

Cuebid

Zweck	nach einem gefundenen Farbfit Schlemm-Chancen entdecken
Hintergrund	Um einen Schlemm erfüllen zu können, darf es keine Farbe geben, in der beide Partner schwach sind - unabhängig davon, wieviel Figurenpunkte sie insgesamt besitzen.
Beschreibung	die Partner teilen sich gegenseitig mit, welche Farben sie jeweils kontrollieren. Wird auf diese Weise eine Farbe entdeckt, in der der Gegner vermutlich zwei Sofortstiche abziehen kann, wird unterhalb der Schlemmhöhe gestoppt.

Kontrollgebote oder Cuebids (von Englisch *cue*="Hinweis") beschreiben nicht die Punktstärke eines Blattes, sondern die Fähigkeit eine Farbe zu stoppen -- oder auch *nicht zu stoppen*.

Man gibt ein Gebot in einer Farbe ab, in der man Ass oder Chicane hat (Erstrundenkontrolle) oder zumindest (König und Dame) oder ein Single (Zweitundenkontrolle). Auch mit König und einer kleinen Karte gibt man ein (Zweitunden-)Kontrollgebot ab, insbesondere, wenn man ahnt, dass der Gegner vor dem König das Ass hält (gegnerische Gebote).

Man bietet die Farben ökonomisch aufsteigend, ausgehend von dem Gebot, mit dem der Farbfit bestätigt wurde.

Wer eine Farbe auslässt, verneint bewusst eine Kontrolle in dieser Farbe.

Gibt der Partner daraufhin ein weiteres Kontrollgebot ab, so verspricht er einen Stopper in der ausgelassenen Farbe und zeigt einen weiteren Stopper in der genannten Farbe.

Zusatz: Unter der Manche werden sowohl Erst- als auch Zweitundenkontrollen ökonomisch lizitiert, oberhalb der Manche nur mehr Erstrundenkontrollen. Wurde bereits eine Erstrundenkontrolle erwähnt, kann man in weiterer Folge auch Zweitundenkontrollen lizitieren.