

Bridge Center Zürich

System two – Version vom 1.3.06

5er-Edelfarben, längere Unterfarbe, weak two, 2♣ semiforcing, 2♦ mancheforcing, 1SA-Antwort auf EF forcing, 2 über 1 mancheforcing, inverted minors, nfo Stayman

Eröffnungen

- Eröffnungsregeln:
1. Mit 12 HP immer eröffnen
 2. In 1. und 2. Position 20 Punkte (Honneurpunkte plus die beiden längsten Farben) oder sehr schöne 19 Punkte mit 10ern und 9ern
 3. In 3. Position ab 8 HP

Bid	HP	Krt	Bedeutung	Bemerkungen
1 ♣	Regel	3+	nat	längere UF
1 ♦	Regel	3+	nat	längere UF
1 ♥	Regel	5+	nat, 4 Krt in 3. und 4. Pos	
1 ♠	Regel	5+	nat, 4 Krt in 3. und 4. Pos	
1 SA	15 ½ - 17 ½		starke SA, regelm, keine 5er EF	4333 mit 15 HP nur mit schönen Intermediates, 4333 und 18 HP ohne Intermediates, 4/5 UF erlaubt
2 ♣	15+		starker Einfärber (mind. 8 Stiche) oder SA 22/23 HP	normal ist etwa 17+ HP, aber AKD10xx, AD10x, xx, x ist eine 2♣-Eröffnung
2 ♦			Game forcing	
2 ♥	6-10	6-7	weak two	in 3. Pos 5 Karten möglich, in 4. Pos. 10 – 12 HP
2 ♠	6-10	6-7	weak two	in 3. Pos 5 Karten möglich, in 4. Pos. 10 – 12 HP
2 SA	20/21		regelm, 5er EF möglich	
3 ♣ / 3 ♦	bis 9	6-7	mind. 2 von 3 Top Hon	je nach Vuln. , in 3. Pos alles erlaubt
3 ♥ / 3 ♠	bis 9	7	max. A+K+D	nv gegen v alles erlaubt, v gegen nv max. 2 down
3SA	bis 16		Geschlossene 7er UF mit 2 Seitenstoppem in 1. und 2. Pos, in 3./4. Pos zum Spielen	In 3. und 4. Position üblicherweise mit einer geschlossenen oder halbgeschl. UF und einigen Seitenstoppem, max. 22 HP
4♣ – 4♦	unter Eröffn	8	gebrochene UF mit 2 von 4 Hon	
4♥ – 4♠	bis Eröffn	8	nat	Gelegentlich Zweifärber EF mit einer UF, 6-5 oder 7-4
4 SA	3-9		Mind 6-5 UF	

System two

Abkürzungen:

nat	natürlich
Hon	Honneurs
HP	Honneurpunkte
Pos	Position
v	in Gefahr
nv	nicht in Gefahr
dbl	kontra
rdbl	rekontra
Min	Minimum
Max	Maximum
SA	Sans Atout
pass	pass
rglm	regelmässig
unrglm	unregelmässig
fo	forcing
nfo	nicht forcing
mfo	Forcing bis Manche
rfo	rundenforcing
meinl	Manche einladend
Krt	Karte, Karten
UF	Unterfarbe, Unterfarben
EF	Edelfarbe, Edelfarben
Vert	Verteilung
TO	Take out
Sing	Singleton
Doub	Doubleton
Vd	Void

Antworten auf Edelfarben im Fit

Beispiel: ♥

a) mit 3 Karten

5 – 9 HP	2♥
10 – 11 HP	1 SA, nachher Sprung auf 3♥
12 + HP unrglm	neue Farbe auf Stufe 2
13 – 16 HP rglm.	3 SA (4333, oder evtl. 4432 mit AD im Doub)

b) mit 4+ Karten

0 – 5 HP	3♥
6 – 8 HP	3♦
9/10 HP	3♣
11/12 HP	
mit Sing	Splinter, 3♠ = Sing ♠
13+ HP	2 SA, Schlemminteresse, darauf:
	- 3 neue Farbe Sing
	- 3 ♥ 6er Farbe, positiv
	- 4♣/♦ 2te Farbe (5-5), positiv
	- 3 SA kein Sing, positiv

