

§7 Alle EMPFEHLUNGEN im Ueberblick

Die nachfolgenden Empfehlungen E1 bis 17 werden in der Uebersicht nur kurz zusammengefasst und werden auf den folgenden Seiten detailliert erklärt und mit zahlreichen Beispielen begründet

	<u>Standard</u>	<u>Präzisierte Variante (empfohlen)</u>
E1 HCP-Count	4-3-2-1	Zuschlag für Mittelkarten (10+9); Abzug bei Farben ohne Kleinkarte(n)
E2 Blattbewertung	HCP's fix	Ass-los: -1; 4333-Shape: -1; 4+Quacks: -1; Farbe ohne x: -1 (vgl. E1)
E3 Loser-Count	A,K,D je 1	fehlendes Ass = 1.5; fehlender K = 1.0; fehlende Dame = 0.5
E4 Eröffnungs-Entscheid	18er/20er-Regel	13 HCP: immer (ausser E2/Hand g); 12 HCP: gemäss 20er-Regel; 11 HCP: (gute) 5er-Farbe <u>und</u> maximal 7 Loser
E5 Fit	Hebung; Jacoby; Bergen	Hebung = schwach; 1SA & Hebung = stärker; 1SA & 3x = Game-Invit; Unterfarbe: Inverted; Oberfarbe: 1SA = F1; 3T/K = 4+Fit & <u>Loser-Anfrage</u> => Antwort: +1 Stufe = 7 Loser (MIN); +2 Stufen = 6 Ls.; übrige = 4-5 Ls.
	Ueberlegungen zu 1SA-forcing.pdf	
E6 Mis-Fit	1SA n.f.	1SA immer F1, auch nach 1K und 1T => verlangt "im Prinzip" 2T 1x - 1SA - 2x/y/z - 2SA ist wieder F1 und in der Regel FG
E7 2-Färber nach 1SA	TRF; dann ist 3y GF	Transfer und dann neue Farbe nur F1 (Rundenforcing) 1SA - 2K - 2H - 2SA resp. 1SA - 2K - 2P (vgl. E8) - 2SA = 5/5 in m's, F1 5/5 m's: zuerst TRF auf Herz mit 2K, dann 2SA!
E8 Unterfarben-Transfer	2P & 2SA / 2P & 3T	Direkter TRF: 2SA = T; 3T = K => beide schwach <u>oder</u> stark (Gebot 3y) Zuerst Stayman und dann 3m = 6er-Farbe & einladend zu 3SA
E9 Super-Accept nach Oberfarben-Transfer	Sprung in Farbe	1SA - 2K - 2P resp. 1SA - 2H - 2SA ist Suoer-Accept und Loser-Anfrage => Antwort: 3T = 9+ Loser; 3K = 8 Loser; 3H = 7 Loser; übr. = max. 6 Loser
E10 Stayman nach 1SA	Normal	Puppet-Stayman: 2M = 5er-M => 2SA/3SA = MIN/MAX; 3m = 6er weak // 2K = keine 5er-M => 2H = nicht 4H, evtl. 4P; 2P = 4H; 2SA = 4H <u>und</u> 4P
E11 MIN/MAX-Frage	2SA resp. 4SA	2P = Anfrage MIN/MAX => Antwort: 2SA = MIN ohne 4er-m; 3T/3K = MIN mit 4+T/K; 3M = MAX mit 5er-M; 3SA = MAX ohne 5er-M
E12 Ass-Frage	4SA	4T: 4K = 0/3; 4H = 4/1; 4P = 2 ohne; 4SA = 2 mit D // 4SA = Nur 2 Farben !
E13 Intervention	1x = 5+F. / 2x = 6+F. / 17+HP = X	1x ähnlich Standard, aber meist 5-3-3-2-Shape & max. 13 HP; X = 14+ HP ab 1SA Multi-Landy basiert: 1SA = 4er-M plus 5+m; 2T = 5/4+M's => 2K fragt nach besserer M; 2K = 6er-M; 2M = 5er-M & 4+m; 2SA = 5/4+m's
	Ausspiele & Markierungen.pdf	
E14 Ausspiele	4.-höchste resp. 3./5.	Farb-Kontrakt: klein=pos.; hoch=Sequenz/Double; "10 or 9"; K=Länge? SA-Kontrakt: klein=pos.; 2.-höchste von Länge; K=Länge?; D von KD10(x)
E15 Markierung	Hoch/Tief	kleinste=pos.; höhere=3-Farben-Signal oder Lavinthal
E16 Abwurf	Lavinthal	"Roman Discard": ungerade=pos.; gerade=Lavinthal
E17 Spielplan-Anleitung	Anz. Loser, Stiche u.a.	1. Gegner-Lizit: Versprochene/verneinte Punkte resp. Längen; 2. Ausspiel-Analyse: welche nicht?, Zugabe Partner; 3. Loser; 4. Stiche

