

München

Culbertson-System

Florian von Schoenebeck

1. Januar 2011

Martina Navratilova:

Bridge ist mehr als ein Kartenspiel. Es ist ein Denksport. Bridge fördert logisches, detektivisches und schnelles Denken. Bridge trainiert Geduld, Konzentration und partnerschaftliche Fähigkeiten.

1955 spielten mehr als 50 000 000 Menschen Bridge nach dem Culbertson-System.

für Kiara und Anna

Vorwort

Vor ein paar Jahren fand ich Ely Culbertsons Konventionskarte im Internet. Schon von weitem betrachtet gibt sie ein schönes Bild ab. Wenn man näher hin guckt und die Details entschlüsselt, stößt man auf ein scheinbar antiquiertes Bridgesystem. Bei genauerer Betrachtung erkennt man ein klar strukturiertes System, welches es gerade dem Bridge-Anfänger ermöglicht, genau und schnörkellos zu reizen. Mit dem Beachten von wenigen grundlegenden Prinzipien kann man sein Bridge-Blatt natürlich reizen, und dem Partner die zu treffenden Entscheidungen über die Höhe des Kontraktes leicht machen.

Ich habe in meinem Bücherregal die deutsche Übersetzung des Bestsellers von 1938 (*Contract Bridge Complete*) gefunden und möchte die wichtigsten Punkte in diesem Heft zusammenfassen. Culbertson hat in seinem Buch alle Aspekte des Bridge beleuchtet. Er ging dabei sehr wissenschaftlich zu Werke. Da die Erkenntnisse mathematisch untermauert sind, gelten seine Ausführungen auch heute noch.

Das Culbertson-System ist in den Bridge-Clubs nur noch selten als solches anzutreffen, seine Prinzipien und Regeln sind jedoch fest in jedem Reiz-System verankert. Für den Bridge-Anfänger ist es sehr hilfreich, diese Prinzipien und Regeln zu kennen. Für den fortgeschrittenen Bridge-Spieler ist es vielleicht interessant, dass man auch ohne Verwendung von konventionellen Geboten einen optimalen Kontrakt ausreizen kann.

Ich hoffe, ich kann jeden Bridge-Spieler für dieses System begeistern. Vielleicht gibt es ja den einen oder anderen, der dieses System im Bridge-Club anwendet.

Florian v.Schoenebeck

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|-----------|
| Vorwort | 5 |
| 1 Culbertson-Sytem | 9 |
| 1.1 Reizsystem | 9 |
| 1.2 Blattbewertung | 9 |
| 1.3 8ter Regel und 4-5-6 | 9 |
| 1.4 Bietbare Farben | 9 |
| 1.5 Stil der Reizungen | 9 |
| 2 Punkte | 11 |
| 2.1 Punkte | 11 |
| 2.2 Plus-Punkte | 11 |
| 2.3 Minus-Punkte | 12 |
| 2.3.1 Verteidigung | 13 |
| 3 Bewertung | 15 |
| 3.1 Bewertung | 15 |
| 3.2 Gewinner | 15 |
| 3.2.1 Neubewertung nach Fit | 16 |
| 3.2.2 Bewertung von Nebenfarb-Längen | 16 |
| 3.3 Farb-Wahl | 16 |
| 4 Eröffnung | 19 |
| 4.1 Eröffnung | 19 |
| 4.2 Sperreroöffnungen | 19 |
| 5 1-in-Farbe | 21 |
| 5.1 1-in-Farbe | 21 |
| 5.1.1 Wahl der Trumpffarbe | 21 |
| 5.1.2 Revers-Reizung | 21 |
| 5.1.3 Eröffnung in 3ter Hand | 21 |
| 5.2 Antworten | 22 |
| 5.2.1 Antworten nach Intervention der Gegner | 22 |
| 5.3 Hebung | 22 |
| 5.4 Runden-forcing | 23 |
| 5.5 Sprung in neuer Farbe | 24 |
| 6 1-SA | 25 |
| 6.1 1SA-Eröffnung | 25 |
| 6.2 Antworten auf 1SA | 25 |
| 6.2.1 Kein Stayman | 26 |
| 6.2.2 Antworten mit 5/5 | 26 |

| | | |
|----------|---|-----------|
| 7 | 2-in-Farbe | 27 |
| 7.1 | 2-in-Farbe | 27 |
| 7.2 | Hebung nach 2er Eröffnungen | 27 |
| 7.3 | Antworten auf 2er Eröffnungen | 27 |
| 8 | Gegenreizung | 29 |
| 8.1 | Gegenreizung | 29 |
| 8.2 | Farb-Gegenreizung | 29 |
| 8.2.1 | SA-Gegenreizung | 30 |
| 8.3 | Farb-Sprung | 30 |
| 8.3.1 | Antworten auf den Farb-Sprung | 30 |
| 8.4 | Informations-Kontra | 30 |
| 8.4.1 | Antworten auf das Informations-Kontra | 30 |
| 8.5 | Überruf | 31 |
| 9 | Schlemmreizung | 33 |
| 9.1 | Schlemmreizung | 33 |
| 9.1.1 | Definition des Fragegebotes | 33 |
| 9.1.2 | Vereinbarte Trumpffarbe | 33 |
| 9.1.3 | Abwinken | 33 |
| 9.1.4 | Fehlfarben beim Fragegebot | 34 |
| 9.2 | 1. Fragegebot | 34 |
| 9.3 | Trumpf-Fragegebot | 34 |
| 9.3.1 | Roman Key Card Blackwood | 35 |
| 9.4 | 2. Fragegebot | 35 |
| 9.5 | 3. Fragegebot | 35 |
| 9.6 | Fragegebote nach 2er-Eröffnung | 36 |
| 9.7 | Fragegebot nach Störgebot | 36 |
| 9.8 | Beispiel-1 | 36 |

1 Culbertson-System

1.1 Reizsystem

Beim Bridge-Spiel kommt es darauf an, möglichst genau die Stiche vorherzusagen, die man mit seinem Partner erreichen wird. Hierzu benötigt man ein Biet- oder Reizsystem, mit dem man sich mit seinem Partner verständigt. Die heute anzutreffenden Reizsysteme sind **Forum-D-Plus**, **Standard**, **2 over 1**, **ACOL** und **Precision**. Alle diese Systeme haben ihre Berechtigung. Für den Anfang ist es jedoch sinnvoll, erst einmal ein ganz natürliches System kennenzulernen. Erst dann kann man die **künstlichen** Reizungen verstehen, die in den einzelnen Systemen anzutreffen sind. Mit künstlichen Ansagen meint man Reizungen, die nicht die Farbe versprechen, die man reizt. Eröffnet man z.B. im System Precision $1\clubsuit$, so bedeutet dies $16+$ Punkte und sagt nichts über die Treff-Farbe aus.

1.2 Blattbewertung

Im Culbertson-System wird die Figurenstich-Zählweise angewandt. Heute kennt man diese nicht mehr, da sie durch die Punkt-Zählmethode verdrängt wurde. Ein Stich zählt hier ungefähr 3 Punkte insgesamt gibt es 40 Punkte für 13 Stiche. Für Culbertson gibt es **8 Figurenstiche** (FS). Die restlichen Stiche werden mit kleinen Karten gewonnen. Dies ist die sogenannte **8ter Regel**.

