

Eröffnung	X wenn künstl.	Min.-Anz. Kart.	Neg.-X bis	BESCHREIBUNG	ANTWORTEN	WEITERREIZUNG	ÄNDERUNGEN ALS GEPASSTE HAND
1 ♣		2	7 ♣	Natürlich 18-19 SA > immer 1 ♣ 12-14 SA > längere UF	1 OF kann längere UF enthalten bei 6-10 HCP 2 ♣ / 3 ♣ = inverted, auch nach x, 2 ♦ / ♥ = 6er ♥ / ♠ 5-8 HCP, 2 ♠ = 7-9 mit Fit,		
1 ♠		3	7 ♣	Natürlich	2 ♦ / 3 ♦ = inverted, auch nach x, 3 ♣ = 7-9 mit Fit, 2 OF = 6-9 HCP, 6er		
1 ♠		5	7 ♣	Natürlich	2 SA = Fit, gf, 3 ♣ / ♦ / ♥ = bergen 1 SA = forc., 2/1 = gf außer bei Rebid der Farbe	Nach 2 SA neue Farbe = Single, 4 ♥ / 3 SA / 3 ♥ kein Single mit Min/med/max, 4 neue Farbe = 5er	Rev drury
1 ★		5	7 ♣	Natürlich	2 SA = Fit, gf, 3 ♣ / ♦ / ♠ = bergen 1 SA = forc., 2/1 = gf außer bei Rebid der Farbe	Nach 2 SA neue Farbe = Single, 4 ♠ / 3 SA / 3 ♠ kein Single mit Min/med/max, 4 neue Farbe = 5er	Rev drury
1 SA			7 ♣	15-17 HCP, 5er OF möglich	2 Treff = nf stayman, 2 ♦ / ♥ = transfer OF 2 ♠ = Min/Max oder transfer ♣ 2 SA = UF, stark oder schwach 3 ♣ = transfer ♦, 3 ♦ = 5/5 OF einladend 3 ♥ / ♠ = 5431 mit 3er OF	Transf. ausf. = Max, 3 OF = Single, 3 SA = ♦ Single	
2 □				Stärkstes Gebot	2 Karo = relay 2 ♥ / ♠ = zum passen gegenüber 20/21 SA 2 SA = schwach mit UF, nf für 20/21 SA 3 Farbe = nat gf	2 ♥ = nat oder SA 22/23	
2 ♠		6	-	Weak two	2 SA = forcing Relay, Min/Min/Max/Max/AKD 2 neue Farbe forcing		
2 ♠		6	-	Weak two	2 SA = forcing Relay, Min/Min/Max/Max/AKD 2 neue Farbe forcing		
2 ★		6	-	Weak two	2 SA = forcing Relay, Min/Min/Max/Max/AKD 2 neue Farbe forcing		
2 SA			7 ♣	SA 24+	3 ♣ = Muppet stayman		
3 □		6	-	Nat			
3 ♠		6	-	Nat			
3 ♠		6	-	Nat			
3 ★		6	-	Nat			
3 SA	x	7	-	Stehende UF, wenig Seitenw.	4 UF = sucht	Gebote auf hoher Stufe (inkl. Schlemmreizung)	
4 □		7	-	Natürliche Sperre		Mixed Cue Bids, bei OF 4 SA RKCB, bei UF 4 UF bed. RKCB 03/14/2-/2+,	
4 ♠		7	-	Natürliche Sperre			