E1: HCP-Count

In der heute gängigen 4-3-2-1-Skala sind die Asse etwas unterbewertet und die Damen überbewertet. Insbesondere bei SA-Shape sind die Mittelkarten äusserst wichtig, es empfehlen sich einige Korrekturen bei der HP-Zählung; man vergleiche z.B. folgende Hände:

- a) ♠ K53 ♥ KD ♦ AD54 ♣ B732
- b) ♠ K5 ♥ KD5 ♦ AD109 ♣ B1097
- c) ♠ KB10 ♥ KB10 ♦ AB9 ♣ D1098

Alle Hände haben 15 HP, aber Hand c) ist klar der Favorit dank 3 Zehnern und 2 Neunern; ich empfehle für drei gute Mittelkarten +1 HP zu zählen, Hand c) hat also von der Stickleistung rund 17 HP
=> Hand a) hat noch den Makel von KD sec und sollte NICHT 1SA geöffnet werden, vgl. dazu E2 unten

E2: Blattbewertung

Der HCP-Count vernachlässigt auch diverse Nachteile wie flachen Shape, blanke Figuren, Ass-lose Hände, fehlende Quick-Tricks und überbewertete Punkte bei Damen und z.T. Buben (Quacks = Queens & Jacks), vgl. folgende Hände mit 13 HP:

- d) ♠ K53 ♥ KDx ♦ A84 ♣ B732
- e) ♠ A853 ♥ KD ♦ KB ♣ 109743
- f) ♠ K7 ♥ KB10 ♦ KB54 ♣ D95
- g) ♠ DB5 ♥ KD5 ♦ DB74 ♣ D97

Hand d) hat 4333-Shape, man zieht deshalb 1 HP ab

Hand e) hat blanke Figuren, man zieht in Herz und Karo je 1 HP ab (Ass blank stört nicht, B10 auch nicht)

Hand f) ist ein Ass-loses Blatt und hat deshalb nicht 2.5 Quick-Tricks (-1 HP)

Hand g) ist eine "Mehrfach-Katatastrophe": 4333-Shape (-1 HP), Ass-los (-1 HP), 4+ Quacks (-1 HP)

=> dies ist eine klare Verteidigungs-Hand, ich eröffne solche Hände nicht!

E3: Loser-Count

Der Loser-Count zählt fehlende Asse, Könige und Damen, allerdings nur, wenn die jeweilige Farblänge mindestens 1, 2 bzw. 3 ist. **Dieses Verfahren ist eingermassen tauglich, hat aber einige Mängel, z.B.**

Hand h) ♠ X ♥ Dxxx ♦ Dxxxxxx ♣ X hat nach dieser Zählung den gleichen Wert wie

Hand i) ♠ X ♥ Axxx ♦ Axxxxxx ♣ X, und dies kann offensichtlich nicht sein!

Man zählt deshalb etwas präziser für das fehlende Ass 1.5 Loser, den König 1.0 Loser und die Dame 0.5 Loser

Dann hat Hand a) 7 Loser (1+2.5+2.5+1) und Hand b) 5 Loser ((1+1.5+1.5+1), ein Single - ausg. A - ist 1 Loser

Dies kommt der Sache viel näher, aber nichts ohne Ausnahme:

- AD = 0.5 Loser nicht 1.0 Der König ist zu 50% im Impass
- KD = 1.0 Loser nicht 1.5 Man kann technisch nur 1 Stich verlieren
- DB(x) = 2.0 Loser nicht 2.5 Wenn der Gegner die Farbe spielen muss, verliert man nur 1 Stich

Wenn wir nochmals die "unsäglich" 13-HP-Hand g) anschauen und die Loser zählen, sind es 9 Loser !!

Wer verlangt jetzt noch, dass man mit 9 Losern mit 1 in Farbe eröffnen soll (1SA schwach ist aber ok!)

Hand d) und Hand f) mit je mit 8 Losern sind auch schlecht und werden trotzdem meistens eröffnet ...

E4: Eröffnungs-Entscheid

Wie aus obigen Beispielen ersichtlich, braucht man etwas Entscheidungshilfe bei unklaren Händen, hier ist sie:

14 HP: IMMER

13 HP: Fast immer; mit 9 Losern, ohne Ass und flacher Verteilung sollte man passen => vgl. Hand g)

12 HP: Falls die 20er-Regel erfüllt ist

11 HP: Mit einer soliden 5er-Farbe (Pik kann etwas schwächer sein, da es die 1er-Stufe sperrt)

10 HP: NIE auf 1er-Höhe !! Interessante 2-Färber soll man auf 2er-Höhe eröffnen

E5: Fit

Nach einer Oberfarben-Eröffnung werden 2SA-Jacoby und 3x-Bergen favorisiert und die direkte Hebung auf 2M ist stärker (8-10 HP) als die indirekte via 1SA-forcing (6-8 HP); auf eine Unterfarben-Eröffnung wird Inverted-Minor gespielt.

Da in Shape Control 1T künstlich, bleibt als echte Unterfarb-Eröffnung nur noch 1K, zu 90% mit 5er-Länge.

