

1. Einleitung

Vollspiele kommen häufig vor. Wir sind darin geübt, diese auszureizen. Aus Erfahrung wissen wir, dass 3 Sans Atout mit 25 FL gute Erfüllungs-Chancen haben. Für ein Oberfarbvollspiel reichen meist 26 FV.

Schlemms sind wesentlich seltener, im Schnitt erhalten wir einen bis zwei pro Turnier, zusammen 33 F nur einmal im Monat bei wöchentlichem Spiel. Im Paarturnier muss man nicht unbedingt jeden Schlemm gefunden haben. Ein Faller in einem riskanten Großschlemm kann mitunter sogar einen absoluten Nuller einbringen. Im Teamturnier sollte man dagegen einen 50%igen Kleinschlemm und einen 70%igen Großschlemm gereizt haben. Es gibt hohe Zusatz-Prämien, die schnell 11 IMP oder mehr einbringen.

	ohne Gefahr	in Gefahr
Kleinschlemm	500	750
Großschlemm	1000	1500

Für einen Kleinschlemm sollten 33 und für einen Großschlemm 37 Punkte vorhanden sein. Bei 33 F können keine 2 Asse, aber Ass und König in einer Farbe fehlen. 37 F für den Großschlemm deshalb, weil ich dann sicher sein kann, dass kein Ass fehlt. Wenn der Partner 1 SA eröffnet hat, wird deshalb mit ausgeglichener Hand bis 15 FL nur 3 SA geboten. Mit Maximum beim Eröffner kommen höchstens 32 FL zusammen. Sicherlich kann man auch schon mal einen Kleinschlemm mit weniger Figurenpunkten erfüllen, wenn die eigenen Karten und die der Gegner günstig sitzen. Aber wie sieht das aus, wenn im Sans Atout Längenspunkte oder im Farbspiel Verteilungspunkte mitgezählt sind.

♠ KD976	<table border="1"><tr><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td></tr></table>	N		W	O		S	♠ A102
N								
W		O						
		S						
♥ A93	♥ 85							
♦ KB2	♦ AD1063							
♣ A7	♣ 843							

17 F + 1L und 10F + 1L ergibt 29 FL. Der Kleinschlemm hat eine Erfolgchance von 67%, er hängt nur vom 3-2-Stand der Pikfarbe bei den Gegnern ab. Die Schwierigkeit ist nicht, dieses Spiel zu gewinnen, sondern herauszufinden, dass es genau so steht. Wir stellen fest, dass nicht nur die gemeinsame Stärke entscheidend ist, zudem müssen alle Farben kontrolliert werden. Um sich abzusichern, dass die Gegner nicht sofort 2 Stiche abziehen können, gibt es verschiedene Möglichkeiten, die im Anschluss vorgestellt werden. Zunächst will ich aber auf die Beurteilung von Händen eingehen.

2. Bergenpoints

Marty Bergen ist ein amerikanischer Bridgespieler und bekannter Publizist Er ist der Vordenker für Verteilungshände. Wir kennen bereits die Bergen Hebungen mit 4 Trümpfen, die nach ihm benannt sind.

Wir bedienen uns einer einfachen 4-3-2-1-Methode um unsere Hand zu beurteilen, Eigentlich ist im Farbspiel ein Ass etwas mehr wert, ca. 4,5 Punkte, Dame und Bube etwas weniger, nur 1,75, bzw. 0,75, eine Zehn aber immerhin auch noch 0,25 Punkte.

Bergen teilt die Hände verschieden ein und korrigiert die Punkte folgendermaßen:

Startpunkte

1. Ein Längenzugpunkt für eine 5er-Farbe, 2 Punkte für eine 6er-Farbe, usw., einen weiteren Punkt, wenn Ass, König und Dame in einer Farbe vorhanden sind.
2. Er zählt die Assen und Zehnen zusammen und vergleicht sie mit der Anzahl Damen und Buben. Ist die Differenz größer als 2, gibt er einen Zusatzpunkt, wenn die Assen mit Zehnen überwiegen und zieht einen Punkt ab, wenn die Quacks (**Queen + Jack**) in der Überzahl sind.
3. Ein Punkt Abzug für ein dubioses Doubleton oder Singleton, z.B. KD, KB, DB, Dx, Bx, K, D, B

Folgende Hand wird so auf 18 Startpunkte abgewertet und mit 1Karo eröffnet statt mit 2SA

♠KDB, ♥KD75, ♦AB76, ♣KB

Und diese Hand wird aus dem gleichen Grund nicht eröffnet:

♠DB65, ♥K, ♦B752, ♣AB73

12F – 1 wegen zu vielen Mittelkarten – 1 wegen dubiosem Single = 10 Startpunkte.

