

Die Partnerantworten auf 1SA

Der 1SA-Eröffner verspricht 16 - 18 Punkte mit ausgeglichener Verteilung. Er darf in keiner Farbe weniger als zwei Karten besitzen und in ♥ oder ♠ darf er nicht mehr als 4 Karten haben.

Zunächst teilt der Partner des Eröffners seine Punkte in 3 Kategorien ein:

Vollspiel **unmöglich** = 0 - 7 FLP/FVP

Vollspiel **möglich** = 8 FLP/FVP

Vollspiel **garantiert** = ab 9 FLP/FVP

Anschließend versucht er, eine Aussage über einen Fit in einer Oberfarbe zu machen:

Fit unmöglich = 3 oder weniger Karten in ♥ oder ♠

Fit möglich = genau 4 Karten in einer oder beiden Oberfarben

Fit wahrscheinlich = genau 5 Karten in einer Oberfarbe

Fit garantiert = mindestens 6 Karten in einer Oberfarbe

Die Konvention 2♣ - Stayman

Stayman ist eine Konvention, nach Ihrem Erfinder benannt, mit deren Hilfe man den 1SA-Eröffner nach dem Besitz einer 4er-Oberfarbe fragen kann. Besitzt dieser keine, antwortet er immer mit 2♦, andernfalls nennt er die vorhandene Oberfarbe. Mit zwei 4er-Oberfarben, bietet er 2SA.

Merke: 1SA passe 2♣ passe

2♦ → kein 4er-♥ und kein 4er-♠

2♥ → 4er-♥ - aber kein 4er-♠

2♠ → 4er-♠ - aber kein 4er-♥

2SA → 4er-♥ und 4er-♠

Transfergebote für die Oberfarben

Besitzt man in ♥ oder ♠ mindestens 5 Karten, nennt man die im Farbrang darunter liegende Farbe und fordert den 1SA-Eröffner auf, die darüber liegende zu reizen (man nennt dieses Gebot dann ein Relay). Diese Konvention hat den Vorteil, dass der Partner des 1SA-Eröffners auf jeden Fall noch einmal zu Wort kommt und somit verschiedene Hände problemlos beschreiben kann. Denken Sie aber daran, dass der 1SA-Eröffner das Relay zwingend ausführen muss und folglich mit dem ausgeführten Relay keinen Anschluss in Ihrer Oberfarbe verspricht und auch nichts über seine Stärke aussagt. Dies wird im Laufe der Reizung noch erfragt. Denken Sie daran, sowohl das Transfergebot, als auch das ausgeführte Relay zu alertieren. Alertieren muss immer der Partner.

Gebote des Partners, wenn ein Vollspiel unmöglich ist (0 - 7 FLP/FVP)

Fit unmöglich	→	Passen
Fit möglich	→	Passen
Fit wahrscheinlich oder garantiert	→	Transferieren Sie in Ihre Oberfarbe und passen Sie anschließend auf das Relay des 1SA-Eröffners.

1SA	passe	2♦!	passe	1SA	passe	2♥!	passe
2♥!	passe	passel!	oder	2♠!	passe	passel!	

Gebote des Partners, wenn Vollspiel möglich (8 FLP/FVP)

- a) **Fit unmöglich** Der Eröffner soll mit Minimum (= 16 Punkte)
 → 2SA passen und mit Maximum 3SA ansagen
- b) **Fit möglich** Falls Sie nach der Antwort des Eröffners noch
 → 2♣ - Stayman immer keinen Fit gefunden haben, reizen Sie 2SA.
 Bei vorhandenem Fit, heben Sie den Eröffner um
 eine Stufe (Denken Sie an die Verteilungspunkte
 für Kürzen).

1SA passe 2♣ passe
 2♦ passe 2SA passe
 ? → Der Eröffner soll mit
 Minimum passen und mit
 Maximum 3SA reizen.

1SA passe 2♣ passe
 2♥ passe 3♥ passe
 ? → Der Eröffner soll mit
 Minimum passen und mit
 Maximum 4♥ reizen.

1SA passe 2♣ passe
 2SA passe 3♠ passe
 ? → Der Eröffner soll mit Minimum passen und mit Maximum 4♠ reizen.

- c) **Fit wahrscheinlich** → Transferieren Sie in Ihre Oberfarbe und reizen Sie anschließend 2SA. Sie laden den Eröffner zum Vollspiel ein.