Kritische Anmerkungen

- I) Indirekte Hebungen werden i.a. stärker gespielt als direkte => deshalb sollte die direkte M-Hebung die schwächere Variante sein
- II) Jacoby/Bergen belegen insgesamt 4 Gebote, was etwas unökonomisch ist; zudem sind nach der Antwort des Eröffners die Stärken beider Hände bekannt (erleichtert das Auszählen)
- III) 1SA-forcing auch nach 1K-Eröffnung lässt noch mehr Bietraum als 2K und die Stärke des Antwortenden ist für die Gegner noch unklar
- IV) Der Eröffner kann seine Hand nach Bergen resp. 3m auf 1m gar nicht mehr richtig beschreiben, es bleibt in der Regel nur Pass resp. ein manchmal riskantes Gebot über der 3er-Stufe

Empfehlungen bei Fit

Im 4er-Fit - mit maximal 9 Losern - bietet man 2SA (nach 1K), 3T (nach 1H) resp. 3K (nach 1P)

=> Antwort: +1 Stufe = 7 Loser (MIN); +2 Stufen = 6 Ls.; übrige = 4-5 Ls., d.h. mit starker Eröffnung fragt man mit 4T nach den Assen, lädt mit 3SA zum Slam ein resp. zeigt mit 3P (im Herz-Fit) resp. 4K ff Kontrollen

Vorteile dieser Technik

1. Es bleiben drei weitere Gebote für andere Shapes frei für schwache Zweifärber und M-Einfärber
2. Die Stärke des Fragenden ist noch oben offen, die Gegner geben sich bei Interventionen in Gefahr

E6: Misfit

Ein guter Grundsatz ist, dass bei Misfit die schwächere Seite den Trumpf bestimmt, denn die stärkere Seite macht die Top-Stiche in jedem Fall, die schwächere Seite mit langer Farbe als Trumpf aber oft 2-3 Stiche mehr als in allen anderen Kontrakten. Das Problem ist aber, wie die schwächere Seite gleichzeitig 2 Farben zeigen kann; die Lösung heisst Zweifärber-Konventionen und 1-Färber-Konventionen, ggf. n.f.!

1. Priorität: **Schwacher 2-Färber:** 2M = 5M&4m; 2K = 4M&+5m; 2T = 5/4+ M's (n. 1m) resp. 5/4+ m's (n. 1M)
2. Priorität: **7+ Oberfarbe beliebig:** 3T = Herz; 3K = Pik => dann ist 3K resp. 3H Ass-Frage!
3. Priorität: **Schwacher 1-Färber:** 1SA-forcing (man erfährt Stärke resp. Länge) => dann pass resp. Farbe
4. Priorität: **Teil-Fit 8-10 HP/INV:** 1SA-forcing (man erfährt Stärke resp. Länge) => dann 2x resp. 3x
5. Priorität: **Mis-Fit stark:** 1SA-forcing => dann - falls möglich - 2SA-forcing oder 3SA
6. Priorität: **Mis-Fit & max. 7 HP:** auf 1M passen, z.B. nach 1P mit ♠ xx ♥ Dxxx ♦ KBx ♣ Bxxx passen!
=> man verpast in weniger als 2% ein volles Spiel!

E7: 2-Färber nach 1SA

Kritische Anmerkungen

- I) Nach einem Transfer in eine Oberfarbe ist 3m in den allermeisten Systemen bereits Gameforce, damit verunmöglicht man die Lizitation von interessanten 2- oder 3-Färbern nach Partners 1SA-Eröffnung.
- II) Mit beiden Unterfarben zu fünft hat der Antwortende auch nur eingeschränkte Möglichkeiten, nämlich Pass, MIN/MAX oder 3SA; manche Unterfarben-Kontrakte inkl. Game oder gar Slam werden verpasst!
- III) Mit 5/4 in den Oberfarben gibt es zwar die Game forcierende Smolen-Konvention, sie sagt aber leider nichts aus über den Shape der Restfarben, d.h. man riskiert evtl. 3 schnelle Loser in einer Nebenfarbe.
- IV) Mit 5/5 in den Oberfarben und Gameforce hat man die Gebote 4T resp. 4K für FG resp. Slam-Invit, ist aber damit bereits über eine mögliche 4T-Ass-Frage hinaus und der Rest-Shape ist ebenso unbekannt.

