

Reizung

kompakt



Eröffnungen auf der 1er-Stufe

- Eine Farberöffnung auf der 1er-Stufe zeigt mindestens 12 Figurenpunkte (F)
- Die Eröffnung 1 SA zeigt 15 – 17 F und ein ausgeglichenes Blatt
- Die Eröffnungen 1♥ und 1♠ zeigen mindestens 5 Karten in der gereizten Farbe
- Die Eröffnungen 1♣ und 1♦ zeigen mindestens 3 Karten in der gereizten Farbe

Antworten auf eine Farberöffnung des Partners

- Mit 5 oder weniger Punkten wird auf Partners Farberöffnung auf der 1er-Stufe gepasst.
- Bei **Oberfarberöffnungen** hat das Zeigen eines Fits Vorrang. Ein Fit steht fest, wenn man mindestens 3 Karten in Partners Farbe besitzt.
Mit 6 – 10 **FV** (Figuren- und Verteilungspunkte + Längenpunkte) hebt man auf die 2er-Stufe,
mit 11 – 12 FV auf die 3er-Stufe und
mit 13 – 14FV ins Vollspiel.
Diese Reizung ist *limitiert* und daher *nicht forcierend*.
Der Eröffner **darf passen**.
- Bei **Unterfarberöffnungen** hat das Suchen nach einem Oberfarbfit Vorrang. Ab 6 Punkten und mindestens einer 4er-Länge reizt man seine Oberfarbe auf der 1er-Stufe.
Diese Reizung ist *unlimitiert* und daher *forcierend*.
Der Eröffner **muss** noch einmal **bieten**.

- **SA-Antworten** zeigen auf der 1er-Stufe 6 – 10 FL (Figuren- und Längenpunkte), auf der 2er-Stufe 11 – 12 FL und auf der 3er-Stufe 13 – 14 FL. Diese Reizung ist *limitiert* und daher *nichtforcierend*. Der Eröffner **darf passen**.
- **Unterfarbhebungen** sind selten. Sie folgen dem gleichen Schema wie die Hebungen einer Oberfarberöffnung, allerdings muss der Antwortende mindestens 5 Karten in der UF besitzen. Sie sind nachrangig gegenüber einer Oberfarbreizung und auch nachrangig gegenüber SA-Antworten.

Antwort des Eröffners auf ein forcierendes Gebot

- Oberste Priorität hat, wenn möglich, die Bestätigung der vom Partner gereizten Oberfarbe. Dazu benötigt der Eröffner 4 Karten in der gereizten Farbe.
- Der Eröffner zeigt seinen **Blatttyp**
 - Ein **ausgeglichenes Blatt** durch ein SA-Gebot (ausgeglichen ist ein Blatt, das 4-3-3-3, 4-4-3-2 oder 5-3-3-2 verteilt ist)
 - Einen **Einfärber** durch nochmaliges Reizen der Eröffnungsfarbe (ein Einfärber hat nur eine Farblänge, meist eine 6-er Farbe)
 - Einen **Zweifärber** durch Reizen der zweiten Farbe (Zweifärber haben zwei Farblängen, mindestens eine 5er-Farbe und eine weitere Farblänge, meist eine 4er-Farbe)

- Der Eröffner zeigt seine **Stärke**
 - **Hebung der Oberfarbe:**

Ein Gebot auf der 2er-Stufe zeigt ca. 13 – 16FV,
ein Sprung 17 – 19 FV,
die Hebung ins Vollspiel 20+ FV
 - **Ausgeglichenes Blatt:**

1SA zeigt 12 – 14 FL,
2SA zeigen 18 – 19 FL
 - **Einfärber:**

Ein Gebot auf der 2er-Stufe zeigt 12 – 16 FL, ein Sprung in die 3er-Stufe zeigt 17 – 19 FL, ein Sprung ins Vollspiel (nur bei Oberfarbe und entsprechender Länge) zeigt 18+ FL
 - **Zweifärber:**

Ein Gebot auf der 2er-Stufe zeigt 13 – 19FL (1♠ / 2♣)
bzw. 17 – 23 FL (1♣ / 2♥),
ein Sprung auf die 3er-Stufe zeigt 20 – 23 FL (1♥ / 3♦)

Die Eröffnung 1SA

Ausgeglichene Hände mit einer Punktspanne von 15 – 17 Punkten eröffnen wir mit 1SA. Als ausgeglichen gelten Hände, die folgende Verteilung aufweisen: 4-3-3-3, 4-4-3-2 und 5-3-3-2. Bei der 1 SA-Eröffnung darf die 5er-Farbe aber nur eine Unterfarbe sein.

