

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

Für dieses Kapitel gelten etwas andere **Prinzipien**

- I Informiere mehr den Partner als den Gegner
- II Schaffe keine neuen Unklarheiten beim Ausspiel
- III Verschwende nicht unnötig Deine hohen resp. mittleren Karten
- IV Vermeide das Spiel in gegnerische Doppel-Chicane
- V Nutze die Statistik zu Deinen Gunsten
- VI Unmögliche Signale verlangen meistens Trumpf vom Partner
- VII Weiss der Partner, dass Du nichts hast, markiere konsequent Längen

		ERFÜLLTE PRINZIPIEN							
#	Wer	Meine VERBESSERUNGS-IDEEN - plus Hinweisen auf S.C.	I	II	III	IV	V	VI	VII
20	=	Ausspiel: NICHT 4. sondern klein mit Figur, sonst Zweithöchste <i>Begründung:</i> Die Hände lassen sich durch den Handspieler häufig exakt auszählen und erleichtern <u>seine</u> Spielplanung mehr als das Gegenspiel; gegen SA-Kontrakte hilft die Zweithöchste ebenso wie beim Ausspiel von Partners Farbe mit <u>3er</u> -Länge! Kritische Beurteilung: Zahlreiche Spitzenspieler machen es so	√	√	(√)				
21	+	Längenmarke auf König- und pos/neg. auf Ass-Ausspiel ! Bsp. 1: K von AKxxx(x) => Spiel in Doppelchicane vermeiden Bsp. 2: A von Ax, AK, AKx, Axxx => Fragt nach der Dame, z.B. Dxx(x) <i>Hinweis-1:</i> Nachspiel (<u>auch</u> K) trotz negativem Signal = Double ! <i>Hinweis-2:</i> Farbwechsel trotz positivem Signal = Single ! Kritische Beurteilung: Noch relativ selten angetroffen	√			√			
22	=	Ausspiel von innerer Sequenz: TEN-OR-NINE-Konvention ! <i>Grund:</i> Nach Bube-Ausspiel ist der König "irgendwo", nicht aber mit "10-or-9": dies zeigt NULL oder ZWEI höhere Karten <u>mit</u> B oder 10 <i>Hinweis:</i> Bube-Ausspiel <u>verneint</u> folglich eine höhere Karte ! Kritische Beurteilung: Zahlreiche Spitzenspieler machen es so	√	√					
23	=/+	Ausspiel K von KDxxx (oder KDBxx) resp. D von KD10xx <i>Grund:</i> Wenn man von KDxxx klein ausspielt, ist der Bube in 2 von 3 Fällen beim Gegner, was zu unbefriedigenden Resultaten führt, deshalb empfehle ich (basierend auf fremden Ideen) K-Ausspiel. Auf das D-Ausspiel muss der Partner den B deblockieren oder sonst ein Längensignal geben, das hilft beim "Fällen" des Buben! Kritische Beurteilung: Nutzen>Schaden (P. hat exakt B/Bx: 8%)	√	√		√	√		
24	=	KLEINE Marke = positiv ! Kritische Beurteilung: GAR NICHTS spricht dagegen, also ...			√			(√)	√
25	=	"Roman Discard", d.h. ungerade = positiv, gerade = Lavinthal <i>Grund:</i> Lavinthal funktioniert statistisch nur in 90-92%, aber Roman Discard in 98%, denn man hat Karten in 2-3 Farben zur Verfügung! Zudem verschwendet ausschliesslich Lavinthal-Abwurf allzu oft eine später nützliche hohe Karte, z.B. in einer gegnerischen Farbe hält man (noch) 1043 und trennt sich ungern von der 10 ... Kritische Beurteilung: Absolut akzeptiert von Spitzenspielern!	√		√		√	√	√

Zusammenfassung des Stör-Potentials der S.C.-Eröffnungen (3♥, 3♠ und 3SA auch bei Intervention)

1♠ hat unbestimmte Stärke und Verteilung; 1SA barragiert leicht; 3♥ und 3♠ barragieren stark mit absolut unklarer Stärke; 2♣, 2SA, 3♣ und 3♦ sind "Weak or Strong", 2♦ hat sogar drei Stärkebereiche !

Mail-Notizen:

Liebe Bridgespielerinnen und Bridgespieler

Die letzte Dosis befasst sich mit dem Ausspiel und den Markierungen, fast alles ist schon bekannt, nur in #21 fließen eigene Ideen ein und #23 habe ich aufgegriffen und passend in den Ausspiel-Komplex eingegliedert.

