-Antwort: 2 Asse.		56 %
1SA - 4♥ - ? · Eröffner · 85 Fälle			
4♣	Texas: vollzieht den Transfer nach 4♣.		100 %
1SA - 2♣ - 2♦ - ? · Antwortender · 477 Fälle			
2SA	Kein Fit, Einladung (8-9).	8-9 FP	42 %
3SA	Kein Fit, Manche in Sans.	10-15 FP	46 %
1SA - 2♣ - 2♥ - ? · Antwortender · 461 Fälle			
2SA	Kein Fit, Einladung (8-9).	8-9 FP	22 %
3♥	4-4-Fit, Einladung (8-9).	8-9 FP, 4+ ♥	27 %
3SA	Kein Fit, Manche in Sans.	10-15 FP	18 %
4♥	4-4-Fit gefunden, Manche.	10-15 FP, 4+ ♥	31 %
1SA - 2♣ - 2♠ - ? · Antwortender · 345 Fälle			
2SA	Kein Fit, Einladung (8-9).	8-9 FP	32 %
3SA	Kein Fit, Manche in Sans.	10-15 FP	25 %
1SA - 2♦ - 2♥ - ? · Antwortender · 716 Fälle			
Passe	Schwach: im Farbkontrakt auf niedriger Stufe spielen.	bis 7 FP	36 %
2SA	Genau 5 Herz, Einladung (8-9).	8-9 FP, genau 5 ♥	21 %
3SA	Genau 5 Herz, Manchewerte: Partner wählt zwischen 3SA und 4♥.	10-15 FP, genau 5 ♥	27 %
1SA - 2♥ - 2♠ - ? · Antwortender · 760 Fälle			
Passe	Schwach: im Farbkontrakt auf niedriger Stufe spielen.	bis 7 FP	35 %
2SA	Genau 5 Pik, Einladung (8-9).	8-9 FP, genau 5 ♠	24 %
3SA	Genau 5 Pik, Manchewerte: Partner wählt zwischen 3SA und 4♠.	10-15 FP, genau 5 ♠	28 %
1SA - 2SA - 3SA - ? · Antwortender · 164 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1SA - 4♥ - 4♠ - ? · Antwortender · 85 Fälle			
Passe	Texas: Manche erreicht, kein Schlemminteresse.		100 %
1SA - 2♣ - 2♦ - 2SA - ? · Eröffner · 199 Fälle			
3SA	Maximum: Manche.		100 %
1SA - 2♣ - 2♦ - 3SA - ? · Eröffner · 224 Fälle			
Passe	3SA passt.		100 %
1SA - 2♣ - 2♥ - 2SA - ? · Eröffner · 102 Fälle			
3SA	Maximum: Manche.		90 %
1SA - 2♣ - 2♥ - 3♥ - ? · Eröffner · 125 Fälle			
4♥	Nimmt die Einladung an.		100 %
1SA - 2♣ - 2♥ - 4♥ - ? · Eröffner · 143 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %

1SA - 2♣ - 2♠ - 2SA - ? · Eröffner · 112 Fälle			
3SA	Maximum: Manche.		100 %
1SA - 2♣ - 2♠ - 3SA - ? · Eröffner · 89 Fälle			
Passe	3SA passt.		100 %
1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - ? · Eröffner · 147 Fälle			
4♥	Maximum mit Fit: Manche in der Oberfarbe.		70 %
1SA - 2♦ - 2♥ - 3SA - ? · Eröffner · 203 Fälle			
4♥	3er-Fit: lieber die Oberfarbe.		67 %
1SA - 2♥ - 2♠ - 2SA - ? · Eröffner · 180 Fälle			
4♠	Maximum mit Fit: Manche in der Oberfarbe.		66 %
1SA - 2♥ - 2♠ - 3SA - ? · Eröffner · 222 Fälle			
4♠	3er-Fit: lieber die Oberfarbe.		70 %
1SA - 2♣ - 2♦ - 2SA - 3SA - ? · Antwortender · 199 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1SA - 2♣ - 2♥ - 2SA - 3SA - ? · Antwortender · 92 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1SA - 2♣ - 2♥ - 3♥ - 4♥ - ? · Antwortender · 125 Fälle			
Passe	Das Ziel (4♥) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1SA - 2♣ - 2♠ - 2SA - 3SA - ? · Antwortender · 112 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1SA - 2♦ - 2♥ - 2SA - 4♥ - ? · Antwortender · 103 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1SA - 2♦ - 2♥ - 3SA - 4♥ - ? · Antwortender · 135 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1SA - 2♥ - 2♠ - 2SA - 4♠ - ? · Antwortender · 119 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
1SA - 2♥ - 2♠ - 3SA - 4♠ - ? · Antwortender · 156 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2♣-Eröffnung

2♣ - ? · Antwortender · 849 Fälle			
2♦	2♦ Relay: Pflichtantwort, sagt nichts über die Hand.		100 %
2♣ - 2♦ - ? · Eröffner · 807 Fälle			
2♥	Kokish: 5+ Herz ODER 24+ balanciert. Partner muss 2♠ bieten.		29 %
2SA	22-23 FP, balanciert.	22-23 FP, ausgeglichen	45 %
3♦	5+ Karo, spielforcierend.	4+ ♦	11 %

