

# Schlemmlizit

## Die Voraussetzungen für einen Schlemm

Die Voraussetzungen für einen Schlemm sind die folgenden:

<b>Kleiner Schlemm</b>	Genügend Stärke:	→ Spiel in „Ohne“: <b>33+ HP</b> → „Farbspiel“: 33+ Punkte
	Kontrollen:	In keiner Farbe darf der Gegner die Möglichkeit haben, sofort zwei Stiche abzuziehen (in drei Farben brauchen wir also Erstrundenkontrolle, in einer mindestens Zweitundenkontrolle).
	Schöne Trumpffarbe:	Der Gegner darf höchstens einen Stich in der Trumpffarbe gewinnen können. Und dies nur dann, wenn kein Stich in einer Nebenfarbe abgegeben werden muss.
	Genügend Asse nötig:	Es dürfen nicht zwei Asse fehlen (ausser man habe eine Chicane in einer Farbe, in der die Partnerschaft das As nicht hat).

<b>Grosser Schlemm</b>	Genügend Stärke:	„Ohne“-Spiel: <b>37+ HP</b> „Farbspiel“: 37+ Punkte
	Kontrollen:	Erstrundenkontrolle in jeder Farbe
	Trumpfqualität:	Mit 8-9 Trümpfen braucht man AKQ, mit 10+ Trümpfen reichen AK

Ein Spieler darf die As-Frage erst dann anwenden, wenn er weiss, dass es keine Farbe gibt, in welcher die Partnerschaft nicht zumindest Zweitundenkontrolle besitzt.

In der Regel werden also zuerst Cue-bids gezeigt. Lässt ein Spieler eine Farbe, in der er einen Cue-bid machen könnte, aus, und hat auch sein Partner in dieser Farbe keine Erst- oder Zweitundenkontrolle, dann ist ein Schlemm nicht spielbar und man lizitiert die Trumpffarbe, ohne weitere Abklärungen zu tätigen.

Hat der Partner eine Länge in einer Nebenfarbe gezeigt, sollte man dort nur mit einer Figur einen Cue-bid machen, nicht aber mit einer Kürze. Hat man in einer solchen Situation eine

Kürze und damit einen Cue-bid vermieden, erhält aber später nochmals die Gelegenheit, in dieser Farbe einen Cue-bid zu machen, so ist er erlaubt (und zeigt Singleton).

Ob man einen Schlemm versuchen soll, ist oft ein heikler Entscheid und braucht viel Erfahrung. Hier einige Gründe, die sie in zweifelhaften Situationen positiv werten sollten:

→ Man hat schöne Längen mit guten Mittelkarten (z.B. AKJ1087 oder KQ1097).
→ Die Trumpffarbe ist solide (die 10 oder der Bube in Trumpf ist immer positiv).
→ Je mehr Trümpfe die Partnerschaft hat, um so mehr Spielvarianten hat man.
→ Ein Doppelfit ist oft sehr erfreulich.
→ Ein Singleton/Chicane in einer Farbe, in der der Partner nichts oder eine Länge mit bloss dem As (oder halt dem König) hat, ist sehr erfreulich.
→ Eine hohe Figur in der Länge des Partners ist oft sehr wertvoll.
→ Schnelle Kontrollen in kürzeren Farben (König oder noch besser das As).

Selbstverständlich gibt es auch **negative Indikationen**, die eher gegen einen Schlemm sprechen:

→ Längen mit wenigen HP und wenig Mittelkarten (z.B. Q106543, KJ732).
→ Schlechte Trumpfqualität (z.B. bei A862 vis à vis 10743 nützen auch 34 HP nichts).
→ Nur 8 Trumpfkarten in der Partnerschaft und keinen Fit in den Nebenfarben.
→ Mehrere Doubletons.
→ Konzentration von hohen Figuren in Kürzen (z.B. AQ vis à vis KJ).
→ Kleine Figuren in Kürzen (z.B. Jx, Qx).
→ Spiegelhände (überall gleiche Längen wie der Partner).
→ Singleton in der Länge des Partners, insbesondere dann, wenn er mehrere Figuren in dieser Farbe hat.

## As-Fragen

Kommen wir zuerst zu unseren Konventionen, mit welchen wir nach den Assen und den Königen fragen.