Zu #20 einige Analyse-Resultate

Häufigste Ausspiel-Konvention von einer Länge ohne Sequenz ist die „Vierthöchste“.

a) **Vorteile**

1. Mittels 11er-Regel lassen sich die höheren Karten beim Handspieler eruieren
2. Bei Ausspiel einer höheren Kleinkarte, z.B. 6, 7 oder 8, offenbaren sich durch Ausschluss verneinter Sequenzen alle drei höheren Karten

b) **Nachteile**

1. Auch dem Handspieler hilft die 11er-Regel
2. Manchmal erkennt auch der Handspieler die drei höheren Karten
3. Bei Ausspiel der 2 (oder 3 resp. 4, wenn die tieferen Karten sichtbar sind resp. werden) ist die Farblänge klar bestimmt, was den Spielplan (vor allem das Ducken) erleichtert
4. Wird die 6, 7 oder 8 ausgespielt, ist es in knapp 70% eine 5+ Länge, was das Ducken erleichtert; zudem garantiert es auch zu 85% eine höhere Figur, wenn Sequenzen verneint werden

Etwas besser ist die Konvention 3./5., aber auch hier gibt es die 10er- resp. 12-Regel für beide Seiten!

Meine Empfehlung ist deshalb klar

- Mit Ass (im SA-Kontrakt), König oder Dame die kleinste Karte
- Ohne hohe Figur die Zweithöchste

a) **Vorteile**

1. Die effektive Länge bleibt dem Handspieler verborgen
2. Der Partner hat z.B. nach 8-Ausspiel die Gewissheit, dass noch B oder 10 beim Partner ist
→ Zweithöchste empfehle ich auch in Partners Farbe mit 3er-Länge

b) **Nachteile**

1. Auch dem Partner bleibt die Länge verborgen (gegen SA-Kontrakt ist es meistens längste Farbe)

c) **Spezialfall „10“**

Mit **1098x** in einer Farbe soll man

- mit einem gedeckten **Ass** oder **zwei** möglichen **Entries** KLEIN ausspielen, damit 2-3 Figuren fallen
→ dann kann später mit der 10 Druck gemacht werden
- **ohne** Entries die **10** ausspielen → vgl. dazu auch #22

Zu #21 vorab kritische Bemerkungen zu einer m.E. absolut unnötigen Konvention

Manche Spieler – sogar Spitzenspieler – empfehlen von AK-Double das Ausspiel des Königs gefolgt vom Ass; wenn der Partner später zu Stich kommt, soll er mir einen Schnapper in dieser Farbe geben.

Ausgangslage: Nord spielt in **2P**, **3P** oder **4P** im 8+ Fit mit 18-26 HP's

→ nur z.K.: dies kommt in rund 15% vor, d.h. für beide Oberfarben zusammen in 30%

- a) Der Ausspielende hat in Herz, Karo oder Treff exakt AK = 0.4%, für alle 4 Farben ergibt dies **1.6%**
- b) Der Partner hat NICHT selbst die Dame = 70%
- c) Der Partner hat mindestens 3 Karten in dieser Farbe = 91%
- d) Der Partner hat mindestens 2 Trümpfe = 69%
- e) Ich selbst habe auch mindestens 2 Trümpfe = 85%
- f) Ich schnappe nicht mit einem Naturstich in Trumpf = 80%
- g) Handspiel und Dummy haben mindestens je 3 Karten in dieser Farbe = 50%

Zusammengefasst:

1. Diese **Kartenhaltung** kommt nur in **0.4% aller Fälle** vor
2. Punkte b bis g treffen zu $70\% * 91\% * 69\% * 85\% * 80\% * 50\% = 15\%$ gemeinsam ein

→ d.h. wer 2 x wöchentlich spielt (2500 Hände pro Jahr), kommt 12 Mal in diese Situation

→ in **15%** dieser Fälle – also knapp 2 x sind alle nötigen Voraussetzungen für den Schnapper erfüllt

Wie gesagt: **Eine absolut unsinnige Konvention**, es gibt viel Besseres für den König !!

Verliert man dann diese – wenn auch seltene – Schnappermöglichkeit?

NEIN: Man spielt das Ass aus und setzt trotz negativer Marke des Partners mit dem König fort, BINGO!

Nun zu meiner klaren Empfehlung

Markiere auf alle König-Ausspiele stets die Länge (vgl. auch #23), auf das Ass-Ausspiel positiv mit Dame (oder K)

Beispiel-1: Du hast AKBxx und auf K-Ausspiel markiert der Partner 3 und der Dummy hat 3 → die Dame fällt

Beispiel-2: Du hast KDBxx, der Partner gerade Anzahl: Späteres Spiel in Doppelchicane wird vermieden

Beispiel-3: Du hast KDBxxx, der Partner markiert 3: Späteres Spiel in Doppelchicane wird vermieden

Beispiel-4: Du hast gegen einen SA-Kontrakt AKxx, der Partner markiert 3, spiel KLEIN nach

- entweder hat er die Dame zu dritt, das ist sehr gut

- oder er kann zumindest später die Farbe wieder bringen

Beispiel-5: Du hast AKx, Axx oder Ax: Frag mit Ass-Ausspiel nach der Dame (und ggf. dem König)

Zu #22: „Hat mein Partner noch eine Hochfigur oder nicht?!?“

Die ist die klassische Frage nach dem Bube-Ausspiel meines Partners gegen einen SA-Kontrakt!