Dummpunkte

Wenn der Partner die eröffnete Farbe unterstützt, zählt er sich zusätzliche Verteilungspunkte, für jedes Double 1 Punkt für jedes Single 2 Punkte mit 3 Trümpfen, aber **3 Punkte mit 4 Trümpfen** für jede Chicane 3 Punkte und 4 bei 4 Trümpfen und sogar **5 bei 5 Trümpfen**.

Eine Hand mit 4 Trümpfen und 4333-Verteilung sollte man wegen der ausgeglichenen Hand ohne Kürzen auch nicht mit Bergen 3 Treff, sondern nur mit 2 in Oberfarbe heben, zusätzliche Schnappstiche sind kaum zu erwarten.

Bergenzugpunkte

In der Hand mit den langen Trümpfen kann man normalerweise durch Schnappstiche keine zusätzlichen Stiche gewinnen. Deshalb gibt er nur einen Zusatzpunkt ab 2 Doubles.

In der folgenden Beispielhand kommen wir auf ein ähnliches oder sogar auf das gleiche Gesamtergebnis, weil wir uns für die 9. Trumpfkarte 2 Verteilungspunkte zählen:

♠ KD976 ♥ AD32 ♦ K5 ♣ 97	<div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="width: 100%; height: 100%; background-color: #e0ffe0;"></div> <div style="position: absolute; top: 5%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%);">N</div> <div style="position: absolute; bottom: 5%; left: 50%; transform: translate(-50%, -50%);">S</div> <div style="position: absolute; left: 10%; top: 50%; transform: translateY(-50%);">W</div> <div style="position: absolute; right: 10%; top: 50%; transform: translateY(-50%);">O</div> </div>	♠ A1052 ♥ 8 ♦ AB1062 ♣ KD10
-----------------------------------	---	--------------------------------------

	14F + 1L	14F + 1L + 1A10 (5-2)
Bergenzugpunkte	+ 1V (2 Double)	
Dummpunkte		+ 3V (Single)
	16	19

Ich will keine neuen Methoden einführen, sondern nur sensibilisieren. Immer, wenn die gemeinsame Stärke für Schlemm ausreichen könnte, oder wenn der Partner bereits zum Schlemm eingeladen hat, sollte unsere Hand neu bewertet werden. Hochfiguren sind immer gut und im Farbspiel auch Kürzen. In langen Farben sind Figuren mehr wert als in kurzen, Asse und Chicane in Gegners Farbe sind besonders wertvoll.

Bei der Schlemmreizung ist eine gute Blattbeurteilung wichtig

3. Wann wird zum Schlemm eingeladen?

Immer wenn die Obergrenze des Partners dies zulässt, sollte man an Schlemm denken. Der Partner hat mit der 4. Farbe zum Vollspiel forciert

1♥	1♠
2♦	3♣
3♠	

Ohne Risiko beschreibe ich mit 3 Pik weiter meine Hand, der Partner kennt nun bereits meine Verteilung bis auf eine Karte, 5er Coeur, mindestens 4er Karo, 3er Pik und maximal 1 Treff. Seine Stärke ist bisher nach oben offen. Er hat alle Freiheiten, kann mit 3 SA oder 4 Pik abschließen oder einen Schlemmversuch starten.

Der Partner hat 1 Pik eröffnet. Mit 11 F / 15 FV

♠D1065, ♥K752, ♦5, ♣AD83

ist das Vollspiel sicher. Unterhalb von 4 Pik möchte ich nicht abschließen. Praktisch im Vorübergehen kann mit einem so genannten Splinter (Splittergebot) 4♦ zum Schlemm eingeladen werden. Mit Minimum kann der Partner mittels 4 Pik-Gebot die Einladung ablehnen.

Aber auch ohne Fit sollte ich als Antwortender ab 17 FL über einen Schlemm nachdenken, wenn der Partner bereits eröffnet hat. Mit den 12 F / 13 FL des Partners plus meine 17 FL befinden wir uns bereits in der Nähe der Schlemmgrenze. Ich darf beim Eröffner von 12 – 19 F, mitunter sogar von 13 – 23 FL ausgehen. Manchmal hilft ein wenig nachrechnen, im Einzelfall auch mal Stiche zählen oder versuchen die Frage zu beantworten, wo die 12 Stiche herkommen könnten.