1.3 8ter Regel und 4-5-6

Aus der 8ter Regel leitet sich die 4-5-6 Tabelle ab, mit der sich sehr einfach die Höhe des möglichen Kontraktes bestimmen lässt. Mit 4 FS ist ein Spiel auf 1er Stufe zu erfüllen, mit 5 FS ein Teilkontrakt, mit 6 FS ein Vollspiel. Wenn mehr Figurenstiche auf der eigenen Linie sind, so ist ein Schlemm möglich; für ein Kleinschlemm 7 FS und für einen Großschlemm 8 FS. Ziel des Reizsystems ist somit, mit jeder Reizung genauere Informationen über die Struktur des Blattes und seine Figurenstiche zu geben.

1.4 Bietbare Farben

Ein weiterer wichtiger Aspekt des Reizsystems ist die Mindestanforderung an eine bietbare Farbe. Eine 4er Farbe sollte zwei Bilder (A,K,D,B) enthalten, eine 5er Farbe ein Bild und eine 6er oder längere Farbe kann auch ohne Bild genannt werden.

1.5 Stil der Reizungen

- 2er-Eröffnungen sind sehr stark.
- 1SA-Eröffnung ist stark.

Culberson-System

- Reizen einer neuen Farbe ist forcierend.
- Sprung-Gebote sind Vollspiel-forcierend.
- Doppelte Sprung-Gebote sind Sperrgebote und zeigen eine extreme Verteilung.
- Überruf der Gegnerfarbe zeigt einen starken 2 oder 3 Färber in den anderen Farben.
- Kontras sind meist Strafkontras.
- Ausnahme, Kontra in der ersten Runde ist ein Inforationskontra.

2 Punkte

2.1 Punkte

Im vorigen Kapitel wurden Begriffe wie Teilkontrakt, Vollspiel und Schlemm eingeführt. Um diese zu verstehen, muss an dieser Stelle erläutert werden, wie im Bridge das Erfüllen eines Kontraktes bewertet wird und wie viele Punkte die Gegenpartei gutgeschrieben bekommt, falls der Kontrakt fällt.

In der folgenden Tabelle sind die Punkte angegeben, die man für einen gereizten und erfüllten Kontrakt bekommt. ♠ /♥ sind in einer Spalte zusammengefasst, sie sind die **Oberfarben (OF)**. ♦ /♣ bezeichnet man als die **Unterfarben (UF)**.

| Kontrakt | Sans-Atout | Pik/Coeur | Karo/Treff |
|----------|------------|------------|------------|
| 1 | 40 | 30 | 20 |
| 2 | 70 | 60 | 40 |
| 3 | 100 | 90 | 60 |
| 4 | 130 | 120 | 80 |
| 5 | 160 | 150 | 100 |
| 6 | 190 | 180 | 120 |
| 7 | 220 | 210 | 140 |

Ein Kontrakt, der über 100 Punkte einbringt, ist ein Vollspiel.

Die Tabelle gilt nur für die Kontrakte, die angesagt wurden, nicht das Ergebnis, welches erzielt wurde.

- $3♥ + 1(10 \text{ Stiche}) = 90 + \text{Überstich} + \text{Teilkontrakt-Prämie}$
- $4♥ = (10 \text{ Stiche}) = 120 + \text{Vollspiel-Prämie}$

Ein Kontrakt auf der 6er Stufe ist ein Klein-Schlemm.

Ein Kontrakt auf der 7er Stufe ist ein Groß-Schlemm.

Bei jeder Reizung muss man die möglichen Plus-Punkte den möglichen Minus-Punkten der Gegenpartei gegenüberstellen. Falls die Gegner mit einem Verteilungsblatt verteidigen, muss man überlegen, ob man noch höher reizt, oder die Gegner kontriert, um ausreichend viele Punkte zu bekommen.

2.2 Plus-Punkte

| Prämie | Nicht-Gefahr | Gefahr |
|---------------|--------------|--------|
| Vollspiel | 300 | 500 |
| Klein-Schlemm | 500 | 750 |
| Groß-Schlemm | 1000 | 1500 |

Erfüllte kontriierte, bzw. rekontriierte Kontrakte bekommen eine Prämie. Kontrakte unter 100 Punkten bekommen eine Teilkontraktprämie.

| Prämie | Teilkontrakt | Kontra | Rekontra |
|--------------------|--------------|--------|----------|
| erfüllter Kontrakt | 50 | 50 | 100 |

Vollspiele sind alle Spiele, die mehr als 100 Punkte zählen. Die folgenden Beispiele sind alles Vollspiele:

- $1\spadesuit XX+2(9 \text{ Stiche}) = 30 * 4 \text{ (Rekontra)} + 300 \text{ (Vollspielprämie)} + 100 \text{ (erfüllter, rekontrierter Kontrakt)} + 200 * 2 \text{ (Überstiche)} = \mathbf{920}$
- $3\diamond X(9 \text{ Stiche}) = 60 * 2 \text{ (Kontra)} + 300 \text{ (Vollspielprämie)} + 50 \text{ (erfüllter, kontrierter Kontrakt)} = \mathbf{470}$
- $3NT = (9 \text{ Stiche}) = 100 + 300 \text{ (Vollspielprämie)} = \mathbf{400}$
- $5\clubsuit = (11 \text{ Stiche}) = 100 + 300 \text{ (Vollspielprämie)} = \mathbf{400}$
- $6\heartsuit = (12 \text{ Stiche}) = 180 + 300 \text{ (Vollspielprämie)} + 500 \text{ (Klein-Schlemm-Prämie)} = \mathbf{980}$
- $7\diamond = (13 \text{ Stiche}) = 140 + 300 \text{ (Vollspielprämie)} + 1000 \text{ (Groß-Schlemm-Prämie)} = \mathbf{1440}$

In den folgenden Tabellen wird der große Einfluss des Kontras (bzw. Rekontras) auf die Punkte sichtbar. Sind in einem Tabellenfeld ein Zahlentriplett angegeben, so beziehen sich die Punkte auf SA/OF/UF.

| Kontrakt | Ohne Kontra | Kontra | Rekontra |
|----------|-------------|-------------|-------------|
| 1 | 40/30/20 | 80/60/40 | 160/120/80 |
| 2 | 70/60/40 | 140/120/80 | 280/240/160 |
| 3 | 100/90/60 | 200/180/120 | 400/360/240 |

| Überstiche | Ohne Kontra | Kontra | Rekontra | Ohne Kontra | Kontra | Rekontra |
|------------|-------------|--------|----------|-------------|--------|----------|
| 1 | 30/30/20 | 100 | 200 | 30/30/20 | 200 | 400 |
| 2 | 60/60/40 | 200 | 400 | 60/60/40 | 400 | 800 |
| 3 | 90/90/60 | 300 | 600 | 90/90/60 | 600 | 1200 |
| 4 | 120/120/80 | 400 | 800 | 120/120/80 | 800 | 1400 |