Nach Intervention des Gegners

Cue bid	mancheeinladend im Fit
Cue bid im Sprung	Splinter

Antworten auf Edelfarben im Misfit

Ansage	HP	Bedeutung
1 SA	5 - 11	forcing, ausser nach einer 3./ 4. Hand-Eröffnung a) regelmässig 6 – 11 HP b) Ein- oder Zweifärber mit ungenügender Stärke für die Manche 1♥ - 1 SA 2♣ - 2♦ (neue Farbe ohne Sprung) 6 – 9 HP 1♥ - 1 SA 2♣ - 3♦ (neue Farbe mit Sprung) 10 / 11 HP
neue Farbe auf 2er-Stufe	12+	natürlich 2♦ und 2♥ 5er-Farben 2♣ kann natürlich oder mfo Relais sein
1♥ - 1♠	5+	natürlich, 4er-Farbe, ohne Maximalstärke

Nach Intervention des Gegners

Neue Farbe auf 1er-Stufe	rundenforcing
Neue Farbe auf 2er-Stufe	nicht forcing

Antworten auf Unterfarben im Fit

Beispiel: ♣

Ansage	HP	Bedeutung
2 ♣	10 +	Mind. 4 Krt, forcing bis mind. 2 SA oder 3♣, ausser nach einer 3./ 4. Hand-Eröffnung, keine 4er EF daneben Wiederansagen des Eröffners: 2♦/2♥/2♠ Stopper von unten 2 SA 12/13 HP 3 SA 18/19 HP 3♣ Schlemmeinladung
3 ♣	6 - 9	5+ Krt
4 ♣	6 - 9	Superbarrage entweder nur mit ♣ oder mit ♣+♦

Nach Intervention des Gegners

Cue bid mfo im Fit
Unterstützung auf 2er-Stufe 10/11 HP

Antworten auf Unterfarben im Misfit

Ansage	HP	Bedeutung
1 ♦/♥/♠	5+	natürlich, forcing
1 SA	8 – 10	rglm ohne 4er-EF
2 SA	11	rglm ohne 4er-EF
3 SA	12 - 15	rglm ohne 4er-EF
1 ♣ - 2♦	12+	mfo mit mindestens 4 Krt in ♦
2♥/♠	12+	a.) Einfärber 6 Krt. Mit 16+ HP b.) Zweifärber mit mind. 5-5 und 12+ HP (Ghestem-artig wie z.B. AD10xx, AD10xx)

Nach Intervention des Gegners

Neue Farbe auf 1er-Stufe rundenforcing
Neue Farbe auf 2er-Stufe nicht forcing

SA-Eröffnungen und SA-Wiederansagen

1 SA

Ansage	HP	Bedeutung
2 ♣	0 - 7	nfo Stayman wenn gefolgt von 2♥/♠
	8 - 9	Einladender Stayman wenn gefolgt von 2 SA
	10 +	mfo Stayman, wenn gefolgt von a.) UF auf 3er-Stufe b.) (SMOLEN) auf 2♦: 3♥ = 5♠ + 4♥ 3♠ = 4♠ + 5♥ c.) 4♣/♦ Splinter mit Singleton nach EF-Antwort 1 SA - 2♣ 2♥ mit 4 Krt in beiden EF zuerst ♥ ansagen
2 ♣ - 2 EF 3 ♣		Weitere Anfrage, darauf 3 ♦ 4 Krt in ♦ 3 gleiche EF man hat mit wenig HP und schlechter 5er EF 1 SA eröffnet 3 andere EF 4 Krt in ♣ 3 SA 4333
2 ♣ - 2 ♦ 3 ♣		Weitere Anfrage, darauf 3 ♦ 5 Krt in UF, darauf 3♥ = welche? 3♠ = ♣ 3 SA = ♦ 3 EF 4-4 UF mit 3 Krt. In EF 3 SA 4333
2♦/♥	0	Transfer für ♥/♠
2 ♠	0	Transfer für ♣
2 SA	0	Transfer für ♦
3er Stufe		Schlemmeinladung
4♣	8+	6 Krt in ♠ (Farbe-Farbe)
4♦	8+	6 Krt in ♥ (Farbe-Farbe)
4♠	10+	Mind. 5-5 in den UF, Schlemmeinladung

Wenn der Gegner interveniert

Auf Kontra (natürlich und künstlich)