♠ AKD	N	♠ 102
♥ AKD9432	W O	♥ B85
♦ A5	S	♦ K963
♣ 7		♣ A943

Wenn ich mit der Westhand herausfinden kann, dass Ost Treff Ass und einen König hält, kann ich mit 7 SA den Großschlemm ansagen. Wenn ich ohnehin alle Stiche habe, verzichte ich sogar darauf, Coeur als Trumpffarbe zu wählen. Die Reizung könnte so verlaufen:

2♦ ¹	2SA ²	¹ Partieforcing	² 8+ FL =
3♥	4♣ ³		³ Treff Kontrolle, bestätigt Fit
4SA ⁴	5♦ ⁵	⁴ Assfrage	⁵ 1 oder 4 Keycards
5SA ⁶	6♦ ⁷	⁶ Königsfrage	⁷ 1 König
7SA		(5♥ wäre Abschluss, 5♠ fragt nach der Dame)	

4. Wie wird zum Schlemm eingeladen?

Im vorigen Kapitel haben wir bereits eine Möglichkeit kennen gelernt. Der Partner hat mit 2 Karo Partieförderung eröffnet und verspricht damit 24 FL. Nicht ohne Grund nenne ich ab 8 FL meine eigene 5er Farbe oder biete ausgeglichen 2 SA. Es fehlt nur noch 1 Punkt bis 33, ein kleines Risiko. Aber auch später kann ich noch meine Stärke zeigen. Der Partner hat wiederum 2 Karo eröffnet und ich antworte 2 Coeur Relais. Daraufhin bietet er 2 Pik. Mit jetzt 11 FV springe ich nicht sofort in 4 Pik, sondern zeige mit 3 Pik Schlemminteresse.

♠D965, ♥K75, ♦4, ♣D10832

Gleiches gilt nach einer 2 Treff Eröffnung. Nach 2♣ - 2♦ - 2♠ habe ich die Möglichkeit zu passen oder in 4 Pik zu springen. Mit einer ähnlichen Hand (etwas stärker),

♠DB65, ♥K75, ♦4, ♣A10832

würde ich auch hier mit 3 Pik Schlemminteresse zeigen.

Bei manchen Geboten ist es offensichtlich,
z.B. wenn das Vollspiel überboten wird: 1♥ 4SA

oder wenn nach 1♠ 3♠
eine neue Farbe auf 4er-Stufe geboten wird 4♦
ein so genanntes Kontrollgebot.

Bei manchen Bietsequenzen ist festgelegt, dass es sich um eine Schlemmeinladung handelt.

1SA - 3♠

ist ganz klar als Schlemmeinladung definiert, weil man ansonsten erst Transfer reizen würde.

Nach 1♠ 2♣
2♥

ist 3♠ eine Schlemmeinladung, 2♠ würde bereits zum Vollspiel einladen.

1♥ 2♣
2♠ 3♥

Nach der partiefördernden Reversereizung 2♠ zeigt auch hier die Fitbestätigung auf Dreierstufe Schlemminteresse.

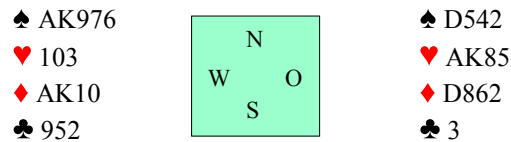
Allerdings sollte das Vollspiel nicht unnötig überboten werden, So lange nicht sicher ist, dass die gemeinsame Stärke für Schlemm ausreicht.

Zusatzinformationen möglichst unterhalb des Vollspiels einholen

5. Splintergebote

Splintergebote vom Antwortenden

Splinter sollen helfen, Farbschlemms zu finden, bei denen die Hände ideal zusammen passen. Betrachten Sie dazu folgendes Diagramm:



In einem Pik Farbspiel hat West 15 FV, Ost ebenfalls, zusammen 30 FV. Ein absoluter Grenzfall. Wenn keiner der Spieler etwas unternimmt, landen sie in einem ungefährdeten 4 Pik Kontrakt. Wir können aber erkennen, dass bei einem Trumpfstand von 3-2 der Kleinschlemm erfüllbar ist. Ost wird ohnehin nicht sofort in 4 Pik springen, weil dieses Gebot für eine schwächere Hand mit 5 Trümpfen reserviert ist. Gibt Ost aber ein Splintergebot in Treff ab, zeigt er damit einen **guten Fit und Kürze** in der gebotenen Farbe., entweder Single oder Chicane, und zumindest leichtes Schlemminteresse.

