

ZWEIER-ERÖFFNUNGEN IM FORUM D Plus (ähnlich BENJAMIN-TWOS)

1. ÜBERSICHT

Im FORUM D-Grundsystem wurden 2 Karo, 2 Coeur und 2 Pik als starke 2er-Eröffnungen mit mindestens 6 Karten in der eröffneten Farbe und i.a. mehr als 20 FL-Punkten gespielt. Die Eröffnung mit 2 Treff war die stärkste überhaupt und war partieforcierend. Da solche starken Eröffnungen nur sehr selten, 6er-Längen in Coeur oder Pik mit schwachen Blättern unterhalb von Eröffnungsstärke jedoch vergleichsweise häufig vorkommen, bedeuten 2 Coeur und 2 Pik nun schwache 2er-Eröffnungen bzw. sogenannte „weak twos“. Als Ersatz für alle starken, semiforcierenden Eröffnungen gilt nun 2 Treff, während 2 Karo partieforcierenden Blättern vorbehalten bleibt. Es ergibt folgendes Schema:

Eröffnung	Bedeutung, Anforderung	Bemerkung
2 SA	20-21 FL-Punkte, gegenüber Grundsystem um einen 1 FL ermäßigt. 22-23 FL werden nach einer 2 Treff-Eröffnung durch späteres 2 SA gezeigt. Punktunterschiede bei Stayman und quantitativen Hebungen beachten!	Diese Änderung erweitert die Reizmöglichkeit von 2 SA-Blättern auf zwei mögliche Bereiche.
2 Pik 2 Coeur (weak two)	6er-Länge unterhalb von Eröffnungsstärke, d. h. etwa 6-10 F-Punkte. In der langen Farbe sollten mind. 3 F-Punkte bzw. 2 Figuren sein. Die Hand sollte keine andere Oberfarbe zu viert und keine andere Unterfarbe zu fünft enthalten. Es sollen auch keine Chicane oder 2 Verteidigungsstiche in den Nebenfalten vorhanden sein.	Diese Eröffnungen haben den Charakter kleiner Sperransagen, da sie dem Gegner Bietraum wegnehmen. Vorsicht bei der Weiterreizung, da in den anderen Farben nicht viel da sein kann. Alertieren!
2 Karo (Partieforcierung)	Diese Eröffnung wird mit allen Händen unabhängig von der Verteilung ab 24 FL-Punkten gemacht, oder wenn dem Eröffner alleine genau ein Stich zum Vollspiel fehlt (9 Stiche in einer Oberfarbe und 10 Stiche in einer Unterfarbe).	Diese künstliche Eröffnung erfordert einen Punkt mehr als die frühere 2 Treff-Eröffnung des FORUM D-Grundsystems. Alertieren!
2 Treff (Semiforcierung)	Hierbei handelt es sich um ein beliebiges Semiforcierung, das für mindestens eine Runde forciert. Die Eröffnung kann verschiedene Bedeutungen haben: <ul style="list-style-type: none"> Starker Einfärber (6+) mit 20-23 FL oder (5+) mit 22-23 FL bzw. 8-8,5 Spielstichen in einer Oberfarbe und 8½-9½ Spielstiche in einer Unterfarbe. Eine andere 4er-Unterfarbe ist erlaubt. SA mit 22-23 FL (siehe oben) starker Oberfarben-Zweifärber mit mind. 5-5 in guten Farben, 18-21 F-Punkten und nur 3-4 Losern. 5er-Oberfarbe mit 22-23 FL (andere Oberfarbe nicht zu viert). 	Soweit es sich um Einfärber handelt, können diese auch in Unterfarbe sein. Da 2 Treff nicht mehr die stärkste Ansaenge ist, alertieren nicht vergessen!

2. SCHWACHE 2 COEUR / 2 PIK-ERÖFFNUNGEN (WEAK TWO IN DEN OBERFARBEN)

2.1 ALLGEMEINES

Zusätzlich zu den auf der Vorseite gemachten Angaben sei noch auf folgende Punkte hingewiesen:

Bei Eröffnungen in erster Hand besteht die Sperrwirkung für beide Gegner, d. h. in erster Hand sollte man tunlichst mit jeder halbwegs geeigneten Hand beginnen.

Wenn man in dritter Hand sitzt und bereits zweimal gepasst wurde, muss die vierte Hand ein relativ starkes Blatt haben. In diesem Fall sollte man auch mit rein destruktiven Blättern eröffnen.

Beispiel: 2 Pik auch mit

♠	D B 9 8 6 5
♥	9 7
♦	9 8 6 5
♣	6

Ein Sonderfall ergibt sich, wenn man nach dreimaligem passe in vierter Hand sitzt. Zunächst kann man in vierter Hand keinen Gegner mehr sperren. Passt man nun auch, bekommt man eine Null als Anschrift. Eröffnet man und fällt, bekommt man eine negative Anschrift. Wenn man dennoch eröffnet, muss man gute Chancen für die Erfüllung des Kontraktes, d. h. einen Plus-Score, sehen. Aus diesem Grunde sollte man die Stärke in 4. Position etwas anheben, d. h.