2.3 Minus-Punkte

| Faller | Ohne Kontra | Kontra | Rekontra | Ohne Kontra | Kontra | Rekontra |
|--------|-------------|------------|----------|-------------|------------|----------|
| 1 | 50 | 100 | 200 | 100 | 200 | 400 |
| 2 | 100 | 300 | 600 | 200 | 500 | 1000 |
| 3 | 150 | 500 | 1000 | 300 | 800 | 1600 |
| 4 | 200 | 800 | 1600 | 400 | 1100 | 2200 |

2.3.1 Verteidigung

Reizt eine Partei ein Vollspiel, z.B. $4\spadesuit$, so zählt dieser Kontrakt, wenn er genau erfüllt wird 420 Punkte, bzw. 620 Punkte in Gefahr. Eine Verteidigung mit $5\diamondsuit$ der anderen Partei ist nur dann gut, wenn man in Nicht-Gefahr nur dreimal fällt, oder in Gefahr nur zweimal fällt. Dies ist die **Regel von 2 und 3**. $5\diamondsuit$ -3 in Nicht-Gefahr zählt 500, $5\diamondsuit$ -2 in Gefahr zählt auch 500. Ein kontrierter Kontrakt sollte für maximal 500 Punkte fallen, wenn die andere Partei möglicherweise ein Vollspiel erfüllen kann.

| Kontrakt (N/S) | Punkte (N/S) | Punkte (O/W) | Kontrakt (O/W) |
|-----------------|--------------|-------------------|---------------------|
| $4\spadesuit =$ | 420(620) | 300(500) | $5\diamondsuit$ x-2 |
| $4\spadesuit =$ | 420(620) | 500 (800) | $5\diamondsuit$ x-3 |

3 Bewertung

3.1 Bewertung

Für die Erstbewertung zählt man die Figurenstiche in der Hand. Nach der 8ter Regel hat man mit mehr als 2FS schon mehr Figurenstiche als der Durchschnitt. Mit einer Verteilung kann man nach folgenden Kriterien eröffnen:

- 4er Länge: mindestens DBxx: 3 FS
- 5er Länge: mindestens Bxxxx: 2,5 FS
- jede 6er Länge: 2+ FS
- 4333: 1SA: 3,5-4 FS

In der folgenden Tabelle ist die Bestimmung der Figurenstiche anhand der Kombinationen der Figuren dargestellt.

| Figuren-Stiche | Kartenkombination |
|----------------|---|
| 2 FS | AK |
| 1,5 FS | AD |
| 1 FS | A, KD, KB10, K _x +K _x , KB+D _x |
| 0,5 FS | K _x , DB _x , D _x +D _x |

Bisher nicht gezählte Damen und Buben ergeben **Pluswerte** Zwei Pluswerte ergeben 0,5 FS.

| Plus-Werte | Kartenkombination |
|------------|---|
| + | Single, Chicane |
| + | D _x |
| + | B, wenn er von einer höheren Figur begleitet ist. |
| - | B in AKDB(x)+, oder in DB-Sec |
| + | K-Single |

3.2 Gewinner

Bei einer Eröffnung auf 1er Stufe benötigt man 4 Gewinner. Man zählt seine Figurenstiche und addiert die Stiche durch Farblängen hinzu. Hat man mindestens 4 Gewinner, so kann man eröffnen.

Nach dem gleichen Prinzip funktionieren Sperransagen. Bei Sperransagen hat man meist wenig Figurenstiche, jedoch eine lange Farbe. Bei Sperransagen muss man auch die **Regel von 2 und 3** anwenden und kann auf hoher Stufe eröffnen. Hierdurch haben es die Gegner schwerer,

Informationen über Länge und Stärke der eigenen Farben auszutauschen. Bei Sperransagen geht man davon aus, dass die Gegner ein Vollspiel erfüllen können. Eine Sperröffnung zeigt somit eine Hand, die wenig Defensiv-Stiche hat.

| Farb-Länge | Trumpf | Nebenfarbe |
|------------|--------|------------|
| 4er Länge | 1 | 0,5 |
| 5er Länge | 2 | 1 |
| 6er Länge | 3 | 2 |
| 7er Länge | 4 | - |
| 8er Länge | 6 | - |

3.2.1 Neubewertung nach Fit

Falls der Partner eröffnet hat, kann man bei einem Fit, d.h. einer gemeinsamen Trumpffarbe sein Blatt neu bewerten. Durch den Fit werden Damen und Buben in der Trumpffarbe wertvoller. Auch Kürzen in den Nebenfarben werden in einem Trumpf-Kontrakt zusätzliche Stiche einbringen.

| Trumpf-Farbe | Gewinner |
|-----------------------|----------|
| 3er Länge oder kürzer | 0 |
| 4er Länge | 0,5 |
| 5er Länge | 1 |
| Ass | 1 |
| K oder DB | 1 |
| D oder B10 | 0,5 |

| Kürze | 3er Support | 4+ Support |
|---------|-------------|------------|
| Double | 0,5 | 1 |
| Single | 1 | 2 |
| Chicane | 2 | 3 |

3.2.2 Bewertung von Nebenfarb-Längen

4er oder 5er Nebenfarben können in einem Farbkontrakt zusätzliche Stiche einbringen. Deshalb ist es meist von Vorteil, seine 5er Farben zu reizen. Beachten muss man jedoch, dass Längen in Nebenfarben nur dann Stiche einbringen, wenn sie nicht vom Gegner genannt werden. Dann lassen sich meist keine Längenstiche entwickeln.

3.3 Farb-Wahl

Entscheidend für das **Culbertson-System** ist die richtige Wahl der Eröffnungsfarbe falls man einen Zwei- oder Dreifarber hat. Hier spielt die Länge der Farben und die Stärke der Hand eine Rolle. Zudem sollte man ein mögliches Rebid ins Auge fassen, falls der Partner eine neue Farbe nennt. So kann es sein, dass man eine bedingt bietbare Farbe mit einer 3er-Länge eröffnen muss.

| Verteilung | Farb-Wahl |
|---------------|---|
| 7-5, 7-6, 6-5 | längere Farbe |
| 7-4, 6-4 | die längere Farbe 2x bieten |
| 5-4 | 4+ FS: längere Farbe |
| 5-4 | 2,5-3,5 FS, nebeneinanderliegend: hoher-rangige Farbe |
| 5-4 | 2,5-3,5 FS, auseinanderliegend: niedriger-rangige Farbe |
| 4-4-3-2 | nebeneinanderliegend: hoher-rangige Farbe |
| 4-4-3-2 | auseinanderliegend: auf Wiedergebot achten |
| 4-4-3-2 | bedingt bietbare Farbe mit Axx, Kxx, Qxxx |
| 4-4-4-1 | Farbe unterhalb des Singles |

Bei 4441-Verteilungen gibt es noch folgendes zu beachten. Wenn man ein Treff-Single hat, eröffnet man $1\spadesuit$. Mit Karo-Single eröffnet man $1\clubsuit$ falls die Oberfarben schwach sind, anderenfalls eröffnet man $1\spadesuit$.