Anmerkung: Es ist unerheblich, in welchen Farben sich die Figuren befinden. Selbst wenn sich die Figuren in zwei Farben konzentrieren und/oder ein Double mit zwei kleinen Karten im Blatt ist, wird 1SA eröffnet.

Weiterreizung

Der Partner des 1SA-Eröffners übernimmt nun die Verantwortung für den besten Endkontrakt. Das Blatt des Eröffners ist ja ziemlich exakt beschrieben, ein Blick ins eigene Blatt zeigt schon recht genau, wo die Reise hingehen kann. Der Partner wird zum ‚Kapitän‘ in der Reizung und dem 1SA-Eröffner bleiben nur zwei Dinge zu tun: ‚Befehle‘ auszuführen oder ‚Fragen‘ zu beantworten.

- ❖ Mit einem ausgeglichenen Blatt bis zu 7 Punkten ist ein Vollspiel nicht in Sicht. Das Gebot der Stunde ist passe.
- ❖ Mit einem Blatt, das eine lange Oberfarbe enthält, will ich diese Farbe zu Trumpf machen. Hierzu benutzen wir Transfergebote.
Anmerkung: Transfergebote geben wir mit 5er-Farben (und länger) ab. Wir reizen die Farbe unter unserer echten Farbe, der 1SA-Eröffner MUSS (Befehl!) die darüber liegende Farbe reizen, auch wenn er nur ein Double hat.
- ❖ Mit Blättern ab 8/9 Punkten ist ein Vollspiel in Sicht. Mit einer oder zwei 4er-Oberfarben in unserem Blatt hilft uns die Stayman-Konvention, einen eventuellen Oberfarbfit zu finden. Wir wissen ja, dass der 1SA-Eröffner zwar keine 5er-Oberfarbe, vielleicht aber eine oder zwei 4er-Oberfarben im Blatt hat.
- ❖ Mit 9 Punkten, aber ohne 4er bzw. 5er-OF, laden wir den 1SA-Eröffner zum Vollspiel ein. Diese Einladung erfolgt durch ein 2SA-Gebot, entweder direkt (keine 4er- oder längere Oberfarbe) oder auf Umwegen (vorher Stayman oder Transfer). Dies ist eine Frage!, und zwar nach Minimum (15 Punkte) oder Maximum (16/17 Punkte). Mit Minimum wird gepasst, mit Maximum das Vollspiel gereizt.
- ❖ Ab 10 Punkten werden wir ein Vollspiel reizen, entweder direkt oder auf Umwegen über Stayman oder Transfer.

Transferegebote

Transferegebote nach SA-Eröffnungen werden aus zwei Gründen angewandt:

Sie machen die starke Hand zum Alleinspieler und, was noch wichtiger ist, sie erleichtern die Reizung mit einladenden Blättern ganz erheblich.

Die Reizung geht wie folgt (vorausgesetzt, mein rechter Gegner passt):

1SA	-	pass	-	2♦	(zeigt mindestens 5 ♥-Karten)	-
pass						
2♥ (MUSS!)	-	pass	-	pass	(schwache Hand, etwa 0 – 7 Punkte)	
				2SA	(einladend, 5er-♥, etwa 9 Punkte)	
				3♥	(einladend, 6er-♥, etwa 9 Punkte)	
				3SA	(10+ Punkte, 5er-♥)	
				4♥	(10+ Punkte, 6er-♥)	
				neue Farbe	(Zweifärber, Partieföring)	

Dasselbe Reizschema gilt beim Transfer auf ♠. Der Partner des 1SA-Eröffners reizt 2♥, um seine ♠-Länge zu zeigen. Die Weiterreizung erfolgt analog zum oben beschriebenen Reizschema.

