

Bridge Center Standard

System one, Version 01.03.06

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

Eröffnungen

Eröffnungsregeln: 1. Mit 12 HP immer eröffnen
2. 20er-Regel (Honneurpunkte plus die beiden längsten Farben)

Bid	HP	Krt	Bedeutung	Bemerkungen
1 T	Regel	3+	nat	bessere UF
1 K	Regel	3+	nat	bessere UF
1 H	Regel	5+	nat	
1 P	Regel	5+	nat	
1 SA	151/2- 171/2		starke SA, regelmässig, keine vernünftig schöne 5er EF (max. Dxxxx)	
2 T	17+		starker Einfärber	Mind. 8 Stiche
2 K			Game forcing	
2 H	6-10	6	weak two	
2 P	6-10	6	weak two	
2 SA	20 -22		Regelmässig, 5er EF möglich	
3 T - 3 P	Unter Eröffn.	7	nat	
4 T – 4 P	unter Eröffn.	8	nat	

System one

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

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

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 und 2er-Stufe rundenforcing

Antworten auf Unterfarben im Fit

Beispiel: ♣

Ansage	HP	Bedeutung
2♣	6-9	Mind. 4 Krt, keine 4er EF daneben
3♣	10/11	Mind. 4 Krt, keine 4er EF daneben, ungeeignet für SA mit einzelnen ungestoppten Farben
	ab 12	Zuerst neue Farbe einführen

Nach Intervention des Gegners

2♣	6-9 HP
3♣	10/11 HP
Cue bid	mfo im Fit

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
2♦/♥/♠	16+	Einfärber mit 6 Krt oder sehr schöne 5 Krt mit 16+ HP oder 4 Krt mit Fit in UF, Fit wird nachher bekannt gegeben

SA-Eröffnungen und SA-Wiederansagen

1 SA

Ansage	HP	Bedeutung
2♣	8+	Stayman, mindestens meinl, darauf 2♦ keine EF zu viert, darauf 2 EF 5er-Farbe nfo 3 EF 5er-Farbe mfo 2 EF 4 Krt in EF, oder schlechte 5, darauf 4♣/♦ Splinter mit Singleton 2 SA beide EF zu viert, darauf Transfer
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)

Wenn der Gegner interveniert

Auf Kontra (natürlich und künstlich)

Rekontra Transfer für ♣
 2♣/♦/♥ Transfer

Auf Farbe

Dble Strafkontra
 2 SA Stayman ohne Stopper
 Cue Stayman mit 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 – rdbble Weiterlizit wie bei 1SA-Eröffnung, jetzt einfach ohne Stopper

1SA – 2♦ /dble
 pass – rdbble 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♥ 4 Krt 3♠ 4 Krt 3SA keine 4er EF 3♦ 5er EF darauf 3♥ welche EF? 3♠ 5er-♠ 3 SA 5er-♥
3♦	0	Transfer für ♥
3♥	0	Transfer für ♠
4♣	5-8	6 Krt in ♠ (Farbe-Farbe)
4♦	5-8	6 Krt in ♥ (Farbe-Farbe)

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♦,♥,♠ - 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 3 gleiche EF, Minimum
3 gleiche EF		Barragierend
4 gleiche EF		Barrage oder zum Erfüllen
2/3 neue Farbe	15+	Misfit (max. Singleton) forcing

Gegen weak two

Ansage	HP	Bedeutung
dbl		TO
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.
2SA	15 - 18	Natürlich, darauf Transfer und Stayman, Antworten wie auf 2SA-Eröffnung
2♥/♠	12+	Exclusion (Kürze)

Starke 2er-Eröffnungen

2♣-Eröffnung

Ansage	HP	Bedeutung
2 ♦		Relais
2 ♥/♠	4– 6	6/7 Krt, schwach

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 Asse
2 ♠		1 As
2 SA	7-9	Kein As
3 SA		2 Asse

Wenn der Gegner interveniert

pass	kein As
Farbe	As in der genannten Farbe
Dble	Strafe
2/3 SA	natürlich ohne As

Interventionen auf Farberöffnungen

Auf 1er-Höhe:

Anforderungen

a.) sehr schöne Farbe (AD10xx) oder

b.) 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	5 – 9	3 Krt
3 gleiche Farbe	5 – 9	4 Krt, Barrage
Neue Farbe	9+	forcing
2 in Gegners Farbe	10+	mancheeinladend im Fit, darauf Farbwiederholung = negativ

1SA-Intervention

Antworten wie auf 1SA-Eröffnung

Interventionen im Sprung

Weak two und normale Barrage, darauf Antworten wie auf weak two-Eröffnung

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

Dble	Strafe, tendenziell mit langer Farbe
2♣	mind. 5-4 in den EF
2♦	natürlich
2♥	natürlich
2♠	natürlich

Sonstige Konventionen

Generelles Sputnik-Kontra	Bis 4♥, zeigt ein Blatt ohne natürliche Ansage
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.-Händeröffnungen 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

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

Ausspiel gegen SA

- 4e
- Höchste einer Sequenz, auch von interner Sequenz: **AB10x**, **KB10x**, **A109x**, etc.)
- As von As-König
- K und D verlangen deblockieren eines Hon
- Top of nothing von 2/3 Karten

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

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)