## Roman-key-card-Blackwood

„4 NT“ ist in der Regel "Roman-key-card-Blackwood".

Die 5 zu zeigenden Karten sind: Die 4 Asse und der Trumpf König.

Beachte: Fehlen uns zwei dieser Schlüsselkarten spielen wir den Schlemm nicht. Denn fehlen zwei Asse ist man immer down, fehlt ein As und der Trumpf König sind die Erfüllungschancen meist unter 50% (wenn der König falsch liegt oder sonst was passiert wie ein Schnapper oder eine schlecht liegende Nebenfarbe).

4 NT	5 ♣:	3 oder 0 Asse von 5 (inklusive Trumpf König)
	5 ♦:	4 oder 1 As von 5 (inklusive Trumpf König)
	5 ♥:	2 Asse von 5 ohne Trumpf Dame
	5 ♠:	2 Asse von 5 plus Trumpf Dame
	5 NT:	2 Asse von 5 und eine Chicane
	6 ♣:	1 As und Chicane ♣ (oder eine ranghöhere Chicane bei Treff als Trumpf)
	6 ♦:	1 As und Chicane ♦ oder ranghöhere Chicane (Herz od. Pik) bei Karo als Trumpf
	6 ♥:	1 As und Chicane ♥ (oder Chicane ♠ bei Herz als Trumpf)

Danach wird rollend nach den Königen und der Trumpf Dame gefragt. Ist der Relais die Trumpffarbe, so ist die übernächste Stufe zu lizitieren, da die Ansage der Trumpffarbe das Lizit abschliesst.

Die Antworten sind wie folgt:

→ Stufe 1:	Habe Trumpf Dame nicht
→ Stufe 2:	Habe Trumpf Dame, 0 Könige
→ Stufe 3:	Habe Trumpf Dame und einen König
→ Stufe 4:	Habe Trumpf Dame und zwei Könige
→ Stufe 5:	Habe Trumpf Dame und drei Könige

Machen wir hierzu ein Beispiel:

♠ KQ5  
♥ A974  
♦ K3  
♣ K876

Sie	Ihr Partner	Bedeutung der Ansagen
	1 ♦	
1 ♥	3 ♥	
4 NT	5 ♣	(0 oder 3 Asse, hier (nach dem Sprung!) sind es sicher 3 Asse
5 ♦:		Rollende Anfrage nach der Trumpf Dame und den Königen

Und was ist nun zu tun?

Mit ♠ x sagt man „5 ♥“ und der Partner passt  
 ♥ K732  
 ♦ AQJ105 (man gibt ein As und Trumpf Dame ab)  
 ♣ AQ5

Mit ♠ xx sagt man „5 ♠“ und nun lizitiert der  
 ♥ KQJ5 Partner mit „6 ♥“ den Schlemm!  
 ♦ AQJ84  
 ♣ A5

Man beachte: Den bereits nach „4 NT“ gezeigten König **zeigt man nicht ein zweites Mal.**

Welches ist die Trumpffarbe?

→ Sicher eine Farbe, die unterstützt worden ist. Ein Beispiel: 1 ♦ - 1 ♥ - 3 ♥ = ♥ als Trumpffarbe
→ Wurden zwei Farben unterstützt, so gilt jene Farbe als Trumpffarbe, die zuletzt unterstützt wurde. Beispiel: Pik bei 1 ♠ - 2 ♥ - 3 ♥ - 3 ♠
→ Wurde keine Farbe unterstützt, aber eine wiederholt, so gilt diese als Trumpffarbe (z.B. Herz bei einem Lizit wie 1 ♦ - 1 ♥ - 2 ♦ - 3 ♥ - 3 ♠ - 4 NT)
→ Ist kein dargestellter Fall eingetroffen, so ist es die letzlizitierte Farbe (also Pik bei 1 ♦ - 1 ♥ - 1 ♠ - 4 NT)

Ist man an der Tumpf Dame nicht interessiert (z.B. weil man sie selbst hat), kann man mit der Ansage von "5 NT" auch direkt nach den Königen fragen.

6 ♣:	Ich habe keinen weiteren König
6 ♦:	Ich habe einen weiteren König
6 ♥:	Ich habe zwei weitere Könige
6 ♠:	Ich habe drei weitere Könige

Man beachte also: Hier ist „5 NT“ nicht „Josephine“. „5 NT“ als „Josephine“ spielen wir nur, wenn direkt (ohne Umweg über die As-Frage) nach den hohen Figuren in der Trumpffarbe geforscht wird.

