

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

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

ERFÜLLTE PRINZIPIEN						
I	II	III	IV	V	VI	VII
		√		√		√

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

13 + **Eröffne, interveniere und antworte mit 5/4+ Zweifärbern !**

- Dies ist das **Kernstück von S.C.**, ähnlich Multi-Landy, aber
- a) Die Hände basieren auf 6-8 Losern (bis zu 12/13 HP) ODER M&M resp. m&m auch mit Stärke ab 17 HP; X ab 14+ HP
Shape: 5/4, 5/5, 6/4; mit 5M&6m oder 6+M siehe #16
 - b) Im Fit fragt man **SOFORT** nach Losern, die HP's sind egal
=> z.B. ist nach $2\heartsuit$ oder $2\clubsuit$ beidesmal $3\spadesuit$ die Loserfrage
 - c) 2SA nach 2M kann auch schwach sein: Kürze M & 4/4+ m's
 - d) Im Misfit soll man nach 2M sofort passen
 - e) Eröffne **NIE** Zweifärber mit 3er-oM: Pass (!) oder $1\clubsuit$ (14+)
Hinweis: 5/4+ kommt 7.5 x so oft vor wie 5/5 (6x ohne 3oM)
- Kritische Beurteilung:** Fraglos störend, also ok

		√		√		√
			√	√		

				√		
		√				
					(√)	

14 + **Drei-Färber inkl. 5431**

- KEIN anderes System bietet eine derart systematische Technik!
- Frage:** Wie eröffnet man denn 3-Färber mit 11-13 HP
- a) 4441-Hände: 11 HP: Pass!, 12 HP: 6+ Loser: Pass!, 13 HP: $1\clubsuit$
=> diese Shapes (0.7%) werden fast immer überschätzt, der Partner hat in 30% 4 und in 40% 5+ Karten in Kurzfarbe!
 - b) übrige: $1\diamonds/\heartsuit/\spadesuit$ oder 2M mit Kürze in oM & 6-7 Loser
MERKE: 1SA-Rebid ist **NIE** SA-Shape (wird mit 1SA eröffnet)
 - c) 5er- \clubsuit : 12 HP & 4-5 Loser oder 13 HP & < 6 Loser: $1\clubsuit$
- Fortsetzungen nach $1\clubsuit$**

- $1\diamonds=7+HP \Rightarrow 1\heartsuit=14-16 \Rightarrow 1\spadesuit=Kürze? \Rightarrow 1SA=\spadesuit$ (!). 2y=diese
 - $1\diamonds=7+HP \Rightarrow 1\heartsuit=14-16 \Rightarrow 2z=7-9$ & Shape analog Eröffnung
 - $1\diamonds=7+HP \Rightarrow 1\heartsuit=14-16 \Rightarrow 1SA = FG$ & Kürze? 2y=diese
 - $1\diamonds=7+HP \Rightarrow 1\spadesuit=17+$ & FG => 1SA = Kürze? 2y=diese
 - $1\diamonds=7+HP \Rightarrow 1\spadesuit=17+$ & FG => 2z=7-9 & Shape wie Eröffnung
- Kritische Beurteilung:** Bedingt 1SA-weak, ist aber nützlich!

					√	
					√	√
					√	
					√	
					√	√

15 + **pass/correct: Zeige Loser resp. frage Loser ab in 2. Farbe !**

- Beispiel: Der Partner **eröffnet $2\diamonds$** resp. **interveniert** auf 1SA mit $2\diamonds$ und Du hast in EINER Oberfarbe Vollspiel-Interesse:
- a) $2\heartsuit = p/c \Rightarrow$ Partner bietet $2\spadesuit \Rightarrow$ 2SA fragt nach Losern:
 $3\clubsuit/\diamonds/\heartsuit = 8/7/6$
 - b) $2\spadesuit = p/c \Rightarrow$ Partner zeigt mit $3\clubsuit/\diamonds/\heartsuit = 8/7/6$ Loser in \heartsuit
Analog nach 1SA für $6\clubsuit$ resp. $6\diamonds$ oder gar 4SA für lange m !!
- Kritische Beurteilung:** Simpel und effizient!

			√			
--	--	--	---	--	--	--

			√			
--	--	--	---	--	--	--

Mail-Notizen:

Liebe Bridgespielerinnen und Bridgespieler

„Dosis-3“ hat es in sich:

#13 und **#14** habe ich ganz zu Beginn (vor über 20 Jahren !) entwickelt, um 2 Fragen zu klären:

1. Wie eröffnet man 3-Färber ohne die dritte Farbe zu verlieren, z.B. einen 5-3-M-Fit
2. Wie behandelt man 2-Färber limitiert resp. ab 14+ HP

Die 3-Färber

Ab 14+ HP beginnt man mit 1T, auf Partners 1K (7+ HP beliebig) zeigt 1H 14-16 HP, 1P 17+ HP und ist gameforce
(wenn der Partner schwach ist, hat er 8 Lizits (1H ... 2SA) um die Verteilung zu zeigen)

Mit 11-13 HP beginnt man in Farbe und bietet ggf. 1SA, was NIE SA-Shape ist, weil 1SA-weak 11-13 HP verspricht;
zudem unterstützt man Partners Farbe auch mit 3er-Länge (mit Kürze im Blatt ist dies eh gut!)

Die 2-Färber

Schwache 5/4+ Hände (bis 12 HP) eröffnet man auf dem 2er-Level (2T, 2M, 2SA), starke Hände ab 14+ HP
mit 1x und dann 2y (egal ob Revers oder nicht)

Mit 13 HP zählt man die Loser: mit 5 oder weniger behandelt man sie wie 14 HP, sonst wie 12 HP

Bei ALLEN schwachen 2-Färbern gilt (auch bei Intervention oder positiver Antwort) das Prinzip 6-8 Loser

#15 ist fast ein Zufallsprodukt und noch nicht mal 2 Monate alt:

Statt bei einer pass/correct-Situation einfach die andere Farbe zu nennen, kann man den Platz ausnutzen,
um seine Loser zu zeigen; im Fit ist die Loserzählung (bis 10 Stiche) wesentlich präziser als HP's, Kürzenpunkte usw.

Ich frage mich ernsthaft:

- a) Weshalb kam mir dies erst nach 20 Jahren in den Sinn
 - b) Weshalb ist dies NIRGENDS bekannt (ich habe NICHTS gefunden)
- https://en.wikipedia.org/wiki/Pass-or-correct_bid

Herzliche Grüsse

Jürg Hertli

PS. Wer das mal mit mir versuchen will, melde sich bitte, danke!