4 Eröffnung

4.1 Eröffnung

Die Wahl der Eröffnung ist abhängig von der Stärke und der Verteilung. Mit ausreichend Defensivstichen eröffnet man mit 1-in-Farbe und versucht dem Partner seine Farblängen durch Nennen dieser Farben durchzugeben. Mit langen Farben und wenig Defensivstichen sollte man eine Sperreroöffnung erwägen. Allerdings sollte man die **Regel von 2 und 3** berücksichtigen.

| | | | |
|------|-----|-----|------|
| Nord | Ost | Süd | West |
| ? | | | |

| Antwort | Figurenstiche | Bedeutung |
|----------|---------------|---|
| Pass | 0 bis 2 | keine Länge |
| 1♣/♦/♥/♠ | 2 bis 5 | 4+ Länge |
| 1NT | 3,5 bis 4+ | 4333 |
| 2♣/♦/♥/♠ | 5,5+ | 4+ Länge |
| 2NT | 5,5 bis 6,5 | 4333 |
| 3NT | 7 bis 8 | 4333 |
| 3♣/♦ | 1,5 bis 2 | 6+ Länge, 7(6) Gewinner |
| 3♥/♠ | 0 bis 2 | 6+ Länge, 7(6) Gewinner |
| 4♣/♦ | 1 bis 2 | Einfärber oder Zweifärber in UF mit 6+/4, 8(7) Gewinner |
| 4♥/♠ | 1 bis 2 | 7+ Länge, 8(7) Gewinner |

Bemerkung:

- Die Anzahl der Gewinner bezieht sich auf die Gefahrenlage. In Nicht-Gefahr darf man einmal mehr fallen und darf aggressiver eröffnen.

4.2 Sperreroöffnungen

Eröffnungen auf der 3er oder 4er-Stufe sind sperrende Eröffnungen. Sie bezwecken, es dem Gegner schwer zu machen, in die Reizung zu kommen. Solche Eröffnungen wird man mit extremen Verteilungsblättern machen, wie es z.B. 7er Längen sind. An Figurenstichen ist das Blatt arm, so dass man keine normale Eröffnung wählen kann.

Bei Sperreroöffnungen ist die **Regel von 2 und 3** zu beachten: In Gefahr darf man höchstens 2mal fallen, in Nicht-Gefahr höchstens 3mal.

| | | | |
|------|-----|-----|------|
| Nord | Ost | Süd | West |
| ? | | | |

Culberson-System

| Antwort | Figurenstiche | Bedeutung |
|---------|---------------|---|
| 3♣/◇ | 1,5-2 FS | 6+ Länge, 6(7) Gewinner |
| 3♥/♠ | 0-2 FS | 6+ Länge, 6(7) Gewinner |
| 4♣/◇ | 1-2 FS | Einfärber oder Zweifärber in UF mit 6+/4, 7(8) Gewinner |
| 4♥/♠ | 1-2 FS | 7+ Länge, 7(8) Gewinner |

Bemerkung:

- Die Gewinner sind abhängig von der Gefahrenlage angegeben. In Gefahr benötigt man einen Stich mehr.

5 1-in-Farbe

5.1 1-in-Farbe

Das Eröffnungsgebot mit 1-in-Farbe ist das ideale Gebot. Es wird nur selten vorkommen, dass der beste Endkontrakt schon zu Beginn der Reizung ersichtlich ist. Eine Eröffnung auf 1er Stufe zeigt eine Mindestanzahl von defensiven Stichen. Bei einer 5er Länge sind es 2,5 FS, bei einer 4er Länge 3 FS.

Ein Blatt mit 2,5 bis 3 FS und einer annehmbaren bietfähigen Farbe wird mindestens vier Gewinner aufweisen.

Die **Mindestanforderung** ist eine 6er Oberfarbe mit 2+ FS. Von diesen 2 FS sollten 0,5 FS außerhalb der Trumpffarbe sein. Die **Höchstgrenze** für eine Eröffnung auf 1er Stufe ist 5,5 FS.

5.1.1 Wahl der Trumpffarbe

Die Wahl aus zwei oder mehr bietfähigen Farben des Eröffners wird beeinflusst von:

- Der Farb-Längen.
- Der Hierarchie der Farben.
- Der Blattstärke.
- Dem Prinzip der Revers-Reizung
- Position

5.1.2 Revers-Reizung

Bei der Eröffnung einer Farbe muss man das **Prinzip der Revers-Reizungen** verstehen.

- Reizt man nach einer Eröffnung auf 1er - Stufe eine höherrangige zweite Farbe, so zeigt dies mindestens **4 FS**.
- Eröffnet man die höherrangige Farbe und reizt dann seine zweite Farbe, so zeigt dies **2,5 bis 3,5 FS**. Der Partner kann auf der gleichen Stufe auf die erstgenannte Farbe ausbessern.

Aus dem Prinzip der Revers-Reizungen folgt, dass bei einer 5-4-Verteilung mit nicht mehr als 3,5 FS eine 4er Farbe vor einer danebenliegenden 5er Farbe gereizt wird. Bei auseinanderliegenden Farben eröffnet man die 5er Farbe.

5.1.3 Eröffnung in 3ter Hand

Eröffnungen in 3ter Hand können etwas schwächer sein. Da der Partner gepasst hat, ist die Gefahr gering, dass er nach der Eröffnung springt, und damit eventuell auf einer zu hohen Stufe gespielt werden muss.

5.2 Antworten

Der Eröffner hat mit seiner Eröffnung gezeigt, dass er mehr als der Durchschnitt hat. Wie stark er wirklich ist, kann noch nicht genau gesagt werden. Er kann bis zu 5,5 Figurenstichen haben. Die Verteilung ist auch unklar. Aus diesen Gründen sollte der Partner des Eröffners die Reizung möglichst **offenhalten** und nur mit Händen passen, die weniger als 0,5 Figurenstiche haben. Der Partner hat **drei Arten der Stärke**:

- Figurenstiche
- Trumpfunterstützung und die Verteilungswerte
- Eigene bietfähige Farbe und damit zu erwartende Gewinner

Der Partner hat **vier mögliche Antworten**:

- Passen (verneinen jeglicher Stärke)
- Heben (Trumpfunterstützung und Verteilung)
- SA (Figurenstiche)
- neue Farbe (Gewinner)

5.2.1 Antworten nach Intervention der Gegner

Wenn der Gegner auf die Eröffnung zwischengereizt hat, verhält sich die Sache etwas anders. Jetzt spricht man von einer **freiwilligen** Antwort des Partners, da der Eröffner noch einmal reizen kann. Eine freiwillige Antwort verspricht mit einer bietfähigen Farbe auf