2 Coeur mit 10-12 F

2 Pik mit 9-11 F.

Ein weiterer Gesichtspunkt bei der Eröffnung 2 Coeur ist die Gefahr, dass die Gegner doch noch einen eventuellen Pik-Fit finden. In einem solchen Fall hätte man „für die Gegner“ eröffnet. (Denken Sie an die 15er-Regel: Eröffnen Sie an 4. Hand tunlichst nur, wenn Punkte und Piklänge zusammen mindestens 15 ergeben (z. B. 12 F und 4er-Pik)

Hat man neben einer sehr schönen Sechser-Oberfarbe eine zweite, sehr schwache Vierer-Oberfarbe, kann man die Eröffnung der guten Sechser-Oberfarbe durchaus in Erwägung ziehen.

2.2 UNGEEIGNETE BLÄTTER FÜR EINE SCHWACHE ZWEIERERÖFFNUNG

1	♠ A D 8 7 6 3
	♥ D 9 7 5
	♦ 6
	♣ B 6
Ungeeignet durch zweite 4er-Oberfarbe.	

2	♠ 4
	♥ A B 8 7 5 3
	♦ 6
	♣ K B 6 5 4
Ungeeignet durch zweite 5er-Unterfarbe	

3	♠ D 10 9 8 6 3
	♥ A
	♦ A 8 7 5
	♣ 6 4
Ungeeignet durch zwei Verteidigungsstiche in den Nebenfarben.	

2.3 PARTNERANTWORTEN

Es gilt folgendes Schema für das Partnergebot:

Partnergebot nach 2 ♥/2♠	Bedeutung														
Farbhebung	Eine Farbhebung ist in jedem Fall ein Abschlussgebot und fordert den Eröffner zum Passen auf. Die Hebung soll die Sperre insbesondere nach einer gegnerischen Intervention verlängern und kann daher einen präventiven Charakter haben. Die Hebung ins Vollspiel kann mit starken (ca. 17-19 FV) oder schwachen Blättern erfolgen.														
Farbwechsel	Ein Farbwechsel ist rundenforcierend mit einer guten 6er-Länge und 16+FL-Punkten. Der Farbwechsel lässt einen Misfit vermuten. Mit zwei Karten in einer der 6er-Längen könnte ein Fit bestätigt werden.														
3 SA	Abschlussgebot zum Spielen. Eröffner muss passen, da ein Oberfarbenfit nicht gefunden wurde. Die Nebenfarben sollten vom Partner gedeckt sein. Wegen Übergangsschwierigkeiten ist die Eröffnerfarbe nicht immer zu verwerfen.														
2 SA (mind. 2 Trümpfe)	<p>Forcierendes Gebot ab 15 FV oder 15 FL zur Untersuchung von Vollspiel- und Schlemm-Möglichkeiten. Bietet der Partner anschließend 3 SA, hat er in der Eröffnerfarbe nur ein Double. Für den Eröffner bieten sich folgende Möglichkeiten für sein zweites Gebot:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th><u>Wiedergebot des Eröffners</u></th> <th><u>Bedeutung</u></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Wiederholung der Oberfarbe</td> <td>zeigt Minimum, nicht forcierend!</td> </tr> <tr> <td> neue Farbe auf 3er-Stufe</td> <td>mehr als Minimum, Werte (As, König) in der neuen Farbe, jedoch nicht unbedingt Länge.</td> </tr> <tr> <td> 3 SA</td> <td>Maximum (10-11 FL) ohne Single, verteilte Werte in den Nebenfarben</td> </tr> <tr> <td> neue Farbe auf 4er-Stufe</td> <td>Maximum, Single in dieser gereizten Farbe, kein As oder König in den benachbarten Farben</td> </tr> <tr> <td> 4 Pik (Eröffnerfarbe)</td> <td>Maximum, kein Single, gute Trümpfe</td> </tr> <tr> <td> 4 Coeur (Eröffnerfarbe)</td> <td>Maximum, Single in Pik, gute Trümpfe</td> </tr> </tbody> </table>	<u>Wiedergebot des Eröffners</u>	<u>Bedeutung</u>	Wiederholung der Oberfarbe	zeigt Minimum, nicht forcierend!	neue Farbe auf 3er-Stufe	mehr als Minimum, Werte (As, König) in der neuen Farbe, jedoch nicht unbedingt Länge.	3 SA	Maximum (10-11 FL) ohne Single, verteilte Werte in den Nebenfarben	neue Farbe auf 4er-Stufe	Maximum, Single in dieser gereizten Farbe, kein As oder König in den benachbarten Farben	4 Pik (Eröffnerfarbe)	Maximum, kein Single, gute Trümpfe	4 Coeur (Eröffnerfarbe)	Maximum, Single in Pik, gute Trümpfe
<u>Wiedergebot des Eröffners</u>	<u>Bedeutung</u>														
Wiederholung der Oberfarbe	zeigt Minimum, nicht forcierend!														
neue Farbe auf 3er-Stufe	mehr als Minimum, Werte (As, König) in der neuen Farbe, jedoch nicht unbedingt Länge.														
3 SA	Maximum (10-11 FL) ohne Single, verteilte Werte in den Nebenfarben														
neue Farbe auf 4er-Stufe	Maximum, Single in dieser gereizten Farbe, kein As oder König in den benachbarten Farben														
4 Pik (Eröffnerfarbe)	Maximum, kein Single, gute Trümpfe														
4 Coeur (Eröffnerfarbe)	Maximum, Single in Pik, gute Trümpfe														

