

Wiederholung Bronze 1

Die Eröffnung

Eröffnung	Punkte/Länge	Verteilung	Bemerkung
1♣, 1♦	12 + / 3 +	egal	bei 3/3 in ♣ und ♦ eröffnen wir ♣ bei 4/4 in ♣ und ♦ eröffnen wir ♦ oder bei 5/5 in ♣ und ♦ eröffnen wir ♦ sonst immer die längere Farbe
1♥, 1♠	12 + / 5 +	egal	wir eröffnen die längere Farbe
1 NT	15 - 17	ausgeglichen	keine 2 Doubles, kein Single
2 NT	20 - 22	ausgeglichen	keine 2 Doubles, kein Single
2♣	23 + / 0 +	egal	unsere stärkste Eröffnung

(Es gibt auch Verteilungspunkte: Chicane 3 Punkte, Single 2 Punkte, Double 1 Punkt)

Die erste Antwort des Partners

• Mit Unterstützung in Partners Farbe

➔ Unterstützung einer Edelfarbe

Hier benötigt man mindestens 3 Karten in dieser Farbe

1♥/1♠	2♥/2♠ 6 - 9 Punkte
	3♥/3♠ 10 - 11 Punkte
	4♥/4♠ 12 - 15 Punkte

• Unterstützung einer Unterfarbe

➔ Hierzu benötigt man mindestens 5 Karten in dieser Farbe.

• Ansagen einer neuen Farbe:

– auf 1er - Stufe: Man verspricht mindestens 6 Punkte und mindesten eine 4er Länge in der angesagten Farbe.

– auf 2er - Stufe: Hier sollte man ein Minimum von 10/11 Punkten haben, und die Farbe sollte mindestens zu fünft sein.

Wiederholung Bronze 1

• Wechseln auf NT:

➔ Nach einer normalen Farberöffnung des Partners entspricht:

– 1NT : 6 - 9 Punkte – 2NT : 10 - 11 Punkte – 3NT : 12 - 15 Punkte	wenn wir keine Farbe im 1. Stock anbieten können kein Oberfarbeninteresse (Limit Bid) kein Oberfarbeninteresse (ausgeglichene Verteilung)
--	---

Die Antworten auf die Eröffnung von 1NT:

• schwache Antworten

- pass : keine Farbe mit mind. 5er Länge, 0 - 7 Punkte
- 2♦, 2♥, 2♠ : 5er Länge in der Farbe, 0 - 7 Punkte

• limitierte Antworten

- 2SA : gleichmäßige Verteilung, 8 Punkte
- 3SA : gleichmäßige Verteilung, 9-14 Punkte und keine 4er Länge in Oberfarbe
- 4♥/4♠ : mind. 6 Karten in der Farbe, 8-14 Punkte

• forcierende Antworten

- 3♥/3♠ : mind. 10 Punkte und 5er Länge
- 3♣/3♦ : mind. 14 Punkte und 5er Länge

• Die konventionelle 2♣ - Antwort (STAYMAN)

- 2♣ : eine Oberfarbe mit 4er Länge, mind. 8 Punkte

Bemerkung: Diese Ansage fragt den Partner, welche Oberfarbe er besitzt.

Auf die 2♣ - Frage des Partners hat der Eröffner nun die folgenden Antworten

zur Auswahl:

- * 2♦ : keine 4er Oberfarbe
- * 2♥ : 4er Länge in ♥ (zusätzlich ist hier natürlich eine 4er Länge in ♠ möglich)
- * 2♠ : 4er Länge in ♠ (keine 4er Länge in ♥)

Wiederholung Bronze 1

2♣-Eröffnung

Das Gebot von 2♣ beschreibt unausgeglichene Blätter ab 21 und ausgeglichene Blätter ab 23 Punkten und ist für den Partner forcierend!

Noch stärkere Blätter beschreiben wir folgendermaßen:

- 23 - 24 Punkte: 2♣ gefolgt von 2 NT
- 25 - 26 Punkte: Hier eröffnet man mit 3 NT
- 27 + Punkte: 2♣ gefolgt von 3 NT

Die Antworten auf die Eröffnung von 2♣

- 2♦

Dieses Gebot ist genauso künstlich wie die Eröffnung von 2♣,- es hat mit der ♦ Farbe nichts zu tun und besagt nur, dass wir 0 - 6/7 Punkte im Blatt halten. Diese Konvention nennt man „2♦ negativ“ oder „Herbert“.

