

Shape Control: Absichten & Entscheidungshilfen

JH / 30.12.17

Was will man mit diesem Biet-System erreichen?

- A) **Informative** Eröffnungen auf 1er-Höhe
- B) Gegnerische **Störung** durch schwachen 1SA
- C) **Informative** und **störende** Bicolor-Gebote mit 2x
- D) Spezial-Gebote für **exotische Hände** mit 3x

A-1) Die **1P-** resp. **1H-Eröffnung** informiert den Partner weitgehend über Verteilung & Stärke

weil

- es sind stets **5-6 Karten**, fast nie 7, mit **11-19 HP**
- **keine 6+ Unterfarbe** dazu
- es ist entweder ein **3-Färber** mit **11-13 HP** oder ein **2-Färber** mit **13/14-19 HP** oder ein **1-Färber** (6er) mit **13/14-19 HP** mit **Toleranz** in anderer Oberfarbe
- es ist **NIE eine SA-Verteilung (5332)**

denn

- mit **7+ Länge** eröffnet man meist **3T** (für H) resp. **3K** (für P) **ab 20+ HP** eröffnet man **1T, 2K** oder **3m**, je nach Shape
- **5H & 6+m** eröffnet man mit **3P, 5P & 6+m** mit **3H**
- einen **3-Färber ab 14+ HP** eröffnet man mit **1T forcing**;
einen **2-Färber bis 12/13 HP** eröffnet man mit 2x;
einen **1-Färber ohne Toleranz** in anderer Oberfarbe eröffnet man mit **2K-Multi** (bis 11 HP) resp. **3T/K** für **H/P**
- **SA-Hände** eröffnet man mit **1SA** (11-13, vgl. unten), **1T** (14-19, 23+) resp. **2K-Multi** (20-22 HP)

A-2) Auch die **1K-Eröffnung** informiert den Partner weitgehend über Verteilung & Stärke

weil

- es sind **meist 5-7 Karten** (selten 4K & 5T) mit **11-19 HP**
- **keine 5+ Oberfarbe** dazu
- es ist entweder ein **3-Färber** mit **11-13 HP** oder ein **K/T-2-Färber** mit **11-13 HP** oder ein **5+K/4M-2-Färber** mit **11-13/19 HP** oder ein **1-Färber** (6-7) mit **11-19 HP**
- es ist **NIE eine SA-Verteilung (5332)**

denn

- mit **8+ Länge** eröffnet man **3SA**
- **ab 20+ HP** eröffnet man **1T** oder **2K**, je nach Shape
- **5H & 6+K** eröffnet man mit **3P**, **5P & 6+K** mit **3H**
- einen **3-Färber ab 14+ HP** eröffnet man mit **1T forcing**;
einen **K/T-2-Färber ab 14+ HP** eröffnet man mit **1T/2SA**
*wobei der Rebid **ab 14+ HP mit 2M-Revers** erfolgt*
- einen **1-Färber** mit 7+K & 4er-M eröffnet man **3SA**
- **SA-Hände** eröffnet man mit **1SA** (11-13, vgl. unten),
1T (14-19, 23+) resp. **2K-Multi** (20-22 HP)

B) Mit der **1SA-Eröffnung** (11-13 HP) will man vor allem das gegnerische Lizit stören

mit

- der Sperrung der Einer-Stufe
- die Farblänge(n) bleiben verborgen
- der Partner weiss, dass das 1SA-Gebot fast immer 2-3 Gegenspiel-Stiche bringt, weil
 - a) es sind 13 HP oder
 - b) 12 HP und 1 Ass resp. 2 Könige oder
 - c) 11 HP und mind. 1 Ass plus 1 König plus Deckung in mind. 3 Farben
- ➔ schwächere Hände MUSS man passen !!

denn

- Wahl zwischen 1x und 2x (weak jump) geht nicht mehr
- X für Rest-Farben entfällt, ebenso Michaels & Ghestem
- «mutige» Gegner können öfters straf-kontriert werden