Rekontra	Transfer für ♣
2♣/♦/♥	Transfer
pass	schwach oder stark, verlangt rdbl vom SA-Eröffner, darauf pass zum Spielen, tendenziell mit rglm Blatt und 6+ HP Farbe schwach, Farben von unten Baron-artig ansagen, bis ein Fit gefunden ist

Auf Farbe

Pass	kann Strafpass sein, SA-Eröffner kontriert mit Kürze in der Interventionsfarbe
Dble	Sputnik, normalerweise mit regelmässigem Blatt
2 SA und Cue	Lebensohl, (2 SA verlangt 3♣ und kann Stayman mit Stopper sein, direkter Cue bid wäre Stayman ohne Stopper)

Nach Kontra von Stayman oder Transfer (Reden = Stopper)

Pass	kein Stopper, unabhängig von Min oder Max der SA-Eröffnung
Rekontra	Vorschlag zum Spielen (z.B. mit KB9x)
Farbansage oder SA-Ansage	natürlich mit Stopper, im Übrigen wie wenn der Gegner nicht interveniert hätte

1SA – 2♣ /dble
pass – rdble Weiterlizit wie bei 1SA-Eröffnung, jetzt einfach ohne Stopper

1SA – 2♦ /dble
pass – rdble Befehl, Transfer auszuführen, Lizit wie bei 1SA-Eröffnung

2 SA (gilt auch für die Wiederansage von 2 SA nach einer 2♣- und 2♦-Eröffnung)

Ansage	HP	Bedeutung
3♣	5+	Stayman, darauf 3♥ 5 Krt 3♠ 5 Krt 3SA 4-4 UF 3♦ mit oder ohne 4er EF, darauf 3♥ keine 4 Krt in ♥, evtl. 4 Krt in ♠ 3♠ keine 4 Krt in ♠, 4 Krt in ♥ 3SA 4-4 in EF 4 SA 4-4 EF forcing bis 5 EF oder 5 SA
3♦	0	verlangt 3♥, darauf pass 5er ♥ schwach 3♠ 4er ♠ und 5er ♥ 3 SA 5er ♠ und 4er ♥ 4 UF oder EF Schlemmeinladung, darauf 4SA auf UF = Ablehnung
3♥	0	Transfer für ♠
3♠	5+	5 Krt in ♥, verlangt 3 SA oder 4♥
4♣	5-8	6 Krt in ♠ (Farbe-Farbe)
4♦	5-8	6 Krt in ♥ (Farbe-Farbe)
4♠	8-10	5-5 UF, Schlemmeinladung

2 SA-Wiederansage nach UF- oder EF-Eröffnung

1 EF – 2 x
2 SA 15 – 17 HP, mit weniger HP Farbe wiederholen,
Partner unterstützen oder neue Farbe (evtl. nur 3 Krt)

1♦ - 2♣
2 SA 12 – 14 HP

1♣ - 2♦
2 SA 12 – 14 HP

1♣ - 2♦
und
1♦,♥,♠ - 2x (neue Farbe ohne Sprung)
3 SA 18 – 19 HP

1 UF – 1 EF
2 SA – gleiche UF schwach und passbar
- andere UF Anfrage nach EF

Weak two-Eröffnungen (2♥/♠)

Ansage	HP	Bedeutung
2 SA		Forcing im Fit, darauf 3♣/♦/andere EF = Maximum und HP in der genannten Farbe, darauf 4♣ = Frage nach Trumpfqualität (siehe unten)
3 gleiche EF		Barragierend
4 gleiche EF		Barrage oder zum Erfüllen
3 SA		Schlemmeinladung, Anfrage nach Kürze
4♣		Anfrage nach Farbqualität, darauf 4♦ 1 hohes Hon leer zu 6st 4♥ Farbe mit 2 Losern (DB, KB, AB) 4♠ 2 von 3 hohen Hon 4SA AKD oder AKB
2/3 neue Farbe	15+	Misfit (max. Singleton) forcing. Anmerkung: Wenn man 3 SA spielen will, lizitiert man zuerst eine UF (3SA direkt fragt nach Kürze, siehe oben)

Gegen weak two

Ansage	HP	Bedeutung
dbl		TO, darauf 2♠ (auf♥) schwach Farbe auf 3er-Stufe 10+ 2 SA (Lebensohl) <10 HP konventionell, auch ohne Stopper, verlangt 3♣, was passbar ist, darauf Farben von unten (Baron-artig), wenn kein ♣-Fit vorhanden ist
2SA	15 - 18	Natürlich, darauf Transfer und Stayman, Antworten wie auf 2SA-Eröffnung

