

## Weiter nach 1 SA – ein Vorschlag

Es gibt superviele verschiedene Absprachen, wie man, abseits von Stayman und Transfers, nach 1 SA weiterreizt. Dieser Versuch hier soll nicht allzu kompliziert sein, aber euch dennoch viele Möglichkeiten an die Hand geben.

### Stayman

**2 Treff:** 8+ FP, genau 4 Karten in einer / beiden Oberfarben

2 Karo: keine 4er OF des Eröffners.

2 Coeur: pass or correct (Junk-Stayman, die Punkteausnahme (ab 0) mit 44+ in OF)

3 Treff / Karo: echt, 5+, gameforce

3 neue Farbe: Fit in UF, Werte

2 Coeur: 4er Coeur des Eröffners

2 Pik: Fit mit Schlemminteresse (danach Cuebids / Assfrage)

2 SA: kein Fit, Einladung zu 3 SA

3 Coeur: Einladung mit Fit zu 4 (8,9 FP)

3 SA / 4 Coeur: Abschluss

3 Pik / 4 Treff / Karo: Splinter: Fit mit Kürze in der gereizten Farbe und Schlemminteresse

4 SA: quantitativ, Einladung zu 6 SA (starker Fit geht über 2 Pik)

2 Pik: 4er Pik des Eröffners

2 SA: kein Fit, Einladung zu 3 SA

3 Coeur: Fit mit Schlemminteresse (danach Cuebids / Assfrage)

3 Pik: Fit, Einladung zu 4 Pik

3 SA / 4 Pik: Abschluss

4 Treff / Karo / Coeur : Splinter - Fit mit Kürze in der gereizten Farbe und Schlemminteresse

4 SA: quantitativ, Einladung zu 6 SA (starker Fit geht über 3 Coeur)

Da die Frage immer wieder auftaucht: Hat der Eröffner beide OF, reizt er einfach eine davon. Trifft er die des Partners, ist gut, ansonsten reizt er die andere OF einfach hinterher.

## Und mit 54 in Oberfarbe? Smolen!

Smolen heißt die Rettung, wenn man zwischen Stayman und Transfer hin- und hergerissen ist, da man sowohl einer 4er- als auch eine 5er-Oberfarbe hält. Die gameforzierende Sequenz dazu beginnt mit Stayman ...

**2 Treff:** 8+ FP, 4 Karten in einer / beiden Oberfarben (oder Smolen!)

2 Karo: keine 4er OF des Eröffners (bei jeder anderen Antwort kann man ja heben)

3 Coeur: 4er Coeur + 5er Pik

3 Pik: Pikfit

3 SA: kein Fit

3 Pik: 4er Pik + 5er Coeur

3 SA: kein Fit

4 Coeur: kein Fit

→ Der Antwortende nennt die eigene 4er Farbe, da es hier sicher keinen Fit gibt und der Partner mit 3er in der anderen Oberfarbe diese selbst belegen kann.

## Transfer

2 Karo: Coeurtransfer, 5+Coeurkarten, 0+ FP

2 Coeur: ausgeführt (kein Superacceptance)

2 Pik: 5+Coeur, 4 oder 5 Pik, genau einladend (sonst Smolen)

pass: klares Minimum mit Pikfit

2 SA / 3 Coeur / 3 Pik: Minimum ohne oder mit Coeurfit, Rückeinladung in Pik

nach 2 SA: 3 Pik to play mit 5er

3 SA / 4 Coeur / 4 Pik: Maximum ohne, mit Coeur- oder mit Pikfit

2 SA: 5 Coeur, 8-9 FP, Einladung zu 3 SA oder 4 Coeur (je nach Fit)

passe / 3 Coeur: Minimum ohne und mit Fit, to play

3 SA / 4 Coeur: Maximum ohne und mit Fit, to play

3 Treff / Karo: 5+ Coeur, 4+ Treff (ganz evtl. nur 3, bei 5332 mit SI → als Partner

daher nie in 5 Treff springen!) ) / Karo, gameforce (nur mit Händen, mit denen 5 Treff / Karo oder mehr eine Alternative sein können!)