C) Die **Bicolor-Eröffnungen** und **2K-Multi** informieren den Partner und stören meist die Gegner

mit

- **2SA** (5/4+ m's, kein 3-Färber, 6-10 / 17+ HP)
sperrt man die ganze 2er-Stufe
- **2P** (5P & 4+m, keine 3er-Herz, 6-8 Loser)
hat fast denselben Effekt wie 2SA
- **2H** (5H & 4+m, keine 3er-Pik, 6-8 Loser)
bietet ähnliche Unsicherheiten
- **2T** (5/4+ M's, kein 3-Färber, 6-10 / 17+ HP)
stört auch wegen der zwei Stärke-Bereiche
- **2K-Multi** (Weak-2-M, SA 20-22 HP oder
6+ Treff mit max. 4-5 Losern)

denn

- der Gegner braucht exakte Absprachen über die
Bedeutung von direktem Kontra resp. Kontra nach 3x
- bedeutet die 2SA-Intervention nun eine SA-Hand oder
beide Unterfarben?
- ist 2P nun rundenforcing oder nicht? zeigt X 4er-Pik?
ist 2SA stark mit Stopper oder etwas anderes?
- was verspricht nun X, 1K resp. 2T?
Was bedeuten 1SA oder gar 2M??
- dagegen wurden bereits diverse Gegenmassnahmen
ausgearbeitet, aber störend ist es trotzdem ...

D) **3x-Eröffnungen** – **EXOTEN**, fast immer vorweggenommene Sperrgebote – stören ganz massiv

mit

- **3T/K** = 7er-H/P-Barrage oder 6er-H/P mit
(2.9%) guten 12/13+ HP ohne oM-Toleranz
- **3H/P** = 5er-P/H (umgekehrt!) plus 6er-m
(1.0%) beide mit 4-6 Losern (14+ HP mögl.)
- **3SA** = 8er-m oder 7er-m & 4er-M resp. -m
(0.5%) beide mit 4-6 Losern (14+ HP mögl.)

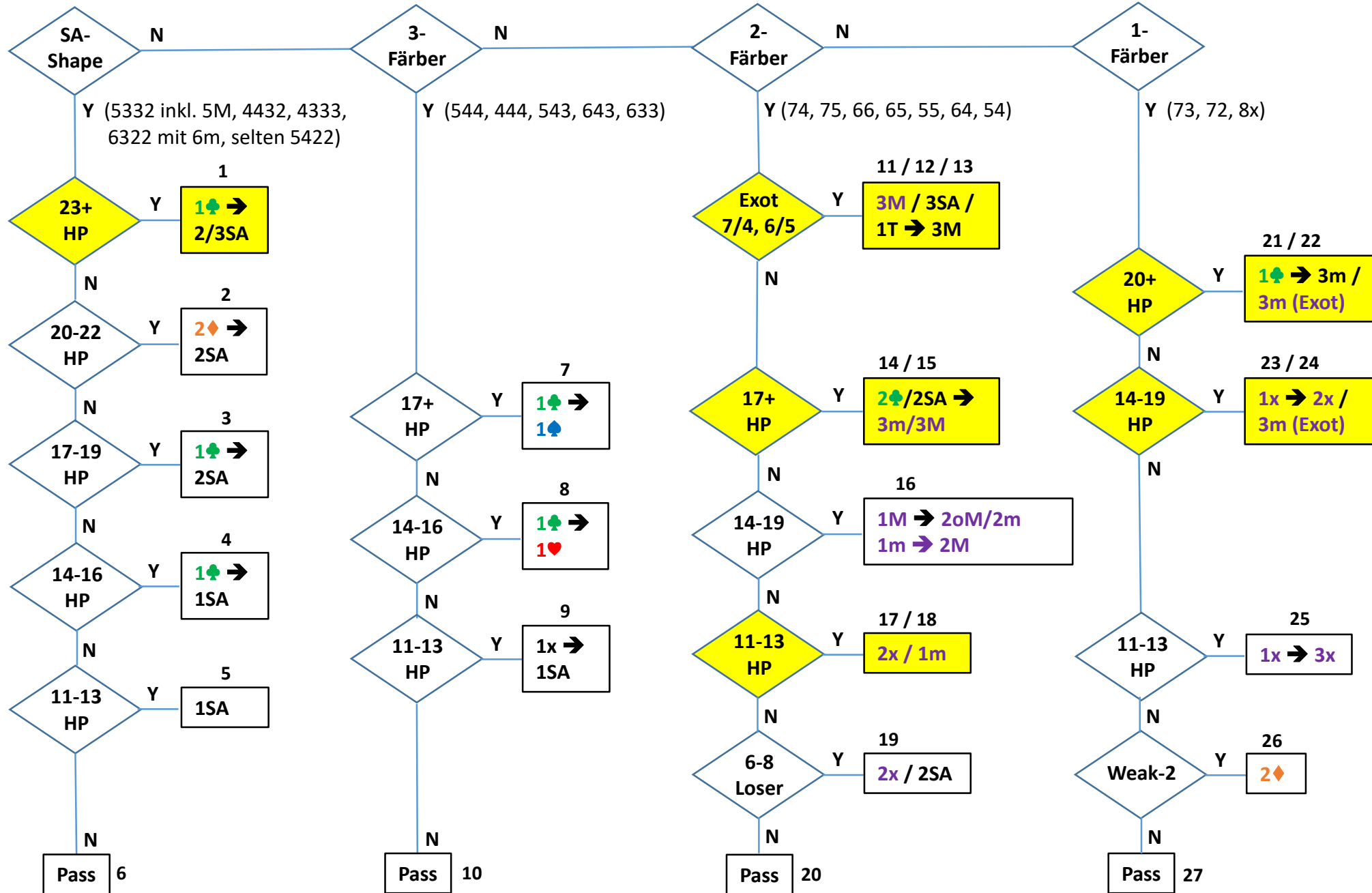
EXOT hat Priorität-1 nach 1m/M-Eröffnung!

