

TEAM-BRIDGE: Antworten zu den Kontroll-Fragen

20.7.18 / JH

1a: Hat es mein Partner auch bemerkt?

JA: Ich entschuldige mich – **sofort** und OHNE „wenn“ und „aber“

→ Dann ist der Fall auf beiden Seiten für den Rest-Match erledigt!

NEIN: Ich merke mir den Fehler und versuche ihn künftig zu vermeiden

→ Jetzt NICHT mit dem Partner darüber sprechen, es lenkt ihn nur ab

1b: Hat es mein Partner auch bemerkt?

JA: Wenn er sich „irgendwie“ entschuldigt, ist es für beide vorerst erledigt

Wenn er nichts sagen kann oder will, ist eine Aufmunterung ok, z.B.

„Etwas ähnliches ist mir auch schon passiert, versuche es jetzt zu vergessen“

NEIN: Ich merke mir die Situation für die nächste längere Pause vor

→ Jetzt NICHT mit dem Partner darüber sprechen, es lenkt ihn nur ab

1c: SOFORT darauf aufmerksam machen, z.B. „Dieser Stich gehört (nicht) uns“

1d: DER HANDSPIELER darf und sollte auch – muss aber nicht – darauf hinweisen; neuerdings darf dies auch der Dummy – aber nur vor dem Spiel zum nächsten Stich

1e: Ich Frage in die Runde: „ Wer ist am Spiel?“, jemand wird antworten

→ Ich darf die letztgespielte Karte NICHT umdrehen, auch nicht wenn ich dran bin

HINWEIS: Sobald alle 4 Karten eines Stiches umgedreht sind, ist Nachsehen verboten; solange man die eigene Karte nicht gedreht hat, darf man Einsicht in ALLE Karten dieses Stiches verlangen – und zwar so lange wie man eben braucht!

1f: SOFORT den Partner fragen: „Keine mehr?“

→ Dies kann einen vollzogenen Revoke noch verhindern

1g: Ich sage: „Entschuldigung, ich habe nichts zu studieren“ und gebe mein Gebot ab resp. gebe zum Stich meine Karte zu

→ Ein solches Studium mit Erklärung sollte nie zu Sanktionen führen ...

1h: Ich merke mir Spieler und Stich, warte ruhig bis zum letzten Stich ab und sage dann „STOP, bitte Karten liegen lassen, ich habe einen Revoke in Stich x bemerkt“

→ Der DUMMY darf NIE während des Spieles gegnerische Aktionen kommentieren

1i: Selbst wenn mein Partner dem Claim zustimmte, kann ich widersprechen, sogar als Dummy, denn die Spielphase wird durch einen Claim zwangsweise beendet!

→ Falls vorhanden, wird SOFORT der TL gerufen, ansonsten

→ §68-70 gelangen zur Anwendung; insbesondere werden NICHT erklärte Spielzüge, z.B. das Ziehen des letzten Trumpfes, zu Lasten des Beanspruchenden ausgelegt

1j: Glaube dem Partner, VERTRAUEN IST ALLES IM TEAM-BRIDGE !!

2a: Meine Empfehlung:

- 1T resp. 1K mit 11 HP verspricht eine (gute) 5er-Farbe → mit 2-4 passen
- 1T resp. 1K mit 12 HP verspricht eine 4er-Farbe → mit 2-3 passen
- 1T resp. 1K mit 13 HP eröffnet man auch mit schwacher 3er-Länge

2b: Mein Eintrag in der KK sieht z.B. so aus:

ERÖFFNUNG	Honneur-Punkte	Verspr. Karten	Konventionelle Bedeutung	Spezielle Antworten
1 ♣	12 +	3		Inverted (auch auf Kontra) (auch nach 1x-Intervention)
1 ♦	12 +	3		

2c: Mein Eintrag in der KK sieht z.B. so aus:

1 ♥	11 +	5		Bergen (3T=7-10, 3K=11-12); 3M = 3-6, 2SA = Jacobi; (alles auch auf Kontra und 1x-Intervention)
1 ♠	11 +	5		

2d: Mein Eintrag in der KK sieht z.B. so aus:

1 SA	15-17			Puppet-Stayman; Transfer*; Smolen (alles auch nach Kontra)
------	-------	--	--	---

2e: Meine Empfehlung:

- 2SA = Stayman OHNE Stopper in Gegners Farbe x
- 3x = Stayman MIT Stopper in Gegners Farbe x
- Kontra= Sollte vor allem auf 2T und 2K ausschliesslich als Strafe gespielt werden
- Hinweis: 2SA-Lebensohl ist im Paarturnier ok, im Team eher unnötig → „KISS“*

2f: Meine Empfehlung

Kennt der Partner meine Länge in dieser Farbe?