Gegen multi 2♦

Ansage	HP	Bedeutung
dbl	12 +	TO, normalerweise 12 – 14 HP regelmässig, kann aber auch sehr stark sein. Darauf Lebensohl (siehe oben wie gegen weak two)
2SA	15 - 18	Natürlich, darauf Transfer und Stayman, Antworten wie auf 2SA-Eröffnung
2♥/♠	12+	Exclusion (Kürze), darauf Lebensohl (siehe oben wie gegen weak two)

Starke 2er-Eröffnungen

2♣-Eröffnung

Ansage	HP	Bedeutung
2 ♦		Relais, kann schwach sein oder 10+ HP mit unrglm Blatt
2 ♥/♠	0 – 6	5/6/7 Krt, schwach, wenn 5 Krt dann 2 der 3 Top-Hon
2 SA	10+	regelmässig

Wenn der Gegner interveniert

pass	0 – 9 HP
Farbe	10+ natürlich,
Dble	Strafe
2SA	6 – 9 HP mit Stopper

2♦-Eröffnung

Ansage	HP	Bedeutung
2 ♥		0 oder 2 Asse
2 ♠		1 As mit Zusatzwerten (mind. Dame), darauf 4♣ = welches As?
2 SA	7-9	Kein As
3 ♣		1 As ohne Zusatzwerte, 4♣ = welches As?
3 ♥		5er+ - Farbe mit KD
3 ♠		5er+ - Farbe mit KD

Wenn der Gegner interveniert

pass	kein As, 0 – 5 HP
Farbe	6+ HP, natürlich mit oder ohne As, das As muss nicht in der genannten Farbe sein
Dble	Strafe
2/3 SA	natürlich ohne As
Cue bid	1 As ohne Zusatzwerte

Interventionen auf Farberöffnungen

Auf 1er-Höhe:

Anforderungen (alternativ)

- a.) sehr schöne Farbe (AD10xx)
- b.) 3 hohe Hon (A + K + D)
- c.) 2 hohe Hon mit 2 schönen Farben und guten Intermediates
z.B. AB108x,D109x,x,xxx
- d.) 12 HP mit einer 5er-Farbe

Auf 2er-Höhe:

Eröffnungsstärke gemäss Anforderungen für die Eröffnungen

Antworten auf Intervention auf 1er-Stufe nach Eröffnung des Gegners (Beispiel: 1♣ / 1♥ / pass / ?)

Ansage	HP	Bedeutung
2 gleiche Farbe	7 - 10	3 Krt
3 gleiche Farbe	5 - 10	4 Krt, Barrage
Neue Farbe	9+	EF über EF forcing EF über UF forcing (häufig mit kleinem UF-Fit) UF über EF nicht forcing UF im Sprung stark einladend
2 in Gegners Farbe	11+	a.) mancheeinladend im Fit, darauf Farbwiederholung = negativ b.) mancheforcing im Misfit, wenn gefolgt von eigener Farbe
3 in Gegners Farbe	11/12	4 Krt, im Fit, mancheeinladend

1SA-Intervention

Antworten wie auf 1SA-Eröffnung

Interventionen im Sprung

Weak two und normale Barrage

Antworten wie auf weak two-Eröffnung

Sprung in Gegners Farbe

Stopperanfrage mit geschlossener UF für 3 SA

Ghestem (stark)

Zweifärber 5-5 mit max. 5 Losern, mind. ADxxx + ADxxx

2 SA	die beiden niedrigsten verbleibenden Farben
Gegners Farbe	die beiden auseinander liegenden Farben
3♣	die beiden höchsten Farben

Interventionen auf 1SA-Eröffnungen: DONT

Dble	lange Farbe mit 12+ HP
2♣	♣ mit einer höheren Farbe
2♦	♦ mit einer höheren Farbe
2♥	beide EF
2♠	natürlich