Durch die Transfers in die Oberfarben und auch durch die Stayman-Konvention können schwache Hände mit langen Unterfarben nicht mehr gereizt werden. Ein Ausweg bietet das nicht benötigte 2♠-Gebot. Man kann es nutzen, um damit eine lange, mindestens 6er-Unterfarbe zu zeigen. Welche Unterfarbe man meint, ist zunächst unklar. Der 1SA-Eröffner reizt 3♣ (MUSS!) und sein Partner passt mit den ♣ oder reizt 3♦, worauf der 1SA-Eröffner passen muss.

Diese Variante eines Unterfarbtransfers wird nur bei schwachen Händen angewandt. Gelegenheit dazu gibt es äußerst selten.

Darüber hinaus gibt es unzählige Varianten, auch um mit starken Händen Unterfarbschlemms ausloten zu können. Sie erfordern allerdings extrem hohen Merkaufwand und eine exzellente Blattbeurteilung. Geeignet ausschließlich für erfahrene Turnierspieler.

Stayman-Konvention

Auch nach einer SA-Eröffnung behält die Suche nach einem Fit in einer Oberfarbe erste Priorität. Der 1SA-Eröffner hält 2, 3 oder 4 ♠ und/oder ♥-Karten in seinem Blatt. Ich weiß also sofort, ob ein Oberfarbfit sicher (ich habe 6 Karten in einer Oberfarbe), wahrscheinlich (ich habe 5 Karten in einer Oberfarbe), möglich (ich halte 4 Karten in einer oder beiden Oberfarben) oder ausgeschlossen (ich halte maximal drei Karten in einer oder beiden Oberfarbe) ist. Bei einer langen Oberfarbe reize ich ein Transfergebot, bei kurzen Oberfarben passe ich oder wähle das SA-Gebot, das zu meiner Stärke passt. Bei 4er-Längen in den Oberfarben hilft die Stayman-Konvention.

Mein Partner eröffnet 1SA und ich frage! ihn mit dem Gebot von 2♣, ob er eine oder zwei Oberfarben zu viert hält. Der Eröffner antwortet nach folgendem Schema:

- 1SA - 2♣ (verspricht mindestens eine Oberfarbe zu viert)
- 2♦ ich habe keine Oberfarbe zu viert
- 2♥ ich habe 4 ♥-Karten, eventuell auch 4 ♠-Karten
- 2♠ ich habe 4 ♠-Karten, aber keine 4 ♥-Karten

Falls vorhanden, bestätige ich nun den Fit, indem ich die Farbe des Eröffners reize (3er-Stufe einladend, bei entsprechender Stärke direkt das Vollspiel).

Wenn ich keinen Fit erkenne, reize ich je nach meiner Stärke 2SA oder 3SA.

Manchmal bin ich so stark, dass ich einen Schlemm spielen will, dann reize ich 4SA und lade meinen Partner damit zum Schlemm ein, oder ich reize bei entsprechender Stärke sofort 6SA oder 7SA.

Bei gefundenem Oberfarbfit gehe ich ähnlich vor, meist über die Frage nach den vorhandenen Keycards (5 Schlüsselkarten, das sind die 4 Asse und der Trumpf-König) oder über Kontrollgebote

Forcierende Antworten auf der 2er-Stufe

- Will der Antwortende eine neue Farbe reizen, die er nur auf der 2er-Stufe reizen kann, benötigt er mindestens 11 Punkte.
- Für die benötigte Länge dieser Farbe ist entscheidend, ob es eine Oberfarbe (hier ausschließlich ♥) oder eine Unterfarbe ist.
Die Reizung 2♥ (nach 1♠ des Eröffners) zeigt mindestens ein 5er-♥, für eine Unterfarbreizung (2♣ oder 2♦) genügen 4 Karten.