2.4 PARTNERANTWORTEN NACH GEGNERISCHER ZWISCHENREIZUNG

Wenn nach der weak-two-Eröffnung der Gegner in zweiter Hand zwischengereizt hat:	
Partnergebot	Bedeutung
Farbhebung	unverändert präventiv oder positiv (ggf. bis Vollspiel)
2 SA	unverändert Forcing
3 SA	unverändert zum Spielen
neue Farbe	nicht mehr forcierend
neue Farbe im Sprung	gute Farbe und außerdem Fit in Eröffnerfarbe (Fit-Sprung)
Kontra	Strafkontra
Rekontra	Interesse an Strafkontra

2.5 BEISPIELE FÜR WEITERREIZUNGEN

Bei mittleren Blättern im Bereich von Eröffnungsstärke (beide Parteien haben ungefähr gleich viele Punkte) kann es günstiger sein, zunächst zu passen und dann nach einer eventuellen Gegenreizung in Abhängigkeit von der Gefahrenlage die Situation neu zu überdenken. Dabei sollte man dem Eröffner nicht mehr als 5-6 eigene Stiche zutrauen, von denen vermutlich höchstens einer außerhalb der Trumpffarbe zu suchen sein wird.

Für die folgenden Beispiele von Partner-Händen sei angenommen, dass gemäß (a) eröffnet wurde und keine gegnerische Zwischenreizung erfolgte. (b) zeigt das Partner-Gebot.

1	♠ A K B 10 7 6 ♥ 4 ♦ A 9 8 3 ♣ A B
a)	2 Coeur
b)	2 Pik, 6er-Länge mit 19 FL-Punkten, Rundenforcing

2	♠ A D B ♥ B 3 ♦ A B 9 7 6 ♣ A B 8
a)	2 Coeur
b)	2 SA, 19 FL-Punkte, forcing

3	♠ D 4 2 ♥ K B 5 ♦ D B 8 4 3 ♣ K 6
a)	2 Pik
b)	passee, zu schwach in den Nebenfarben

4	♠ B 9 6 3 ♥ - ♦ A 9 8 6 4 ♣ 9 8 7 5
a)	2 Pik
b)	4 Pik, Sperransage, insbesondere bei Nicht-Gefahr gegen Gefahr

5	♠ 7 ♥ A 9 8 7 ♦ A K B 10 8 ♣ K D 8
a)	2 Coeur
b)	2 SA (könnte noch Schlemm werden)

6	♠ K 10 ♥ A D 4 ♦ A K D 8 7 6 ♣ 7 5
a)	2 Pik
b)	4 Pik, mit Hoffnung auf die Karolänge, kein Schlemminteresse

2.6 EINIGE KOMPLETTBEISPIELE

			Eröffner	Partner
1	♠ K D 9 8 7 4 ♥ 9 ♦ A 10 8 ♣ 9 7 3	♠ A 3 2 ♥ K 4 ♦ D 9 7 6 ♣ B 10 8 6	2 Pik	passee
2	♠ D 6 ♥ A K 9 6 5 3 ♦ 4 ♣ B 8 7 3	♠ A K B 10 8 5 ♥ 4 ♦ K D B 7 6 ♣ A	2 Coeur 4 Pik 5 Karo (1 KC=1 As) 6 Coeur (Pik-Dame und Coeur-König)	2 Pik 4 SA (RKCB) 5 Coeur (Pik-Dame?) 6 Pik
3	♠ A D B 7 6 4 ♥ B 10 ♦ B 9 8 ♣ 9 5	♠ 8 ♥ A K 9 4 ♦ K D 6 ♣ A D 8 7 6	2 Pik 3 SA (Maximum, zum Spielen)	2 SA (wegen des Singles in Pik nicht ideal, aber viele Punkte)
4	♠ 9 8 ♥ A K B 7 6 4 ♦ 4 ♣ B 7 6 4	♠ K D ♥ D 8 2 ♦ A 8 6 2 ♣ A K 8 3	2 Coeur 4 Karo (Maxim., Single in Karo) 5 Coeur (2 KC ohne Trumpf-Dame)	2 SA 4 SA (RKCB) 6 Coeur
5	♠ K D B 8 7 5 ♥ 9 7 6 ♦ 7 5 4 ♣ 8	♠ A ♥ A D 8 5 ♦ K D 8 3 ♣ B 7 6 4	2 Pik 3 Pik (Minimum, nicht forcierend)	2 SA (Notlösung)
6	♠ K B 10 8 6 4 ♥ 8 7 ♦ K B 3 ♣ 6 3	♠ 9 7 ♥ A K D 6 ♦ D 10 ♣ A D B 8 4	2 Pik 3 Karo (Werte!)	2 SA 3 SA oder 4 Pik
7	♠ 3 ♥ A K D 8 7 6 ♦ 9 7 6 3 ♣ 7 5	♠ K 7 4 ♥ 9 5 ♦ A 5 4 ♣ K D 9 8 3	2 Coeur	passee
8	♠ K B 10 8 6 4 ♥ D 3 ♦ 6 5 ♣ B 9 7	♠ 7 3 ♥ K 8 6 4 ♦ A K 4 ♣ K D 8 6	2 Pik 3 Pik (Minimum, nicht forcierend)	2 SA
9	♠ A D 10 8 6 2 ♥ 8 7 4 ♦ B 7 6 ♣ 5	♠ K 9 7 4 ♥ 10 ♦ D 5 4 ♣ B 10 8 4 2	2 Pik (Gegner: Kontra!)	4 Pik (zumindest in Nicht-Gefahr gegen Gefahr, da kaum mehr als 2-3 Faller zu erwarten sind. Besser als Gegners 4 Coeur!)