1SA passe 2♥! passe
 2♠! passe 2SA passe

- Der Eröffner soll mit Minimum und 2er-♠ → passen.
 Der Eröffner soll mit Minimum und 3er oder 4er-♠ → 3♠ reizen.
 Der Eröffner soll mit Maximum und 2er-♠ → 3SA reizen.
 Der Eröffner soll mit Maximum und 3er oder 4er-♠ → 4♠ reizen.

d) **Fit garantiert** → Transferieren Sie in Ihre Oberfarbe und heben diese anschließend um eine Stufe. Sie laden den Eröffner zum Vollspiel in Ihrer Oberfarbe ein.

1SA	passe	2♥!	passe
2♠!	passe	3♠	passe

? → Der Eröffner soll mit Minimum passen und mit Maximum 4♠ reizen.

Gebote des Partners, wenn ein Vollspiel garantiert ist (ab 9 FLP/FVP)

a) **Fit unmöglich** Der Eröffner muss passen.
→ 3SA

b) **Fit möglich** Falls Sie nach der Antwort des Eröffners noch immer keinen Fit gefunden haben, reizen Sie 3SA. Bei vorhandenem Fit heben Sie den Eröffner auf 4♥ oder 4♠. Denken Sie an die Verteilungspunkte für Kürzen.

1SA	passe	2♣	passe
2♦	passe	3SA	passe

? → Der Eröffner muss passen.

1SA	passe	2♣	passe
2♥	passe	4♥	passe

? → Der Eröffner muss passen.

1SA	passe	2♣	passe
2SA	passe	4♥/♠	passe

? → Der Eröffner muss passen.

c) **Fit wahrscheinlich** → Transferieren Sie in Ihre Oberfarbe und reizen Sie anschließend 3SA

1SA passe 2♥ passe

2♠ passe 3SA passe

? → Der Eröffner soll mit 2er-♠ passen und ansonsten 4♠ reizen.

d) **Fit garantiert** → Transferieren Sie in Ihre Oberfarbe und heben diese anschließend ins Vollspiel.

1SA passe 2♦ passe

2♥ passe 4♥ passe

? → Der Eröffner muss passen.

Übungen zur Partnerantwort auf 1SA

Welche Reizung wählen Sie, wenn Ihr Partner mit 1SA eröffnet (**Sie sind Ost**)?

Zählen Sie Ihre Punkte und versuchen Sie eine Aussage über das mögliche Vollspiel zu treffen. Berücksichtigen Sie auch den möglichen, wahrscheinlichen oder garantierten Fit in Oberfarbe.

1.)	♠ 3 2 ♥ A 7 5 ♦ 7 4 ♣ K B 9 7 5 3	<u>Ost</u>	<u>West</u> 1SA	Wie viele Punkte? → Vollspiel? → Fit in OF? → Gebot? →
-----	--	------------	--------------------	---

2.)	♠ 9 8 7 3 ♥ A K B ♦ 8 6 4 2 ♣ 3 2	<u>Ost</u>	<u>West</u> 1SA	Wie viele Punkte? → Vollspiel? → Fit in OF? → Gebot? →
-----	--	------------	--------------------	---

3.)	♠ K D B 7 3 ♥ A 7 2 ♦ 9 4 ♣ B 10 3	<u>Ost</u>	<u>West</u> 1SA ?	Wie viele Punkte? → Vollspiel? → Fit in OF? → Gebot? →
-----	---	------------	-------------------------	---

4.)	♠ B 4 2 ♥ 9 8 5 3 2 ♦ 7 3 ♣ 10 5 3	<u>Ost</u>	<u>West</u> 1SA	Wie viele Punkte? → Vollspiel? → Fit in OF? → Gebot? →
-----	---	------------	--------------------	---

5.)	♠ A D 9 3 ♥ K 7 5 ♦ D 8 3 2 ♣ 3 2	<u>Ost</u> 2♣ ?	<u>West</u> 1SA 2♥	Wie viele Punkte? → Vollspiel? → Fit in OF? → Gebot? →
6.)	♠ 9 2 ♥ K B 10 8 4 ♦ K 5 3 2 ♣ 9 3	<u>Ost</u> ? ?	<u>West</u> 1SA ?	Wie viele Punkte? → Vollspiel? → Fit in OF? → Gebot? →
7.)	♠ K D 7 5 3 2 ♥ K 4 3 ♦ 7 4 2 ♣ 7	<u>Ost</u> ? ?	<u>West</u> 1SA ?	Wie viele Punkte? → Vollspiel? → Fit in OF? → Gebot? →
8.)	♠ 7 4 2 ♥ K 4 3 ♦ K B 9 7 2 ♣ 10 8	<u>Ost</u> ?	<u>West</u> 1SA	Wie viele Punkte? → Vollspiel? → Fit in OF? → Gebot? →

