

SHAPE CONTROL REFERENZ / Version: 10-c.01 / Stand: 20. Dez. 2019 / JH

TARGETS: No 2SA / 1SA=F1 / weak hand says trump / oecon. & consistant bids / Major: Loser-Cnt! / 4♣ & 4♦=A?

Eröffng/Karten/Stärke	Antw/Karten/Stärke	Rebid/Karten/Stärke	Fortsetzungen
1♣>/7/11-13 od. -/14+ 14.2% (98.8% 14+)	1♦>/bel./7+ Rel.% 18.4%	1♥>/3-Färber/14-16	1♣=Kürze? => 1SA/2♣/♦/♥=♣(!)/2♣/♦/♥ 1SA>> (dito n. 1♣-1♠): 2x=wie Eröffnung; 2SA=4M&5m=>3♣-3♦=5♦; 3x=1x444/44x5 Puppet*/TRF-direkt/2♠=MIN/MAX-Spez.
Nach Intervention X: XX=10+ HP, 1♦=7-9	8.5%	1♣>>/3-Färber/17+	Unser Pass/Correct-Mechanismus: 2♦-2♥-2♠-2SA= Loser ♠? => 3♣/♦/♥ = 8/7/6 2♦-2♠=>3♣/♦/♥=8/7/6 Loser ♥; 3♣/SA=♣/♠
Nach Intervention 1♦: X=7+; übr. System on	44.7%	1SA-/14-16	
Nach 1M: X=7+ & 4+M; 1NT=5-6 & 6m od. 7+; - 2♣=14-16 & 3-F./NT - p/2♦=6m; 2NT=GF; - 2M/oM=4/5oM n.f. - 2♦=17+ 3-F./NT, GF ab 2♣ff=System ON	2.8%	2♣/6+/14-19	Puppet/TRF-direkt/3♠=TRF zu 3SA=>4m>
	3.2%	2♦/5&4+/14-16	1♠-1NT: a)2♠-2♦=Ls? b)2♦-2♥/♠/NT=10/9/8
	2.3%	2M/5+♣&4M/14-19	3♥=nenne m =>3♣/SA=♣/♦
	17.4%	2SA>>/-/17-19 od.23+	
	1.2%	3♣/7(6)/11-13	Mit SI: Puppet/TRF auf M/4♠=4+/4+ m's pass=4-5♣;1SA=4-5♥;2♣=1444 // 2♠=4144
	0.3%	3♦>>/6+m, ev.4M/18+	Unser Puppet Stayman (analog n. 2SA): 1NT 2♠ 2♦ = no 5-card M, possible 4M 1NT 2♠ 2♦ 2♥ = no 4♥, may have 4♣ 1NT 2♠ 2♦ 2♥ 2♠ 2NT = also no 4♣ 1NT 2♠ 2♦ 2♠ = no 4♣, but 4♥ 1NT 2♠ 2♦ 2NT = both 4♥ and 4♣ 1NT 2♠ 2♦ pass = 2+♠, 2+♥ and 5+♦ wk
	0.3%	3M>>/exakt 5/18+	
	0.9%	3SA-/23+; 4♣=Asse?	Unser Supper-Accept (nur nach 1SA): 1SA-2K-2P; 1SA-2H-2SA=Loser-Frage ♥; ♠
	1♥/4-5M/0-6	1♠=3+♠ // 1SA	
		pass/1SA,2m=t/p	
		2M=p/c	
2♠-MIN/MAX-Frage: a) 2SA = MIN, - 4+m b) 3m = MIN & 4+m c) 3M = MAX & 5M d) 3SA = MAX, -5M	1♣>/-4M,flat/0-6	3x wie oben, aber 20+	
	1SA/6+m,5m332/0-6	pass/1SA,2m=t/p	
		3x wie oben, aber 20+	
		2♣=p/c; 2♦♥♠=14-16	
		3x wie oben, aber 20+	
Merke: 1SA n. 1♦/1M und dann 2SA = FG	2♣ff=wie Erö., 0-6 3♣,3♦ wie Eröffng.	3x wie oben, aber 20+ 3♦,3♥=Assfrage !	