RKCB=Roman Key Card Blackwood, System 3041

2.7 BEISPIELE MIT GEGENREIZUNG

	Eröffner	Partner	Eröffnung	Gegner	Partnergebot	Gegner
1	♠ K D 9 8 7 4 ♥ 9 5 ♦ 8 6 ♣ A 7 3	♠ A 3 2 ♥ 4 ♦ A D B 9 7 ♣ K 10 8 6	2 Pik 4 Pik	Kontra ?	4 Karo (Fit-sprung)	4 Coeur oder passe
2	♠ 9 5 ♥ A B 9 8 7 4 ♦ B 7 2 ♣ D 7	♠ D 7 ♥ K D 6 ♦ A K 9 6 ♣ K 10 8 6	2 Coeur 3 Coeur	2 Pik ?	2 SA (unverändert for-cing)	passe
3	♠ 4 ♥ A K 10 7 5 3 ♦ B 7 3 2 ♣ 8 7	♠ D B 9 6 3 ♥ 6 ♦ A D 8 ♣ A K 6 4	2 Coeur	2 Pik	Kontra (Strafkontra)	?
4	♠ K D 10 8 7 6 ♥ K 9 8 ♦ 5 4 2 ♣ 6	♠ 9 3 2 ♥ 6 ♦ D B 6 3 ♣ A K 7 5 4	2 Pik	kontra	3 Pik (3 Pik könnten erfüllt werden; 4 Coeur des Gegners fallen vermutlich)	?
5	♠ 4 ♥ K D B 10 7 5 ♦ B 7 3 2 ♣ 8 7	♠ 7 6 ♥ - ♦ A D 8 4 ♣ A D B 9 6 3 2	2 Coeur	2 Pik	3 Treff (nicht forciierend)	?
6	♠ 4 ♥ K D B 10 7 5 ♦ B 7 3 2 ♣ 8 7	♠ D 7 6 ♥ 4 ♦ D 8 6 5 ♣ B 9 6 3 2	2 Coeur	2 Pik	passe	?
7	♠ A D 9 8 6 4 ♥ B 8 ♦ B 2 ♣ 7 6 5	♠ 7 ♥ A 10 6 4 ♦ A K 8 6 ♣ A 9 6 3	2 Pik Kontra (wie vom Partner gewünscht)	Kontra ?	Rekontra (Interesse an Strafkontra)	3 Coeur

3. DIE 2 TREFF-ERÖFFNUNG (SEMIFORCING)

Wie eingangs erwähnt, handelt es sich bei der 2 Treff-Eröffnung um eine Semiforcing-Eröffnung, die sehr stark ist, verschiedene Typen von Händen umfassen kann und für wenigstens eine Runde forciert. Eine solche Eröffnung darf daher nicht gepaßt werden!

3.1 BEISPIELE FÜR EINE 2 TREFF-ERÖFFNUNG

1	♠ A K B 9 8 7 ♥ K D ♦ A K 10 9 ♣ 6 22 FL, 6er-Länge
---	---

2	♠ A D ♥ A K D 8 7 ♦ D 8 ♣ A B 9 5 23 FL, 5er-Länge
---	--

3	♠ A K D 8 2 ♥ A D B 7 6 ♦ 5 ♣ D 4 20 FL, 5-5 Verteilung
---	---

4	♠ A D ♥ A B 10 ♦ A K 9 8 7 ♣ K B 8 23 FL, SA-Verteilung
---	---

5	♠ 9 ♥ 7 ♦ A K B 10 7 6 5 ♣ A K B 8 ca. 9 Spielstiche mit Unterfarbentrumpf.
---	---

6	♠ A K D B 8 7 ♥ 9 ♦ 9 7 ♣ A D B 7 8½ Spielstiche mit Oberfarbentrumpf
---	---

3.2 DIE WEITERREIZUNG NACH EINER 2 TREFF-ERÖFFNUNG

Die übliche Weiterreizung nach 2 Treff ist **2 Karo**, was als Warte- bzw. Relaisgebot zu betrachten ist. In Ausnahmefällen mit 5-5-Verteilungen und ab 8 F-Punkten werden andere Gebote verwendet.