JA: Die zweithöchste (effektive Empfehlung von Kurt Sander, denk darüber nach!)

NEIN: Hoch von Double, Klein von 3er-Länge

3a: WAS: Du klärst die Gegner über den Fehler auf, nennst die korrekte Bedeutung und bietest an, den Schiedsrichter zu rufen

WANN: Nach BEENDETEM Lizit, aber möglichst VOR dem Ausspiel

→ Auch hier erkennt man den Nutzen eines verdeckten Ausspieles, denn nun darf es der Gegner nochmals zurücknehmen

3b: WAS: Hier wird es etwas schwieriger, denn Du darfst Deinen Partner ja nicht über etwas informieren, was er offensichtlich nicht weiss

Lösung: Du rufst den TL und ersuchst ihn, Deinen Partner weg zu schicken, dann klärst Du die Gegner auf; der TL kann immer noch §16 anwenden

WANN: Nach BEENDETEM Lizit, NACH einem allfälligen Ausspiel Deines Partners

(er soll ja möglichst KEINE UNERLAUBTE INFORMATION ausnützen können)

Falls kein TL anwesend und die Gegner NICHTS BEMERKT haben: WAS NUN?

KLÄRE DIE GEGNER TROTZDEM AUF !

Gesunder Ehrgeiz ist ok, aber Fairness geht vor

3c: Mangelnde Auskunftsbereitschaft betreffend Markierung und Abwurf ist ein sehr häufig anzutreffendes Aergernis – was kann ich also tun?

Im Team kann man auf einer vollständig ausgefüllten Konventionskarte bestehen, darauf gibt es auch einen Abschnitt betr. Markierung, z.B. so:

Markierung gegen Farbkontrakte	Standard	Klein	Anzahl	Sonstige:
Markierung gegen SA	Standard	Klein	Anzahl	Roman Discard

Verlange die KK bereits VOR dem Spiel und prüfe, ob dieser Abschnitt ausgefüllt ist

JA: Stelle Fragen zu allem, was Du nicht eindeutig verstehst

NEIN: Beharre VOR SPIELBEGINN auf dem Ausfüllen, rufe ggf. den TL

Falls nichts über Abwürfe markiert ist (oben z.B. Roman Discard), frage explizit, was der Abwurf einer hohen, tiefen, geraden und ungeraden Kleinkarte bedeutet und was der Abwurf einer Figur bedeutet; die Gegner MUESSEN dies auf der KK notieren!

3d: Glück ?! JA und NEIN !

→ Die Bridge-Ethik VERPFLICHTET DICH, die Gegner nach dem Spiel über den Revoke zu informieren und den TL zu rufen, OHNE WENN UND ABER !!

Beachte bitte das MOTTO in Spalte rechts !

4a: 1. Er hat 5er-Länge, konnte aber weder **1y** eröffnen noch intervenieren

2. Er konnte weder **Weak-2** eröffnen noch **2y** intervenieren

3. Ihm fehlte Stärke und/oder Verteilung für ein Kontra

4. Er hat ziemlich sicher weder Single noch Void

→ Damit hätte er ggf. kontriert oder einen 2-Färber gezeigt

4b: 1. Er hat einen 2-Färber, den er bisher nicht nennen konnte

- z.B. weil 1T resp. 1K künstlich eröffnet wurde und er diese Farbe hat

- z.B. weil er 4er-Länge oder sehr starke 3er-Länge in Eröffners Farbe hält

- z.B. weil der Antwortende diese Farbe als Relais nannte, z.B. 1T – 1K

2. Für Kontra und dann ein Gebot ist seine Hand zu schwach

3. 1SA ist nicht möglich, weil das Blatt Single oder Void enthält

4c: 1. Verneint Möglichkeit a) und b)

2. Hat Toleranz in 3 Farben, d.h. auch der vom Eröffner genannten 1T resp. 1K

→ mit den übrigen 3 Farben hätte er sofort kontriert

3. Für Kontra und dann ein Gebot ist seine Hand zu schwach

4d: 1. Wie viele HP hat mein Partner etwa → in der Regel 20 minus meine HP +- 2HP

2. Wieso hat er bisher nichts lizitiert → Er hat keine lizitierbare 5er/6er-Farbe

→ d.h. er hat 4er-Länge in Gegners Farbe(n), sonst ist er eher SA-verteilt

3. Was unternehme ich nun → siehe Punkt 4e)

4e: Mit **Einfärber** in H/P: Ich biete (grün) 2H/2P, sonst passe ich

→ NICHT die Gegner in ein Oberfarben-Vollspiel treiben

Mit **Zweifärber**: Ich biete ggf. 2SA mit Kürze oder AD in der Eröffnerfarbe

Mit **Dreifärber**: Ich kontriere mit 5440/4441 (immer), mit 5431/4432 (grün)