1♦/5-7(4)/11-19 6.3% (43% 14+)	1M/4+/7-10 1SA>/-/6+	1oM=0-1M; 1SA=11-13, 3.F.; 2♣=5/4+ m's, 11-13; 2M=3-4M,11-13 2♣/2+/11-13 ev.14-19 2♦/6+/14-19 2M/4/14-19 2SA,3♦/7 good, weak/11-13	3.F.; 2♣=5/4+ m's, 11-13; 2M=3-4M,11-13 2♦; 2M=4+M & 10/11+HP & INV; 2SA>> 2M>=4+M & 10/11+HP; 2SA>> 2SA>>; 3M=INV; 3oM>
Minor-TRF & INV: 1SA - 2SA/3T = ♣/♦ => dann 3M>> = MAX => dann pass = MIN 1SA - 2♣ - 2x - 3m = INV 1SA-2K-2♥ - 2SA = 5/5m	2F.=wie Erö., 7-9 HP 2SA=Fit & Loser? 3♣,3♦ wie Eröffng.	+1/2/3 St. = 7/6/5 Ls. 3♦,3♥=Assfrage !	Loser-Count versus HP-Stärke: Hände mit 10-12 HP und 4-5 Losern, z.B. xx KD10xx ADxxx x, sind 14-16 HP wert!
1♥/5-7/11+ 5.8% (43% 14+)	1♠/4P&0-2H/5-9 HP 1SA>/diverse/8+	1SA=0-1♠, 11-13, 3.F.; 2♠=3-4♠, 11-13 2♣/2+/11-13 ev.14-19 2♦/5-6♥&4-5♦/14-19 2oM/4+/14-16 2SA,3♥/7 good,weak/11-13	2oM=4+oM,10/11+HP,INV; 3♠=INV; 2SA>> 2oM>=4+oM & 10/11+HP; 2SA>> 2SA>>; 3M=INV; 3oM>
Legende: ↔ = nicht/verneint > = Runden-forcing >> = GF = Gameforce resp.mind. 4♣,4♦ INV = einladend t/p = to play p/c = pass or correct	Merke: 1M-1SA-2M = 6M&3oM, da -3m 2♣/5233/5-9 2♦/6oM/3-7 2♥=3er, 6-8 2♠/5oM&4m/5-7 2SA/5/4+m's/5-7 3♠=4+H, <=9 Loser	X auf 1y=14+HP, -3x Forts.: wie nach 1SA resp. 1z=wk; 1SA =m y-künstl: 4+y, <11 HP +1/2/3 St. = 7/6/5 Ls.	Prinzipien: 1. Schwache Hand spielt nie SA-Kontrakt 2. Barrage-Längen sollen auf den Tisch 3. Schwache Hand darf Trumpf wählen 4. Fit: Höhe gemäss Law; Misfit: PASS!
1♠/5-7/11+ 5.8% (43% 14+)	dito; 1NT=>2♥=1444 3♦=4+P, <= 9 Loser	Cue n.1M=17+& 444+ +1/2/3 St. = 7/6/5 Ls.	MERKE: 1SA-Antwort ist stets FORCING 1SA-Rebid ist NIE SA-Shape !!
1SA/2/11-13 10.5%	Pupp./TRF/MinMax	1 SA: 11 HP: 1A & 1K, Stop in 3 F.; 12 HP: 1A od. 2K; 13 HP: bel.	

2♣>/54+M's/6-8 Loser oder 17+ HP 4.3% (9% 17+)	2♦=Relais 2M=Präferenz 3♣,♦=Loser ♥,♠	2M=7-13; 3M=6/5+ 2NT/3♣/♦>: =/♥/♠&17+ 3m>=Ctrl & 17+; 2SA> +1/2/3 Stufen = 8/7/6	Verteidigung gegen X nach 1SA pass forciert XX => dann 2x = t/p; XX=Toleranz m's; 2♣ = Toleranz M's; 2♦/♥ = TRF mit 4+; 2♠ = MIN/MAX	
Gegen 2K: 2M = Exclusion				
2♦>/6er-M/6-8 Loser oder SA 20-22 HP oder 6m331, 13-16 3.6% (18% 20-22 HP; 10% 13-16 HP; 72% Weak-2)	2♥=p/c 2♠=3+♥, <=7 Ls., p/c 2SA=11+, Anfrage 3♥=4/4+M's, p/c	2SA=20-22; 3m=6331 2SA=20-22; 3♠/SA=♣♦ 3♠=starke Weak-2 3♦/♥=TRF, 7-8 Loser 3♠/SA=6♠331/6♦331 3SA=t/p	Puppet*/TRF M/3♠=TRF 3SA mit 5/4+ m's Puppet*/TRF M/3♠=TRF 3SA mit 5/4+ m's 3♦=M?; 3M=p/c Ausspiel: Klein=D,K,A; K=Länge?; 10 & 9=0 oder 2 höhere; 2. von nichts	
2♥/5H, 4+m/6-8 Loser 2.5% (30% mit 5m)	2SA=nenne m 3♠=Loser? 3♥/4♥=Barrage	3m => 3♥=t/p +1/2/3 Stufen = 8/7/6 ABx=1.5, Kxx=2.5, Kx=1.5,	Marke: Klein = positiv Abwurf: Ungerade = positiv Gerade = Lavinthal	
Gegen 2M: X > Lebensohl				
2♣/5P, 4+m/6-8 Loser 2.5% (30% mit 5m)	2SA=nenne m 3♦=Loser? 3♠/4♠=Barrage	3m => 3♠=t/p +1/2/3 Stufen = 8/7/6 KDx=1.5!, KD=1, Dxx=2.5!	Unser Multi-Landy: X=5+m & 4M => - 2♣=p/c m; 2♦=M? ab 2♣ bis 3SA = analog Eröffnung	
2SA>/54+m's/<= 7 Ls. oder 17+ HP 3.7% (10% 17+)	3m=Präferenz 3♥/♠=Assfrage ♣/♦ 3SA=t/p, HP egal	3M>=Stopper & 17+	Verteidigung gegen X nach 2SA pass = Längenunterschied = 1; XX = gleich lang (kurz); 3x = Präf.	