Partnergebot	Rückgebot des Eröffners	Bedeutung
(2 Treff)-2 Karo Fast obligatorisches Wartegebot! Ausnahmen für 5:5-Verteilungen siehe unten!	2 Coeur/2 Pik	6er-Länge, 20-23 FL, 8-8½ Spielstiche oder 5er-Länge, 22-23 FL, 8-8½ Spielstiche 5-4 ist möglich, jedoch nicht in 2 Oberfarben
	2 SA	22-23 FL, gleichmäßig verteilt
	3 in Farbe	7er-Länge, 8-8½ Spielstiche in Oberfarbe 9-9½ Spielstiche in Unterfarbe
	3 SA	mind. 5-5 in den Oberfarben, 18-21 F, etwa 3-4 Loser, gute Farbqualität
	4 Coeur/4 Pik	stehende 7er-Farbe mit einem Seiten-As, 13-15 F

(2 Treff)-2 Coeur	5-5, 5er-Coeur und eine andere 5er-Farbe, ab 8 F-Punkte
(2 Treff)-2 Pik	5-5, 5er-Pik und eine 5er-Unterfarbe, ab 8 F-Punkte
(2 Treff)-2 SA	5-5, beide Unterfarben, ab 8 F-Punkte

Aus der obigen Tabelle wird ersichtlich, dass der Eröffner nach 2 Treff – 2 Karo einen Unterfarb-Einfärber nur auf der 3er-Stufe zeigen kann und dafür eine 7er-Länge verlangt wird. Der Grund für diese Forderung liegt darin, dass der Partner mit einem Gebot auf der 3er-Stufe zwar einen Stopper zeigen kann oder ein Cue-Bid abgeben kann, nicht jedoch gleichzeitig eine Länge in einer Oberfarbe zeigen kann. 5:3-Fits in einer Oberfarbe (5 beim Partner, 3 beim Eröffner) sind daher nicht mehr feststellbar. Sind auch 3 SA nicht möglich, muss das Spiel in der Unterfarbe auf der 4er- oder 5er-Stufe gereizt werden, was bei nur 6 Karten beim Eröffner zu gefährlich wäre. Zum Problem der starken Unterfarb-Einfärber wird auch auf Abschnitt 5 verwiesen.

3.2.1 Rückgebot des Eröffners und zweites Partnergebot nach 2 Treff – 2 Karo

Rückgebot des Eröffners	2. Gebot des Partners	Punkte des Partners und Bedeutung
2 Coeur/2 Pik	passe 3 Coeur/3 Pik 4 Coeur/4 Pik 4 in Farbe 3 in neuer Farbe	wenn Vollspiel nicht möglich ab ca. 10 FV, 3+ Trümpfe, Schlemminteresse Abschluss, schwächer als 3 Coeur/3 Pik Cue-Bid, Schlemminteresse gute eigene 6er-Länge ab 8 FL
3 Treff/3 Karo	passe 3 in neuer Farbe 3 SA 4 Treff/4 Karo	0-2 FL ab 3 FL, Cue-Bid oder Stopper, Rundenforcing zum Spielen ab ca. 10 FV, Fit mit Schlemminteresse
3 Coeur/3 Pik	neue Farbe Hebung	Cue-Bid Abschluss
3 SA (5:5 in Oberfarben)	4 in UF 4 in OF	Cue-Bid Abschluss

3.2.2 Weiterreizung nach Zwischenreizung des Gegners (2. Hand)

bis 5-6 F : mindestens 6-7 F (Partieforcing)	passe neue Farbe SA Kontra Überruf	Kontra des Eröffners ist dann Info-Kontra gute 5er-Länge Deckung in Gegnerfarbe ausgeglichen, ohne Deckung in Gegnerfarbe Kürze in Gegnerfarbe, Schlemminteresse
---	---	--

3.3 KOMPLETTBEISPIELE FÜR 2 TREFF-ERÖFFNUNGEN

1	♠ A K B 8 7 3 ♥ A ♦ A K 9 5 ♣ D 4	♠ D 4 ♥ 9 7 3 ♦ D 8 7 6 ♣ B 10 8 6	2 Treff 2 Pik 3 Karo 4 Pik	2 Karo 2 SA (kein 3er-Pik) 3 Pik
2	♠ D 6 ♥ A K D 6 5 3 2 ♦ A D 9 ♣ 5	♠ B 7 5 ♥ 10 7 4 ♦ B 10 8 6 5 ♣ A 6	2 Treff 3 Coeur (7er) 4 Coeur (da keine Pik-Deckung)	2 Karo 4 Treff (Cue-Bid)

Komplettsbeispiele (Forts.)