Mit **Vierfärber**: Ich passe (immer)

Unten noch ein Ausschnitt aus einem Kurs von mir

TEAM-TRAINING - I			
1. Die "Reveille"-Situation			
a) <u>Definition</u>			
Wenn beide Gegner Gebote abgaben und mein Pass das Lizit beendet, befinde ich mich in der sogenannten REVEILLE-Situation			
b) <u>Beispiele</u> => Gegner-Lizit in ()			
b1: (1K) p (1H) p (1P) p (2P) p (p) ??			
b2: (p) p (1H) p (2H) p (p) ??			
b3: (1SA) p (2H) p (2P) p (p) ??			
c) <u>Welche drei Fragen</u> soll man sich nun stellen?			
c1: Welche Stärke hat mein Partner?			
c2: Was hat mein Partner NICHT? Verteilung?			
c3: Was unternehme ich mit			
- 5er-Farbe?			
- Zweifärber?			
- Drei-Färber?			
- Flache Hand?			

5: Vollspiel-Einladung / Mathematik / Zählungen

Frage-1: **JA, unbedingt**

selbst im Paarturnier ist eine 60%-Chance – gegen ein aggressives Feld – oft gut

→ unten ein Ausschnitt aus einem Kurs von mir:

e) <u>Mathematik</u>							z.K: Mittel
Chance =>	30%	40%	50%	60%	70%		
Resultat:							
- 11 Siche	1	1	1	1	1		1
- 10 Stiche	2	3	4	5	6		4
- 9 Stiche	6	5	4	3	2		4
- 8 Stiche	1	1	1	1	1		1
Grün:							
- Plus	1'290	1'710	2'130	2'550	2'970		2130
- Minus	400	350	300	250	200		300
- Netto	890	1'360	1'830	2'300	2'770		1830
- 3H/3P	1'330	1'360	1'390	1'420	1'450		1390
Rot:							
- Plus	1'890	2'510	3'130	3'750	4'370		3130
- Minus	800	700	600	500	400		600
- Netto	1'090	1'810	2'530	3'250	3'970		2530
- 3H/3P	1'330	1'360	1'390	1'420	1'450		1390
Empfehlung:	Nein	rot: Ja	Ja	Ja	Ja		70%

- ⇒ Weshalb wird bei 40% und Grün mit 1360 : 1360 KEIN Versuch empfohlen?
 Statistisch ist nichts zu gewinnen, aber es kostet Energie → vgl. 9. Oekonomie

Frage-2: **NEIN, sagen „die Mathematiker“; ABER JA DOCH, sagen die „Praktiker“**
 Wer hat nun Recht – und wo dann ggf. liegen die Unterschiede?

Zunächst etwas **Mathematik zu 8er- und 9er-Fit:**

→ da stimmen auch Mathematiker bei

Wenn wir einen **8er-Fit** haben, haben unsere Gegner **meistens** auch einen 8+Fit, denn

- Wir halten 26 Karten, d.h. 18 Karten in den Nebenfarben

- Diese 18 Karten müssen exakt 6-6-6 verteilt sein, damit in keiner anderen Farbe eine 8er-Länge möglich ist, und dies ist SEHR SELTEN

Wenn wir einen **9er-Fit** haben, haben unsere Gegner **zwingend** einen 8+Fit

Wenn wir einen **Doppel-Fit** haben, haben unsere Gegner **AUCH einen Doppel-Fit**

Das Verhalten der Gegenspieler:

Wenn ein Gegner Kürze in unserem Fit hat, ist er animiert für eine Intervention;

wenn ein Gegner eine schwache Länge 4er- oder gar nur 3er-Länge in unserem Fit hat, hat logischerweise sein Partner in dieser Farbe eine Kürze, auch dies kann ihn auch animieren zur Intervention.

Wenn wir also gegen (starke) Gegner lizitieren und diese NIE eingreifen, ergibt sich

Eine logische Folgerung:

Wenn die (starken) Gegner NICHT INTERVENIEREN, sind die Farben eher FREUNDLICH verteilt, d.h. die Chancen für ein Vollspiel steigen also noch etwas an

→ Dies gilt immer dann, wenn die **Gegner grün** sind – und besonders oft, **wenn wir selbst rot sind**, dann sind sogar 3 Faller (-500) gegenüber Vollspiel (-620) positiv!

Wenn die Gegner hingegen – häufig auch aggressiv – eingreifen, müssen wir oft mit sehr ungünstigen Verteilungen, vor allem auch in Trumpf, rechnen!