Beispiel 1♠ 4♣¹ ¹ Splinter

Ein Doppelsprung in neuer Farbe ist ein Splintergebot

West kann erkennen, dass in dieser Farbe keine verschwendeten Werte vorhanden sind. Er nimmt die Einladung an und gibt seinerseits ein Kontrollgebot in Karo ab.

In manchen Situationen genügt auch ein einfacher Sprung, z.B. nach Semiforcing

2♣ 2♦
2♠ 4♣¹ ¹ Splinter

Ein unnötiger Sprung in eine neue Farbe ist ein Splintergebot

Nach Informationskontra des Gegner oder Gegenreizung sind Splintergebote weiterhin möglich.

Splintergebot vom Eröffner

Nicht nur der Antwortende kann seine Hand mit einem Splintergebot beschreiben, sondern auch der Eröffner

Beispiel: 1♥ 1♠
 4♣¹ ¹ Splinter, Doppelsprung

oder 1♠ 2♦
 4♥¹ ¹ Splinter, Doppelsprung

mit dieser Hand: ♠ADB65
 ♥7
 ♦KB52
 ♣AD8

ab ca. 17 Figurenpunkten, 2♥ wäre natürlich, 3♥ stark

Eine Reversereizung im Sprung ist ebenfalls ein Splinter

Beispiel: $1\clubsuit$ $1\spadesuit$
 $3\diamondsuit^1$ 1 Splinter, unnötiger Sprung

$2\diamondsuit$ wäre eine Reversereizung und zeigt bereits 17+ FL

Splintergebot nach Fitbestätigung

Jeder Farbwechsel im Sprung nach einfacher Hebung des Antwortenden ist ein Splinter

Beispiel: $1\spadesuit$ $2\spadesuit$
 $4\clubsuit^1$ 1 Splinter, unnötiger Sprung

ab ca. 19 Figurenpunkten, $3\clubsuit$ wäre ein Versuchsgebot

oder $1\diamondsuit$ $1\heartsuit$
 $2\heartsuit$ $4\clubsuit^1$ 1 Splinter, unnötiger Sprung vom Antwortenden

Beispiel 1

\spadesuit AK976	<table border="0" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		\spadesuit D842
		N									
W			O								
		S									
\heartsuit AD53	\heartsuit K8										
\diamondsuit AK10	\diamondsuit D862										
\clubsuit 5	\clubsuit 983										

$1\spadesuit$	$2\spadesuit$	
$4\clubsuit^1$	$4\heartsuit^2$	1 Splinter
$4SA^3$	$5\clubsuit^4$	3 Assfrage
$5\diamondsuit^5$	$5\spadesuit^6$	2 \heartsuit -Kontrolle, keine \diamondsuit -Kontrolle
$6\spadesuit$		4 0 oder 3 Keycards
		5 Frage nach Trumpf-Dame
		6 ja

Beispiel 2

\spadesuit AK976	<table border="0" style="margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		\spadesuit B84
		N									
W			O								
		S									
\heartsuit AD53	\heartsuit 85										
\diamondsuit AK10	\diamondsuit D862										
\clubsuit 5	\clubsuit KD32										

$1\spadesuit$	$2\spadesuit$	
$4\clubsuit^1$	$4\spadesuit$	1 Splinter

Mit den Werten in Treff sieht Ost keine Chancen auf Erfüllung eines Schlemms und lehnt die Einladung deshalb mit 4 Pik ab.

Eigensplinter nach 1SA-Eröffnung

Reizt der Antwortende nach einer 1SA-Eröffnung Stayman oder Transfer, so zeigt ein anschließender Doppelsprung in neuer Farbe Fit und eine Kürze in der gebotenen Farbe. Der Eröffner soll die Annahme der Schlemmeinladung vordergründig davon abhängig machen, ob er verschwendete Werte in dieser Farbe hat.