3	♠ A D B 7 6 ♥ A K D 9 7 ♦ D 9 8 ♣ -	♠ K 5 4 ♥ 8 5 ♦ K 7 5 4 ♣ D 6 5 4	2 Treff 3 SA (5-5) (?)	2 Karo 4 Pik
4	♠ A D ♥ A K B 7 ♦ K D B 8 ♣ K 10 9	♠ 6 5 ♥ D 9 8 6 3 2 ♦ 7 6 ♣ D B 6	2 Treff 2 SA (22-23 FL) 3 Coeur	2 Karo 3 Karo (Transfer) 4 Coeur
5	♠ K D ♥ 6 ♦ K D 4 ♣ A K D B 9 7 5	♠ A 6 4 ♥ 10 9 7 3 ♦ 8 6 2 ♣ 8 6 3	2 Treff 3 Treff 5 Treff	2 Karo 3 Pik (Kontroll-Gebot)
6	♠ A D B 10 8 6 ♥ K 9 7 ♦ A K 4 ♣ A	♠ 9 ♥ A D B 8 6 3 ♦ 9 6 ♣ 10 8 7 5	2 Treff 2 Pik 4 SA (RKCB für Coeur) 6 Coeur	2 Karo 3 Coeur (6er) 5 Karo (1 Key Card)
7	♠ A D 2 ♥ A K D 8 7 6 ♦ 5 ♣ A D 7	♠ K B 7 6 5 ♥ 5 ♦ K D 9 8 4 ♣ 8 4	2 Treff 3 Coeur 4 Pik 5 Karo (3 K.C.) 6 Coeur (ja + Coeur-König)	2 Pik (5-5) 4 Karo (2. Farbe) 4 SA (RKCB für Pik) 5 Coeur (Pik-Dame?) 6 Pik
8	♠ A D 2 ♥ A K D 8 7 6 ♦ 5 ♣ A D 7	♠ 9 8 ♥ 5 ♦ K D 9 8 4 ♣ K B 8 6 5	2 Treff 6 Treff	2 SA (5-5 in U. F.)
9	♠ A K 8 4 ♥ A K B 8 7 6 ♦ 5 ♣ A D	♠ D B 6 5 ♥ 5 ♦ K D 4 ♣ K B 7 6 5	1 Coeur (wegen 4er-Pik) 2 Pik (selbstforcierend) 4 SA (RKCB) 5 Karo (Trumpfdame?) 6 Pik	2 Treff (wegen 13 FL) 3 Pik (stärker als 4 Pik) 5 Treff (0 Key Cards) 6 Treff (ja + Treff-König)

4. DIE 2 KARO-ERÖFFNUNG (VOLLSPIELFORCING)

Alle Hände ab **24 FL** und/oder Hände, denen höchstens ein Spielstich zum Vollspiel fehlt (**9 Spielstiche** mit einem Oberfarben-Einfärber, **10 Spielstiche** mit einem Unterfarben-Einfärber) werden konventionell mit **2 Karo** eröffnet. Die Weiterreizung sollte bis zum Vollspiel führen.

4.1 BEISPIELE FÜR EINE 2 KARO-ERÖFFNUNG

1	♠ A D B ♥ A K B 9 8 7 ♦ - ♣ A K 10 9
24 FL, 6er-Länge	

2	♠ A K D ♥ A K D 8 ♦ D B 8 ♣ A D 9
27 F, SA-Verteilung	

3	♠ A K D 8 2 ♥ A K B ♦ A 6 ♣ K 5 4
25 FL, 5er-Länge	

4	♠ K D B ♥ A 6 ♦ A K D B 10 8 4 ♣ 5
23 FL, 10 Spielstiche in UF	

5	♠ A K B 10 8 7 4 ♥ ♦ A K 7 5 ♣ A 9
22 FL, 9½ Spielstiche in OF	

4.2 DIE WEITERREIZUNG NACH EINER 2 KARO-ERÖFFNUNG

Partnergebote auf der 2er-Stufe werden im Hinblick auf mögliche Schlemmreizungen abgegeben. Das Gebot von 2 Coeur ist auf maximal 7 F begrenzt. 2 Pik und 2 SA zeigen ab 8 F bzw. 1 As und 1 König und legen eine Schlemmreizung nahe. Gebote auf der 3er-Stufe zeigen weniger als 8 F, jedoch eine 6er-Länge mit 2 Topfiguren (aber nicht A K, dies müsste über 2 Pik gereizt werden).

Partnergebote	Bedeutung
2 Coeur	konventionell, negativ, Ablehnung, 0-7 F-Punkte, auch Wartegebot, alertieren!
2 Pik	konventionell, ab 8 F (oder 1 As +1 König), ungleichmäßig oder mit 5er-Oberfarbe, alertieren, forcing bis 4 SA
2 SA	konventionell, ab 8 F-Punkte, (oder 1 As + 1 König), gleichmäßig ohne 5er-Oberfarbe, forcing bis 4 SA
3 in Farbe	weniger als 8 F-Punkte, aber 6er-Länge mit zwei Topfiguren, jedoch nicht As und König

Für die Wiedergebote des Eröffners gibt es folgende Empfehlungen:

Wiedergebot des Eröffners	Bedeutung
Farbe	mindestens 5er-Länge (Aber: nach 2 SA ist 3 Treff STAYMAN, alertieren!)
Alle Sprünge ins Vollspiel	Abschluss
2 SA	stärker als die 2 SA-Eröffnung, 3 Treff vom Partner ist dann STAYMAN, alertieren!

