

Bieten: schwache Eröffnung  
 Konventionen: Bergen-Komplex, Cue Bid, Splinter-Gebot, RKBW  
 Spielen: Farbe hochspielen, Zusatzstiche mit kurzem Trumpf  
 Quelle: Bezirksturnier Göppingen 1982

Teiler: Süd	in Gefahr: Nord / Süd		
N ♠ K	○ ♠ A D 9 5 3 2	S ♠ B 7 4	W ♠ 10 8 6
♥ K B 6 3	♥ 9	♥ A D 8 5 2	♥ 10 7 4
♦ K 3	♦ B 8	♦ A 6 4 2	♦ D 10 9 7 5
♣ A K B 8 7 5	♣ D 9 4 2	♣ 6	♣ 10 3
18 FP	9 FP	11 FP	2 FP
2 Sans Atout (2) pass		1 Coeur (1) pass	
4 Sans Atout (4) pass		3 Karo (3) pass	
6 Coeur pass		5 Pik (5) pass	
		pass	pass

- (1) schwache Eröffnung, aber 20er-Regel erfüllt:  
 FP-Zahl (11) plus Zahl der Karten in den beiden längsten Farben (9) ist 20.
- (2) **Bergen-Komplex:** Antworten auf OF-Eröffnungen mit mindestens 4-Karten-Unterstützung.  
 Alle diese Antworten müssen alertiert werden.  
 1 OF - 3 OF = 0 bis 5 FP Eröffner entscheidet ob Vollspiel oder nicht.  
 1 OF - 3 Treff = 6 bis 9 FP Eröffner kann mit 3 Karo fragen ob Maximum oder Minimum.  
 1 OF - 3 Karo = 10 bis 13 FP Eröffner bietet mit Minimum 3 OF; Partner entscheidet dann.  
 1 OF - 2 Sans Atout = ab 14 FP Mit **Cue Bid** (neue Farbe niedrigst: Erstrundenkontrolle) oder **Splinter-Gebot** (neue Farbe im Sprung: Singleton, Schlemminteresse) zeigt der Eröffner Interesse an mehr als voller Partie.  
 (1 OF - 2 Sans Atout wird meist als Jacobi-2-Sans-Atout bezeichnet.)  
 1 OF - 4 OF ist vorbehalten für 5+-Unterstützung mit maximal 10 FP.
- (3) Normalerweise hebt man nach so schwacher Eröffnung hier auf volle Partie und verneint man damit ein Schlemminteresse. Das Treff-Singleton ist jedoch ein Grund, die Karo-Erstrundenkontrolle zu zeigen. Für das Splinter-Gebot 4 Treff ist die Hand zu schwach.
- (4) Mit Karo As beim Eröffner (nehmen wir an) ist nur noch die Trumpfqualität von Interesse.
- (5) **Roman-Keycard-Blackwood:** zwei Asse (von fünfen: einschl. Trumpf König) und Trumpf Dame.

Süd spielt 6 Coeur. West spielt ♠ 6 aus als Dritthöchste einer wertlosen Farbe.

Spielplan:

Ich habe drei Verlierer in Pik und zwei in Karo und nur 0 + 5 + 2 + 2 = 9 Stiche. Wenn die fehlenden Treffs 3-3 stehen, bringt diese Farbe die fehlenden Stiche, aber der 4-2-Stand ist wahrscheinlicher. Ich muss also durch zusätzliche Schnapper weitere Stiche bekommen, und das geht am besten mit der kurzen Trumpf-Hand am Tisch in Pik.

1. von West	♠ 6 - K - A - 4	für Ost	
2. von Ost	♥ 9 - A - 4 - 3	für Süd	Übergänge schonen!
3. von Süd	♥ 8 - 7 - B - ♠ 2	für Nord	
4. von Nord	♥ K - ♠ 3 - ♥ 5 - 10	für Nord	Jetzt sind die Trümpfe weg.
5. von Nord	♣ A - 2 - 6 - 3	für Nord	
6. von Nord	♣ K - 4 - ♦ 2 - ♣ 10	für Nord	
7. von Nord	♣ 5 - 9 - ♥ D - ♦ 5	für Süd	
8. von Süd	♠ 7 - 8 - ♥ 6 - ♠ 5	für Nord	
9. von Nord	♣ 7 - D - ♥ 2 - ♦ 7	für Süd	
10. von Süd	♦ 4 - 9 - K - 8	für Nord	

und noch zwei Treff-Stiche und ♦ As: Kontrakt erfüllt