

25 Dinge, die mir bei Systemen missfallen resp. fehlen / 15. Mai 19 / JH

Hier meine **Lösungs-Vorschläge zu #1 - #5** für die vorgängig kritisierten System-Vereinbarungen. Einige habe ich von anderen übernommen (mit = markiert), aber die meisten sind Resultate von Computer-Analysen (mit + markiert). Zur Uebersicht unten nochmals die anvisierten **Prinzipien**:

- 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 sofort 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 $2♣=5/4+M$'s; $2M=5M\&4+m$ (Nie mit $3oM$); $2SA=5/4+m$'s; $2♦=6er-M$

Wer Meine VERBESSERUNGS-IDEEN - plus Hinweisen auf S.C.

ERFÜLLTE PRINZIPIEN

	I	II	III	IV	V	VI	VII
1				√	√		
						√	
		(√)	(√)		√		
						√	√
					√		
					√	(√)	√

			√	√		
			√	√		

√		√				
					√	

		√			√	
			√		√	
					√	√
		√			√	√

√					√	
√		√			√	√

			√	√		
--	--	--	---	---	--	--

				√		
--	--	--	--	---	--	--

- 1 + 1M - 2M = 3er-M, 6-8 HP; 1M - 1SA - 2x - 2M = 2-3M, 8-10 HP
 Nach 1SA erfährt man mehr über Eröffner-Stärke und Shape:
 a) Mit nur Pik-Interesse hätte er $3♣$ eröffnet (auch Barrage)
 b) Mit beiden Oberfarben bis 12 resp. ab 17 HP aber mit $2♣$
 c) Mit 5-6 Pik und $4+m$ und bis 12 HP aber mit $2♣$
 d) Mit SA-Shape 11-13 direkt 1SA; stärker aber $1♣$ resp. $2♦$
 e) ... und mit 5Pik und 6er-m sogar mit $3♥$!!

Kritische Beurteilung: Es ist eine sehr einfache Massnahme, aber auch Bergen empfiehlt ja 1M - 3M mit schwacher Hand, und auch früher schon war 3M nach Kontra auf 1M schwach!

- 2 + $1x - 1SA = \text{forcing}$; $1x - 1y = 4+y$, 6-9 HP non forcing
 Nach 1SA erfährt man mehr über Eröffner-Stärke und Shape
 Dann kann man nach Eröffners $2♣$ (kann 11-19 HP sein):
 a) passen, was $6♣$ oder $5♣332$ im Misfit zeigt, non forcing
 b) die Eröffnungsfarbe auf sichere Höhe heben = non forcing
 c) eine übersprungene Oberfarbe ansagen = $4+M$ und forcing
 e) mit 2SA erneut forcieren, i.a. ist dies gameforcing
 $2♣$ nach 1M = Toleranz in Restfarben, nach $1♦ = 5/4+M$
 $2♦/2oM/2SA = \text{Shape wie Eröffnung, echte Farbe} = n.f.$

Kritische Beurteilung: Ein völlig neuer Ansatz, aber da er für alle Eröffnungen und Interventionen gilt, einfach zu merken

- 3 + $1♦ = \text{POSITIVE}$ Antwort auf künstl. $1♣ = 7+HP$ oder ≤ 7 Loser
 a) der Eröffner kann auf tiefstem Niveau die Hand beschreiben
 b) der Antwortende hat in S.C. mit $1♥...2SA$ acht (!) Gebote, um die einzige Gelegenheit zur Handbeschreibung zu nutzen

Kritische Beurteilung: Ebenfalls ein neuer Ansatz; in 2/3 mit $1♦$ sehr ökonomisch, in 1/3 perfekte Beschreibung von "wenig"

- 4 + $3♣/3♦ = \text{Loserfrage } ♥/♣$ anstelle der Jacoby/Bergen-Kombi
 a) der Fragende hat $4+M$ & ≤ 9 Loser mit unklarer Stärke

Kritische Beurteilung: 3 eingesparte Gebote nutzt S.C. besser

- 5 = 1SA-Eröffnung MIT 5er-M und selten 6er-m ist "erlaubt"
 a) Dank Puppet-Stayman gibt es in S.C. keine Folgeprobleme

Kritische Beurteilung: Simpel und effizient!

Mail-Notizen:

Liebe Bridgespielerinnen und Bridgespieler

Für die Anwendung meines Systems **SHAPE CONTROL** (kurz S.C.) suche ich 5-6 Spieler, die gemeinsam Patton-Turniere (später ggf. auch Liga-Spiele) bestreiten möchten.

Ich übernehme während eines Jahres sämtliche Turniereinsätze und Getränke, auch für paarweise Trainingsspiele im lokalen Rahmen.