Beispiele $1SA$ $2\clubsuit$ $1SA$ $2\heartsuit$
 $2\heartsuit$ $4\diamondsuit^1$ $2\spadesuit$ $4\clubsuit^2$

1 Eigensplinter: 4er \heartsuit , kurz in Karo 2 6er \spadesuit , kurz in Treff, ab ca. 16 FV

6. Kontrollgebote

Ein Kontrollgebot zeigt eine der folgenden Kontrollen an

Erstrundenkontrolle: Ass oder Chicane

Zweitundenkontrolle: König oder Single

Wann ist ein Gebot ein Kontrollgebot?

Wenn ein Fit eindeutig bestätigt wurde oder sonst fest steht, dass der Endkontrakt in dieser Farbe gespielt wird und die Ansage einer neuen Farbe zwingend auf die Vollspielstufe führt oder sie überschreitet!

Ein Kontrollgebot kann nicht mit einer natürlichen Ansage verwechselt werden

Beispiele:

a) Süd	Nord	b) Süd	Nord	c) Süd	Nord
1♥	3♥	1♠	4♠	1SA	3♠ (6er, Schlemminteresse)
3♠		5♣		4♦	(keine Treffkontrolle)

Im Beispiel a) zwingt Süds Kontrollgebot zum Vollspiel. Im Beispiel b) zeigt Süd Erstrundenkontrolle, weil das Gebot auf der 5er-Stufe abgegeben wurde. Im Beispiel c) ist der Fit nur indirekt bestätigt, Süd hat mindestens 2 Pikkarten und Nord 6, zusammen 8, folglich ist auch hier 4 Karo ein Kontrollgebot. Es fehlt die Treffkontrolle, Nord bietet 4 Pik, wenn er auch keine Kontrolle in Treff hat.

Der technische Ablauf

Wenn ein Spieler Schlemminteresse hat und ihm Kontrollen in einer Farbe fehlen, gibt er das sparsamste Kontrollgebot ab. Man nennt es auch gemischtes Cuebid, weil es Erst- oder Zweitundenkontrolle zeigt. Jede übersprungene Farbe verneint demnach jegliche Kontrolle in dieser Farbe. Kontrollen in der Fitfarbe werden nicht angezeigt, die Nennung der Fitfarbe zeigt lediglich an, dass der Spieler nichts mehr zu vermelden hat.

Wer beim Kontrollgebot eine Farbe auslässt, hat dort keine Kontrolle

Folgendes Beispiel ließe sich mit RKCB alleine nicht lösen

Beispiel: Nord	Süd	
♠ KD1063	a) ♠ AB82	b) ♠ AB82
♥ AB7	♥ K5	♥ K952
♦ AKD	♦ B52	♦ 9652
♣ B3	♣ 1082	♣ 8
1♠	3♦ ¹	¹ Bergen Hebung, 4er ♠, 12-13 FV
4SA ²	5♦	² besser 4♦ (Kontrollgebot)

Ein guter Fit mit einladender Stärke. Süd gibt auf die Assfrage mit a) die gleiche Antwort wie mit b), 1 Keycard, der Schlemm ist aber nur mit Hand b) zu erfüllen.

Ein Kontrollgebot verspricht nicht immer Zusatzstärke. Lädt der Partner z.B. nach Semiforcing 2♣ - 2♦ - 2♠ mit 3♠ zum Schlemm ein, ist der Eröffner aufgefordert, ein Kontrollgebot abzugeben. Er ist quasi verpflichtet, weil er die Stärke des Partners nicht kennt.

Kontrollgebot des Antwortenden nach Einladung

Betrachten wir noch die Möglichkeiten des Antwortenden nach einladender Fitbestätigung durch den Eröffner:

Stärkezonen des Dummy: 6-10 Dummypunkte: schwach
 11-12 Dummypunkte: einladend
 13-16 Dummypunkte: Partieforscing
 17+ Dummypunkte: Schlemminteresse

Stärkezonen des Eröffners: 13-16 FV des Eröffners ist schwach
 17-19 FV des Eröffners ist mittelstark, einladende Hand
 20+ FV des Eröffners ist stark

Mit einer mittelstarken Hand und Fit lädt der Eröffner mittels Sprung in Partners Farbe ein, zum Beispiel:

West	Ost
1♦	1♥
3♥	

Der Antwortende **passt mit 6-7 FV**, das Vollspiel ist unwahrscheinlich, 23 – 26 FV

Der Antwortende reizt das **Vollspiel mit 8-13 FV**, 25 – 32 FV

Mit 16 FV ist die Stärke ausreichend für **Kleinschlemm**, auch mit Minimum beim Eröffner, 17 FV + 16 FV = 33 FV

Mit Maximum beim Eröffner ist der **Schlemm ab 14 FV möglich**, 19 FV + 14 FV = 33 FV,

deshalb lädt der Antwortende nach obiger Bietfolge **ab 14 FV** zum Schlemm ein, am einfachsten durch das nächst mögliche Kontrollgebot,

Erst- oder Zweitrundenkontrolle.