4.3 EINIGE KOMPLETTBEISPIELE

1	♠ K 3 ♥ A K D ♦ A K B 4 ♣ K B 8 6	♠ B 10 8 4 3 ♥ 7 5 ♦ D 7 ♣ A 9 7 4	2 Karo (24 F) 2 SA 3 Pik	2 Coeur (<8 F) 3 Coeur (Transfer) 3 SA
2	♠ A K D ♥ A K D 10 9 7 3 ♦ 9 ♣ 8 7	♠ 7 6 4 ♥ 6 4 ♦ A 8 7 6 3 ♣ 9 6 5	2 Karo (9½ Spielstiche) 3 Coeur (mind. 5er) 4 Coeur	2 Coeur (0-7 F) 3 SA (ausgeglichen)
3	♠ A K 8 7 ♥ A D B 6 ♦ A D B ♣ K D	♠ D 6 5 ♥ 10 8 7 ♦ K 8 6 4 ♣ A 9 7	2 Karo (26 F) 6 SA (mind. 34 F, oder 3 Treff Stayman)	2 SA (8+F, ausgeglichen)
4	♠ 8 7 ♥ A K ♦ A K D B 9 7 6 ♣ D 4	♠ D 6 5 ♥ 5 3 ♦ 8 5 2 ♣ A B 7 6 5	2 Treff (nur 9 Spielst.) 3 Karo (7er)	2 Karo (Relay) 5 Karo (11 FV)
5	♠ A D 3 ♥ A D B 9 8 6 ♦ A K ♣ A 4	♠ - ♥ K 10 7 3 ♦ D B 10 6 2 ♣ K B 6 4	2 Karo (26 FL) 3 Coeur (natürlich,5+) 4 Treff (Cue-Bid) 4 SA (Key Card Blackw.) 6 Coeur	2 Pik (ab 8 F, unausgegl.) 3 Pik (Cue-Bid) 4 Pik (Cue-Bid) 5 Karo (1 Key Card)

In diesem Beispiel könnte der Eröffner auch mit 5 SA nach Königen fragen (Der Coeur König ist bereits als Key Card genannt; die beiden Pik-Cue-Bids deuten auf eine Chicane oder einen Single-König hin). Hört der Eröffner nun als Antwort 6 Karo, kann er auf den Treff König schließen und 7 Coeur ansagen. Je nach Vereinbarung kann man auch mit 6 Treff nach Treffkontrollen fragen.

6	♠ K D 4 ♥ A K D ♦ A D 10 7 ♣ K D 5	♠ 8 6 ♥ B 9 8 7 4 ♦ B 8 3 ♣ 10 9 6	2 Karo (25 F) 2 SA 3 Coeur 4 Coeur	2 Coeur (0-7 F) 3 Karo (Transfer) 3 SA
7	♠ K D 6 ♥ A K D 7 ♦ K D 4 ♣ A D 5	♠ 5 ♥ B 10 6 5 ♦ A 7 6 5 ♣ 9 8 6 3	2 Karo 2 SA 3 Coeur	2 Coeur 3 Treff (STAYMAN) 4 Coeur
8	♠ A K 6 ♥ K D 7 4 3 ♦ A D ♣ A B 5	♠ 5 4 3 ♥ B 2 ♦ 10 6 ♣ K D 9 8 4 3	2 Karo (24 FL) 3 SA	3 Treff (6er, < 8 F, 2 Topfiguren, nicht A K)

4.4 PARTNERGEBOTE NACH GEGNERISCHER ZWISCHENREIZUNG

Die gegnerische Zwischenreizung kann sich auf eine Farbe beziehen oder als Kontra (falls nicht anders vereinbart) eine gute Karofarbe zeigen.

Partnergebote	Bedeutung
passee	Keine 5 Punkte mit mindestens einem König oder As, Kontra des Eröffners ist dann Informationskontra
Neue Farbe	Ab 5 F, gute 5er-Farbe
SA	Ab 5 F, Deckung in Gegnerfarbe
Kontra	Ab 5 F, tendenziell ausgeglichen ohne Deckung in Gegnerfarbe
Überruf der Gegnerfarbe	Kürze in Gegnerfarbe und Schlemminteresse

4.4.1 Beispiele

	NACH	Partnerhand	Partnergebot	Bedeutung
1	2 Karo - kontra	♠ K D 7 6 3 ♥ B 7 6 ♦ 8 2 ♣ 9 7 6	2 Pik	Verspricht ab 5 F und mindestens einen König in einer passablen Farbe.
2	2 Karo – 2 Pik	♠ 8 6 ♥ K 8 7 5 ♦ D 6 5 ♣ B 8 7 4	Kontra	Verspricht ab 5 F und Spielbereitschaft in den anderen Farben, sofern der Eröffner eine 5er-Länge hat.
3	2 Karo – 2 Coeur	♠ K 8 4 2 ♥ - ♦ K B 8 6 4 ♣ D 6 5 4	3 Coeur	Der Überruf zeigt Single oder Chicane in der Gegnerfarbe und Schlemminteresse.
4	2 Karo – 2 Coeur	♠ B 8 4 2 ♥ K B 8 7 ♦ 8 6 ♣ D 6 5	2 SA	Zeigt ab 5 F, ausgeglichen und Stopper in der Gegnerfarbe.

5. ERÖFFNUNG VON STARKEN UNTERFARB-EINFÄRBERN

Wie schon erwähnt, sollten starke Unterfarb-Einfärber mit nur 6er-Längen nicht mit 2 Treff eröffnet werden, auch wenn die sonstigen Voraussetzungen gegeben sind. Da die Reizung des Partners auf der 3er-Stufe Stopper oder Kontrollen verspricht, kann er z. B. keine 5er-Länge in einer Oberfarbe zeigen. Dies ist von Nachteil, da der Eröffner bei einer 6er-Unterfarbe mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit wenigstens eine 3er-Oberfarbe hält und dann ein 5:3-fit verpasst wird. Bei einer 7er-UF ist diese Wahrscheinlichkeit geringer und die Möglichkeit für ein UF-Vollspiel eher gegeben.