- 1er Stufe = 1,5 FS
- 2er Stufe = 2,5 FS

| | | | |
|------|-----|-----|------|
| Nord | Ost | Süd | West |
| 1♠ | 1♥ | ? | |

| Antwort | Figurenstiche | Bedeutung |
|---------|---------------|------------------------|
| Pass | 0 bis 1 | zu schwach |
| 1♠ | 1,5 bis 3 | 4+ Länge, forcierend |
| 1NT | 1,5 | 4333 mit Halt in Coeur |
| 2♣ | 2,5 bis 3 | 4+ Länge, forcierend |
| 2♠ | 1 bis 1,5 | Hebung |

5.3 Hebung

Die Hebung der Eröffnerfarbe ist eine sehr genaue Antwort, jedoch auch eine **limitierte** Antwort. Der Eröffner darf nach einer Hebung passen. Hat man mehr Figurenstiche, als in der Tabelle angegeben, so sollte man erst einmal mit einer anderen bietbaren, oder bedingt bietbaren Farbe forcieren.

| Stufe | Anforderung | Figurenstiche |
|---------------|-------------|---------------|
| Hebung auf 2F | 4-3-3-3 | 2 |
| Hebung auf 2F | Double | 1,5 |
| Hebung auf 2F | Single | 1 |

Die Sprung-Hebung einer Oberfarb-Eröffnung ist Vollspiel-forcierend. Die Sprung-Hebung einer Unterfarb-Eröffnung ist stark, jedoch auch sperrend für die Gegner.

| Stufe | Anforderung | Figurenstiche |
|---------------|-------------|---------------|
| Hebung auf 3F | 4-3-3-3 | 3 |
| Hebung auf 3F | Double | 2,5 |
| Hebung auf 3F | Single | 2 |

5.4 Runden-forcing

Nach einer Eröffnung des Partners sollte die längste, **gemeinsame** Trumpffarbe gefunden werden. Hat man in der eröffneten Farbe einen Fit, so sollte man dies zeigen, indem man die Farbe bestätigt. Ohne Fit reizt man entweder seine eigene Farbe oder SA. Sprünge sind Vollspiel-forcierend. Die Wahl der Antwort hängt somit von der Stärke und der Verteilung ab. Dabei sollte man folgendes Prinzip beachten:

Prinzip: Das Nennen einer neuen Farbe ist forcierend für eine Runde.

In den folgenden Tabellen sind die Mindest-Anforderungen an eine Reizung dargestellt. Hat man zwei oder sogar drei bietbare Farben, so sollte man die Weiterreizung berücksichtigen.

| Stufe | Anforderung | Figurenstiche |
|----------|-------------|---------------|
| 1 über 1 | 4er-Länge | 1,5 |
| 1 über 1 | 5er-Länge | 1 |
| 1 über 1 | 6er-Länge | 0,5 |

Die **2 über 1** Reizung sollte einen Figurenstich stärker sein als die **1 über 1** Reizung. Hat man zu wenig Figurenstiche, um in die 2er Stufe zu gehen, so bleibt als Alternative die SA - Antworten.

| Stufe | Anforderung | Figurenstiche |
|----------|---------------------|---------------|
| 2 über 1 | 4er-Länge | 2,5 |
| 2 über 1 | 5er-Länge | 2 |
| 2 über 1 | 6er-Länge | 1,5 |
| 2 über 1 | 5er-Länge + Support | 1,5 |
| 2 über 1 | 5/5-Zweifärber | 1 |

Der Wechsel auf SA ist nicht-forcierend und zeigt keine bietbare Farbe, oder eine bietbare Farbe, jedoch zu wenig Figurenstiche für eine **2 über 1** Reizung. In diesem Fall kann die 1SA - Reizung auch unausgeglichen sein. Mit einer ausgeglichenen Verteilung und 2-2,5 FS sollte man eine bedingt bietbare Farbe nennen, und erst einmal forcieren.

| Stufe | Anforderung | Figurenstiche |
|-------------|--------------------------|---------------|
| 1SA über 1F | ausgeglichene Verteilung | 1-1,5 |
| 2SA über 1F | ausgeglichene Verteilung | 3-3,5 |
| 3SA über 1F | ausgeglichene Verteilung | 4-4,5 |

5.5 Sprung in neuer Farbe

Der Sprung in einer neuen Farbe ist immer eine starke Reizung und forciert bis zum Vollspiel.

| Stufe | Anforderung | Figurenstiche |
|--------|--------------------------|---------------|
| Sprung | 4er Länge | 4,5 |
| Sprung | 4er Länge + Support | 4 |
| Sprung | gute 5er Länge + Support | 3,5 |
| Sprung | gute 6er Länge | 3,5 |

Der doppelte Sprung in einer neuen Farbe hingegen ist eine extreme Verteilungshand mit einer 7er Länge.

| Stufe | Anforderung | Figurenstiche |
|------------------|-------------|---------------|
| doppelter Sprung | 7er Länge | 1-1,5 |

6 1-SA

6.1 1SA-Eröffnung

Die 1SA - Eröffnung ist eine starke Eröffnung mit 3,5 bis 4+ Figurenstichen. Sie zeigt:

- Eine ausgeglichene Verteilung.
- Die Figuren sollten auf alle Farben verteilt sein.
- Keine Farbe sollte schlechter als Dx sein.

Die **Füllkarten** (B,10,9) sind in SA-Kontrakten wichtiger als in Farbkontrakten. Ohne diese Mittelkarten kann es besser sein, mit 1-in-Farbe zu eröffnen. Andererseits sollte man 1SA einem Farbgebot vorziehen, wenn es zwar eine ansagbare Farbe gibt, jedoch die **Stärke** des Blattes bei 3,5 bis 4+ Figurenstichen liegt.

Ein Double mit einer oder zwei Figuren ist in einem SA-Kontrakt wertvoller als in einem Farbkontrakt, allerdings nur dann, wenn die richtige Seite den SA-Kontrakt spielt.

| | | | |
|------|------|-----|------|
| Nord | Ost | Süd | West |
| 1NT | Pass | ? | |

| Antwort | Figurenstiche | Bedeutung |
|----------|---------------|---|
| Pass | 1 | ausgeglichene Verteilung |
| 2NT | 1,5 - 2 | Figuren in zwei Farben oder 6er UF |
| 3NT | 2,5 | Figuren in drei Farben oder 6er UF |
| 2♣/♦ | 0,5-2,5 | 5+ Länge, meist mit 4er OF, forcing |
| 2♥/♠ | 0,5-2,5 | 5+ Länge, forcing |
| 3♣/♦/♥/♠ | 2,5+ | 5+ Länge, gute Farbe, vollspielforcierend |

6.2 Antworten auf 1SA

Da die 1NT - Eröffnung eine sehr genaue Eröffnung ist, kann der Partner mittels der 8ter Regel genau abschätzen, ob Teilkontrakt, Vollspiel oder Schlemm zu erwarten ist. Mit 2,5 FS ist ein Vollspiel möglich. Er kann von seinem Partner folgendes erwarten:

- 3,5 - 4+ FS
- 3 Karten in jeder Farbe
- 1 Figur in jeder Farbe

Die Figuren in der Hand des Antwortenden gewinnen an Wert, da der Partner auch mindestens eine Figur in jeder Farbe hält. 5er Längen reichen aus, um einen Kontrakt in dieser Farbe zu spielen, da der Partner mindestens 3er Länge als Unterstützung hat.