Beispiel:

♠ A5		♠ K852			
♥ A982		♥ DB104			
♦ K763		♦ AD5			
♣ AD5		♣ B8			
	<table border="1"><tr><td>N</td></tr><tr><td>W O</td></tr><tr><td>S</td></tr></table>	N	W O	S	
N					
W O					
S					
West		Ost			
1♦		1♥			
3♥		3♠ (Kontrollgebot, Erst- oder Zweitrundenkontrolle)			
4SA (Assfrage)		5♦ (1 Keycard)			
6♥ (1 Keycard darf fehlen für Kleinschlemm)					

West weiß, dass alle Farben kontrolliert werden und fragt deshalb sofort nach den Keycards. Die Trumpf-Dame kann unterhalb Kleinschlemm nicht mehr erfragt werden, es bleibt ein Restrisiko. Man kann sich die Verteilung auch anders vorstellen und dürfte deshalb auch mit 5♥ abschließen.

7. Roman KeyCard Blackwood (RKCB)

Bei Keycard Blackwood wird zusätzlich zu den Assen der wichtige Trumpf-König mit gezählt, deshalb Keycard (Schlüsselkarte). RKCB ist nicht geeignet um ausreichende Stärke festzustellen. Das sollte in der vorausgehenden Reizung bereits abgeklärt worden sein. Wenn die Bedingungen für einen Schlemm erfüllt sind, kann zur Sicherheit nach den Keycards gefragt werden. Eine Keycard darf für Kleinschlemm fehlen. Wenn zusätzlich die Trumpf-Dame fehlt, ist jedoch bereits Vorsicht geboten.

Dies geschieht mit **4 SA Roman Keycard-Blackwood**.

Geantwortet wird in Stufen.

Die Antworten: $5\clubsuit = 0$ oder 3 Keycards (Stufe 1)
 $5\diamond = 1$ oder 4 Keycards (Stufe 2)
 $5\heartsuit = 2$ oder 5 Keycards ohne Trumpf-Dame (Stufe 3)
 $5\spadesuit = 2$ oder 5 Keycards mit Trumpf-Dame (Stufe 4)

RKCB schützt davor, dass die Gegner sofort 2 Asse abziehen können

Nach der Antwort $5\clubsuit/5\diamond$ kann **rollend nach der Dame** gefragt werden.

Die Antworten: Stufe 1 = nein
Stufe 2 = ja

Hat man die Dame selbst, muss man zur Königsfrage eine Stufe überspringen (**Super-Relais**). 5 in der Trumpffarbe ist Abschluss.

Nach der Antwort $5\heartsuit/5\spadesuit$ kann sofort **rollend nach den Königen** gefragt werden.

Die Antworten: Stufe 1 = 0 Könige
Stufe 2 = 1 König
Stufe 3 = 2 Könige
Stufe 4 = 3 Könige

Beispiel: West	Ost
\spadesuit AD9763	\spadesuit K842
\heartsuit 10	\heartsuit AK72
\diamond AK10	\diamond B6
\clubsuit AK2	\clubsuit 543
$2\clubsuit$	$2\diamond$
$2\spadesuit$	$3\spadesuit$ (Schlemminteresse)
4SA (Assfrage)	$5\heartsuit$ (2 Keycards ohne Trumpf-Dame)
5SA (Königsfrage)	$6\diamond$ (1 König)
$7\spadesuit$ (alle Asse und alle Könige vorhanden)	

West kontrolliert alle Farben und fragt sofort nach den Keycards. 5 Pik wäre Abschluss, deshalb die Königsfrage mit dem nächsten Gebot 5SA. Der Pik König war in den Keycards bereits enthalten, er wird bei der Königsfrage nicht mehr mitgezählt. West sieht einen Abwurf auf Coeur König, 6 Pik sind daher ganz sicher. Es reicht ein Double in den Unterfarben oder eine Dame oder Karo Bube, der im Notfall als zweitletzte Karte zum Schnitt vorgelegt wird.

Welche Farbe ist gemeint bei der Assfrage mit RKCB?