Das heisst:

Wenn die Gegner aggressiv intervenieren, verschiebt sich die Skala leicht zu unseren Ungunsten, denn auf der Gegenseite zu unserem Vollspiel (+420 resp. +620) stehen nicht die „sicheren 9 Stiche“ (+140), sondern die kontrierten Faller (+100, +300, +500) in der Rechnung, d.h. verschiebe die eigene Chance um eine 10%-Spalte nach links!

Frage-3: Kürzen-Zusatzpunkte (KP) – das ist doch ganz einfach!

Nein, das ist es eben nicht, oder wenigstens nicht immer! Weshalb?

- Kürzen-Zusatzpunkte (KP) zählt man meist nur auf der kurzen Trumpfseite
→ *Ausnahmen sind Doppelfit, Cross-Ruff und Dummy Reversal*
- Die Anzahl der Trümpfe in der schnappenden Hand ist massgebend
→ *z.B. ist ein Single mit nur 1-2 Trümpfen oft nichts wert*
- Die Qualität der Trümpfe in der schnappenden Hand ist massgebend
→ *mit AKD auf der kurzen Trumpfseite will man i.a. nicht schnappen*

Meine **Empfehlung** ist sehr einfach:

- Mit Void: $KP = \text{Anzahl Trümpfe unterhalb A \& K}$
- Mit Single: $KP = \text{Anzahl Trümpfe unterhalb A \& K minus 1}$
- Mit Double: $KP = \text{Anzahl Trümpfe unterhalb A \& K minus 2}$
→ *z.B. soll man für ein Double mit 2 Trümpfen KEINE KP ZÄHLEN*

Frage-4: Mängel in der Standard-Loserzählung

Gemäss der „einfachen“ Loserzählung haben alle 3er-Längen von a) bis e) jeweils 2 Loser, obschon die Farb-Qualität doch extrem unterschiedlich ist von 2 bis 5 HP's.

Standard-Zählung:

- 3+ Farbe: Je 1 Loser für fehlendes A, K und D
- 2er-Farbe: Je 1 Loser für fehlendes A und K
- 1er-Farbe: 1 Loser, falls es nicht das Ass ist

Präzisierte Zählung (JH):

- do., aber $A = 1.5, K = 1.0, D = 0.5$
- Ausnahmen:**
 $AD = 0.5, KD = 1, xx = 2, x = 1$

Präzisiert hätten a) 1.5 Loser, b) 1.5 Loser, c) 1.5 Loser (!), d) 2.0 Loser, e) 2.5 Loser (!)

Der Nutzen der Loserzählung:

Ein findiger Kopf (Mathematiker, Pröbler und Praktiker zugleich) hat nun eine wirklich bestechende **FORMEL** entwickelt:

18 minus Loser Eroeffner minus Loser Antwortender = Kontrakt-Höhe!

Exkurs: Mit welchen Händen laden wir zum Vollspiel ein – und wie ?

Beispiel-1: Der Eröffner nach 1H – 2H vom Partner:

Grundsatz: Immer wenn das **Maximum der Partner-Antwort**, z.B. 9-10 HP, reicht

- a) ♠ K B x → **Anfrage mit 3♦ = Kannst Du etwas helfen in Karo ODER**
♥ A K 10 x x Hast Du Maximum HP (9-10)
♦ A x x x → **Antwort 3H = beides nein / 4H = Einladung angenommen!**
♣ 10 → **Antwort 3P/4T/4K = Sehr schöne Nebenfarbe = Slaminit**
- b) ♠ x x x x → **Anfrage mit 2♠ = Kannst Du etwas helfen in Pik ODER**
♥ A K 10 x x Hast Du Maximum HP (9-10)
♦ A x → **Antwort 3H = beides nein / 4H = Einladung angenommen!**
♣ K x → **Antwort 2SA = Doppelstopper in Pik, KEINE Kürzen → 3SA ?**
→ **Antwort 3T/3K = Sehr schöne Nebenfarbe = Slaminit**

Beispiel-2: Der Antwortende nach 1K – 1H – 2H vom Eröffner:

Grundsatz: Immer wenn der **Eröffner im oberen Bereich (14-15/16 HP) liegt**

- c) ♠ x x → **Anfrage mit 3♦ = Kannst Du etwas helfen in Karo ODER**
♥ D B x Hast Du Maximum HP (14/15+ HP)
♦ B x x x → **Antwort 3H = beides nein / 4H = Einladung angenommen!**
♣ A K → **Antwort 3P/4T/4K = Sehr schöne Nebenfarbe = Slaminit**
- d) ♠ x x → **Anfrage mit 2SA = Hast Du 2 Topkarten in Trumpf ODER**
♥ x x x x Hast Du Maximum HP (15/16-17)
♦ A K x → **Antwort 3H = beides nein / 4H = Einladung angenommen!**
♣ K D x x
- e) ♠ - → **Anfrage mit 3H = Schlemm-Einladung (nur 5 Loser !!)**
♥ x x x x x → **Antwort 4H = Keine Nebenfarben-Asse, eher Minimum**
♦ x x → **Antwort 3P = Pik-Ass (und ggf. auch Karo-Ass)**
♣ A K D B x x → **Antwort 4K = Karo-Ass, aber nicht das Pik-Ass**
→ **Dann fragt 5H nach Trumpf-Qualität: Pass mit nur 1 Top**