Antwort des Eröffners auf ein forcierendes Gebot auf der 2er-Stufe

- Nach einer Oberfarberöffnung und einer 2über1-Antwort des Partners (2♣, 2♦) wiederholt der Eröffner mit 12 -14 Punkten seine Farbe
- Nach 1♠/2♥ reizt der Eröffner mit ♥-Anschluss und 12 – 14 Punkten 3♥, mit 15 – 17 Punkten 4♥
- SA-Gebote zeigen eine gleichmäßige Verteilung (5-3-3-2).
2SA zeigt 15 – 17 Punkte, 3SA zeigt 18 – 19 Punkte
- Eine neue Farbe zeigt 15+ Punkte und eine ungleichmäßige Verteilung
- Eine Wiederholung der Eröffnerfarbe zeigt eine 6er-Länge und 15+ Punkte
- Alle Gebote außer der Wiederholung der Eröffnerfarbe ohne Sprung forcieren zum Vollspiel

Gegenreizung

Es gibt drei Möglichkeiten, in die Reizung einzugreifen, wenn die Gegenpartei eröffnet hat:

- Die Farbgegenreizung
 - Eine SA-Gegenreizung
 - Das Informationskontra
-
- Eine Farbgegenreizung zeigt auf der 1er-Stufe eine 5er-Länge und 9 – 18 FL (Beispiel: Gegner 1♦ - ich 1♠), auf der 2er-Stufe ohne Sprung eine 6er-Länge und 11 – 18 FL (Beispiel: Gegner 1♠ - ich 2♦) und auf der 2er-Stufe im Sprung eine 6er-Länge und 6 – 10 FL (Beispiel: Gegner 1♦ - ich 2♠).
-
- Die Gegenreizung von 1SA zeigt 15 – 17 FL, eine ausgeglichene Hand und Stopper (Figuren) in der Gegnerfarbe. (Beispiel: Gegner 1♦ - ich 1SA).
-
- Ein Informationskontra zeigt eine eigene Eröffnung, eine Kürze (1 – 2 Karten) in der Gegnerfarbe und mindestens 3 Karten in jeder Restfarbe, eine Oberfarbe sollte 4 Karten haben. Beispiel: Gegner 1♦ - ich X).
-
- Außerdem reizt man, wenn der Gegner eröffnet hat, mit jeder Hand ab 18 Punkten zunächst Kontra.

Antworten auf eine Gegenreizung

Die Partnerin hat nach der Eröffnung der Gegenpartei geboten.

1. Sie hat eine Farbe gereizt
 - a. Mit weniger als 8 F werde ich passen, wenn wir keinen Fit haben
 - b. Eine Hebung hängt von der Anzahl meiner Trümpfe ab:

Zweierstufe	3 Trümpfe	6 – 10 FV
Dreierstufe	4 „	8 – 12 FV
Vierstufe	5 „	8 – 14 FV

Eine neue Farbe reizen, ab 5er-Länge und ab 8 F.

1SA reizen, wenn ich Figuren in der Gegnerfarbe habe

Ab Eröffnungsstärke überrufe ich zunächst die Gegnerfarbe

2. Sie hat 1SA geboten
 - a. Mit weniger als 8 Punkten werde ich passen (außer ich habe eine Oberfarbe mindestens zu fünft, dann sind 2♦ und 2♥ Transfergebote)
 - b. Ab 8 Punkten reize ich, als hätte der Gegner nicht geboten (2♣ ist Stayman, 2SA zeigt 8 -9 Punkte, 3SA zeigt 10+ Punkte)

3. Sie hat kontriert
 - a. Mit weniger als 8 F reize ich meine beste Farbe (Oberfarbe hat Vorrang!) so niedrig wie möglich
 - b. Mit 8 – 10 F reize ich meine beste Farbe (Oberfarbe hat Vorrang!) im Sprung
 - c. Mit einer eigenen Eröffnung überrufe ich zunächst die Gegnerfarbe
 - d. Mit Werten in der eröffneten Gegner-Farbe reize ich mit 8 – 10 Punkten 1SA, mit 11 – 12 Punkten 2SA, mit 13+ Punkten 3SA

Eröffnungen auf der 2er-Stufe

Die Benjamin-Konvention

- mehrdeutige semi- und partieforcierende Gebote, Sperransagen auf der Zweierstufe

Die Erfahrung zeigt, dass bei punktstarken Eröffnungen die Gegenpartei nur selten in den Bietprozess eingreifen kann. Das hat zur Folge, dass man die semiforcierenden Eröffnungen, die wegen ihrer genau definierten Verteilung und Stärke nur selten gebraucht werden, in einem Gebot mit mehreren Bedeutungen unterbringen kann. Die ursprünglich starken 2♥- und 2♠-Gebote werden zu Sperransagen umfunktioniert.

