

Unmöglicher Transfer

Der unmögliche Transfer kommt dann zum Einsatz, wenn der Gegner 1C/P eröffnet und der Partner 1SA (15-18FL mit Stopper in Gegnerfarbe) reizt:

1C,1P -> 1SA -> Pass -> ?

Der unmögliche Transfer ersetzt den 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)