Wenn sowohl die 10 als auch die 9 irgendwo sichtbar werden (bei mir, im Dummy, im 1. Stich), dann MUSS der

Mit der „**TEN-or-NINE**“-Konvention wird dies etwas präziser möglich, sie lautet:

a) Das Ausspiel der 10 ist

- entweder die höchste Karte in dieser Farbe

- oder verspricht den Buben und Ass oder König

b) Das Ausspiel der 9 ist

- entweder die höchste Karte in dieser Farbe

- oder verspricht die 10 und Ass, König oder Dame

Weil es hier um zwei höhere Karten geht, ist es für den Handspieler viel schwieriger, so zu spielen, dass er beide verbergen kann, d.h. der Partner des Ausspielenden kann dies besser entschlüsseln.

Zudem hat der Ausspielende gegen einen SA-Kontrakt fast immer die Variante MIT zwei höheren Karten; ein zusätzlicher Vorteil ist, dass dadurch das Bube-Ausspiel ZWINGEND eine höhere Karte verneint!

Spiele die „TEN-or-NINE“-Konvention!

Zu #23: Diese Idee stammt von meinen Ex-Teampartnern

Du hast KDxxx (Deine längste Farbe) und bist am Ausspiel gegen einen 3SA-Kontrakt:

- Das „klassische“ Ausspiel ist x (die Vierte resp. wie in S.C. empfohlen die Kleinste)

- In 2 von 3 Fällen ist der Bube im Dummy resp. beim Handspieler

→ Das ist äusserst unbefriedigend aus 2 Gründen:

1. Den Gegnern wird oft ein Stich geschenkt

2. Du gibst dem Handspieler ein zusätzliches Tempo, das wiegt noch schwerer!

Was kann man dagegen tun?

Hier das Rezept:

K von KDxxx resp. KDB(x...), VERNEINT KD**10**(x...)

→ der Partner markiert die Länge, aber mit Bx gibt er KLEIN (er weiss ja, dass die 10 fehlt!)

D von KD**10**(x...), VERNEINT den Buben, der Partner sollte merken, ob es von DB**10**(x) resp. DB**9**(x) sein könnte

→ Partner **deblockiert Bube** resp. markiert andernfalls die Länge (ggf. wird klar, ob Bx resp. Ax dann fallen)

Zu #24: KLEINSTE Karte = positiv

Zuerst mal die Frage „Was verspricht eine positive Karte nach dem Ausspiel von Ass, König, Dame resp. Bube?“

Die Standardantworten sind bisher:

- Nach dem Ass: Ein Double, um zu schnappen im Trumpf-Kontrakt; die Dame; selten der König
- Nach dem König: Das Ass oder den Buben („touching honneurs“), die 10 im SA-Kontrakt
- Nach der Dame: Der König oder das Ass oder die 10; die 9 im SA-Kontrakt
- Nach dem Buben: Die Dame oder 9

In S.C. sind aber bei A- und K-Ausspiel die Antworten vorgegeben:

- Nach dem Ass im Prinzip die Dame
- Nach dem König stets die Länge
- ... und der Bube verneint höhere Figuren

Also müssen nur noch die Signale auf das Dame-Ausspiel untersucht werden:

- Da ist bereits die 10 positiv; im SA-Kontrakt sogar die 9

→ d.h. man hat z.B. mit 1053 oder 975 gar keine passende hohe Karte, die man weggeben will

Signale auf kleinere Karten können problemlos mit KLEIN = positiv vereinbart werden, also ...

