Bridgekonventionen: Herrenbridge im HGC

Farb-Eröffnungen	5 bis 10 Punkte	(11) 12 - 19	20 bis 22	ab 23	
5er OF	passen	1 P / 1 C	2 T **)	2 K ***)	
6er OF	2 P / 2 C (Weak2)	1 P / 1 C	3 T **)	3 K ***)	
7er OF / 7er UF	3 P/C/K/T (Weak3)	1 P/C/K/T	4 T **)	4 K ***)	
Keine 5er OF / Keine SA Verteilung	passen	1 T / 1 K *)	2 T **) ****)	2 K ***) ****)	
Künstliche Antwort auf 2	Treff bzw. 2 Karo: Wo	arteschleife >>	2 Karo	2 Coeur	
*) mind. 3 Karten **)oder 8,5 bis 9 Stiche ***) oder ab 9,5 Stiche ****) bei 4441-Verteilung 1 Treff bzw. 1 Karo					
CA		•			
SA- Eröffnungen		15 bis 17	20 bis 22	ab 23	
	er OF / SA Verteilung	15 bis 17			
		15 bis 17	20 bis 22	ab 23	
Keine 5	er OF / SA Verteilung	15 bis 17 1 SA	20 bis 22	ab 23	
Keine 5 Antworten auf 1SA bzw. 2 SA	er OF / SA Verteilung -7 P(1SA), 0-3 P (2 SA)	15 bis 17 1 SA Passen	20 bis 22 2 SA	ab 23	
Keine 5 Antworten auf 1SA bzw. 2 SA Keine 5er OF bzw. 6er UF + 0 Stayman: 4er OF + mind.8 P bei	er OF / SA Verteilung -7 P(1SA), 0-3 P (2 SA)	15 bis 17 1 SA Passen 2 Treff	20 bis 22 2 SA Passen	ab 23	
Keine 5 Antworten auf 1SA bzw. 2 SA Keine 5er OF bzw. 6er UF + 0 Stayman: 4er OF + mind.8 P bei Transfer: ab 5e	er OF / SA Verteilung -7 P(1SA), 0-3 P (2 SA) 1 SA bzw. 3 P bei 2 SA	1 SA Passen 2 Treff 2 Karo	20 bis 22 2 SA Passen 3 Treff	ab 23	

Antworten auf Weak2 oder Weak3	Punkte	Farben	Antwort		
	0-14	wasauchimmer	passen		
	0-15	3 in Eröffners Farbe	1 x heben		
	ab 15	Kein Fit, gute eigene 5er	2 x heben		
	ab 16	allesandere	2SA		
2 SA >> 5-7 schl. Farbe >3 T / 5-7 gute Farbe >3 K / 8-10 schl. Farbe >3 C / 8-10 gute Farbe >3 P					

Nachreizer: Er hat keine 5er Farbe, aber ...

... 10 Punkte in Stufe 1 / 12 in Stufe 2 (auch mit weniger Punkten, wenn in 4. Position)

... Kürze in Eröffners Farbe + mind. 3 in allen anderen Farben

Nachreizer: Informationskontra

Partner: Längste Farbe, ab 9 Punkte im Sprung; ab 13 Punkte > Gegners Farbe

... ab 17 Punkte, beliebige Verteilung

Nachreizer: Stärkekontra

Partner: Wie Informationskontra

Nachreizer: Zeigt Stärke mit 2 SA oder anderer Farbe

2. Runde: Antworter hat zugestimmt und will in 2. Runde 5er zeigen

3. Farbe-Forcing: Antworter nennt die noch nicht genannte Unterfarbe

2. Runde: Partner + rechter Gegner passen, d.h. beide Parteien sind ca. gleich stark

Eröffner will spielen, hat Kürze in Gegners Farben und sucht einen Fit

Eröffner: Wiederbelebungskontra

Partner: Längste Farbe