Hat man nach den Assen gefragt und braucht man einfach noch eine Ergänzung in einer Farbe, um den grossen Schlemm spielen zu können, so macht man in dieser Farbe einen Cue-

bid auf Niveau 6. Der Partner lizitiert nun 7, wenn er in dieser Farbe die Dame zu zweit, einen Doubleton oder eine nicht bereits gezeigte Kontrolle (Erst- oder Zweitrundenkontrolle) hat.

Ein Beispiel:

♠ A8742		♠ KQ
♥ AK52		♥ Q1064
♦ Q5		♦ AK764
♣ 83		♣ AQ
		
1 ♠		2 ♦
2 ♥		3 ♣
3 ♦		3 ♥
4 ♥		4 NT
5 ♣		6 ♦

Bekanntlich sind die Ansagen nach "4 NT" nicht eindeutig, beispielsweise zeigt man "5 ♣" je nach dem 0 oder 3 der 5 Schlüsselkarten.

Der nach den Assen Fragende geht von der negativen Variante aus und lizitiert 5 in der Trumpffarbe, wenn der kleine Schlemm mit 0 Schlüsselkarten beim Antwortenden nicht spielbar ist. Hat der Antwortende nun aber statt 0 tatsächlich drei Schlüsselkarten, so lizitiert er 6 in der Trumpffarbe, wenn er nichts weiteres zeigen kann, hat er einen weiteren König, so macht er in dessen Farbe einen Cue-bid.

Zum Beispiel:

♠ 9		♠ A874	
♥ AK954		♥ Q963	
♦ AK42		♦ QJ63	
♣ 1062		♣ A	
			
1 ♥		2 NT	
3 ♠		3 NT	„3 NT“: Da ♥ als Trumpf definiert ist, verlangt „3 NT“ Cue-bids (4 ♣ wäre natürlich)
4 ♦		4 NT	
5 ♣		5 ♥	
6 ♦		7 ♥	

Die Ansage von „6 ♦“ zeigt, dass der Eröffner 3 Schlüsselkarten und zusätzlich den König in Karo hat. Der Antwortende sieht dadurch zusätzliche Stiche in Karo und kann 13 Stiche zählen.

Wir bereits gezeigt kann man nach der As-Frage via "4 NT" auch eine Chicane zeigen.

Hat man selbst eine Chicane, darf man grundsätzlich nicht nach den Assen fragen. Zeigt nämlich die Antwort, dass der Partnerschaft ein As fehlt, weiss der Fragende ja nicht, ob es sich um jenes in seiner Chicane-Farbe handelt und er kann daher nicht beurteilen, auf welcher Stufe gespielt werden kann.

Eine Ausnahme ist dann zu machen, wenn man bereits die Chicane zeigen konnte: Dann kann man nach den Assen fragen, der Antwortende zeigt aber ein allfälliges As in der Chicanefarbe nicht!

Anders verhält es sich auch dann, wenn der Partner bereits in einer Cue-bid-Sequenz hat gezeigt, dass er kein As in der Chicane-Farbe hat.

Zwei Beispiele:

♠ AQ10864		♠ K952				
♥ 8		♥ AK64				
♦ A32		♦ KQ864				
♣ J86		♣ -				
			Variante des Lizits			
1 ♠		2 ♦		1 ♠		1 NT
3 ♦		3 ♠		2 ♣		4 ♣
4 ♦		4 ♥		4 ♦		4 NT
4 ♠		4 NT		5 ♠		7 ♠
5 ♠		7 ♠				

*Anmerkung: Statt „3 ♦“ kann man auch „2 ♠“ sagen, nach „3 ♠“ dann „4 ♦“.*

♠ AK754		♠ Q832	
♥ K742		♥ AQ5	
♦ 987		♦ -	
♣ A		♣ KQJ963	
			
1 ♠		2 ♣	
2 ♦		2 ♠	“2 ♦” ist bei uns Relais
3 ♣		3 ♦	
3 ♥		4 ♣	
4 ♠		4 NT	
5 ♣		5 NT	
6 ♦		7 ♠	

Da der linke Spieler nach „4 ♣“ nicht „4 ♦“ sondern „4 ♠“ lizitiert hat, verneint er eine Kontrolle in Karo und hat daher das Karo As nicht. Also kann der rechte Partner nun trotz seiner Chicane in Karo nach den Assen fragen.