Ist ein Oberfarbfitt bestätigt, dann ist 4SA immer RKCB für diese Farbe. Die Fitfarbe kann auch indirekt bestätigt sein, z.B. durch ein Splintergebot. Ansonsten ist die vom Partner zuletzt gereizte Farbe gemeint. Ein einfaches Beispiel:

1♣ 1♥
1♠ 4SA¹ ¹ RKCB für Pik

Eine forcierende Hebung unterhalb Vollspiel ist nicht möglich. Ohne Pik Fit sollte man bei entsprechender Stärke erst Vierte Farbe Forcing reizen.

Kann eine Farbe unter Vollspiel nicht forcierend gehoben werden, ist 4SA RKCB

Für Unterfarben gilt das nicht. Selbst wenn der Fit in Unterfarbe bestätigt ist, ist 4SA erst dann RKCB, wenn diesem ein Kontrollgebot vorausgegangen ist.

Beispiel: 1♥ 2♦
4♦¹ 4♠² ¹ Schlemmeinladung ² Kontrollgebot
4SA³ ³ RKCB

8. Wann ist 4SA quantitativ?

Direkte Hebungen nach SA-Eröffnungen sind quantitativ und als Einladung zu verstehen.

z.B. 1SA 4SA (16-17FL, keine 4er OF) 2SA 4SA (12FL)

aber auch 4SA nach natürlichen SA-Geboten ist quantitativ

z.B. 1♣ 2SA 1♦ 3SA 1♠ 2♣
4SA (21FL) 4SA (19FL) 2SA 4SA (16-17FL)

oder nach SA Eröffnungen, wenn der Fit nicht feststeht

z.B. 1SA 2♣ 1SA 2♦
2♠ 4SA (16-17FL, ohne Fit) 2♥ 4SA (16-17FL, 5er Coeur)

oder wenn das letzte Gebot keine bestimmte Farbe gezeigt hat

z.B. 1♥ 1♠ 1♥ 1♠
2♣ 2♦ (Vierte Farbe Forcing) 2♦ 3♣ (Partieforing)
4SA (21FL) 4SA (19FL)

Der Partner darf eine quantitative Einladung mittels 4SA passen. Nimmt er die Einladung an, so beantwortet er in einem die Assfrage mit 40, 1, 2, 3.

9. Exklusiv KCB

Mit einer Chicane sollte man RKCB nicht benutzen. Es gibt eine Möglichkeit, sie nennt sich Exklusiv Keycard Blackwood. Der Frager bietet seine Chicane-Farbe auf der 5er-Stufe. Das ist eine Erstrundenkontrolle und gleichzeitig Assfrage. Bei der Antwort soll das Ass in dieser Farbe ausgeschlossen, also nicht mitgezählt werden.

Beispiel: 2♦¹ 3♥² ¹ Partieforing ² ♠103, ♥KD652, ♦A75, ♣973, 5er 8+ FL
5♦³ 5♠⁴ ³ Exklusiv KCB ⁴ eine Keycard außer Karo Ass (Stufe 2)

10. DOPI – ROPI

DOPI und auch ROPI sind Abkürzungen. Es kommt schon mal vor, dass die Gegner auch dann noch auf der 5er-Stufe mitbieten, wenn der Partner mit 4SA RKCB nach den Assen gefragt hat, vor allem dann, wenn sie sich in günstiger Gefahrenlage befinden. Durch die Zwischenreizung gehen Bietstufen verloren.

DOPI gewinnt diese Stufen zurück. D steht für Double = 0 oder 3 Keycards (Stufe 1)

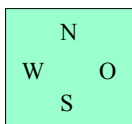
P steht für Passe = 1 Keycards (Stufe 2)

Ähnlich wie bei Forcing-Pass wird schwach – ohne Keycard – kontriert. Dagegen fordert das etwas stärkere Pass – 1 Keycard – im Prinzip zur Weiterreizung auf. Das billigste Gebot ist die 3. Stufe: 2 Keycards ohne Trumpf Dame.

R steht für Rekontra = 0 oder 3 Keycards, P wiederum für Passe = 1 Keycard usw. Sei es, dass einer der Gegner mit einem Kontra nur unsere Reizung stören möchte. Rekontra ersetzt dann das niedrigste Gebot und bedeutet Stufe 1.

