

# Kompetitive Reizung nach 1 SA-Eröffnungen/Zwischenreizungen des Partners/Gegners (Stand: 28.2.2015)

## 1. Eigene 1 SA-Eröffnung

### 1.1. Gegner kontriert: 1SA -> X

Nach Bedeutung fragen:

- Wenn X = lange Farbe, dann Weiterreizung wie nach Pass des Gegners
- Wenn X = ab 16 FL, dann
  - XX mit 7-8 FL
  - 5-er Farbe mit 0-6 FL nennen (kein Transfer)
  - Pass ohne 5-er Farbe mit 4-6 FL
  - 2T entweder 5-er Treff oder keine 5-er Farbe mit 0-3 FL, wenn 2T wieder kontriert wird, dann
    - XX: 3/4-er Karo + 4-er Coeur
    - 2K: 4-er Karo + 3/4-er Pik
    - 2C: 3/4-er Coeur + 4-er Pik

### 1.2. Gegner nennt UF: 1SA -> 2T

Nach Bedeutung fragen:

- Wenn 2T natürlich oder konventionell (außer 2T = beide OF), dann Weiterreizung wie nach Pass des Gegners, d.h. mit Transfers, X ersetzt Stayman
- Wenn 2T für beide OF (Landy) oder 2 andere, bekannte Farben, dann Lebensohl, d.h. wie nach OF-Zwischenreizungen

### 1.3. Gegner nennt UF: 1SA -> 2K

Weiterreizung wie nach OF-Zwischenreizungen des Gegners, d.h. Lebensohl, 3K ersetzt Stayman

### 1.4. Gegner nennt OF: 1SA -> 2C,2P

Lebensohl:

- 1SA -> 2C,2P -> X: 7-9FL, mindestens 3 Karten in Gegnerfarbe
- 1SA -> 2C,2P -> 2SA: entweder schwach mit langer Farbe oder ab 10FL mit Stopper in Gegnerfarbe, Partner muss 3T bieten
- 1SA -> 2C,2P -> 3C,3P: Stayman für andere OF ab 10FL ohne Stopper in Gegnerfarbe
- 1SA -> 2C,2P -> 2SA -> Pass  
3T -> Pass -> 3C,3P: Stayman für andere OF ab 10FL mit Stopper in Gegnerfarbe
- 1SA -> 2C,2P -> 3SA: ab 10 FL ohne Stopper in Gegnerfarbe und andere OF nicht zu viert
- 1SA -> 2C,2P -> 2SA -> Pass  
3T -> Pass -> 3SA: ab 10 FL mit Stopper in Gegnerfarbe und andere OF nicht zu viert

## 1.5. Gegner reizt Zweifärberkonventionen oder andere konventionelle Gebote, z.B: 1SA -> 2K (Brozel verspricht K und C) -> ?

- X: Interesse an Strafkontra in einer der beiden Farben, jedes weitere Kontra ist Strafkontra
- 2SA: Lebensohl, d.h. entweder stark mit Stopper(n) oder schwach mit langer Farbe
- ist genau eine Farbe beim Gegner bekannt: Überruf dieser Farbe = Stayman
- Überruf einer der beiden bekannten Farben verspricht Stopper in dieser Farbe und verneint Stopper in anderer Farbe
- Überruf einer vom Gegner konventionell genannten Farbe, die er nicht besitzen muss: natürliches Farbgebot (1SA -> 2K (beide OF) -> 3K (5-er Karo, mind. 10FL)
- Erst passen, dann Kontra: kompetitives Gebot für Restfarben
- Erst passen, dann 2SA nach 2C/2P vom Gegner: Unterfarben (1SA -> 2T (beide OF) -> Pass -> 2P -> Pass -> Pass -> 2SA)

## 2. Gegner eröffnet, gefolgt von 1SA-Zwischenreizung des Partners

### 2.1. Gegner eröffnet UF: 1T,1K -> 1SA -> Pass -?

- Wenn 2. Gegner passt oder 2T natürlich reizt gilt „System on“, d.h. wie nach ungestörter Reizung mit Transfers, X ersetzt den Stayman
- Wenn 2. Gegner mit 2T beide OF zeigt (Landik), gilt Lebensohl

### 2.2. Gegner eröffnet OF: 1C,1P -> 1SA -> Pass -> ?

Unmöglicher Transfer ersetzt Stayman:

- 1C -> 1SA -> Pass -> 2T: Transfer auf K
- 1C -> 1SA -> Pass -> 2K: Stayman für 4-er P, danach Transfer ausgeführt (2C) bedeutet kein Fit, mit Fit 2P; analog für Eröffnung 1P vom Gegner
- 1P -> 1SA -> Pass -> 2C -> Pass -> 2P (ohne Fit), 3C (mit Fit Min.), 4C (Max)
- 1C -> 1SA -> Pass -> 2C: Transfer auf P (verspricht 5-er Länge)
- 1C -> 1SA -> Pass -> 2P: Transfer auf T

mit 4-er OF und 5-er Karo abhängig von der Stärke des 1SA-Partners:

- mit einladender Stärke: zuerst Transfer auf UF, dann OF nennen
- mit Vollspielstärke: zuerst Stayman, ohne Fit UF nennen

wenn Gegner in 3. Hand nicht passt gilt Lebensohl, z.B.