Hat der Antwortende eine unausgeglichene Verteilung und eine 5er Oberfarbe, so ist ein Oberfarbspiel besser als ein SA-Kontrakt. Bei einer unausgeglichene Verteilung und einer 5er Unterfarbe, sollte man diese reizen, jedoch einen SA-Kontrakt anpeilen. Mit ausgeglichenen Verteilungen ist ein SA-Kontrakt vorzuziehen.

6.2.1 Kein Stayman

Das Culberson-System kommt ohne die Konvention **Stayman** aus. Besitzt man eine 4er Oberfarbe und eine 4er(5er) Unterfarbe, so reizt man die Unterfarbe. Der Eröffner kann dann seinerseits eine 4er Oberfarbe nennen, in der Hoffnung, dass der Partner diese Oberfarbe unterstützen kann. Hat der Partner eine 4333-Hand mit einer 4er Oberfarbe, so hebt er SA auf 2er oder 3er - Stufe.

6.2.2 Antworten mit 5/5

Reizt man auf 1SA eine Farbe, so zeigt dies meist eine 5er Länge. Die Farbreizung ist forcierend, und der Eröffner muss noch ein Gebot abgeben. Wenn der Eröffner mit 2SA eine Unterstützung der Farbe ablehnt, so kann der Partner sein Blatt weiter beschreiben. Hat er ein schwaches Blatt mit einer 6er Länge, so wiederholt er diese Farbe und fordert den Eröffner auf, zu passen. Bei einer 5/5 - Verteilung reizt man erst die ranghöhere Farbe und kann nach 2SA seine 2te Farbe reizen. Diese Reizsequenz ist nicht-forcierend und fordert den Eröffner auf, entweder zu passen, oder auf die ranghöhere Farbe auf gleicher Stufe auszubessern. Reizt der Partner die 2te Farbe im Sprung, so bedeutet dies auch einen 5/5-Zweifärber, ist jedoch Vollspiel-forcierend. Eine Revers-Reizung vom Partner ist auch forcierend und zeigt eine 6/4 - Verteilung.

| | | | |
|------|------|-----|------|
| Nord | Ost | Süd | West |
| 1NT | Pass | 2♠ | Pass |
| 2NT | Pass | ? | |

| Antwort | Figurenstiche | Bedeutung |
|---------|---------------|------------------------------|
| 3♠ | 0,5 - 1,5 | 6er Pik, schwach, zum Passen |
| 3♣/♦/♥ | 0,5 - 1,5 | 5/5, schwach, zum Ausbessern |
| 4♣/♦/♥ | 2+ | 5/5, stark, zum Ausbessern |

Bemerkung:

- Eine neue Farbe auf der 3er Stufe ist nicht forcierend.

7 2-in-Farbe

7.1 2-in-Farbe

2er - Eröffnungen sind Vollspiel-forcierend. Es ist eine Hand, die eben so viele **Figurenstiche** wie **Verlierer** hat.

| Anforderung | Figurenstiche |
|-------------|---------------|
| 4er-Länge | 6 |
| 4441 | 5,5 |
| 5er-Länge | 5+ |
| 7er-Länge | 4 |
| Freak-Hand | 3,5+ |

Die folgenden Hände zeigen 2er - Eröffnungen:

7.2 Hebung nach 2er Eröffnungen

Hebungen haben nach 2er - Eröffnungen einen besonderen Stellenwert. Der Sprung ins Vollspiel ist meist eine schwache Hand und eine Schlemmablehnung.

| Reizung | Anforderung | Figurenstiche |
|----------------------|-----------------------|---------------|
| Hebung | 3er Trumpf | 1,5 |
| Hebung | 3er Trumpf + Single | 1 |
| Hebung | 4er Trumpf + Double | 1 |
| Hebung ins Vollspiel | 5er Trumpf oder 4er+D | 0 - 0,5 |

7.3 Antworten auf 2er Eröffnungen

Eine 2er-Eröffnung ist Vollspiel-forcierend und zwingt den Partner solange zu reizen, bis das Vollspiel erreicht ist. Die **schwächste** Antwort auf eine 2er - Eröffnung ist **2NT** .

| Reizung | Anforderung | Figurenstiche |
|------------|----------------------------|---------------|
| 2SA | schwach, keine lange Farbe | 0 - 0,5 |
| 3SA | ausgeglichene Verteilung | 1,5 |
| neue Farbe | 6er Länge | 1 |
| neue Farbe | 5er Länge | 1+ |
| neue Farbe | 4er Länge | 1,5 |

8 Gegenreizung

8.1 Gegenreizung

Auf die Eröffnung des Gegners sollt man ab 1,5 FS und einer Verteilung in die Reizung gehen. Die Reizung wird für den Gegner schwieriger und eventuell ergibt sich die Möglichkeit zu verteidigen. Bei Sperrgeboten gilt die **Regel 2 und 3**, um die Minus-Anschrift bei möglichen Fallern zu begrenzen. Hat man ein starkes Blatt, so kann man dies auf verschiedene Arten zeigen.

- **neue Farbe** = 1,5 - 3 FS
- **1SA** = 3,5 FS
- **Sprung in neuer Farbe** = 3,5 FS
- **Info-X** = 3 FS
- **Überruf** = 4,5 FS
- **Doppelter Sprung** = 1,5 FS

| | | | |
|---------|-----|-----|------|
| Nord | Ost | Süd | West |
| unknown | 1♥ | ? | |

| Antwort | Figurenstiche | Bedeutung |
|---------|---------------|----------------------------|
| Pass | 0 bis 1,5 | 4333, zu schwach |
| X | 3 | Kürze in Coeur |
| 1♠ | 1,5 bis 3 | 4+ Länge |
| 1NT | 3,5 | 4333 mit Halt in Coeur |
| 2♣/♦ | 2,5 bis 3 | 4+ Länge |
| 2♥ | 4,5 | Kürze in Coeur, forcierend |
| 2♠/3♣/♦ | 3,5 | 5+ Länge |
| 3♠/4♣/♦ | 1,5 | 6+ Länge |

Bemerkung:

- Der Überruf ist so stark wie eine 2er Eröffnung.

8.2 Farb-Gegenreizung

Eine neue Farbe in der Gegenreizung zeigt 1,5 bis 3 FS. Die SA-Gegenreizung ist etwas stärker und zeigt 3,5 FS. Für eine Reizung auf der 2er-Stufe sollte die Farbe eine gute Qualität haben und mindestens eine 5er Länge. In Gefahr sollte man mit der Gegenreizung vorsichtig sein, da ein Strafkontra drohen kann.

| | | | |
|---------|-----|-----|------|
| Nord | Ost | Süd | West |
| unknown | 1♦ | ? | |

| Antwort | Figurenstiche | Bedeutung |
|---------|---------------|------------------|
| Pass | 0 bis 1,5 | 4333, zu schwach |
| 1♥/♠ | 1,5 bis 3 | 4+ Länge |
| 2♣ | 2,5 bis 3 | 4+ Länge |

8.2.1 SA-Gegenreizung

Eine 1NT - Gegenreizung ist genauso starkt wie eine 1NT -Eröffnung. Die Antworten sind wie nach einer **SA-Eröffnung**.