Sonstige Konventionen

Reverskonvention 2SA	2 SA nach Revers verlangt 3♣ und zeigt ein schwaches Blatt. Direkte Unterstützung einer von Eröffners Farben ist stark (10+ HP)
Generelles Sputnik-Kontra	Bis 4♥, zeigt ein Blatt ohne natürliche Ansage oder ein Blatt mit mfo-Stärke, die Nennung einer neuen Farbe 2er-Stufe wäre nicht forcing
Responsive Double bis 4♥, wenn sich der Eröffner und sein Partner unterstützen	1♥ / dble / 2♥ / dble positives Blatt ohne 4 Krt in ♠ 1♥ / 2♣ / 2♥ / dble verspricht 4 Krt in ♠
Drury 2♣ auf EF	Nach 3. und 4.-Handeröffnungen fragt nach Eröffnungsstärke, Farbwiederholung ist negativ
Roudy 2♣ auf 1 SA Wiederansage des Eröffners	z.B. 1♣ - 1♥ - 1SA - 2♣, oder 1♥ - 1♠ - 1SA - 2♣: 2♦ keine Unterstützung 2 EF des Partners Min mit 3 Krt in Partners Farbe 2 andere EF Max mit 3 Krt in Partners Farbe
Blackwood 4 SA	As-Frage (4 Asse), Antworten: 5♣ 1 oder 4 Asse 5♦ 0 oder 3 Asse 5♥ 2 Asse 5♠ 2 Asse + Trumpf König oder Dame 5SA 2 Asse + KD
Josephine 5SA	Antworten: 7 in Trumpf 2 von 3 Topfiguren in Trumpf 6♣ 1 von 2 Topfiguren mit 4/5 Trümpfen 6♦ 1 von 2 Topfiguren mit 6+ Trümpfen 6 in Trumpf keine hohen Figuren
Supergöthe	Ist gleich Josephine, aber auf Unterfarben 5 in Farbe über der Trumpffarbe (UF) = Josephine 7 in Trumpf 2 von 3 Topfiguren in Trumpf 1. Stufe 1 von 2 Topfiguren mit 4/5 Trümpfen 2. Stufe 1 von 2 Topfiguren mit 6+ Trümpfen 6 in Trumpf keine hohen Figuren Beispiel: 1♦ - 2♦ 3♦ - 3♥ 4SA - 5♣ 1 As 5♥ - Supergöthe 5SA 2. Stufe

Ausspiel und Signalisation

Ausspiel gegen Trumpf

- 3e/5e
- As von As-König
- König von As-König sec
- König von As-König, wenn die nach dem König gespielte Farbe ein Singleton ist
- Top of nothing in unterstützter Farbe, sonst 3e/5e

Ausspiel gegen SA

- 4e
- 10 Prometteur (verspricht 1 oder 2 Figuren über der 10: AB10x, KB10x, A109x, etc.)
- B und 9 schliessen eine höhere Figur aus
- As von As-König
- Top of nothing von 2/3 Karten
- 9 von 109,
- D von DB oder KD: Auf das Ausspiel der Dame wird auf keinen Fall deblockiert, sondern pos oder neg markiert, deblockiert wird nur beim Ausspiel des Königs
- K von den Gabelsituationen (AKB, KD10). Dieses Ausspiel verlangt das deblockiert eines Hon oder die Markierung der Anzahl, wenn kein Hon vorhanden

Markierung: Hoch – klein = positiv oder eine gerade Anzahl Karten

- positiv / negativ auf das Ausspiel
- gerade / ungerade Anzahl in Gegners Farbe
- gerade / ungerade Anzahl in Trumpfkontrakten auf 5er-Höhe und darüber
- gerade / ungerade Anzahl auf König-Ausspiel in SA, wenn nicht deblockiert werden kann

keine Préférence gegen Trumpfkontrakte mit Singleton am Tisch, sondern wie oben

Trumpfpréférence

Hoch-tief	Präferenz für eine höherrangige Farbe
Tief-hoch	Präferenz für eine tieferrangige Farbe

Abwerfen einer Farbe, wenn Gegners Farbe nicht bedient werden kann, dann ist die abgeworfene Farbe unerwünscht:

Hohe Karte	Präferenz für die höherrangige Farbe
Tiefe Karte	Präferenz für die tieferrangige Farbe

Rückspiel

Hoch	keine Figur über dem Buben
Tief	man spielt mindestens unter der Dame

1. März 2006

Hugo Zeltner und sein Expertenteam (Leo Weiss, Fredy Weiss, Charly Karrer, Hans Jacquemard, Jörg Zinsli, Peter Gebauer, Peter Toszeghi, Urs Stutz)