

25 Dinge, die mir bei Systemen missfallen resp. fehlen / 15. Mai 19 / JH			
Es existieren ein gutes Dutzend bekannte Basis-Systeme, einige Dutzend Konventionen und noch viel mehr individuelle Vereinbarungen. Meines Erachtens korrespondiert vieles nicht miteinander - und allzu vieles widerspricht den wohlbekannten Prinzipien , wie etwa:			
I	Die schwache Hand soll nie den SA-Kontrakt spielen, weil sonst fast alle HP's bekannt sind		
II	Barrage-Längen gehören auf den Tisch, denn diese Hand ist HP-mässig zu 90% bekannt		
III	Die schwächere Hand hat 1. Priorität bei der Trumpfwahl, da sie nur dort Stiche produziert		
IV	Im Fit soll man <u>sofort</u> die maximal vertretbare Höhe anvisieren => analog "Bergen Raises"		
V	Störe den Gegner so früh und so hoch Du kannst, nachher schweige! (Barrage-Prinzip)		
VI	Zeige dem Partner so früh mich möglich 11-12 Karten Deiner Farben		
VII	S.C.-Prinzip: Biete 5/4+ Zweifärber (Eröffnung, Antwort, Intervention), aber NIE mit 3er-M		
#	<u>Beschreibung der Biet-Sequenz</u>	<u>Was mich daran stört resp. was mir fehlt</u>	<u>Referenz</u>
1	1♠ - 2♠ = 8-10 HP 1♠ - 1SA - 2x - 2♠ = 6-8 HP	a) verletzt Prinzip IV, d.h. die Bedeutung sollte umgekehrt sein	1♠
2	1x - 1SA = non forcing	a) verletzt Prinzip I b) 5-3 & 4-4 Nebenfarben-Fits gehen oft verloren	1♦,♥,♠
3	1♦ = schwache Antwort (Precision)	a) verletzt Prinzip III	1♣ > 1♦
4	Jacoby/Bergen-Kombination	a) verschwendet vier (!) Gebote für Fit-Antwort 3♣/3♦ genügt; 2SA, 3m und 3M bleiben frei!	1M > 3m
5	1SA-Eröffnung OHNE 5er-M und KEIN Puppet-Stayman	a) nach 1M - 1SA wird Prinzip I verletzt b) verpasst mögliche 5-2-M-Fits	1SA
6	Minor-TRF mit "Loch-Konvention": 1SA - 2♠ für ♣ resp. 1SA - 2SA für ♦	a) bei schwacher Minor wird Prinzip II verletzt b) es gibt nur zwei Stärkebereiche (statt drei!)	1SA > 2SA
7	2SA- resp. 4SA-MIN/MAX-Frage	a) 2SA ineffizient, 4SA viel zu hoch & "gefährlich" b) 4SA verschwendet zwei ganze Biet-Levels !!	1SA > 2♠
8	Super-Accept: 1SA - 2♦ - 3♥	a) befolgt zwar Prinzip IV, aber verschwendet drei mögliche Folgegebote (3♣, 3♦, 3♥)	1SA
9	3m-Rebid nach M-TRF = FG	a) F1 genügt => man findet mehr Vollspiele	1SA
10	Antwort auf 1SA nur mit 8+ HP's	a) 5-3 & 4-4 Fits gehen oft verloren b) Partners Stärke sehr unklar; verletzt Prinzip III	1♣ > 1♦
11	5/5 m's nach 1SA-Eröffnung	a) geht fast stets verloren; verletzt Prinzip III b) statt 110-130 schreibt man 90 oder fällt	1SA > 2♦...
12	Inverted-Minor mit 1m - 2m Inverted-Minor mit 1m - 3m	a) vernachlässigt Stärke-Anfrage mit 1SA b) vernachlässigt Loser-Anfrage mit 2SA	1♦ > 1SA 1♦ > 2SA
13	2-Färber-Eröffnungen nur mit 5/5	a) 5+/4+ kommt 6x so oft vor; gibt Prinzip IV auf b) 2SA-Antwort nur mit 14+ HP; verletzt Prinzip III	2♣,M,SA 2M > 2SA
14	Drei-Färber inkl. 5431	a) die dritte Farbe "verschwindet" oft (3er-M !!)	1♣ ...1♥,♠
15	pass/correct-Situationen	a) die Möglichkeiten werden nur zu 25% genutzt!	(1SA) > 2♦
16	FREAK-Hände, d.h. 5M/6m, 4M/7m, 7M oder 8m sind "unbekannt"	a) man verpasst, diese Hände auf 3er-Level zu eröffnen und verpasst somit Prinzip III und IV	3m,M,SA
17	Ass-Frage mit 4SA	a) zu hoch, man "lebt gefährlich" b) bei ZWEI Farben gibt es Probleme	4♣ 4♦/4♦
18	Antworten auf Partners Kontra	a) man nutzt nicht die Möglichkeiten wie Puppet-Stayman, Transfer resp. Schwäche-Gebote	(1y) X
19	Reaktion auf Gegners Kontra	a) nicht ausgefeilt bei 2-Färbern und SA-Weak	XX,p,2/3y
20	Ausspiel 4. resp. 3./5.	a) hilft starken Gegnern mehr als dem Partner	Ausspiel
21	Markierung auf König-Ausspiel	a) positiv/negativ statt Längenmarke	Marken
22	Ausspiel von innerer Sequenz	a) höhere Figur wird oft nicht erkannt	Ausspiel
23	Ausspiel x von KDxxx	a) der Bube steht in 2 von 3 Fällen beim Gegner	Ausspiel
24	Hohe Marke = positiv	a) verschwendet zu oft eine wichtige Karte	Marken
25	Lavinthal-Abwurf	a) funktioniert statistisch nur in rund 92% korrekt	Abwurf