Die Benjamin-Konvention ordnet der

2♣-Eröffnung alle semiforcierenden Hände, der

2♦-Eröffnung alle partieforcierenden Hände und der

2♥- und 2♠-Eröffnung alle schwachen Hände mit einer guten 6-er-Länge und ca. 6 – 10 Figurenpunkten zu.

Der Grundgedanke der Sperransagen 2♥- und 2♠ (weak-two) beruht darauf, dass man mit einem ungefährlichen Gebot (der Fit ist sehr wahrscheinlich, ein Strafkontra ist deshalb nicht zu fürchten) sowohl dem Partner eine klare Vorstellung seiner Hand übermitteln kann (präzise Eröffnung) und gleichzeitig eine Sperrwirkung auf die Gegenpartei erzielt.

2♥	passee	kein Vollspiel in Sicht
2♠, 3♣, 3♦		gute Farbe, gute eigene Eröffnung, forcing
2 SA		fragt nach A / K oder Single in einer Seitenfarbe

(Antwort auf der 3-er-Stufe: A oder K in der gereizten Farbe, Antwort auf der 4-er-Stufe: Single in der gereizten Farbe)

3♥		verlängert die Sperre (meist 3-er ♥)
4♥		zum Spielen (stark oder schwach)

2♠ Reizung analog

(Empfehlung: In erster und zweiter Hand (Partner hat noch nicht gereizt) darf der Partner mit fünf Stichen des Eröffners rechnen, wenn die eröffnete Farbe zur Trumpffarbe wird)

Semi- / Partieforcing

2♣ 2♦ Wartegebot (Pflicht-Relais) ► danach
natürlich

2♦ 2♥ Wartegebot (Relais) bis 8 P ► danach
natürlich

mit 8+ P ► natürlich

Semiforcierende Hände sind Oberfarb-Einfärber mit guter Farbqualität und 8 (8,5) Spielstichen sowie gleichmäßig verteilte Hände mit 22 – 23 FL. Unterfarb-Einfärber sollen 9 Spielstiche und mindestens eine kurze Farbe ohne Ass oder König enthalten.

Diese Hände werden alle mit 2♣ eröffnet. Der Partner antwortet mit jedem Blatt 2♦, danach wird natürlich weitergereizt.

Beispiel:

2♣ / 2♦

2♥ zeigt gutes 6-er ♥ mit 8 oder 8,5 Spielstichen.

Tipp: Für Zweifärber ist die 2♣-Eröffnung nur sehr bedingt geeignet:

Partieforcierende Hände werden mit $2\spadesuit$ eröffnet. Beide Partner dürfen jetzt solange nicht mehr passen, bis ein Vollspiel erreicht ist.

Mit 0 – 7 Punkten antwortet der Partner mit $2\heartsuit$, alle stärkeren Hände werden natürlich gereizt (5-er Farben oder SA) und sind gegenüber einer gleichmäßig verteilten Hand (zeigt 24 – 25 FL) schlemmforcierend, gegenüber allen anderen partieforcierenden Eröffnungen schlemmeinladend.

Beispiel:

$2\spadesuit$	/	$2\clubsuit$	Partieforcing /	5-er \clubsuit , ab 8 F
$3\clubsuit$	/	4SA	\clubsuit -Anschluss /	Frage nach keycards
$5\clubsuit$	/	$6\clubsuit$	2 keycards, \clubsuit -Dame/	Abschluss
pass				

Exaktere Absprachen sind möglich (und sinnvoll), erfordern aber eine deutlich höhere Gedächtnisleistung.