Die Behandlung von Forcing Pass Situationen (=FPS)

Beispiel A * STANDARDREAKTION auf FPS *****

1♠ – pass – **2NT**! – **3♣**

4♠ – **5♣** – ??

1) Pass	Zweifelpass; keine Ahnung ob **5♣x** oder **5♠** besser sind; Wenn danach der Partner DBL legt, gibt es die Variante dieses zu verwandeln oder die **pass-and-pull** Situation zu spielen d.h.: a) pass b) **5♠** Leichtes Slaminteresse mit Cuebid in ♣ c) 5 in Farbe Kleinslam sicher, ev. Großslaminteresse; Cuebid in ♣ und Cuebid in Farbe
2) DBL	will nicht weiter gehen
3) **5♠**	Profit bid (Shape); to play (man hält **5♠** für lukrativer als **5♣x**)
4) Neue Farbe	kein Cuebid in ♣, aber Cuebid in Farbe; mit Cuebid in ♣ pass-and-pull lizitieren
5) 5NT	RKC-Assenfrage (nur mit ♣ Erstrundenkontrolle möglich)

Beispiel B * Reaktion vom Schwanz auf PASS der Kuh in einer FPS *****

1♠ – pass – **2NT**! – **5♣**

pass – pass – ??

1) Pass	Gibt es nicht - VERBOTEN!!!
2) DBL	to play
3) **5♠**	Profit Bid – to play zB wegen einer schlechten Atoutsituation; keine Aussage darüber, ob man das ♣ Cuebid hat oder nicht; wenn der Partner pass-and-pull gespielt hat, darf er **6♠** sagen.
4) Neue Farbe	Cuebid (Cue in ♣ + Cue in lizitierter Farbe)
5) 5NT	RKC-Assenfrage (nur mit ♣ Erstrundenkontrolle möglich)

Beispiel C * Reaktion vom Schwanz auf DBL der Kuh in einer FPS *****

1♠ – pass – **2NT**! – **5♣**

DBL – pass – ??

1) Pass	to play
2) **5♠**	to play; keine Aussage über vorhandenes ♣ Cuebid.
3) Neue Farbe	Cuebid (Cue in ♣ + Cue in lizitierter Farbe)

Die Voraussetzungen für eine Forcing Pass Situation

1) Die Partnerschaft ist offensiv in der Manche UND in der <u>Belle</u>

4♥ – 4♠ – 5♥ – ?? (FPS = ja, wenn Partnerschaft in der Belle, sonst keine FPS)

2) Nach einer ungestörten Limithebung mit Manchelandung ist nur der Eröffner in einer FPS

1♠ – pass – 2♠ – pass
4♠ – 5♣ – ?? (FPS = nein)

1♠ – pass – 2♠ – pass
4♠ – 5♣ – pass – pass
?? (FPS = ja)

3) Manchelandung nach einer Barrage vom Gegner

Grundsätzlich gilt, dass wenn nach einer Barrage vom Gegner die Partnerschaft die Manche erreicht, eine FPS entsteht. Es gibt jedoch Ausnahmen:

a) 1♣ – 3♠ – 4♥ – 4♠
?? (FPS = njein, da der 4H-Partner keine Wahl hatte, ist es grundsätzlich keine FPS. Ausnahme: Die Partnerschaft ist in der Belle)

b) 1♣ – 2♠ – 4♥ – 4♠
?? (FPS = nein, da bereits 3H forcierend ist)

c) 1♥ – 3♦! – 3♥ stellt keine FPS her
1♥ – 3♦! – 4♥ stellt keine FPS her
1♥ – 3♦! – 3♠ stellt FPS her
1♥ – 3♦! – 4♦ stellt FPS auf Herzbasis her

4) Keine FPS, wenn sich der Gegner in der Belle befindet

pass – pass – 3♦ DBL

5♦ - ??
(FPS=njein; wenn der Gegner in der Belle ist, entsteht keine FPS. Ist er jedoch in der Ersten, dann entsteht eine FPS)

Forcing Pass Situationen nach einer einfachen Partnerhebung

1) Trial Bid Situation

1♠ – pass – 2♠ – pass

3♣! – 3♦ – (FPS =nein)pass – pass
?? (FPS = ja)

1♠ – pass – 2♠ – pass

3♦! – 3♥ - ?? (FPS =ja)

Pass	Zweifelpass
DBL	Maximum Dbl; keine ♥ Kontrolle; to play Vorschlag
3♠	to play; kann nur 3♠ spielen
4♠	♥ Kontrolle + Annahme vom Trial Bid

2) Der Eröffner lizitiert eine neue Farbe im 4. Stock

1♠ – pass – 2♠ – 3♦

4♣ (=Einleitung einer FPS)

3) Partner gibt Cuebid in Gegnerfarbe ab

1♥ – pass – 2♥ – 2♠

3♠ (=Einleitung einer FPS)

4) Sprung vom Eröffner in die Manche erzeugt nur FPS für Eröffner

1♠ – pass – 2♠ – 3♦

4♠ (=Einleitung einer FPS, jedoch nur für den Eröffner selbst)

Forcing Pass Situationen nach einer starken Partnerhebung

Folgende oder ähnliche Bietsequenzen sind unter diesem Kapitel behandelt:

1♠ – 2♣ – 2NT!(=limit or more bzw. GameForce, wenn **3♣**!=mixed raise)

a) **Raufschrauben in die Manche erzeugt keine FPS**
Grundsätzlich wird durch beidseitiges Raufschrauben keine FPS erzeugt, außer es liegt eine Situation wie unter b) beschrieben vor.

1♥ – 1♠ – 2♥ – 2♠

3♥ – 3♠ – 4♥ – 4♠?? (=keine FPS)

b) **Wenn der Gegner im 5. Stock ist, dann liegt nur beim Eröffner eine FPS vor**

1♠ – 2♣ – 3♠ (=limit bid) **– 2♣**
?? (FPS = ja)

1♠ – 2♣ – 3♠! (=weak) **– 4♣**

4♠ – 5♣ – ??(FPS=nein, da man nicht der Eröffner ist) – pass
?? (FPS=ja)

c) **FPS für den Partner**

1♠ – 2♣ – 2NT! - 4♣

1♠ – pass – pass - **5♣**
pass (=erzeugt FPS für den Partner