### As-Frage nach “2 ♣ -“ respektive „2 ♦ - Multi“ --> Varianten „Weak-two“ oder nach “Barragen”

Hat man barragiert oder via „2 Treff Multi“ respektive "2 Karo Multi" eine "Weak-two" gezeigt, so kann man nicht all zu viele Schlüsselkarten haben. Daher macht es nun keinen Sinn, nach einer As-Frage des Partners die Antworten des "5 As-Blackwood" zu verwenden.

Die Antworten sind daher wie folgt:

4 NT	5 ♣:	Kein As, nicht den Trumpf König
	5 ♦:	Eines der 5 Asse, nicht die Trumpf Dame
	5 ♥:	Eines der 5 Asse, zusätzlich die Trumpf Dame
	5 ♠:	2 der 5 Asse, nicht die Trumpf Dame
	5 NT:	2 der 5 Asse, zusätzlich die Trumpf Dame
	6 ♣ / ♦ / ♥ / ♠:	2 der 5 Asse, Chicane in angesagter Farbe (oder in ranghöherer Farbe wenn man 6 in der Trumpffarbe

Ein Beispiel hierzu:

♠ AQ97653		♠ K8
♥ 5		♥ AKJ74
♦ 742		♦ Q
♣ 103		♣ AKJ62
		
3 ♠		4 ♣
4 ♥		4 NT
5 ♥		6 ♠

Die Ansage „4 ♥“ muss ein Cue-bid sein, denn mit einer 4er-♥ eröffnet man nicht „3 ♠“!

## EXKURS:

### As-Frage nach „2 ♣ - Mancheforcing“ und Antwort 2 ♦

Wie Sie wissen, ist dies nicht (mehr) Teil unseres Systems:

Nach „2 ♣ - 2 ♦“ weiss der Eröffner, dass sein Partner kein As haben kann. Daher ist ein allenfalls später folgender Blackwood etwas speziell:

4 NT	5 ♣:	Keinen König, nicht die Trumpf Dame
	5 ♦:	Keinen König, aber die Trumpf Dame
	5 ♥:	Einen König, aber nicht die Trumpf Dame
	5 ♠:	Einen König und die Trumpf Dame

Nach den restlichen Antworten auf „2 ♣“ verwenden wir unseren auch sonst eingesetzten 5-As-Blackwood.

## Der Gegner interveniert nach der As-Frage

Lizitiert der Gegner nach der As-Frage (und vor unserer Antwort) auf Stufe 5 eine Farbe, so spielen wir die Konvention „**DOPI**“.

Der Name hilft beim Memorieren.

→ Kontra („DO“ = Double 0) zeigt 0 (oder 3) von 5 Assen
→ pass („PI“ = pass 1) hingegen 1 (oder 4) von 5 Assen.
→ Die nächste Stufe zeigt 2ASSE ohne Trumpf Dame
→ Die zweite Stufe 2ASSE plus die Trumpf Dame
→ und so weiter

Das weitere Lizit ändert sich nicht.

Bei einer Intervention auf Stufe 6 hingegen spielen wir **DEPO** (Double = even number, pass = odd number of real aces):

→ "Kontra" zeigt also 0, 2 oder 4 der fünfASSE
→ "pass" zeigt 1, 3 oder 5ASSE

## Weiter verwenden wir folgende Konventionen

Nur die As-Frage allein genügt natürlich für das Schlemmlizit nicht.

### Splinter

Wichtig sind auch Splinter-Ansagen, wie wir sie in verschiedenen Situationen verwenden. Kontriert der Gegner einen Splinter, so zeigt ein Rekontra immer Erstrundenkontrolle in dieser Farbe (und zwar von beiden Spielern unserer Partnerschaft). Die Ansage der Trumpffarbe verneint Schlemminteresse, die restlichen Ansagen sind Cue-bid (respektive "4NT" ist 5-As-Blackwood). **Achtung:** Ein Splinter in einer vom Partner lizitierten Farbe ist nicht mit einem As oder einem König (und eigentlich auch nicht mit einer Dame) erlaubt!