6: Tests zu korrekten Zählungen / Antworten mit Erklärungen

Vorbemerkung

EINE Entschuldigung will ich NIE hören im Team:

„Sorry Partner, habe leider zu schnell gespielt.“

Nimm Dir die Zeit, die Du brauchst zum Spielplan!

... und übrigens: Du spielst NICHT NUR mit Deinem

PARTNER, SONDERN MIT DEM GANZEN TEAM !

Frage-1: Wie erreichten N/S die Kontrakte 3SA, 4P resp. 6K ? z.B. so:

a) 3SA			b) 4P			c) 6K		
<u>N</u>	<u>S</u>		<u>N</u>	<u>S</u>		<u>N</u>	<u>S</u>	
1SA	2T	(W: X)	1SA	2T	(W: X)	1SA	2T	(W: X)
2K	3SA	→ <i>riskant,</i>	2K	3K*		2K	3K*	
		<i>aber sehr häufig</i>	3H	3P*	→ <u>gute</u> 4er	3H	3P*	
		<i>wird so lizitiert!</i>	4P			4T*	4K	→ A / 5+
						4SA	5K	→ 1/4 = 1A
						6K		

*) *forcing*

Frage-2: Wie viele Losers (Standard / Präzisiert) haben die 4 Hände ?

- a) **N:** 7 / 6.5 b) **O:** 10 / 9.5 c) **S:** 7 / 7.0 d) **W:** 7 / 7.5

Frage-3: Welches ist die Basis-Hand (BH) in 4P resp. 6K ?

- a) **4P:** Süd (mehr Trümpfe); Nord, falls „Dummy Reversal“
b) **6K:** Süd (mehr Trümpfe); Nord, falls „Dummy Reversal“

Frage-4: Wie viele HP's zählst Du in den Farb-Kontrakten mit BH Süd resp. Nord ?

- a) **4P:** Basis-Hand Süd: 29 - 1 für fehlenden 8. Trumpf = 28
Basis-Hand Nord: 29 - 2 (Trumpf-Kürzung) + 2 x 2 für Doubles = 32
b) **6K:** Basis-Hand Süd: 29 + 1 für 9. Trumpf = 30
Basis-Hand Nord: 29 - 2 (Trumpf-Kürzung) + 2 x 3 für Doubles = 33

Frage-5: Wie viele Verlierer haben die Farbkontrakte mit Basis-Hand Süd resp. Nord

- a) **4P:** Basis-Hand Süd: 2 in Karo + 1 in Treff = 3
Basis-Hand Nord: 1 in Herz + 2 in Karo + 2 in Treff = 5
b) **6K:** Basis-Hand Süd: 2 in Karo + 1 in Treff = 3 = ZWEI zu viel !
Basis-Hand Nord: 1 in Herz + 2 in Karo + 2 in Treff = 5 = VIER zu viel !!

Frage-6: Topstiche N/S in 3SA

4 in Pik + 2 in Herz + 1 in Treff

→ ZWEI weitere Stiche müssen entwickelt werden !

Frage-7: Welche Gefahren siehst Du in den drei möglichen Kontrakten

a) 3SA

- Treff ist sehr gefährlich, weil mit Karo-Ass ein Entry vorhanden ist
- Auch in Herz drohen Gegenstiche, wenn A & K gesprengt wurde
- Sogar Karo kann bei möglicher 4-0-Verteilung ein Stolperstein sein

b) 4P

- Trümpfe 4-2 oder gar 5-1 verteilt
- Gegner kommen zu Karo-Schnappern
- Pik-König liegt fast sicher hinter der Dame (West kontriierte Süds „2T-Stayman“)

c) 6K

- Trümpfe sind eher 3-1 verteilt als 2-2 aufgrund von Wests X und Ausspiel
- Ich sehe erst 11 Stiche: 4 Pik, 2 Herz, 4 Karo und 1T, wo ist der ZWÖLFTE ??

Frage-8: Wie viele Stiche gibt es nach Herz-D Ausspiel in 4P & 6K resp. Treff-7 in 3SA ?

