

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 $3\circ M$); $2SA=5/4+m$'s; $2\diamonds=6er-M$

ERFUELLTE PRINZIPIEN						
I	II	III	IV	V	VI	VII

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

16 + Exotische Verteilungen deckt kein mir bekanntes System ab

Kritische Stimmen meinen:

- a) 6/5- und 7/4-Verteilungen seien viel zu selten, sagen einige
- b) ... und für 8er-Längen existieren ja bereits die 4er-Barragen
- c) ... und mit M-Barragen auf 3er-Level ist ja "alles klar"

Meine Entgegnungen:

- zu a) 5M/6m-Hände kommen mit total 1.6% viel häufiger vor als z.B. 2SA mit 20-21 (0.5%) oder 2K Gameforce (0.7%), dafür verbraucht man bereits ZWEI Level-2-Eröffnungen
- zu b) Selbst 7m/4M und 8+m bringen es zusammen auf 0.6% und dafür "opfert" man 3SA-Gambling mit nur 0.03% !!
- zu c) Ja und Nein: Der Antwortende muss hier mindestens 2-3 Topstiche haben, um überhaupt agieren zu können - zudem kommt seine Hand auf den Tisch = alle HP's klar
In S.C. kann $3\clubsuit$ auch 14+ HP mit 6+ ♥ sein, was stört!

Die S.C.-Gebote auf 3er-Höhe

- $3\clubsuit$ = ich will ♥ spielen => Antwort $3\diamonds/3\heartsuit = 0-1/2-3$ Topstiche, d.h. wenn $3\clubsuit$ Barrage war, spielt oft der Partner (mit 2-3 Tops) und mit 14+ meist der Eröffner, wenn der Partner wenig hat
- $3\diamonds$ = ich will ♠ spielen (verneint ♥-Toleranz) => analog oben
- $3\heartsuit$ = 5P & 6+m, max. 6 Loser => 3SA fragt m, 4m=p/c, vgl. #15
- $3\spadesuit$ = 5H & 6+m, max. 6 Loser => 3SA fragt m, 4m=p/c, vgl. #15
- 3SA = 8+m oder 7m & 4M, max. 6 Ls. => $4\clubsuit=p/c$; $4\diamonds=4M$ & $4\clubsuit$

Kritische Beurteilung: NEU, muss geübt werden, sehr störend

	√	√		√		
--	---	---	--	---	--	--

	√	√		√		
	√	√		√	√	
	√	√		√	√	
	√	√		√	√	

17 + $4\clubsuit$ ist - ungestört - IMMER 5-Ass-Frage, bei 2 Farben auch $4\diamonds$!

- Regel-1: Wer nach Assen fragt, besitzt selbst mind. 2 von 5
 - Regel-2: Wenn 2 Farben in Frage kommen, z.B. $1\spadesuit - 1SA - 2\heartsuit$, fragt $4\clubsuit$ in ♥ (Prio-1) resp. 1. Farbe, $4\diamonds$ nach 2. Farbe
 - Regel-3: Antwort +1/2/3/4 Stufen = 0 od. 2/1/3/3 & Trumpf-D
- Kritische Beurteilung:** NEU, muss geübt werden, spart 1 Level
Hinweis: Nach 1m - $3\clubsuit/\diamonds$ ist $3\diamonds/\heartsuit$ bereits die Assfrage!