- **4x** kann individuell vereinbart werden

denn

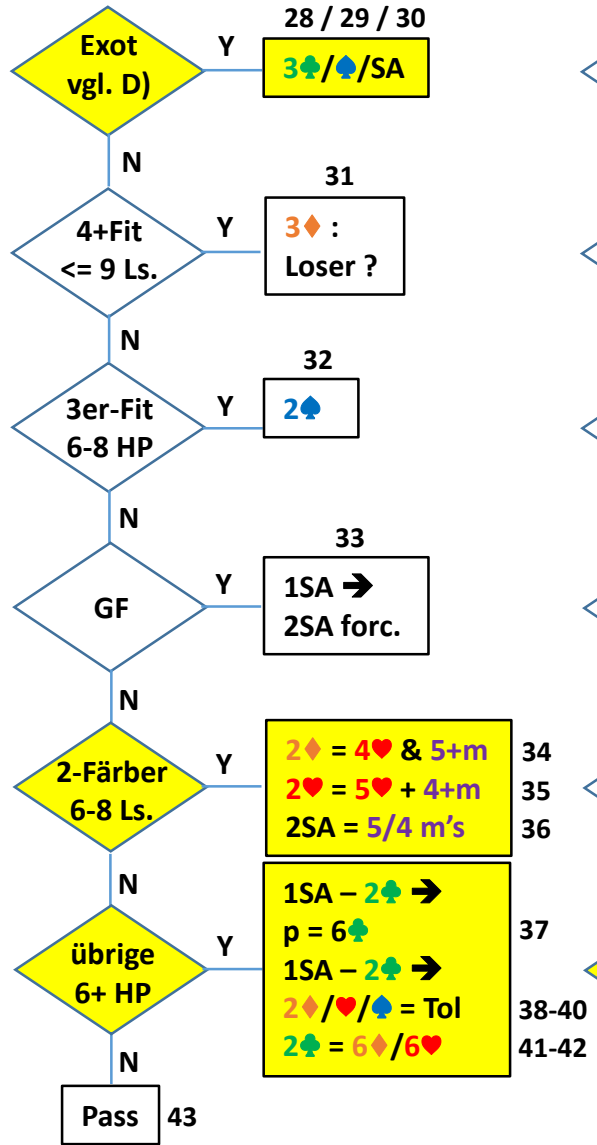
- Stärke und Länge sind unbestimmt, also:
was verspricht X, was 3y? wie erreicht man 3SA?
- wir nehmen dem Gegner die andere Oberfarbe weg!
was bedeutet X, was 3SA?
- armer Gegner ...