Minimal:	Meistens:	Maximal:
3SA: 7 Tops & 2K = 9	7 Tops & 4K = 11	7 Tops, 4K & 1T (D/10) = 12
4P: 4P, 2H, 2K & 1T = 9	4P, 2H, 4K & 1T = 11	4P, 2H, 4K & 2T = 12
6K: 7 Tops & 3K = 10	7 Tops & 4K = 11	7 Tops, 4K & 1H/1T = 12

Frage-9: Welche Extra-Chancen gibt es ?

- Nach Herz-Dame-Ausspiel: Impass auf den Herz-Buben
- Nach Treff-7-Ausspiel: Treff-Bube bei Ost, d.h. Treff-10 sprengt den König
- Nach Treff-7-Ausspiel: West wird in Herz & Treff squeezeiert
- Karo A10xx in Ost macht nur einen Stich bei gutem Spiel

Hinweis: *Bevor Du zu Frage-10 gehst, suchst Du die Antworten auf die Fragen 2-9
→ JA! Das braucht seine Zeit, aber wenn Du nie damit beginnst, dann ...*

Frage-10: Mögliche Spielpläne

3SA

Ausspiel-Analyse:

Frag, was Treff-7 zeigt!

→ Antwort: 2.-höchste

→ Bube bei Ost möglich

Spielplan:

- Top-Stiche: **7**

- Zusatzstiche: **3-4 Karo**

- Gefahr: Ost hat 4 Karo

→ **Zuerst** (zum) König,
dann ggf. 2x Impass

Ordere erst NUN Treff-10

4P

Ausspiel-Analyse:

- West hat Herz-Bube
und Treff-K (X auf 2T);

- Evtl. KEIN Karo-Single

Spielplan:

- Basis-Hand: **Süd**

- Verlierer: **3**

→ Treff geht weg auf
3. Herz (Impass!)

→ *Karo siehe bei 3SA*

Herz-Ass und 10 von S

6K

Ausspiel-Analyse:

- West hat Herz-Bube und Treff-K
- wahrscheinlich KEIN Pik-Single

Spielplan:

- Basis-Hand: **Süd** / - Verlierer: **3**

→ Treff geht weg auf 3. Herz

→ Karo mit König beginnen
(Safety-Play gegen 4 in Ost)

Herz-Ass, dann Karo-König, 2x
zum Dummy für Karo-Impässe,
Herz-Impass & **Treff-Abwurf**

7: Impass & Expass / Kombinationen

Das Berechnen von Chancen hilft natürlich ...

ABER HALT !

Wenn im vorigen Kapitel West gegen 6K **NICHT Herz-Dame** ausspielt, geht der Kontrakt doch **down!** Prüfen wir dies doch mal genau:

Variante-1: West spielt **Herz-7** aus, auf Nachfrage die vierthöchste

- Elferregel: $11-7 = 4$ höhere
- wir sehen A, K, 9 und 10, also hat Ost **KEINE** höhere
- ok: gegen „Tricky Gegner und Anfänger ducken wir nicht
→ weiter zu Variante-3

Variante-2: West spielt **KLEIN Treff** aus, auf Nachfrage 3. oder vierte

- Er hat 2T kontriert, sollte also den König haben
- wir ducken = **EINZIGE CHANCE FUER DEN ZWÖLFTEN STICH !**

Variante-3: Er spielt **Pik-7** aus, auf Nachfrage 2. oder 4.

- **EGAL**, wir nehmen den Stich im Dummy und spielen Karo-König (Safety-Play gegen 4-0-Verteilung in Ost)
- Ost spielt – am besten in der Verteidigung – Treff zurück
- wir legen die 10, was hier genügt,

ABER: Sogar mit **KBxxx** in West und **Bube** zum **Ass** geht's weiter:

- Pik zum Dummy und Karo-Impass – gedeckt
- Pik resp. Herz (nach Pik-Angriff) zum Dummy und Karo-Impass
- 4. Trumpf von West eliminieren
- Herz-Ass abspielen, falls noch AK9 im Dummy
- Treff-Ass abspielen, falls noch im Dummy
- Pik abspielen

Nun sind 4P, 1H, 4K und 1T gespielt; West hält Herz-DB & Treff-K

- letzten Trumpf ziehen und West ist im **SQUEEZE**:

- gibt er Treff-König, ist Handspielers Dame hoch
- wirft er Herz ab, wird Dummy's Herz-9 hoch

Hinweis: Im **3SA-Kontrakt** mit Treff-Ausspiel funktioniert dieser **Squeeze nicht**, da ja das **Karo-Ass noch nicht „gesprengt“** wurde ...