Das nachfolgende Beispiel zeigt die Effizienz dieser Konvention:

♠ AKJ963		♠ Q8754	
♥ 8		♥ A764	
♦ A		♦ Q83	
♣ A8652		♣ 7	
			
1 ♠		4 ♣	„4 ♣“ ist Splinter, zeigt explizit Singleton ♣
4 ♦		4 ♥	
4 NT		5 ♦	
5 ♥		5 NT	
6 ♠			

## Cue-bid

„Cue-bids“ zeigen in ökonomischer Weise Erst- oder Zweitrundenkontrolle. Allerdings zeigen wir eine Zweitrundenkontrolle - basierend auf einem König - nur dann, wenn wir selbst zum Handspieler werden; einen Singleton können wir aber bei einem angestrebten Farbkontrakt immer als Zweitrundenkontrolle ansagen, es sei denn, er befinde sich in einer natürlich vom Partner gezeigten Farbe (dieser also dort Figuren versprochen hat).

Kontriert der Gegner einen Cue-bid, so zeigt ein Rekontra immer Erstrundenkontrolle in dieser Farbe (und zwar von beiden Spielern unserer Partnerschaft). Die Ansage der Trumpffarbe verneint Schlemminteresse, die restlichen Ansagen sind Cue-bid (respektive "4 NT" ist „5-As-Blackwood“).

**Achtung:** In einer Farbe des Partner ist ein Cue-bid nur mit einem As oder einem König erlaubt (ausser man habe einen Cue-bid bereits einmal ausgelassen → dann ist eine Kürze zeigbar).

## Trumpffarbe auf 5er-Stufe

„5 in der Trumpffarbe“ fragt nach dem Schlemm. Der Partner sagt diesen an, wenn er zwei der drei Topfiguren in Trumpf hat.

Auch dies sei an einem Beispiel gezeigt:

♠ J10873		♠ AQ64
♥ AK2		♥ 76
♦ A		♦ Q10732
♣ AKQ4		♣ 92
		
1 ♠		3 ♦
5 ♠		6 ♠

## Lizit der Gegnerfarbe über der Manchehöhe

Hat der Gegner einmal interveniert und lizitiert man über der Manchehöhe diese Farbe, so fragt man den Partner an, ob er Zweitrundenkontrolle (oder besser) in der Gegnerfarbe hat. Mit Zweitrundenkontrolle lizitiert er den kleinen Schlemm, mit Erstrundenkontrolle macht er einen Cue-bid in der Gegnerfarbe.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	4 ♠	pass	
5 ♣	pass	5 ♠:		Habe keine Zweitrundenkontrolle Treff
		6 ♣:		Habe Erstrundenkontrolle Treff
		6 ♠:		Habe Zweitrundenkontrolle Treff

## Josephine

Last but not least verwenden wir die Josephine-Konvention. Das Lizit von "5 NT" zeigt Interesse am Gross-Schlemm in der vereinbarten Farbe. Besitzt der Partner zwei der drei Topfiguren in der Trumpffarbe, so sagt er den grossen Schlemm an, ansonsten den kleinen Schlemm.

♠ AK1053		♠ Q87	
♥ KJ63		♥ -	
♦ K		♦ AQJ7652	
♣ QJ7		♣ AK2	
			
1 ♠		2 ♦	
2 ♠		3 ♠	„2 ♠“ ist ein Relais und zeigt ein Blatt mit 14+ HP; der Partner lizitiert „3 ♠“, da er ein pointiertes Blatt hat; mit einem ausgeglichenerem Blatt könnte er die ♠-Farbe auch mit „2 NT“ zeigen. Zur Erinnerung: „3 ♣“ wäre Relais.
4 ♦		5 NT	„4 ♦“ zeigt den Karo König (man zeigt nicht mittels „Cue-bid“ Kürze in Partners Farbe)
7 ♠		pass	

„4 ♦“ zeigt explizit den Karo König, so dass der rechts sitzende Spieler nur noch Interesse an der Trumpfqualität hat.

## Quantitative Ansagen nach Sans Atout

Zu den quantitativen Geboten vgl. das Folgelizit nach den „Sans Atout - Eröffnungen“.