Aktuell wurden 10 Spieler mit 1.-Liga-Niveau oder höher – plus einige „forsche“ LiziterInnen – angeschrieben.

Wieso soll man S.C. spielen, was zeichnet das System speziell aus?

1. Wenn der **Partner 1SA** eröffnet hat, kann man mit schwacher Hand oft nichts lizitieren:
 - a) 4-4 in Oberfarbe mit 5-6 HP bleibt oft „verborgen“
 - b) 5er-m mit 4er-M geht fast zwingend unter, manchmal auch bis zu 7 HP's
 - c) 1444-Shape (kurze Pik) ist hoffnungslos mit 6 oder weniger Punkten
 - d) Mit einer 6er-Unterfarbe kann man erst auf 3er-Höhe spielen

Mit S.C. findet man all das, was oben eben unauffindbar ist

 - a) bereits auf 2er-Stufe, selbst mit langer Karo
 - b) entdeckt man sogar einige – schwache – 4&3-Fits bzw. 5&2-Fits in Oberfarbe bereits auf 1-er-Stufe! JEDER schwache 5/4+ Zweifärber – davon gibt es 12 Varianten! – kann auf tiefem Niveau gezeigt werden
2. **Dreifärber** – dazu zählt S.C. 4441-, 5431-, 5440- 5530- und 6430-Hände – bieten Probleme:
 - a) Manchmal ist bereits die zweite Farbe nur mit Revers-Stärke bietbar
 - b) Die dritte Farbe geht in 95% aller Lizits „verloren“

Mit S.C. steht bereits spätestens beim 1SA-Gebot (!!) fest

 - a) Ob der Dreifärber 11-13 HP, 14-16 HP oder gar 17+ HP stark ist
 - b) Ob wir in einer Gameforcing-Position sind oder nicht!
3. **Zweifärber** – dazu zählen alle 5/4+ Hände (12) und einige 6/4 Hände (4-8) können
 - a) Schwach (5-11/12) resp. stark (13/14+) eröffnet werden
 - b) Interveniert werden (5-12/13 HP)
 - c) Antwort sein auf Partners Eröffnung – auf 1T-Eröffnung: direkt mit 0-6, indirekt mit 7+ HP
4. Der Eröffner lizitiert **alle langen Farben** eine Art „**inverted**“, d.h. $1x \Rightarrow 2x$ ist 14-19, $1x \Rightarrow 3x$ nur 11-13; dies um mehr Platz für die Fortsetzung mit stärkeren Händen zu haben
Aehnliches gilt für $1x \Rightarrow 2y$: 14-19 HP, auch als „Revers“; Grund: Bis 12/13 als 2-Färber eröffnen, s.o.
5. Dazu gibt es noch einige **Spezialitäten**
 - a) für extreme Hände (6/5+, 7/4, 8+)
 - b) „ich will Herz spielen“ resp. „ich will Pik spielen“
 - c) Für Interessierte gar noch eine verbesserte Ass-Frage
→ dies alles direkt auf 3er-Stufe, um den Gegner zu „plagen“
6. Nach 1SA-Eröffnung des Partners stehen **drei (!) Stärke-Bereiche für Mineur-Längen** zur Verfügung
7. Die **ineffektiven** – da platzverschwendenden – **SuperAccepts** mit **3M** nach Transfer und **MIN/MAX-Frage** mit 4SA wurden spürbar ökonomischer definiert:
 - a) 1SA – 2K – **2P** resp. 1SA – 2H – **2SA** ist SuperAccept und fragt nach **Losern** (man spart 4 Stufen !)
 - b) 1SA – **2P** ist MIN/MAX-Frage kombiniert mit Unterfarben-Anfrage (man spart über 2 Levels !!)
8. Und zudem wurden SA-Gebote auf „forcierend“ gestellt und Farbgebote auf 7/8-max. 10 HP & passbar!

Etwas unbescheiden ausgedrückt könnte man jetzt sagen:

Ich habe den Lizit-Verlauf KOMPLETT NEU definiert !

→ es ist alles statistisch belegt, über 200 Programme lassen grüssen ...

Was man verliert, sind die beiden direkten Barragen 3T und 3K, aber die Vorteile kompensieren dies mehrfach. Alleine die **Störungen** mit schwachen Zweifärbern und schwacher 1SA (11-13 HP) „belohnen“ uns sehr oft ...

Hinweis: Wer 2-Färber-Eröffnungen und/oder Multi-Landy spielt, hat 70% des Systems bereits intus!

Willst Du mehr wissen? Melde Dich!

Freundliche Grüsse
Jürg Hertli, Reinach AG