2♣ - 2♦ - 2♥ - ? · Antwortender · 235 Fälle			
2♣	Pflicht-Relay nach Kokish: Partner klärt Herz oder 24+ balanciert.		100 %
2♣ - 2♦ - 2SA - ? · Antwortender · 367 Fälle			
3♣	Stayman: fragt nach einer 4er-Oberfarbe, mindestens einladende Werte.	4+ FP	32 %
2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - ? · Eröffner · 235 Fälle			
2SA	Kokish aufgelöst: 24+ FP balanciert.	24+ FP, ausgeglichen	50 %
3♥	Kokish aufgelöst: echte Herz-Farbe, spielforcierend.	5+ ♥	50 %
2♣ - 2♦ - 2SA - 3SA - ? · Eröffner · 99 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 2SA - ? · Antwortender · 117 Fälle			
3SA	Zusammen etwa 32 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		71 %

Weak Two (2♦ / 2♥ / 2♠)

2♦ - ? · Antwortender · 639 Fälle			
Passe	Kein Grund zu bieten.	bis 14 FP	47 %
2SA	Ogust: fragt nach Stärke und Farbqualität, mindestens Mancheninteresse.	15+ FP	27 %
3♦	Präemptiver Raise mit 3 ♦: nur kompetitiv, kein Mancheninteresse.	bis 14 FP, 3+ ♦	24 %
2♥ - ? · Antwortender · 542 Fälle			
Passe	Kein Grund zu bieten.	bis 14 FP	43 %
2SA	Ogust: fragt nach Stärke und Farbqualität, mindestens Mancheninteresse.	15+ FP	32 %
3♥	Präemptiver Raise mit 3 ♥: nur kompetitiv, kein Mancheninteresse.	bis 14 FP, 3+ ♥	14 %
4♥	Raise zur Manche: Sperre mit langer Unterstützung.	3+ ♥	6 %
2♠ - ? · Antwortender · 515 Fälle			
Passe	Kein Grund zu bieten.	bis 14 FP	44 %
2SA	Ogust: fragt nach Stärke und Farbqualität, mindestens Mancheninteresse.	15+ FP	29 %
3♠	Präemptiver Raise mit 3 ♠: nur kompetitiv, kein Mancheninteresse.	bis 14 FP, 3+ ♠	17 %
4♠	Raise zur Manche: Sperre mit langer Unterstützung.	3+ ♠	9 %
2♦ - 3♦ - ? · Eröffner · 151 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♦) ist erreicht oder überschritten.		100 %
2♥ - 2SA - ? · Eröffner · 176 Fälle			
3♣	Schwache Hand, schlechte Farbe.	bis 8 FP	58 %
2♠ - 3♠ - ? · Eröffner · 83 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♠) ist erreicht oder überschritten.		100 %

2SA-Eröffnung

2SA - ? · Antwortender · 993 Fälle			
Passe	0-3 FP.	bis 3 FP	9 %
3♣	Stayman: fragt nach einer 4er-Oberfarbe, mindestens einladende Werte.	4+ FP	34 %
3♦	Jacoby-Transfer: 5+ Herz, beliebige Stärke. Partner bietet Herz.	5+ ♥	12 %

3♥	Jacoby-Transfer: 5+ Pik, beliebige Stärke. Partner bietet Pik.	5+ ♠	11 %
3SA	Genug für die Manche, keine 4er-Oberfarbe.	4-10 FP	20 %
4♣	Gerber: Schlemminteresse, fragt nach Assen.	9+ FP	12 %
4SA	Quantitativ: Einladung zum Schlemm (nicht Blackwood).	11-12 FP	2 %
2SA - 3♣ - ? · Eröffner · 342 Fälle			
3♦	Stayman-Antwort: keine 4er-Oberfarbe.	höchstens 3 ♠, höchstens 3 ♥	41 %
3♥	Stayman-Antwort: 4+ Herz.	4+ ♥	33 %
3♠	Stayman-Antwort: 4+ Pik, keine 4 Herz.	4+ ♠, höchstens 3 ♥	26 %
2SA - 3♦ - ? · Eröffner · 116 Fälle			
3♥	Nimmt den Transfer an: bietet Herz.		100 %
2SA - 3♥ - ? · Eröffner · 110 Fälle			
3♠	Nimmt den Transfer an: bietet Pik.		100 %
2SA - 3SA - ? · Eröffner · 194 Fälle			
Passe	Das Ziel (3SA) ist erreicht oder überschritten.		100 %
2SA - 3♣ - 3♦ - ? · Antwortender · 139 Fälle			
3SA	Kein Fit, Manche in Sans.	4-10 FP	72 %
2SA - 3♣ - 3♦ - 3SA - ? · Eröffner · 108 Fälle			
Passe	3SA passt.		100 %

Sperreroöffnungen (3 und höher)

3♣ - ? · Antwortender · 161 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♣) ist erreicht oder überschritten.		79 %
3SA	Zusammen etwa 29 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		17 %
3♦ - ? · Antwortender · 191 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♦) ist erreicht oder überschritten.		79 %
3SA	Zusammen etwa 26 Punkte ohne Oberfarben-Fit: 3SA.		15 %
3♥ - ? · Antwortender · 202 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♥) ist erreicht oder überschritten.		84 %
4♥	8er-Fit in Herz, zusammen etwa 29 Punkte: Manche.	2+ ♥	10 %
3♠ - ? · Antwortender · 246 Fälle			
Passe	Das Ziel (2♠) ist erreicht oder überschritten.		78 %
4♠	8er-Fit in Pik, zusammen etwa 25 Punkte: Manche.	2+ ♠	17 %