Beispiel:

♠ AKB976
♥ KD
♦ AK10
♣ 103



♠ D42
♥ A87
♦ D9862
♣ 5

West Nord Ost Süd

2♣	Passe	2♦	3♣
2♠	Passe	4♣ ¹	Passe
4SA ²	5♣	Passe ³	Passe
6♠	Passe	Passe	Passe

¹ Splinter / Zweittrundenkontrolle

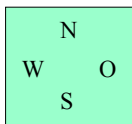
² Assfrage ³ 1 oder 4 Keycards

11. Josephine

Josephine wird dann angewendet, wenn sicher ist, dass in den Nebenfarben kein Stich an die Gegner abgegeben werden muss, aber nicht klar ist, ob alle Topfiguren in Trumpf vorhanden sind. Gefragt wird mit 5SA. Mit einer Topfigur sagt der Antwortende den Kleinschlemm an, mit 2 Topfiguren den Großschlemm. Es versteht sich von selbst, dass ich nur fragen darf, wenn ich eine der 3 Topfiguren habe.

Beispiel:

♠ K975
♥ AK
♦ AKD943
♣ A



♠ AB1084
♥ 852
♦ 8
♣ K963

West Ost

2♦	2♠ ¹
5SA ²	6♠ ²

¹ 5er 8+ FL

² Josephine

Bis auf wenige Ausnahmen kann man das auch mit der Assfrage und anschließender Frage nach der Trumpf-Dame herausfinden, sogar etwas genauer.

12. Gerber

Ob ein 4 Treff-Gebot Gerber oder ein Kontrollgebot ist, muss zwischen den Partnern abgeklärt sein. Um Verwechslungen zu vermeiden, schlage ich vor, 4♣-Gerber nur nach 1 SA bzw. 2 SA-Eröffnungen anzuwenden und die Antworten 40, 1, 2, 3 Asse zu benutzen. Es ist auch sinnvoll, sich für die Bietfolgen abzusprechen, bei deren Verlauf 4 Treff auf ein SA-Gebot folgt, z.B.

1♦	1SA	1♦	2SA	1♦	1♠	1♦	1♠
4♣		4♣		1SA	4♣	2SA	4♣

Auf keinen Fall sollte Gerber benutzt werden, wenn Treff im Verlauf der bisherigen Reizung natürlich geboten wurde.

13. Besondere Vereinbarungen

Es gibt weitere Schlemmkonventionen. Vielerlei Abweichungen oder Abwandlungen sind in Umlauf und werden auch angewendet. Die Liste ist nicht vollständig.

- Es sei noch erwähnt, dass einige Spieler bei RKCB die Antworten 5♣ und 5♦ vertauschen, weil sie überzeugt sind, dass die Antwort 1 Keycard häufiger vorkommt und somit Bietraum eingespart wird. Sie antworten nicht 30 – 41 sondern 41 – 30.
- Manche Partnerschaften antworten platzierte Könige, statt die Anzahl und andere kombinieren die Antwort zur Damenfrage gleichzeitig mit den Königen. Die Antworten zur Damenfrage lauten dann nein, ja, nächster Schritt ja + 1 König usw. oder platziert:

Trumpffarbe: nicht die Trumpf-Dame, Könige unbekannt
 Billigste Nebenfarbe: Trumpf-Dame + König in dieser Farbe,
 weitere Könige möglich

Bei wechselnden Partnerschaften sind eher einfache Regeln angebracht, gerade dann, wenn die betreffenden Situationen selten vorkommen.

- Häufig wird bei der ungestörten Reizung die Assfrage für einen angestrebten Unterfarbschlemm auf der 4er-Stufe in dieser Farbe gestellt. Auch das spart Bietraum. Dann ist

4♣ die Assfrage auf Treffbasis
 4♦ die Assfrage auf Karobasis

Beispiel:

♠ 7	N	♠ A102
♥ AD93	W O	♥ 1085
♦ D1092	S	♦ AK863
♣ AKB7		♣ 84

1♦	2♦ ¹	¹ Inverted Minor (keine 4er OF, 11+ FL)
4♦ ²	4♥ ³	² Assfrage (Minorwood) ³ 0 oder 3 Keycards
4SA ⁴	5♣ ⁵	⁴ Königsfrage ⁵ kein König
6♦		

- Manche Paare begrenzen die Splintergebote des Antwortenden auf 15 FV, so können sie diese Gebote noch besser einschätzen. Mit stärkeren Händen, ab 16 FV, benutzen sie die Konvention Jacoby-2SA oder Stenberg mit entsprechenden Folgegeboten.