3♣>: will Herz spielen: - 7+H; 7H & 0-10/14+HP - oder 6+H, <= 6 Loser 1.3% (55% 14+)	Top-Stich-Anfrage 3♦=0-1 Topstiche 3♥=2-3 Topstiche 4♣=Assfrage	Topstich-Definition: A=1, AK=2, ADx=1.5 KD=1, KB10=0.5 Trumpf: 50% zählen	SC-19 heisst nicht nur dank Jahrzahl so, sondern stellt den Gegnern auch genau so viele zu lösende Probleme: #1: Nach 1♣: HP unklar (14+, 11-13) #2: Nach 1♠: Farben unklar (4, 3, 2) #3: Nach 1♦ - 1SA: Hat er 4er-M? #4: Nach 1♦ - 1SA: Weak or strong? #5: Nach 1♥ - 3♣: Weak or strong? #6: Nach 1♠ - 3♦: Weak or strong? #7: Nach 1SA: Mit 5er-M od. 6er-m? #8: Nach 2♣: Weak or strong? #9: Nach 2♦: übliche Multi-Vielfalt #10: Nach 2♦ - 2SA: HP unklar #11: Nach 2M - 2SA: HP unklar #12: Nach 2SA: Weak or strong? #13: Nach 3♣: Barrage oder 14+ #14: Nach 3♠: Was bedeuten 3♦, X? #15: Nach 3♦: Barrage oder 14+ #16: Nach 3♥: Was bedeuten 3♥, X? #17: Nach 3♥: Wie ♥ zeigen?; X? #18: Nach 3♠: Wie ♠ zeigen?; X? #19: Nach 3SA: Was mit ♥, ♠, ♥&♠? ... und 4♣ bis 4SA sind noch frei!	
3♦>: will Pik spielen: - 7+P; 7P & 0-10/14+HP - oder 6+H, <= 6 Loser 1.3% (55% 14+)	Top-Stich-Anfrage 3♥=0-1 Topstiche 3♠=2-3 Topstiche 4♣=Assfrage	Nach Gegners X Pass = 1 Topstich XX = 2-3 Topstiche 3y = Ass-Frage!		
3♥>/5♠ & 6m/<= 6 Ls. 0.8%	3SA=nenne m 4m=p/c	NICHT übersehen: ***** 3x bedeutet <u>auch</u> als ANTWORT dasselbe! *****		
3♠>/5♥ & 6m/<= 6 Ls. 0.8%	3SA=nenne m 4x=p/c			
3SA>/7m & 4z/<= 6 Ls. oder 8+m/beliebig 0.6%	4♣=p/c in m 4♦=4+M & 4+♣	4M=4er; 4SA/5♣=TRF		
	Multi-Landy / Direct TRF / Puppet / 4♣,4♦=A?			
Assfrage bei 2 Farben: 4♣ =ASSE in ♥ / 1. F.? 4♦ =ASSE in anderer? Antworten: +1 Stufe: 0 oder 2 +2 Stufen: 1 +3 Stufen: 2 + Dame +4 Stufen: 3 +5 Stufen: 3 + Dame	Hinweis: Wer nach Assen fragt, hat selbst mindestens 2 von 5! Hinweis: Wer interveniert, verneint 4+x !!	Intervention auf 1x: 1y = 5332, 8-13 HP 1SA = 5m & 4M => 2♣=p/c; 2♦=M? 2♠..3SA: s. Eröffnung X = 14+ HP beliebig => 1z=t/p; 1SA=m's; Puppet; TRF, in x: Stop?; MIN/MAX		
Zusammenfassung: Wichtigste Regel:	S.C. eröffnet 56% aller Hände, 12 von 15 Eröffnungen (rel. 68%) stören die Gegner !! Wenn Du den Gegner bereits gestört hast, unterlasse möglichst weitere Gebote!			