E) Eröffnungs-Hilfe

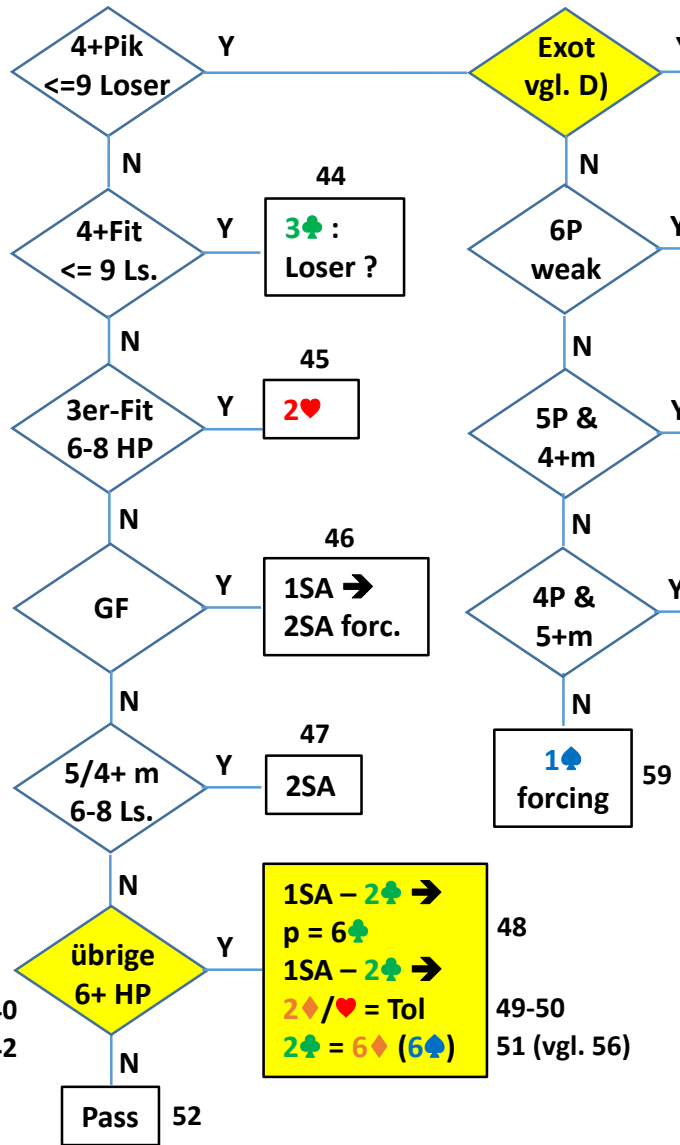


F) Antwort-Hilfe nach 1x