Empfehlungen mit 2-Färbern

- a) 5/5+ Oberfarben
SI: 2T - 2K - 3P) => 3SA = Ctrl-Bid-Start; 4T/K = Ass-Frage in Herz/Pik!
GF: 2T - 2K - 3H) ACHTUNG: Dies ist NICHT Smolen!, vgl. b)
INV: 2H-TRF - 2P - 3H non-forcing !
Weak: 2K-TRF - 2H - 2P non-forcing !
- b) 5/4 Oberfarben
SI / GF: 3M = 5M & 4oM => 3SA = to play; 4T/K = Ass-Frage in Herz/Pik !
INV: 2T - 2K - 2SA = beide (5/4 oder 4/4) non-forcing !
=> 3T verlangt TRF auf längere/bessere M
=> 3K verlangt "Smolen-Gebot" resp. 3SA mit 4/4
Weak: **2K => ALERT, vgl. d)** -TRF - 2H - pass oder 2H-TRF 2P - pass
ACHTUNG: 2K - 2H/P - 2SA = 5/5 m's !! vgl. d)
- c) 5M/4+m
INV+: 2K/2H-TRF - 2H/2P - 3m = Kürze in oM, F1 => nachher ist jedes Gebot GF
Weak: 2K-TRF - 2H - pass oder 2H-TRF 2P - pass
ACHTUNG: 2K - 2H/P - 2SA = 5/5 m's !! vgl. d)
- d) 5/5+ Unterfarben F1 **2K (ALERT) -TRF - 2H/2P - 2SA**
=> verlangt 3m, 3M = sehr schöne (52)33 oder 3SA = MAX mit m-Figuren

Exkurs: Wie lizitiert man starke Einfärber ?

- e) Treff / Karo GF / SI: 2SA/3T-TRF (vgl. E8) => dann Ctrl-Bid
- f) Herz/Pik SI: 3K = 6+ M => 3H => 3P = Pik; 3SA/4T = Herz und Ctrl-Bid-Start/Ass-Frage

E8: Unterfarben-Transfer

Kritische Anmerkungen

- I) Der Transfer auf eine Unterfarbe wird häufig im Doppel-Transfer gespielt: 2P für Treff; 2SA für Karo
=> Dann kann mit der Zwischenfarbe nach der Qualität der Farbe gefragt werden
- II) Dies hat 2 Nachteile:
 - 1. Muss man die MIN/MAX-Frage via künstlichen Stayman stellen
 - 2. Dies ist gravierender: Wenn der Transferierende schwach ist, spielt er statt die starke Seite die Hand
- III) Man verpasst damit, mit mittlerer Unterfarben-Stärke zum Vollspiel einladen zu können

Empfehlungen zum Unterfarben-Transfer

- a) Voraussetzungen
 - 1. Es sind mindestens 6 (beliebige) Karten ohne 5er-Länge in der anderen Unterfarbe => vgl. E7 / d)
 - 2. Die eigene Hand liefert im Trumpf-Kontrakt mindestens 2 Stiche mehr als im SA-Kontrakt
- b) Die Gebote GF / SI: 2SA/3T-TRF für T/K - 3T/3K - 3y = Contrl-Bid
INV: 2T-Stayman - 2K - 3m = 8+HP und schöne 5m; auf 2M-Anwort ggf. 3M
Weak 2SA/3T-TRF für T/K - 3T/3K - pass

E9: Super-Accept nach Oberfarben-Transfer

Kritische Anmerkungen

- I) Ein direkter Sprung auf 3M ist pure Bietplatz-Verschwendung, man "vernichtet" 4 andere Gebote
- II) Man verunmöglicht auch dem Partner - und dem System => vgl. E7 d) - nützliche Zwischen-Gebote !
- III) Gewisse Systeme lassen einen bescheidenden Break zu, informieren aber damit auch die Gegner
- IV) Bis zum Vollspiel hat sich die Loser-Technik bewährt, wieso soll man sie hier nicht anwenden => vgl. E5

Empfehlungen zum Unterfarben-Transfer

a) Voraussetzungen

1. Es sind 5+ Karten, aber nicht 5/4+ M's, vgl. E7 b)
2. Auch hier: Die eigene Hand liefert im Trumpf-Kontrakt mindestens 1-2 Stiche mehr als im SA-Kontrakt

- b) Die Gebote
- | | |
|----------|-------------------------------------------------------------|
| mit Herz | 2K - 2P => 3T/K/H = 9+/8/7 Loser; 3SA = SI, 4T = Ass-Frage |
| | => ACHTUNG: 2SA nach 2P zeigt 5/5+ m's, vgl. E7 d) |
| mit Pik | 2H - 2SA => 3T/K/H = 9+/8/7 Loser; 3SA = SI, 4T = Ass-Frage |

E10: Stayman nach 1SA

Kritische Anmerkungen

- I) Einige Systeme "verbieten" eine 5er-Oberfarbe in einer 1SA-Eröffnung => weil sie keine Rezepte haben !
- II) Man verpasst deshalb öfter mal einen - guten - 5-3-Fit in der Oberfarbe
- III) Wenn der Partner eine MIN/MAX-Frage stellt, könnte er trotzdem 3-3 M's halten, seine Hand ist unklar

Empfehlung zum "Puppet-Stayman-Spezial"

Mit 2♣ fragt man nach einer 5er-Oberfarbe: 2M zeigt sie, 2♦ verneint sie, eine/beide/keine 4er-M möglich
Nach einer 2♦-Antwort