8.3 Farb-Sprung

Der Sprung in neuer Farbe ist eine starke Reizung, die 3,5 FS mit einem starken 2-Farber oder einem starken 1-Färber zeigt.

Der Gegner eröffnet mit 1♣ oder 1♥ , mit der folgenden Hand springt man in 2♠ :

Der Gegner hat 1♦ eröffnet, mit der folgenden Hand springt man in 2♥ :

8.3.1 Antworten auf den Farb-Sprung

Der Partner sollte möglichst die Reizung offenhalten.

| Anforderung | Figurenstiche | Reizung |
|---------------------|---------------|--------------|
| 3er Trumpf + Double | 0,5 | Heben |
| 2er Trumpf | 1 | SA |
| 2er Trumpf | 2 | SA im Sprung |
| bietbare Farbe | 1,5 | neue Farbe |

8.4 Informations-Kontra

Das Informationskontra ist eine sehr genaue Beschreibung der Hand. Man zeigt **Kürze** in der Eröffnerfarbe und 3 - 3,5 Figurenstiche verteilt auf 2 oder 3 Farben. Das Informationskontra ist im Allgemeinen stärker als das Nennen einer neuen Farbe, jedoch schwächer als der Farb-Überruf.

8.4.1 Antworten auf das Informations-Kontra

Der Partner muss die Reizung offenhalten, falls der Gegner gepasst hat.

| Anforderung | Figurenstiche | Reizung |
|-----------------------------|---------------|---------------------------|
| bedingt bietbare Farbe | 0 | Farbe |
| bietbare Farbe | 2+ | Sprung in Farbe |
| Vollspiel-forcierend | 3 | Überruf der Eröffnerfarbe |
| Stopper in Gegnersfarbe | 1 | 1NT |
| 1,5 Stopper in Gegnersfarbe | 2 | 2NT |

Falls der Gegner gereizt hat, darf man mit einem schwachen Blatt passen.

| Anforderung | Figurenstiche | Reizung |
|-------------------------|---------------|------------|
| bedingt bietbare Farbe | 0 | pass |
| bietbare Farbe | 1,5 | Farbe |
| Stopper in Gegnersfarbe | 1 | 1NT |

8.5 Überruf

Der Überruf ist die stärkste Gegenreizung und ist Vollspiel-forcierend. Er zeigt einen starken 2- oder 3-Färber mit Kürze in der vom Gegner eröffneten Farbe. Er ist so stark wie eine 2er - Eröffnung.

Der Gegner hat $1\clubsuit$ eröffnet. Mit folgenden Händen überruft man mit $2\clubsuit$:

9 Schlemmreizung

9.1 Schlemmreizung

Einer der großen Stärken des Culbertson-Systems ist seine Schlemmreizung. Culbertson erarbeitete 1955 eine Methode der **Fragegebote**, die zugleich einfach und genial ist. Sie passt hervorragend in ein natürliches System und erlaubt Klein- oder Groß-Schlemms wissenschaftlich zu reizen.

Schlemmhände müssen Substanz und Halte-Karten besitzen. Die notwendige Anzahl von Spielstichen lässt sich auf drei Arten bestimmen:

- Das unmittelbare, natürliche Zählen der Gewinner oder Verlierer,
- durch das Zählen der Figurenstiche (8ter-Regel), oder
- die verbreitete Punktezahlmethode der hohen Karten (33 Punkte=Kleinschlemm)

Befindet man sich durch die bisherige Reizung in der Schlemmzone, so braucht man Gewissheit über die **Spitzenkarten** (A,K) in bestimmten Farben. Hat man zum Beispiel in einer Farbe ein Single, so braucht der Partner nicht den König in dieser Farbe, andererseits ist der König sehr hilfreich, wenn man ADx hält. Dieses kann genauestens mit den Fragegeboten ausgefragt werden.

9.1.1 Definition des Fragegebotes

Das Fragegebot kann man deutlich von einem regulären Farbgebot unterscheiden:

- Nachdem eine Farb-Ansage gehoben wurde, ist jede Ansage in einer neuen Farbe auf der Viererstufe oder höher ein Fragegebot.
- Falls keinen Farb-Anssage gehoben wurde, ist jeder unnötige Sprung in einer neuen Farbe auf Dreierstufe oder höher ein Fragegebot.

9.1.2 Vereinbarte Trumpffarbe

Die Fragegebote funktionieren nur, wenn die vereinbarte Trumpffarbe klar ist. In der vereinbarten Farbe muss der Endkontrakt gespielt werden. Als vereinbarte Trumpffarbe gilt immer diejenige, die dem ersten Fragegebot unmittelbar vorausgeht. Der Spieler, der das erste Fragegebot abgegeben hat ist der Spielführer und entscheidet über den Endkontrakt. Der Partner darf ein Fragegebot niemals passen.

9.1.3 Abwinken

Die antwortende Hand muss abwinken, wenn sie in der gefragten Farbe keine Erst- oder Zweit-rundenkontrolle hat. Das Abwinken erfolgt durch das Bieten der vereinbarten Trumpffarbe auf der niedrigsten Stufe.

Die antwortende Hand muss auch abwinken, wenn sie zwar in der gefragten Farbe eine Zweit-rundendeckung (König oder Single) hat, jedoch kein Ass oder Chicane in einer Nebenfarbe.

9.1.4 Fehlfarben beim Fragegebot

Eine 4SA oder 5SA - Antwort auf das erste Fragegebot zeigt immer Asse, nie Chicane. Mit einem Chicane in der gefragten Farbe und einem Ass in Nebenfarbe zeigt man das Ass in Nebenfarbe. Mit einem Ass in der gefragten Farbe und einem Chicane in Nebenfarbe zeigt man das Chicane in Nebenfarbe. Nur bei den SA-Antworten zeigt man genau die Anzahl der Asse ohne Chicane.

9.2 1. Fragegebot

Es ist sinnvoll, den Partner in einer Farbe zu fragen, in der man selber das Ass hält. So kann er den König zeigen und gleichzeitig weitere Asse. Hier nun eine Übersicht:

| in der gefragten Farbe | in Nebenfarbe | Antwort |
|------------------------|------------------|----------------------------------|
| Dx oder schlechter | egal | Trumpffarbe auf niedrigste Stufe |
| König/Single | kein Ass/Chicane | Trumpffarbe auf niedrigste Stufe |
| König/Single | Trumpf-Ass | Trumpffarbe im Sprung |
| König/Single | 1 Ass/Chicane | Nebenfarbe mit Ass oder Chicane |
| König/Single | 2 Asse | SA auf niedrigster Stufe |
| König/Single | 3 Asse | SA im Sprung |
| Ass/Chicane | kein Ass | Heben der gefragten Farbe |
| Chicane | 1 Ass | Nebenfarbe |
| Chicane | 2 Ass | SA auf niedrigster Stufe |
| Ass | Chicane | Nebenfarbe |
| Ass | 1 Ass | SA auf niedrigster Stufe |
| Ass | 2 Asse | SA im Sprung |