--	--	--	--	--	--	--

18 + Die Antwort auf Partners X erfolgt, wie wenn er 1SA eröffnet:

- Puppet, TRF, MIN/MAX; 1M=4er, weak; 1SA=Toleranz m's, weak
- Kritische Beurteilung:** dies eröffnet völlig neue Möglichkeiten

√		√			(√)	
---	--	---	--	--	-----	--

19 =/+ Antwort auf X nach quantitativer Frage (Topstiche, Loser,ASSE)

- pass/X/tiefste Farbe/höhere Farbe = analog zu +1/2/3/4 Stufen
- Kritische Beurteilung:** absolut ähnlich zu anderen Systemen

--	--	--	--	--	--	--

Mail-Notizen:

Liebe Bridgespielerinnen und Bridgespieler

Mit „Dosis-4“ werden die Lizit-Analysen und -Ideen beendet (Dosis-5 befasst sich mit dem Spiel),
#16, #17 und **#18** sind neu:

Für exotische Zweifärber – die sind **häufiger als starke 2SA und 2T-Gameforce zusammen** – finde ich in der Bridge-Literatur keine Beispiele für punktschwache Hände; es stellt sich die Frage, wie „stark“ solche Hände wirklich sind, z.B.:

Hand A

♠ x
♥ KD10xx
♦ KB9xxx
♣ x

1. Die Hand hat nur 9 HP's viele plädieren für „2H-Zweifärber-weak“
2. Loser sind es aber nur 5 (5.5 mit präziser Zählung), was in S.C. äquivalent zu 14-16 HP's ist
3. Mit 1H gefolgt von 2K wären es in S.C. 14-16, aber das zeigt 5/4 oder allenfalls 5/5

S.C. eröffnet obige Hand, vgl. **#16**, mit **3P = 5oM & 6+m mit 4-6 Losern**

Der Partner kann mit 3SA die Unterfarbe erfragen oder mit 4T resp. 4K ein pass/correct einleiten → **#15** !
Vorteile dieser Eröffnungen sind

- a) Hohe Sperrwirkung beim Gegner
- b) Man nimmt dem Gegner noch eine Farbe weg, d.h.
 - was bedeutet nun das X auf die künstliche 3P?
 - wie kann man den späteren Endkontrakt effektiv kontrieren, falls man abwarten vereinbart hat (ein analoges Probleme kann nach 2K-Multi entstehen, aber hier sind wir 7 Stufen höher!)

ACHTUNG: In 1 von 8 Fällen landet man im völligen Misfit, d.h. der Partner hat auch 6/5+; aber dann helfen

#17 beschreibt eine **platzsparende Ass-Frage**, die besonders im M-Fit effektiv ist

Beispiel: Nach 1P – 1SA (forcing) – 2H (zeigt 5P & 4-5H mit 14-16 HP's) bist Du mit Hand B an Herz interessiert, mit Hand C aber an Pik; in „normalen Systemen“ würde jetzt 3K (B) resp. 3T (C) den Partner forcieren, aber dort hätte das 2H-Gebot noch nichts über seine Zone gezeigt (11-16 HP möglich) und er bietet dann oft 3SA.

Hand B

♠ xx
♥ KD10xx
♦ ADBxx
♣ x

Hand C

♠ KD10
♥ Axx
♦ xx
♣ Kxxxx

In S.C. ist aber – im ungestörten Lizit – bereits 4T die Ass-Frage! Aber das reicht noch nicht ganz, denn welche Farbe ist nun gemeint? Die meisten sagen „erstgenannte Farbe“ ... gut, aber WIE BITTE fragt man nach der zweiten Farbe??

Zunächst noch ein Hinweis: Wer in S.C. die Ass-Frage stellt, besitzt mindestens 2 der 5 Schlüsselkarten!

Lösung: Kommen 2 Farben in Frage, fragt 4T in Herz (falls eine der beiden Herz ist!) resp. der ersten Farbe, 4K in der verbleibenden Farbe,

also ist mit **Hand B** die **Ass-Frage 4T (in Herz!)**

- zeigt der Eröffner mit **4H** exakt ein Ass, ist das Lizit beendet

- zeigt er mit **4K** kein oder zwei Ass, bietest Du 4H und er wird ggf. weiterfahren mit tiefstem Ass

- zeigt er mit **4P** drei Ass, geht es Richtung Schlemm

also ist mit **Hand C** die **Ass-Frage 4K (in Pik!)**

- zeigt der Eröffner mit **4P** exakt ein Ass, ist das Lizit beendet

- zeigt er mit **4H** kein oder zwei Ass, bietest Du 4H und er wird ggf. weiterfahren mit tiefstem Ass

- zeigt er mit **4SA** drei Ass, geht es Richtung Schlemm

In beiden Fällen kann im M-Fit gerade noch im Vollspiel gestoppt werden, was nicht unwesentlich ist !!