- 1P -> 1SA -> 2P -> 2SA -> Pass -> 3T -> Pass -> 3K (schwach mit langen K)

### 2.3. 1SA Wiederbelebung in letzter Position: 1T,1K,1C,1P -> Pass -> Pass -> 1SA (verspricht 10-13 FL)

- X von einem der beiden Gegner: als Partner Möglichkeit des Davonlaufens mit weniger als 8FL erwägen, siehe unter Kapitel 1.1. Alle Farben auf der 2-er Stufe sind natürlich außer 2T (Davonlaufen)
- Ohne X: Antworten wie bei 1SA-Eröffnung, d.h. Stayman und Transfer

### 3. Partner eröffnet gefolgt von 1SA-Zwischenreizung des Gegners

#### 3.1. Partner eröffnet UF: 1T,1K -> 1SA -> ?

- **X**: ab 10 FL, Interesse an Strafkontra
- **2T**: beide OF zu viert, ab 8 FL, wenn nur 4-3 in OF dann ab 10FL (Landik), 2T ist Stayman auch nach 1T-Eröffnung des Partners, **kein Treffit**
- **2K,2C,2P**: nicht forcierend, mind. 5-er Länge, 8-10 FL

### 4. Gegner eröffnet 1SA

#### 4.1. Gegenreizung gegen schwachen SA (12-14 FL) :

##### Capeletti: 1SA -> ?

- **X**: ab 14F, ausgeglichene Verteilung, 4-3 in OF, alle Gebote vom Partner sind natürlich, Ausnahme: in rot gegen grün mit Stärke 2SA (sonst X verwandeln), Partner muss bessere UF nennen. Meldet sich der Partner des Eröffners (z.B. **1SA -> X -> 2P -> ?**), dann gilt folgendes:
  - **3P**: Stayman für C, Vollspielforcierend
  - **X**: Strafkontra, 8-10 F + 3-er Pik
  - **2SA**: Lebensohl
  - **3 in Farbe**: mind. 5-er Länge, Vollspielforcierend
- **2T**: beide OF,
  - Partner nennt längere OF: **1SA -> 2T -> Pass -> 2C,2P**
  - **2K**, wenn beide gleich lang: **1SA -> 2T -> Pass -> 2K**
  - 2SA mit einladender Hand: **1SA -> 2T -> Pass -> 2SA -> Pass -> ?**
    - **3T**: 5-er C, Minimum (Achtung: umgekehrt wie bei Multikaro)
    - **3K**: 5-er P, Minimum
    - **3C**: 5-er C, Maximum
    - **3P**: 5-er P, Maximum
    - **4C**: 5-5 in OF, Maximum
- **2K**: lange Farbe, Partner muss 2C sagen, mit einladender Hand 2SA: **1SA -> 2K -> Pass -> 2SA -> Pass -> ?**
  - **3T**: 6-er T, Minimum
  - **3K**: 6-er K, Minimum
  - **3C**: 6-er C, Minimum
  - **3P**: 6-er P, Minimum
  - **3SA**: 6-er T oder K: Maximum
  - **4C**: 6-er C, Maximum
  - **4P**: 6-er P, Maximum
- **2C,2P**: C,P und UF, Partner kann passen, 3T sucht nach UF, mit einladender Hand 2SA: **1SA -> 2C,2P -> Pass -> 2SA -> Pass -> ?**
  - **3T**: gereizte OF und T, Minimum
  - **3K**: gereizte OF und K, Minimum
  - **3C**: gereizte OF und T, Maximum
  - **3 P**: gereizte OF und K, Maximum
- **2SA**: beide UF

## 4.2. Gegenreizung gegen starken SA (15-18 FL) :

**Brozel: 1SA -> ?**

- **X**: 6-er T/K/C oder 5-er P und 4-er UF
- **2T**: Zweifärber mit T und C
- **2K**: Zweifärber mit K und C
- **2C**: beide OF
- **2P**: 6-er P
- **2SA**: beide UF