3 Coeur: 3+Coeur

4 Coeur: Abschluss

andere Farbgebote: Cuebids

4 SA: direkte Assfrage (braucht keine Cuebids)

3 andere UF (wenn möglich) / 3 Pik: UF-Fit, kein Coeurfit

3SA: leichtes SI – pass or correct (ohne das nicht über 3 Treff gehen)

4 eigene UF: direkte Assfrage (braucht keine Cuebids)

sonstige Farbgebote: Cuebids

3 Coeur: 6+ Coeur, einladende Hand, so 7 bis schlechte 9 FP (verteilungsabhängig)

3 SA: pass or correct mit genau 5 Coeur, 10 bis schlechte 15 FP

4 Coeur: 6+ Coeur, so 10+ FP (verteilungsabhängig) ohne SI

3 Pik / 4 Treff / 4 Karo: Autosplinter mit Schlemminteresse, 6+ Coeurs und Kürze in der gereizten Farbe (danach Cuebids, Assfrage)

4 Pik / 5 Treff / 5 Karo: Exclusion Key Card Blackwood: Assfrage außerhalb der im Doppelsprung gereizten Farbe

4 SA: quantitative Einladung zu 6 Coeur oder 6 SA mit genau 5er Coeur

2 Pik / 2 SA / 3 Treff / 3 Karo: Superacceptance (4+Coeur) mit Maximum und (bei Farbe) konzentrierten Werten (AD+)

3 Karo: Retransfer auf Coeur

andere Farbegebote: Cuebids

4 SA: Assfrage

2 Coeur: Piktransfer, 5+Pikkarten, 0+ FP

2 Pik: ausgeführt (kein Superacceptance)

2 SA: 5 Pik, 8-9 FP, Einladung zu 3 SA oder 4 Pik (je nach Fit)

passee / 3 Pik: Minimum ohne und mit Fit, to play

3 SA / 4 Pik: Maximum ohne und mit Fit, to play

3 Treff / Karo: 5+ Pik, 4+ Treff (ganz evtl. nur 3, bei 5332 mit SI → als Partner daher nie in 5 Treff springen!) / Karo , gameforce (nur mit Händen, mit denen 5 Treff/Karo oder mehr eine Alternative sein können!)

3 Pik: 3+ Pik

4 Pik: Abschluss

andere Farbgebote: Cuebids

4 SA: direkte Assfrage (braucht keine Cuebids)

3 andere UF (wenn möglich) / 3 Coeur: UF-Fit, kein Pikfit

3SA: leichtes SI – pass or correct (ohne das nicht über 3 Treff gehen)

4 eigene UF: direkte Assfrage (braucht keine Cuebids)

sonstige Farbgebote: Cuebids

3 Coeur: 55, gameforce (mit 54 sonst Smolen)

3 Pik: 6+ Pik, einladende Hand, so 7 bis schlechte 9 FP (verteilungsabhängig)

3 SA: pass or correct mit genau 5 Coeur, 10 bis schlechte 15 FP

4 Pik: 6+ Pik, so 10+ FP (verteilungsabhängig) ohne SI

2 SA / 3 Treff / Karo / Coeur: Superacceptance (4+Pik) mit Maximum und (bei Farbe) konzentrierten Werten (AD+)

3 Coeur: Retransfer auf Pik

andere Farbegebote: Cuebids

4 SA: direkte Assfrage (braucht keine Cuebids)

2 Pik: Trefftransfer, 6+Treffkarten, 0+ FP (entweder schwach, aufs Superacceptance wartend, für 5 Treff (superselten) oder mit SI)

2 SA: Superacceptance mit gutem 3er(+)-Anschluss

3 Treff: Abschluss

3 andere F: Werte

3 SA: Abschluss

4 Treff: direkte Assfrage (braucht keine Cuebids)

4 andere Farbe: Splinter

4 SA: quantitativ

5 Treff: Abschluss

3 Treff: ausgeführt (kein Superacceptance)

3 neue Farbe: Werte, OF sind **nicht** echt!

(→ mit 4+ Oberfarbe und einer längeren Unterfarbe beginnt man mit Stayman oder Oberfarbtransfer. Etwas unintuitiv, leider. Nach Stayman / Transfer eine Unterfarbe mehrfach

nachzureizen, verlängert die Oberfarbe daher nicht unbedingt!)

3 Treff: Karotransfer, 6+Krokarten, 0+ FP (entweder schwach, aufs Superacceptance wartend, für 5 Karo (superselten) oder mit SI)

3 Karo: ausgeführt

3 neue Farbe: Werte, OF sind **nicht** echt!

4 neue Farbe: Splinter

4 Karo: direkte Assfrage (braucht keine Cuebids)

4 SA: quantitativ

### Quantitative Gebote

Verteilung immer: keine 4er / 5er OF, lange UF möglich, wenn kein Interesse am UF-Spiel

2 SA: pass or correct - einladend zu 3 SA, 8-9 FP

3 SA: to play, 10 bis nicht so tolle 15 FP

4 SA: pass or correct - einladend zu 6 SA, tolle 15 bis sehr hässliche 17 FP

5 SA: forcing!! mit 20-21 FP einladend zu 7 SA – mit Minimum 6, mit Maximum 7 reizen

6 SA: to play (mit 17 bis 19 FP)

7 SA: to play (22+FP)