- verneint 2♥ eine 4er-Herz (4er-Pik noch möglich, Stärke noch offen)
- verneint 2♠ eine 4er-Pik und verspricht 4er-♥ (Stärke noch offen)
- zeigt 2SA beide M's - 4/4 oder 5/4, vgl. E7 b)
- => Fortsetzung mit MAX siehe E7 b) INV
- 3SA des Antwortenden zeigt beide M's 4/4 mit GF

Nach dem 2♥-Gebot zeigt der Eröffner

- mit 2♠ eine 4er-Pik
- 2SA resp. 3SA des Antwortenden verneinen auch die Pik mit MIN/MAX
- 3♠ ist INV

Wenn der Gegner 2T kontriert:

- a) XX = MAX-Hand ohne 5er-M
- b) 2♦ = 5er-Farbe

Wenn der Gegner 2K interveniert:

- c) X = MAX-Hand ohne 5er-M

In diesen Fällen geht es weiter wie nach 2♦, nach a) kann der Antwortende mit Schrott 2♦ bieten

Vorteile

1. Man kann - das Wichtigste - mit 3er-M direkt nach 5er-M fragen => das geht sonst nur in GF-Situationen
2. Nach 2♦ wissen die Gegner noch nicht, ob der Eröffner eine 4er-M hat, Interventionen werden gefährlicher
3. Mit 5/4 in den Edelfarben kann man noch einfacher INV-Gebote abgeben => vgl. E7 b) INV
4. Ein Schrott-Stayman braucht (auch wenn ich ihn nicht schätze) nicht 12 Karten (444) sondern nur 9 (2+2+5)
5. Viele Gegner sind - zumindest mit dieser Puppet-Variante - nicht vertraut und haben es schwerer
6. Wenn der Gegner auf 2T kontriert oder 2K bietet, schafft er damit weitere Antwortmöglichkeiten, vgl. oben

Nachteile

--- KEINE ---

E11: MIN/MAX-Frage

Kritische Anmerkungen

- I) Die meisten Systemen kennen nach 1SA die m.E. unsinnigen quantitativen Anfragen von 2SA und 4SA
- II) Die 4SA-Anfrage ist eine enorme Bietplatz-Verschwendung => es gibt fast immer bessere Gebote
- III) Die 2SA-Anfrage ist einerseits nonforcing - ein Nachteil - und sagt ohne Puppet-Stayman im System viel zu wenig über die Antwort-Hand aus => vgl. unten
- IV) Die 2SA-Bieter plädieren mit dem Argument "8 Stiche in SA zählen mehr als 9 Stiche in Unterfarbe", aber das greift zu kurz: 2SA geht zu oft down, häufig gibt es in Unterfarbe 10 Stiche, wenn 2SA gehen, zudem verpasst man auch noch mögliche 5-2-Oberfarben-Fits, vgl. unten

Empfehlung zur "MIN/MAX-Frage-Spezial"

2P ist MIN/MAX-Frage => Der Transfer auf Treff geht ja via 2SA, vgl. E8 b)

Da man Puppet spielt, hat der Fragende keine 3er-M, also sollte er 22(54) sein => mit 5/5 m's siehe E7 d)

2SA = MIN ohne 4er-m

3♣ = MIN mit 4-5 Treff, evtl. 4/4 m's

3♦ = MIN ohne 4 Treff, aber mit 4-5 Karo

3M = 5er-M => Der Partner kann mit 2 Top-Figuren ohne Top in der anderen M mal 4M im 5-2-Fit spielen

3SA = MAX ohne 5er-M, aber Stopper in beiden Oberfarben (sonst passiv 3m oder aktiv 4m lizitieren)

Wichtiger Hinweis: 2P lizitiert man auch anstelle der "unsäglichen 4SA-Frage" => man erfährt nützliches ...

E12: Ass-Frage

Kritische Anmerkungen

- I) Kein Zweifel: Der rudimentäre 4SA-Blackwood hat sich entwickelt zu RomanKey Card resp. Ass-Frage mit der nächsten Farbe über dem 4er-Fit, z.B. 4P im Herz-Fit
- II) Es bleiben zwei Nachteile bei 4SA:
 - 1. Die Ass-Frage resp. die Antwort(en) finden oberhalb des Vollspieles statt - das kann riskant sein
 - 2. Die 4SA-Ass-Frage und 4SA-quantitativ lassen sich nicht immer klar unterscheiden
- III) Die 4T-Gerber-Assfrage existiert zwar, wird aber nur bei SA-Spielen angewendet, wieso eigentlich ??
- IV) Exclusion-Blackwood sprengt sogar meistens die Fünfer-Höhe
- V) Ass-Fragen mit zwei möglichen Farben, d.h. 2 Könige resp. 6 "Assen", fehlen in den meisten Systemen
- VI) Ein 2-Farben-Exclusion-Blackwood wurde meines Wissens noch nie beschrieben

Empfehlung zur "Ass-Frage-Spezial"