... meine Empfehlung: **KLEINSTE ist POSITIV!**

Zu #25: „Roman Discard“

Kurz und bündig:

a) ungerade Karte = ich WILL diese Farbe

b) gerade Karte tief/hoch = ich will die TIEFERE/HÖHERE der verbleibenden Farben (analog Lavinthal)

Beispiele und Erklärungen dazu:

http://www.bridgebum.com/odd_even_discards.php

<https://www.ibrige-club.com/public/fichedetails/242>

ANHANG: Einige fast vergessene resp. (noch) eher unbekannte **Trumpf-Signale** und „**unmögliche**“ **Marken**

1. Ausgangslage

a) Die Gegner spielen ein Farbspiel (2H, 3H, 4H) mit Handspieler Süd

b) Ich habe in West eine der folgenden Hände

→ *Hinweis drei kleine Trümpfe (maximal Bxx) kommt immerhin in 15% aller Fälle vor*

2. Fall-I: Ich möchte schnappen, z.B. mit

Hand A

♠ B1064

♥ 974

♦ K10852

♣ 6

Treff-6-Ausspiel gewinnt der Partner mit dem Ass und spielt (oh wie schön) Treff-4 zurück (auf dem Tisch liegen Treff-D, -8 und -3)

Analyse:

1. Er möchte Karo zurück nach dem Schnapper, hat ggf. das Ass oder Dame und Bube

2. Er hat NICHT Single-Karo-Ass, dann hätte er es zuerst abgezogen, aber evtl. Ax

Also schnappe ich und spiele Karo zurück – und zwar die 2, um eine Top-Figur anzuzeigen

Mein Partner gewinnt mit dem Ass und spielt Treff-7 nach (nochmals tief = Karo, also Ax!), ich schnappe;

ziehe Karo-König und gebe meinem Partner den Karo-Schnapper

Frage: Wie soll nun mein Partner wissen, ob ich nochmals Treff schnappen kann?

Antwort: Ich habe es ihm angezeigt mit zuerst mit der Trumpf-7, dann der 5, das verspricht **3 Trümpfe!**

→ Man nennt dies „Trumpf-Echo“

3. Fall-II: Ich möchte schnappen, wiederum mit Hand A

Diesmal gewinnt aber der Handspieler Partners Dame mit dem Ass und zieht sofort Trumpf-Ass und Trumpf

(er „riecht“ den Schnapper), mein Partner gewinnt die zweite Trumpfrunde mit dem König

Frage: Wie soll nun mein Partner wissen, ob ich einen dritten Trumpf habe?

Antwort: Ich habe es ihm auch hier angezeigt: zuerst Trumpf-7, dann die 5, das verspricht **3 Trümpfe!**

4. **Fall-III: Ich möchte Karo vom Partner**, z.B. mit

Hand B

♠ AB10

♥ 974

♦ AD105

♣ D73

weil im Dummy ♦ KBx liegt

Mein Ausspiel Treff-3 gewinnt der Handspieler und zieht dreimal Trumpf

→ der Partner wirft Pik-5 ab in der dritten Runde und kommt später mit Treff-König zu Stich

Frage: Wie soll er wissen, dass ich nun Karo und nicht Treff will, ich konnte ja nie etwas abwerfen?

Antwort: Ich habe es ihm auch hier angezeigt: Trumpf-7 (mittlere), 5, 9 = **Karo**, Treff, Pik!

5. **Fall-IV: Ich möchte Pik vom Partner**, z.B. mit

Hand C

♠ AB104

♥ 974

♦ K105

♣ D73

weil im Dummy ♠ Kxx liegt

Mein Ausspiel Treff-3 gewinnt der Handspieler und zieht dreimal Trumpf

→ der Partner wirft Karo-2 (= Treff-K!) ab in der dritten Runde und kommt später mit Treff-König zu Stich

Frage: Wie soll er wissen, dass ich nun Pik und nicht Treff will, ich konnte ja nie etwas abwerfen?

Antwort: Ich habe es ihm auch hier angezeigt: Trumpf-9 (höchste), 5, 7 = **Pik**, Treff, Karo!

→ Hinweis: Wenn der Partner nicht Pik-Dame sondern klein-Pik spielt, lege ich die 10 und schütze Karo-K!

6. **Fall-V: Ich möchte Trumpf vom Partner**, z.B. in OST mit

Hand D

♠ K63

♥ AD2

♦ B103

♣ 10743

weil im Dummy

♠ D982

♥ KB65

♦ 7

♣ KDB9

liegt

Mein Partner (West!) spielt Karo-König aus, was im Prinzip ein Längensignal verlangt

Aber mit Single im Dummy erwartet der Partner eine Lavinthal-Marke für den Switch

Ich markiere mit Karo-3 die Treff-Farbe, was aber bei KDB9 im Dummy – auch mit dem Ass – obsolet ist

Deshalb: Eine „völlig unsinnige“ Marke verlangt Switch auf Trumpf bei erstmöglicher Gelegenheit!

=> Nach 3 x Trumpf verlieren sowohl Nord als auch Süd einen Schnapper (in Karo und Treff resp. Pik)

Beiliegend „Ideen-E“, „Kritik“ zum Abgleich und noch ein paar „lustige“ Episoden

Herzliche Grüsse

Jürg Hertli

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