⇒ Zurück zu Kapitel 7:

- Frage-1:** a) Egal, JEDE Karte – egal ob von Nord oder Süd – ist ok
b) Zuerst das Ass, dann klein von Süd → Schutz vor Single-Dame in Ost
c) Klein zur Dame in Nord, dann das Ass → fällt den König zu zweit in West
d) Ass, dann klein von Süd zur Dame → Schutz vor Single-König in Ost
e) Klassischer Doppel-Impass auf König und Dame, aber ACHTUNG:
→ Wenn Du klein zur 10 spielst und Ost gewinnt, entsteht mit
A8
Bx
KEINE richtige Impass-Situation mehr, der Bube wird einfach gedeckt
→ Also mit Bube beginnen und wenn Ost gewinnt, ist mit
A10
xx
eine 50%-Impass-Situation auf die zweite Figur aufgebaut!

- Frage-2:** a) IMMER 2 Stiche
b) Mindestens 2, in 50% 3
c) Mindestens 2, in 4% 3
d) Mindestens 1, in 50% 2
e) Mindestens 1, in 76% 2

- Frage-3:** a) 100% für 2 / c) 50% für 3 / e) 76% für 2

- Frage-4:** Im Allgemeinen gilt „Expass vor Impass“, also zuerst Farbe a)
dann Farbe a) eliminieren, in die Hand und in c) den Buben vorspielen
→ Ost muss in eine Gabel zurückspielen, falls er in c) den Stich macht!

- Frage-5:** - Farbe a) gibt immer 2 Stiche, wir brauchen also noch 5 Stiche
- wenn Farbe c) nur 2 Stiche gibt, geht es nicht, da e) NIE 3 Stiche gibt,
d.h. wir untersuchen die 50% weiter, wo c) 3 Stiche gibt:
- Farbe e) gibt in 76% 3 Stiche, d.h. in 76% der 50% machen netto 38%
→ man kann hier – für das Maximum – einfach multiplizieren:
 $100\% \times 50\% \times 76\% = 38\%$
Hinweis: Wenn wir nur 6 Stiche brauchen, gibt es 2 Wege für die nötigen 4 Stiche in c) und e:
- c) liefert in 50% 3 Stiche, d.h. wir haben bereits unsere 6 Stiche
- c) liefert in 50% 2 Stiche, e) in 76% nochmals 2 Stiche
- d.h. 50% plus 76% von 50% = 50% + 38% = 88%; das kann schon beruhigen

- Frage-6:** f) Klein zum Buben, falls er hält zum Ass und dann klein
 → dies gewinnt einen dritten Stich, wenn Ost den König blank (0.5%), zu zweit (4.5%) oder zu dritt (13.5%) hält, d.h. in fast 20% aller Fälle
Hinweis: Mit einem Impass (Bube vorlegen) gewinnt man – leider immer noch viel zu oft – nur gegen schwache Spieler, wenn sie den K „festhalten“
- g) Ein **Safety-Klassiker** für die Trumpf-Behandlung:
 Das Schlimmste ist der Verlust der Dame gegen einen Single-König, also
 - zuerst das Ass, wenn der König bei Ost fällt, gibt es SICHERE 3 Stiche
 - dann Dame (50%), plus 3% für Single-K West und 13% für B10 bei Ost
- h) Hier besteht nur EINE GANZ KLEINE CHANCE:
 1. Du „weissst“, wo das Ass sein sollte
 2. Du hoffst, dass das Ass zu zweit ist
 - klein „durch das Ass“ spielen → wenn es erscheint, auf 3-2 hoffen
 - dann KLEIN aus beiden Händen
- i) NUR KEINE EXPERIMENTE !!
 - Zieh das Ass
 - geh zum Dummy und spiele Dame und Bube
 → wenn die 10 maximal zu dritt ist – AUCH A10x – hast Du 3 Stiche
Hinweis: Die Dame vorzulegen und auf den König zu hoffen, BRINGT GAR NICHTS, entweder verlierst Du zum König oder „opferst“ ZWEI HONNEURS in EINEM Stich; dann gewinnst Du nur 3 Stiche gegen Single-10 resp. 10x resp. A10; eine SCHLECHTE WETTE

Frage-7: Ein typisches TEAM-PROBLEM !

- Was machst Du, wenn auf die 10 der Bube erscheint?
- Im Paarturnier spielst Du mit dem Saal von oben runter: 70% Erfolgsquote
- im Team MUSST Du erfüllbare Kontrakte erfüllen (*vgl. auch Kapitel 8 betr. Ueberstichen*), d.h. DU DUCKST und spielst später die 9 für 5 sichere Stiche
 → Wenn es Single Bube war (7%), hat Ost 8732 und HÄLT DIE FARBE AUF, denn Deine 9 BLOCKIERT das Abspiel, d.h. Du hast NUR 3 TOPKARTEN
 → Wenn es Bxxx (23%) war, hält die vierte Karte EBENFALLS die Farbe auf
 → Wenn es Bxxxx (4%) war, BIST DU IMMER VERLOREN

FAZIT: In 96% erfüllst Du den Kontrakt mit Safety-Play !