4♣ ist RKC-Ass-Frage, immer basierend auf der Fit-Farbe, einem 1-Färber, z.B. 1x - 1y - 2x - 4T resp. der Antwortfarbe, z.B. 1K - 1P - 4T = Ass-Frage in Pik

4♣/4♦/4SA sind Ass-Fragen, nachdem der Eröffner einen 2-Färber beschrieben hat, z.B. 1M - 1SA - 2K => der Eröffner hat nie einen Void, eine solche Hand eröffnet er anders, oder auch nach 2SA-Eröffnung

- 4♣ fragt Assen mit Herz-Trumpf (falls lizitiert) resp. in der tieferen Farbe (falls nicht Herz lizitiert)
- 4♦ fragt Assen in der anderen Farbe
- 4SA fragt nach Assen und Königen (plus ggf. Damen) nur in den beiden Farben (30/41/2+0/2+1,2+2)

4y = Farbe über dem Fit, z.B. 4P, 5T oder 5K **im Herz-Fit**, ist Exclusion-Blackwood

Hinweis: **3SA** in einem bestätigten Oberfarben-Fit fordert zu Ctrl-Bids (Erst- oder Zweitrundenkontrolle) auf

Spezielle Ass-Frage Situationen nach Einfärber und Fit-Geboten => Antwort 0/1/2/3/4/5 !

Nach 1m - 3♣/♦ (will Herz/Pik spielen) ist 3♦/♥ (Zwischen-Farbe) Ass-Frage; 3♥/♠ (Ausführung) nonforcing

Nach 3♣ (will Herz spielen) kontriert der Gegner: Pass = 0-1 Quick-Tricks (QT); XX = 2-3 QT; 3♦ = Ass-Frage !

Nach z.B. 1P - 3♦ (Fit und Loserfrage) kontriert der Gegner: Pass = 7 Loser; XX = 6 Loser; 3♥ = Ass-Frage !

Nach 2♣ (5/4+ M's) - 2♦ (Frage bessere M) kontriert der Gegner: pass = 5/5 weak; 2M = längere M, weak; XX = 17+; 3H/P = Ass-Frage in H/P !

E13: Intervention

Kritische Anmerkungen

- I) Mein System Shape Control wurde vor 20 Jahren konzipiert, es basiert weitgehend auf 2-Färbern. Damals kannte ich weder Michaels noch Ghestem, auch nicht Muiderberg und schan gar nicht Multi-Landy, einzig die 2SA-Intervention wurde empfohlen nach einer 1M-Eröffnung.
- II) Alle diese Konventionen basierten - zumindest am Anfang - einem 5-5-Zweifärber, der sehr selten vorkommt; eine 5/4+ Verteilung - wie in Shape Control beschrieben - ist fast 7x häufiger ! Nur das aggressive DONT operiert mit kürzeren Farben bis zu 4-4, es ist sehr unangenehm.
- III) Klassische Interventionen auf 3er-Stufe sind "sehr durchsichtig", man kann sich dagegen wehren.
- IV) Die Stärken fast aller Konventionen - mit Ausnahme des Kontras - sind meist klar geregelt
- V) Mit Multi-Landy ist doch eine sehr ausgefeilte Konvention gegen (starken) 1SA beschrieben, weshalb nur wendet man sie nicht auch gegen Farb-Eröffnungen an ?!?

Empfehlung zu Interventionen

Voraussetzungen

1. Mit Länge in Gegners Farbe intervenieren wir NIE
2. Mit grosser Stärke in Gegners Farbe intervenieren wir nur mit sehr starker Hand ab etwa 16/17+ HP
3. Je mehr wir sperren, desto besser, d.h. wir gehen direkt in die höchste vertretbare Verteidigungsstufe analog den Einfärber-Barragen
4. Am unangenehmsten für den Gegner sind Interventionen mit unklarer Stärke, denn die Interventionen in Shape Control richten sich grundsätzlich an Losern aus, 6-8 auf 2er-Stufe, 4-6 auf 3er-Stufe.

Die Gebote => sie lehnen sich auf der 2er-Stufe an die Multi-Landy-Konvention an

- 1♦, 1♥, 1♠: 5er-Farbe, fast immer 5-3-3-2-Shape, garantiert 2-3 Stiche in dieser Farbe, 6-8/9 Loser
1SA: Dies entspricht dem X nach gegnerischer 1SA-Eröffnung, verspricht also exakt 4er-M plus 5+m
2♣ nach 1M: 5/4+ m's, 6-8 Loser, nonforcing
2♠ nach 1m: 5/4+ M's, 6-8 Loser, F1 => 2♦ fragt nach besserer Farbe
2♦: 6er-M, 6-8 Loser, F1
2M: 5er-M und 4+m, keine Toleranz in anderer M, 6-8 Loser, nonforcing
2SA: 6M und 5+m, Stärke beliebig, F1
3♣/♦: will Herz/Pik spielen, 7+ Barrage oder 6+ & 13/14+ HP, F1 => man zeigt Anzahl Quick-Tricks
3♥/♠: 5oM & 6+ m, 4-6 Loser, F1
3SA: 8+m oder 7+m & 4M, 4-6 Loser, F1
X: 14+ HP beliebig, verneint Hand für 2SA ... 3SA, F1 => Fortsetzung wie nach 1SA-Eröffnung
Hinweis: Nach 1M sind noch jeweils 2 Spezial-Gebote mit exakt 5oM/5m verfügbar