9.3 Trumpf-Fragegebot

Nach der Beantwortung des ersten Fragegebotes kann mit 4NT nach der Qualität der Trumpffarbe gefragt werden. Die Antworten erfolgen in Stufen. Nach 4NT antwortet der Partner:

- 5♣ = Bube oder schlechter
- 5♦ = 1 Topfigur (A/K/D)
- 5♥ = 2 Topfiguren (AD/KD/AK)
- 5♠ = 3 Topfiguren (AKD)

Mit der anschließenden 5NT - Frage kann nach der Länge der Trumpffarbe gefragt werden. Der Partner antwortet:

- 6♣ = 3 oder weniger Trümpfe
- 6♦ = 4 Trümpfe

- $6\heartsuit = 5$ oder 6 Trümpfe
- $6\spadesuit = 7$ oder mehr Trümpfe

Falls aus irgendeinem Anlass die 4NT Stufe nicht benutzt werden konnte, wird auf die 5NT -Frage mit den Topfiguren geantwortet; die Frage nach der Trumpflänge kann nicht gestellt werden.

9.3.1 Roman Key Card Blackwood

Wird die 4NT -Frage gestellt, ohne vorher das erste Fragegebot abgegeben zu haben, so ist dies **Roman Key Card Blackwood**. Auf 4NT wird wieder in Stufen geantwortet:

- $5\clubsuit = 0/3$ Asse
- $5\diamond = 1/4$ Ass
- $5\heartsuit = 2$ Asse ohne Trumpf-Dame
- $5\spadesuit = 2$ Asse mit Trumpf-Dame

9.4 2. Fragegebot

Jedes weitere Gebot, welches nicht die vereinbarte Trumpffarbe ist, ist wieder ein Fragegebot. Nun wird nach den Zweitruundenkontrollen gefragt, die bisher noch nicht gezeigt wurden. Falls man im ersten Fragegebot abgewunken hat, kann man das zweite Fragegebot wie das erste Fragegebot beantworten. Das zweite Fragegebot findet meist auf der 5er Stufe statt.

| in der gefragten Farbe | in Nebenfarbe | Antwort |
|------------------------|-----------------------|----------------------------------|
| DB oder schlechter | egal | Trumpffarbe auf niedrigste Stufe |
| König | keinen weiteren König | SA auf niedrigster Stufe |
| König | Trumpf-König | Trumpffarbe im Sprung |
| König | König | Nebenfarbe |

9.5 3. Fragegebot

Die Frage nach Drittrundenkontrollen (Damen/Doubles) kann meist erst auf der 6er Stufe gestellt werden. Mit dieser Frage hat man meist den Großschlemm vor Augen

| in der gefragten Farbe | in Nebenfarbe | Antwort |
|------------------------|--------------------|----------------------------------|
| xxx | egal | Trumpffarbe auf niedrigste Stufe |
| Dame/Double | keine weitere Dame | SA auf niedrigster Stufe |
| Dame/Double | Dame | Nebenfarbe |

9.6 Fragegebote nach 2er-Eröffnung

Nach einer 2er - Eröffnung und positiver Antwort wird auf das 1. Fragegebot die Zweitrundendeckung angesagt. Es ist nicht, wie sonst beim 1. Fragegebot ein zusätzliches Ass notwendig.

| in der gefragten Farbe | in Nebenfarbe | Antwort |
|------------------------|---------------|----------------------------------|
| Dx oder schlechter | egal | Trumpffarbe auf niedrigste Stufe |
| König/Single | König | Nebenfarbe mit König |
| König/Single | keinen König | SA auf niedrigster Stufe |
| König/Single | Trumpf-König | Trumpffarbe im Sprung |
| Ass | Ass | SA im Sprung |

Nach einer 2er - Eröffnung und einer 2NT -Ablehnung kann der Partner nur noch maximal 1+ FS (oder 6 Punkte) haben. Dies sind entweder 2Könige oder 1Dame+1Ass. Aus diesem Grunde werden die Antworten auf das erste Fragegebot folgendermaßen abgeändert:

| in der gefragten Farbe | in Nebenfarbe | Antwort |
|------------------------|---------------|----------------------------------|
| xxx | egal | Trumpffarbe auf niedrigste Stufe |
| Dx | Ass | Nebenfarbe mit Ass |
| König/Single | König | Nebenfarbe mit König |
| König/Single | keinen König | SA auf niedrigster Stufe |
| König/Single | Trumpf-König | Trumpffarbe im Sprung |

9.7 Fragegebot nach Störgebot

Falls der Gegner ein Fragegebot **kontriert**, hat man zwei zusätzliche Gebote zur Verfügung:

| in der gefragten Farbe | in Nebenfarbe | Antwort |
|------------------------|---------------|-----------------------------------|
| Dx oder schlechter | egal | Pass |
| König/Single | keinen König | Rekontra |
| König/Single | Trumpf-Ass | Trumpffarbe auf niedrigster Stufe |

Falls der Gegner ein Fragegebot mit einer eigenen Farbe überbietet, hat man folgende Möglichkeiten:

- Passen statt Abwinken.
- Normal auf Fragegebote antworten.
- Strafkontra!

9.8 Beispiel-1

Hier ein Beispiel für die starke 2er Eröffnung gekoppelt mit den neuen Fragegeboten.

Roy-Réne November 2010

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|--|---------|-----------------------------------|--|---|--|---|--|---|--|--|--------------------------------------|
| Board 3 | ♠ Q6 ♥ 108753 ♦ QJ102 ♣ K5 | S (O/W) | ♠ 72 ♥ AKJ4 ♦ 74 ♣ J7432 | | | | | | | | | |
| ♠ 84 ♥ Q962 ♦ A9653 ♣ Q8 | <table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table> | | N | | W | | E | | S | | | ♠ AKJ10953 ♥ – ♦ K8 ♣ A1096 |
| | N | | | | | | | | | | | |
| W | | E | | | | | | | | | | |
| | S | | | | | | | | | | | |

| Süd | West | Nord | Ost |
|-----------------|------|------------------|------|
| 2♠ ^a | Pass | 3♦ ^b | Pass |
| 3♠ ^c | Pass | 4♠ ^d | Pass |
| 5♣ ^e | Pass | 5NT ^f | Pass |
| 6♠ ^g | Pass | Pass | Pass |

- a) starke 2er Eröffnung, 3,5+, 4,5 Verlierer.
- b) Positive Antwort (1,5 FS), Coeur ist keine bietbare Farbe.
- c) Mit 7-4 erst zweimal Pik reizen.
- d) Nach der wiederholten Nennung von Pik kann man mit Dx unterstützen.
- e) 1. Fragegebot
- f) Habe Treff-K aber kein Ass. Mit Treff-K und 2 Assen wäre man in 6SA gesprungen.
- g) Ein guter Schlemm, da der Partner die Karo-D haben muss. Er hat Coeur Ass verneint und kommt nur mit der Karo Dame auf 1,5 FS.