Hinweis: Im Bridge treten bei Längen auf der einen Seite öfter auch Längen auf der Gegenseite auf, allerdings seltener in der gleichen Farbe

8: Der Ueberstich im Team

Frage-1: NEIN, NEIN, **NEIN!**

Selbst wenn es mathematisch ein – kleines – Plus ergeben würde, sollte ich das Risiko NICHT eingehen, denn der **Profit** ist **bescheiden** und wenn es misslingt, muss ich

1. Meinem Partner Abbitte leisten und
2. Meinen Fehler auch – ohne Nachfrage – meinen Team-Partnern beichten
NICHT ZU UNTERSCHÄTZEN:

- a) Ein solcher Misserfolg untergräbt evtl. mein Selbstvertrauen
- b) Mein Geist beschäftigt sich noch länger mit diesem Fakt, das stört meine Konzentration noch weitere 2 bis 3 Spiele ...

Nun zur MATHEMATIK: **Chance = 85%** → *b) und c) kommt öfter vor!*

→ **17 x 1 IMP gewonnen = +17 IMP's, 3 x 10/12 verloren = - 30/36 IMP's !!**

Frage-2: Der mathematische Erfolg ist knapp gesichert, aber bescheiden!

- a) in 3P rot: 10 x 1 IMP gewonnen, 2 x 6 IMP's verloren → -2 IMP's
- b) in 3P grün: 10 x 1 IMP gewonnen, 2 x 5 IMP's verloren → +- 0 IMP
- c) in 2P/3K rot: 10 x 1 IMP gewonnen, 2 x 5 IMP's verloren → +- 0 IMP
- d) in 2P/3K grün: 10 x 1 IMP gewonnen, 2 x 4 IMP's verloren → + 2 IMP's
- e) in 2K rot: 10 x 1 IMP gewonnen, 2 x 5 IMP's verloren → +- 0 IMP
- f) in 2K grün: 10 x 1 IMP gewonnen, 2 x 4 IMP's verloren → + 2 IMP's

In **60 Spielen** resultiert also ein Gewinn von **2 IMP's**, d.h. **0.03 IMP's/Spiel**
Vergleich: **Ein** Vollspiel vermässeln kostet 10/12, **ein** Slam 14/17 IMP's !!

Sparen wir unsere Energie für DAS WESENTLICHE! → vgl. auch Kapitel 9

Frage-3: Bis zu 14 Stiche → **Versuche A L L E S , um einen Slam „zu killen“!**

Frage-4: Bis zu 10 Stiche → **Auch hier: RISIKEN einzugehen macht sich bezahlt ...**

Frage-5: a) Gegen 3P-rot und wir sind grün: **6 Stiche !**

- b) Gegen 2P-grün und wir sind rot: immer noch **5 Stiche !**

9: Zeit und Oekonomie des Geistes

Oh wie schön, hier gibt's ja gar keine Fragen!

Aber noch ein Hinweis zum Thema „Zeit“:

- Wenn **EIN** Team-Mitglied 15 Minuten zu spät erscheint, gibt es IMP-Abzüge
 - Wenn ein Team **ZWEIMAL** die Zeitlimite überschreitet, gibt es auch IMP-Abzüge, ... egal wer wie lange dachte, denn zweimal dasselbe Team scheint signifikant
- Du versuchst natürlich **ALLES** um solche Strafe zu vermeiden, nicht wahr!
→ denn nicht nur schmerzen die Strafen, auch die Konzentration lässt nach!

//

Anhang-1: Was verspricht eine Eröffnung – und was eine Antwort

Eröffnung auf 1er-Höhe:

- 13 HP: Immer eröffnen
- 12 HP: Mit 1 Ass oder 2 Königen
- 11 HP: Mit 5er-Farbe und mind. 1 Ass plus 1 König

ACHTUNG:

- Für den Eröffnungs-Entscheid gibt es **KEINE** Kürzenpunkte und max. **EIN** Längenpunkt
- Eine Eröffnung hat max. 7 Loser!

Antwort:

- 6+ HP ODER 4+ Fit ODER mit Sprung 6er-Farbe mit 3-5 HP

ACHTUNG:

- Eine Antwort hat max. 9 Loser!

Anhang-2: Was verspricht eine Intervention: Kontra oder Farbe

TIPP: Informations-X:

- <= 6 Loser in den übrigen Farben oder 16+ HP und beliebige Hand

TIPP: Farb-Intervention:

- 8+ HP, 5er-Farbe, 5-8 Loser oder 6er-Farbe im Sprung = 6-8 Loser

Anhang-3: Wann nicht öffnen?

5/5 & 10 HP / 3.-Hd schwach

Wann nicht intervenieren?

Farbe ohne KD, KB oder AB