Vorteile:

1. Der Partner weiss nach 1y, dass der Partner keinen 2-Färber und somit Toleranz in allen Restfarben hat
2. Der Gegner kennt nach 2y-Interventionen die Stärke nicht, es können bis 12/13 HP sein
3. Mit 2SA und 3y wir er sehr stark unter Druck gesetzt und befindet er sich oft komplett "im Rathaus" ...

Nachteile:

1. Es gibt keine 3m-Barrage, man könnte diese aber dem X zuordnen und "auf jede Antwort" 3m lizitieren

E14: Ausspiele

Kritische Anmerkungen

- I) Von einer Länge ist die 4. klassisch, die 3./5. m.E. noch etwas besser. Der Nachteil dabei ist, dass auch der Alleinspieler (allzu) viel über meine Länge erfährt, man sollte sie - gegen starke Spieler - kaschieren
- II) Problematisch ist das Ausspiel von einer inneren Sequenz, z.B. B von KB10x, der Partner bleibt oft im ungewissen, wo der König nun ist
- III) KDxxx - ohne die 10 - ist der nächste Stolperstein ...
- IV) Ueber das Ausspiel von AK sec resp. AKx(x) kann man sich trefflich streiten
- V) Die "italienische Markierung" (ungerade = positiv) birgt oft Konflikte, deshalb ist sie z.T. verboten!

Empfehlungen zum Ausspiel

Hinweis: Ausspiel unter dem Ass nur gegen SA-Kontrakt

1. Von **AKxxx** den **K**: K verlangt immer ein Längensignal => *verhindert späteres Spiel in Doppel-Chicane*
Von **AKx(x)** das **A**: verlangt positive Marke, falls er die Dame hat => gegen SA-Kontrakt x ausspielen
2. Von **KB10(x)** die **10**:) die 10 (9) verspricht entweder **keine höhere Karte**
Von **AB10(x)** die **10**:) oder
Von **K109(x)** die **9**:) eine innere Sequenz mit der nächsthöheren Karte
Von **D109(x)** die **9**:) plus - logischerweise - eine noch höhere Karte
Von **B10(x)** den **B**: Ein Bube verneint eine höhere Karte - **ODER** zeigt **ADBxx** gegen SA-Kontrakt
3. Von **KDxxx** den **K**: AUCH gegen SA-Kontrakt => der Bube ist in 2 von 3 Fällen beim Gegner !!
Von **KD10(x)** die **D**: Der Partner deblockiert den Buben resp. gibt bei Absenz ein Längensignal
4. Von **4+ mit** Ass, König oder Dame **die Kleinste** (Länge kaschieren) => gegen schwächere Gegner **die 4**.
Von **4+ ohne** Hoch-Figur **die Zweithöchste**
5. In **Partners Farbe**: Falls unterstützt: die **Dritthöchste**
Falls nicht unterstützt: die **Zweithöchste**
Falls Single: **Single** oder ggf. **eigene Sequenz mit mind. KDxx**
6. **Durch den Gegner**: Wenn man für den Partner ausspielt: **Figur**, falls vorhanden, sonst **Zweithöchste**
7. Von 2-3 mit **Nichts**: Die **Höchste** => sonst gibt es ggf. Konflikte mit 10/9, vgl. Punkt 2.

E15: Markierung

Kritische Anmerkungen

- I) Italienische Marken (ungerade = positiv) hat den Nachteil, dass man oft keine passende Karte hat
- II) Standard Marken (hoch = positiv) hat den Nachteil, dass man öfter eine "gute Karte" verschwendet
- III) Klein = positiv kann durch aufmerksame Handspieler in 30% der Spiele etwas gestört werden, indem er eine oder mehrere kleine Karten zurückhält und eine unnötig hohe Karte zugibt !
- IV) Immer ein Längen-Signal: Schränkt die Möglichkeiten ein, kann aber mit Spitzenpartner sinnvoll sein ...