Lösungen zur Partnerantwort auf 1SA

1.)	♠ 3 2	Wie viele Punkte? →	8 + 2 Längspunkte
	♥ A 7 5	Vollspiel?	→ garantiert
	♦ 7 4	Fit in OF?	→ unmöglich
	♣ K B 9 7 5 3	Gebot?	→ 3SA

Die lange ♣-Farbe sollte genügend Stiche produzieren, um die mangelnde Figurenpunktzahl auszugleichen.

2.)	♠ 9 8 7 3	Wie viele Punkte? →	8
	♥ A K B	Vollspiel?	→ möglich
	♦ 8 6 4 2	Fit in OF?	→ möglich
	♣ 3 2	Gebot?	→ 2♣ - Stayman

Falls der Partner mit 2♦ oder 2♥ antwortet, reizt man anschließend 2SA. Wenn der Partner 2♠ oder 2SA antwortet, lädt man ihn mit 3♠ zum Vollspiel ein.

3.)	♠ K D B 7 3	<u>Ost</u>	<u>West</u>	Wie viele Punkte? →	11 + 1 LP
	♥ A 7 2		1SA	Vollspiel?	→ garantiert
	♦ 9 4	2♥	2♠	Fit in OF?	→ wahrscheinlich
	♣ B 10 3	3SA		Gebot?	→ 2♥ - Transfer

Nachdem der 1SA-Eröffner das Relay von 2♠ ausgeführt hat, können Sie mit einem Sprung in 3SA Ihre Stärke zeigen. Der Eröffner kann anschließend zwischen 3SA und 4♠ wählen.

4.)	♠ B 4 2	Wie viele Punkte? → 1
	♥ 9 8 5 3 2	Vollspiel? → unmöglich
	♦ 7 3	Fit in OF? → wahrscheinlich
	♣ 10 5 3	Gebot? → 2♦ - Transfer

Der Eröffner ist verpflichtet, das Transfergebot auszuführen. Sie werden anschließend das von West ausgeführte Relay passen.

5.)	♠ A D 9 3	<u>Ost</u>	<u>West</u>	Wie viele Punkte? → 11
	♥ K 7 5		1SA	Vollspiel? → garantiert
	♦ D 8 3 2	2♣	2♥	Fit in OF? → möglich
	♣ 3 2	3SA		Gebot? → 3SA

Nachdem Sie sich mit 2♣ nach einer 4er-Oberfarbe beim Eröffner erkundigt und keinen Fit gefunden haben, schließen Sie die Reizung mit 3SA ab.

6.)	♠ 9 2	<u>Ost</u>	<u>West</u>	Wie viele Punkte? → 7 + 1 LP
	♥ K B 10 8 4		1SA	Vollspiel? → möglich
	♦ K 5 3 2	2♦	2♥	Fit in OF? → wahrscheinlich
	♣ 9 3	2SA		Gebot? → 2♦ - Transfer

Laden Sie anschließend den Eröffner mit 2SA zum Vollspiel ein. Der Eröffner soll mit Minimum passen oder 3♥ reizen und mit Maximum 3SA oder 4♥ ansagen.

7.)	♠ K D 7 5 3 2	<u>Ost</u>	<u>West</u>	Wie viele Punkte? → 8 + 2 LP
	♥ K 4 3		1SA	Vollspiel? → garantiert
	♦ 7 4 2	2♥	2♠	Fit in OF? → garantiert
	♣ 7	4♠		Gebot? → 2♥ - Transfer

Nachdem der 1SA-Eröffner das 2♠-Relay ausgeführt hat (erzwingen), springen Sie direkt ins Vollspiel, um Ihre Stärke zu zeigen. Da Sie einen garantierten Fit in ♠ haben, sagen Sie das Vollspiel 4♠ an.

8.)	♠ 7 4 2	Wie viele Punkte? → 7 + 1 LP
	♥ K 4 3	Vollspiel? → möglich
	♦ K B 9 7 2	Fit in OF? → unmöglich
	♣ 10 8	Gebot? → 2SA

Der Eröffner soll mit Minimum (16 bis schlechte 17) passen oder mit Maximum (gute 17 bis 18) das Vollspiel von 3SA ansagen.