- Mit 8 + Punkten lizitieren wir unsere längste Farbe, sofern wir eine 5er Länge im Blatt haben
- Mit ausgeglichenen Blättern ohne 5er Farben lizitieren wir Ohne:

**2 NT mit 8 - 10 Punkten
3NT mit 11 - 13 Punkten**

Die Assenfrage (Blackwood)

Mit 4 NT fragen wir nach den Assen, mit 5 NT nach den Königen:

4 NT - 5♣ = 0 Assen

4 NT - 5♦ = 1 Ass

4 NT - 5♥ = 2 Assen

4 NT - 5♠ = 3 Assen

5 NT - 6♣ = kein König

5 NT - 6♦ = 1 König

5 NT - 6♥ = 2 Könige

5 NT - 6♠ = 3 Könige

Wiederholung Bronze 1

Ausspiele

Ausspiel gegen Farbkontrakt:

Ziel	Im Allgemeinen geht es darum, Tempo zu gewinnen, Schnapper zu etablieren, Topstiche rechtzeitig abzuziehen; es kann jedoch im Einzelfall auch darum gehen, den Alleinspieler in Atout zu kürzen.
Beschreibung	Das Befolgen bestimmter Konventionen für das Erstausspiel erlaubt es dem Angreifer, seinem Partner (und dem Alleinspieler) teilweise recht präzise Informationen über seine Hand mitzuteilen

- Farben, die der Partner geboten hat, sind zu bevorzugen
- Bevorzugt von einer kurzen Farbe ausspielen, wenn man diese Farbe später stechen will. Nicht jedoch, wenn man viele Atouts hat, weil es dann besser sein kann, abzuwarten, bis der Alleinspieler die Atouts her austreibt.
- Beim Ausspiel von einem Double die höhere Karte spielen. Als Partner kann man ein solches Ausspiel erkennen, wenn aus den Karten beim Dummy und aus den eigenen Karten geschlossen werden kann, dass es sich nicht um die Spitze einer Sequenz und nicht um die 4.-höchste einer langen Farbe handeln kann.
- Sequenzen stark bevorzugen, die oberste Karte der Sequenz spielen
- Bei einer Lücke mit innerer Sequenz (A,D,B,x) von der inneren Sequenz spielen (also die Dame).
- nicht unter einem As ausspielen (evtl. jedoch innere Sequenz)
- Farben, die der Gegner geboten hat, möglichst vermeiden; wenn man dennoch eine solche Farbe spielt, dann sollte es eher die Farbe sein, die der Dummy genannt hat ("in die Stärke des Dummy spielen")
- Wenn die Gegner in einem 4-4-Fit spielen, kann es sehr günstig sein, Atout auszuspieren, um ein *Cross-Ruff* des Alleinspielers zu behindern.
- von einem Double hoch-niedrig spielen
- von drei kleinen Karten die kleinste spielen (Längenmarke)

Wiederholung Bronze 1

Ausspiele gegen Ohne Kontrakt:

Ziel	die lange(n) Farbe(n) der eigenen Partei finden und etablieren
Beschreibung	mit dieser Farbe angreifen

- Hochspielen für Längenstiche
- Übergänge halten
- Sichere Stiche abwarten

Ausnahme für Ausspiel gegen 6SA, 7SA:

- Sichere Stiche sofort !

Ausspiel:

- möglichst eine Farbe, in der der Alleinspieler kurz ist: die von meinem Partner lizitierte Farbe oder eine vom Spieler und vom Dummy nicht genannte Farbe
- Top von einer guten Sequenz
- von einer langen Farbe mit Figur (aber ohne Sequenz) die 3.-höchste ausspielen
- Sequenzen bevorzugen

Mein Partner versteht also:

- Ausspiel einer Figur = Höchste einer Sequenz oder Double (nur wenn vom Partner lizitiert)
- Hohe Karte = keine Figur (z.B. **8** 6 3 2)
- Kleine Karte = „Attitude“ Wir haben mindestens 1 Figur (z.B. K 10 7 6 **3**)