

Weak two-Eröffnung vom Gegner

Durch eine Weak two-Eröffnung der Gegner verliert man Bietraum. Man sollte jetzt etwas stärker sein als für eine normale Eröffnung auf der 1-er Stufe. Neben Einfärbern und einer starken SA-Verteilung kann man auch starke Zweifärber zeigen.

2C,2P -> ?

- **2P** nach **2C** vom Gegner: 5-er Farbe, man wollte eigentlich **1P** eröffnen
- **2SA**: 16-18FL, mind. 1,5 Stopper in Gegnerfarbe, danach Puppet stayman oder der Unmögliche Transfer
- **3T,3K**: 6-er Farbe, 13-18FL
- **3 in anderer OF**: ohne Sprung 13-18FL, mit Sprung 17-18FL
- **3SA**: Stopper in Gegnerfarbe, ab 19FL
- **X**: eigene Eröffnung, andere OF zu viert oder ab 19FL ohne Stopper, Partner antwortet:
 - Farbe auf 3-er Stufe: mind. 4-er Farbe, 8-11FV
 - Sprung in 3-er OF: mind. 5-er Farbe, 8-10FV
 - **2SA**: 0-7F (Lebensohl)
 - **3T** ist obligatorisch außer ab 19FL

Auch mit starken Zweifärbern (max. 4,5 Verlierer) kann man nach einer Sperreroöffnung des Gegners noch in die Reizung kommen. Nachfolgend werden zwei Möglichkeiten vorgestellt:

- **Ghestem**: die Konvention funktioniert wie nach Eröffnungen des Gegners auf der 1-er Stufe. Die Gebote verschieben sich um eine Stufe nach oben. Ein Nachteil ist, dass man dann nicht mehr direkt nach Stopper in der Gegnerfarbe fragen kann. Will man nach Stopper fragen, muss man zuerst ein Kontra abgeben und dann die Gegnerfarbe überrufen.

2C,2P -> ?

- **3C,3P**: Überruf Gegnerfarbe verspricht höchste und niedrigste Restfarbe
- **3SA**: die beiden Unterfarben
- **4T**: die beiden höchsten Restfarben
- **Leaping Michaels**: bei dieser Konvention kann man noch direkt durch Überruf nach Stopper in der Gegnerfarbe fragen. Leaping Michaels kann auch nach Sperreroöffnungen auf der 3-er Stufe zur Anwendung kommen.

2C,2P -> ?

- **3C,3P**: Überruf Gegnerfarbe fragt nach Stopper
- **4T,4K**: genannte Unterfarbe und andere Oberfarbe
- **3SA**: zum Spielen
- **4SA**: beide Unterfarben

Beispiel: siehe auch Beitrag 89 im Blog

D		N North		W	N	E	S
1		♠ KQJ975			2♠	X	P
		♥ K83		2NT	P	3♦	P
		♦ 5		3♠	P	3NT	P
		♣ 1083		P	P		
W West				E East			
♠ 1062				♠ A8			
♥ J104				♥ A65			
♦ J842				♦ AKQ10976			
♣ A74				♣ 2			
		S South					
		♠ 43					
		♥ Q972					
		♦ 3					
		♣ KQJ965					
				3NT W		NS: 0 EW: 0	

West	Nord	Ost	Süd
	2P: weak two	X: negativ oder ab 19FL	Pass
2SA: 0-7FL	Pass	3K: Karo, ab 19FL	Pass
3P: 6-7FL	Pass	3SA: Stopper in Pik	Pass
Pass	Pass		

Man hat im Karo-Kontrakt die gleiche Anzahl von Stichen wie im SA-Kontrakt. 5 Karo sind bei normalem Gegenspiel nicht zu erfüllen.