Eröffner hat	Eröffnung und Reizung	Beispiel	Anmerkung
Ab 24 FL und/oder 10 Spielstiche	2 Karo – 2 Coeur (z. B.) 3 Karo	♠ 6 ♥ K D 3 ♦ A K D 10 9 7 6 2 ♣ A	10 Spielstiche mit Karo als Trumpf, 8er-Länge
	2 Karo – 2 Coeur (z. B.) 3 Treff	♠ A K 5 ♥ D 6 3 ♦ A ♣ A K D B 7 4	25 FL und damit, obwohl nur 6er-Länge, genug Punkte für 2 Karo. Es ist schwierig, unterhalb von 3 SA die Verteilung genau zu ermitteln (Einfärber, Zweifärber, SA).
22/23 FL und/oder 8½-9½ Spielstiche, 7er-Länge	2 Treff – 2 Karo (meist) 3 Treff	♠ 5 ♥ A 2 ♦ K D 4 ♣ A K D B 8 4 3	3 Treff als 2. Gebot des Eröffners zeigt eine 7er-Länge
22/23 FL und/oder 8½-9½ Spielstiche, 6er-Länge mit ungeschütztem Single oder Double	1 Treff – 1 Coeur (z. B.) 3 SA (2 SA würde 18/19 FL zeigen, 3 SA zeigt den UF-Einfärber) 1 Karo – 1 Coeur 3 Treff	♠ A K ♥ 6 ♦ A 8 3 ♣ A K D B 9 3 ♠ 7 ♥ A K 7 ♦ A K D B 7 5 ♣ A 5 4	22 FL, mit so einem Blatt muss man nach Partners Gebot ein Vollspiel ansagen oder forcieren. Ein Sprung in 3 SA ist hier wegen des Pik-Singles nicht mehr möglich. 3 Treff ist zwar eine kleine Lüge, forciert aber! Nach Partners Rebid kann man ggf. mit 3 Pik (4. Farbe Forcing) nach Pik-Stopper fragen.
22/23 FL und/oder 8½-9½ Spielstiche, 6er-Länge mit 6-3-2-2 und Figuren in den kurzen Farben	2 Treff – 2 Karo (meist) 2 SA	♠ K 6 ♥ A D ♦ A 5 3 ♣ A K D 10 6 2	Widerspricht der üblichen 2 SA-Verteilung. Partner wird jedoch auch mit nur 4 F sprechen müssen. Außerdem spielt die richtige Hand.

(Forts.)

Eröffner hat	Eröffnung und Reizung	Beispiel	Anmerkung
8 Spielstiche und/oder 20/21 FL mit 7er- bzw. für SA ungeeigneter 6er-Länge	1 Treff – 1 Coeur (z. B) 2 Karo	♠ 6 ♥ A 4 ♦ A D 5 3 ♣ A K D 10 5 3	3 SA ist wegen des Pikk-Singles nicht möglich. Daher wird selbstforcierend 2 Karo als teuer Zweifärber geboten. Sonst 3 SA.
20/21 FL, 6-3-2-2-Verteilung, 6er-Länge und Figuren in den kurzen Farben	2 SA	♠ K 4 ♥ A 5 3 ♦ A D ♣ A D 10 8 7 5	Die Verteilung weicht von der standardmäßigen SA-Verteilung ab, rechtfertigt aber durch die hohen Figuren das Gebot von 2 SA.

Kurzfassung:

Stärke ⇒ Verteilung ↓	24+ FL und/oder 10+ Spielstiche	22-23 FL und/oder 8½-9½ Spielstiche	20-21 FL und/oder 8 Spielstiche
Ab 7er-Länge	2 Karo dann 3 Treff/3 Karo	2 Treff dann 3 Treff/3 Karo	1 Treff/1 Karo dann 3 SA oder forcierendes Gebot
6er-Länge mit Single oder ungeschütztem Double	2 Karo dann 3 Treff/3 Karo	1 Treff/1 Karo dann 3 SA oder forcierendes Gebot	1 Treff/1 Karo dann 3 SA oder forcierendes Gebot
6er-Länge mit 6-3-2-2-Verteilung und Figuren in den Kürzen	2 Karo dann 3 Treff/3 Karo oder auch 2 SA	2 Treff dann 2 SA	2 SA

Den häufigen Bedenken, dass Partner auf 1 Treff/1 Karo passen könnten, kann entgegnet werden, dass etwas fortgeschrittene Spieler nur dann passen sollten, wenn sie mindestens 3 Karten in der eröffneten Farbe halten. Da damit mindestens 9 Karten in dieser Farbe belegt sind, sollten die Gegner ebenfalls eine unausgeglichene Verteilung haben und werden wahrscheinlich gegenreizen bzw. wiedereröffnen.

Literatur:

FORUM D Plus, Die Turnierversion von FORUM D, Schriftenreihe des Deutschen Bridge-Verbandes, 1. Auflage 1996

Bridge-Magazin 3/1998,5/1998, 7/1998, Artikel von Dr. Kaiser zu den obigen Themen