Empfehlungen zur Markierung

1. Wenn eine Fortsetzung in dieser Farbe sinnlos ist: Tisch ist Single oder hat Kx(x) oder DBxx(x)
 - a) Lavinthal-Signal: Hohe-Karte = Interesse an der höheren Farbe, tiefe Karten = tiefere Farbe
 - b) "Unmögliches" Lavinthal-Signal, z.B. in Farbe mit AK am Tisch: Wechsle auf Trumpf !
2. In allen anderen Fällen:
 - a) Auf Ass & Bube: positiv mit Dame und/oder König
 - b) Auf den König: immer die Anzahl (hoch = gerade)
 - c) Auf die Dame: Bube deblockieren (falls KD10 bei Partner möglich), ohne Bube stets die Anzahl
 - d) Auf 10 resp. 9: positiv mit Dame resp. Bube, wenn der Partner 2 höhere Karten haben kann

E16: Abwurf

Kritische Anmerkungen

- I) Lavinthal ist die häufigste Abmachung, aber in 10-15% hat man keine entbehrliche passende Karte
- II) Standard (hoch = diese Farbe möchte ich) verschwendet nützliche Karten
- III) Klein = positiv verschwendet - wenn auch seltener, z.B. im SA-Kontakt - eine Karte in guter langer Farbe

Empfehlungen zur Markierung

"Roman Discard": ungerade = ich will diese Farbe; gerade = Lavinthal => funktioniert in 98% !!

E17: Spielplan-Anleitung

Kritische Anmerkungen

- I) Jeder Kursleiter empfiehlt vor der Zugabe der ersten Dummy-Karte einen Spielplan zu machen, meistens basierend auf Losern oder Stichen; dies ist natürlich ok, aber längst nicht alles ...
- II) Nur wenige weisen darauf hin, dass man auch eine Spielplanpause machen soll, wenn bereits alles klar erscheint => die Gegner brauchen nicht zu merken, dass man "keine Probleme hat"
- III) Den meisten Lehrern ist nicht bewusst, dass ungeübteren Spielern ein Zeitraum von einer knappen Minute nicht ausreicht, um alles zu durchdenken => vgl. *Empfehlungen 1 - 5*
- IV) Von nicht erfolgten Interventionen wird praktisch nie gesprochen !! => *der Hund hat nicht gebellt !*
- V) Der Ausspiel-Analyse wird viel zu wenig Bedeutung beigemessen !

Empfehlungen zur Spielplan-Erstellung

1. Die "Zähler" betr. HP-Verteilung und versprochenen Farblängen müssen von Beginn weg mitlaufen !
=> *nur nach Partners 1SA- resp. 2SA-Eröffnung darf man etwas nachlässig sein, er spielt in 95% die Hand*
2. Spielt der Gegner 2-Färber-Eröffnungen*) wie Muiderberg u.ä. und hat nicht eröffnet ?
=> dann hat er wahrscheinlich nicht die Hand dazu, das reduziert seine möglichen Verteilungen
3. Spielt der Gegner 2-Färber-Interventionen*) und macht sie nicht ? => dann hat er sie auch nicht
4. Interveniert der Gegner nicht ? => dann hat er nicht verlangte Stärke & Länge oder evtl. unsere Farbe !
5. Reveilliert der Gegner nicht mit Kontra? => dann hat er nicht Toleranz in allen Restfarben
6. Die Ausspiel-Karte: ***) Konsultiere die Konventions-Karte oder frage nach !**
 - a) das Ass: Verspricht dies in der Regel den König ?
 - b) den König: Sequenz, Rusinow*) = Ausspiel der zweithöchsten einer Sequenz) oder Anzahl*) ?
 - c) die Dame: Ggf. speziell*) wie meine Empfehlung bei E14 3. ?
 - d) den Buben*): Verneint er höhere Figuren wie bei E14 2. beschrieben ?
 - e) die 10*) verspricht manchmal eine höhere Figur oder es ist die "10 or 9"-Konvention, vgl. E14 2.
 - f) die 9*) könnte auch die "10 or 9"-Konvention sein, vgl. E14 2.
 - g) eine gerade/ungerade Karte: spielen die Gegner italienische Marken?
 - h) eine "kleine" Karte: verspricht dies eine Figur ? Falls ja: Bube? Dame? König? Ass?
7. Ausspiel-Analyse:
 - a) Wieso hat er nicht eine andere Farbe ausgespielt? Hat er möglicherweise nirgendwo eine Sequenz?
 - b) Versuche die Figuren in der Ausspiel-Farbe - ggf. nach Zugabe seines Partners - zu platzieren
 - c) Wie viele Punkte kennst Du nun schon? Kann der Ausspielende noch mehr Punkte haben?
8. ERST JETZT - nachdem Du alle Vorarbeiten geleistet hast - kommen die STANDARD-FRAGEN:
 - a) Farb-Kontrakt:
 - wie viele Verlierer habe ich, wie viele muss ich vermeiden?
 - kann ich evtl. einen Verlierer schnappen oder muss ich eine Farbe hochspielen für einen Abwurf?
 - habe ich noch ein Entry zur hochgespielten Farbe? => Trümpfe evtl. erst später (vollständig) ziehen
 - b) SA-Kontrakt:
 - wie viele sichere Stiche habe ich, wie viele muss ich noch entwickeln?
 - gibt es eine gefährliche Farbe (vorerst ducken) oder gefährliche Seite (Ausstieg dorthin vermeiden)
 - kann ich ggf. einen Gegner mit bekannter hoher Karte am Schluss einspielen?