Was hätte man nach obigem Lizit-Beginn 1P – 1SA – 2H mit Hand A (vgl. ganz oben) unternommen?

Es wäre GAR NIE DAZU GEKOMMEN, den die Antwort auf 1P wäre **3P = 5H & 6+m**

➔ bitte nicht vergessen, Antworten auf die Eröffnung sind in S.C. dieselben wie diese Eröffnung !!

#18 eröffnet **viele weitere Möglichkeiten** auf Partners **Interventions-Kontra**

In S.C. gibt es ein paar Regeln:

1. Mit 4er-Länge in Gegners Farbe kontriert man nur ab 16/17+ HP's und M-Toleranz
2. Wenn man NUR in M spielen kann und will, ist 3T (für Herz) resp. 3K (für Pik) mit 4-6 Losern; 2K analog Multi mit 6-8 Losern
3. Sonst zeigt man falls möglich einen 2-Färber: 2T resp. 2M mit max. 8 Losern, 2SA mit max. 7 Losern
➔ nicht vergessen: 1SA-Intervention = 5+m & 4M (weiteres analog X nach Gegners SA-Eröffnung)
4. Letzte Möglichkeit ist die Intervention auf Einer-Stufe, dies zeigt IMMER 5332-Shape und ist n.f., AUSSER der Partner macht einen Cuebid auf die Eröffners Farbe !
5. Mit alle übrigen Händen ab 14+ HP resp. maximal 5 Losern KONTRIIERT man, der Partner kann nun
 - a) Puppet-Stayman, Transfer oder MIN/MAX-bieten
 - b) mit Armenhaus „abschleichen“: 1M = 4er, n.f.; 1SA = m-Toleranz
 - c) strafpassen ➔ sehr selten aber bei m-Eröffnung oft das einzige

Auch hier kenne ich KEIN System, da dies derart „schonend“ behandelt!

#19 kennt man z.B. bei DOPI-ROPI-Gebot nach der Ass-Frage in S.C. gibt es mehrere ähnliche Situationen

- a) Partner eröffnet 2T für 5/4+ M's, der Gegner kontriert:
 - XX = gleich lang in M's
 - Pass = Längenunterschied = 1
 - 2M = Längenunterschied = 2+
- b) Partner eröffnet 2SA für 5/4+ m's, der Gegner kontriert: alles analog wie bei a)
- c) Partner eröffnet 3T = will Herz spielen und der Gegner kontriert:
 - Pass = 0-1 Top-Stich
 - XX = 2-3 Top-Stiche
 - 3K = Ass-Frage (!) in Herz
- d) Partner eröffnet 3K = will Pik spielen und der Gegner kontriert: alles analog wie bei c)
- e) Partner fragt nach Losern und Gegner kontriert (z.B. 2H (p) 3T=Loserfrage (X)):
 - Pass = maximale Zahl, z.B. 8
 - XX = 1 weniger, z.B. 7
 - nächste Farbe = 2 weniger, z.B. 6
 - übernächste Farbe = Ass-Frage
- f) Partner fragt nach Losern und interveniert: alles analog e)
- g) Partner stellt Ass-Frage mit 4T resp. 4K und Gegner kontriert:
 - Pass = 0/2
 - XX = 1
 - Farbe = 3 usw.

Beiliegend „Ideen-D“, „Kritik“ zum Abgleich und wie versprochen eine „Jahrhundert-Hand“

Herzliche Grüsse
Jürg Hertli

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