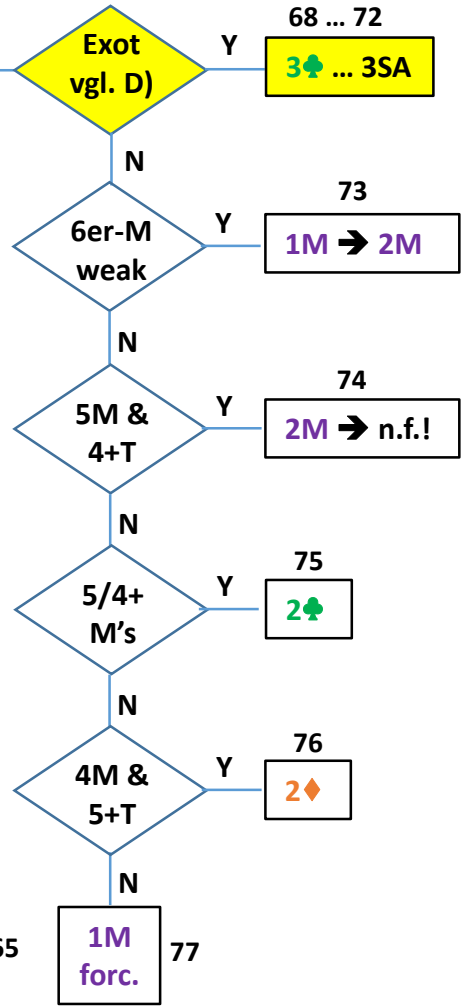
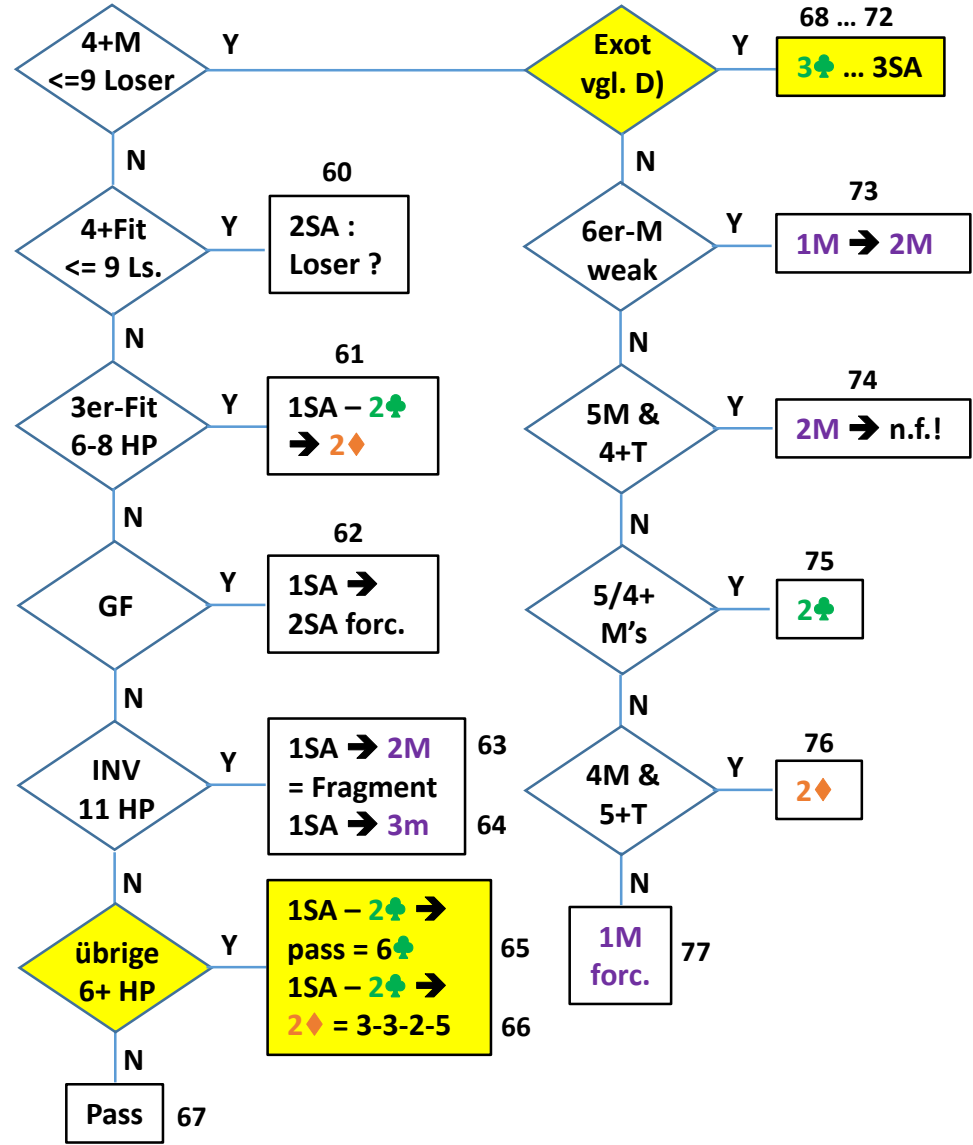
Nach 1♠



Nach 1♥



Nach 1♦

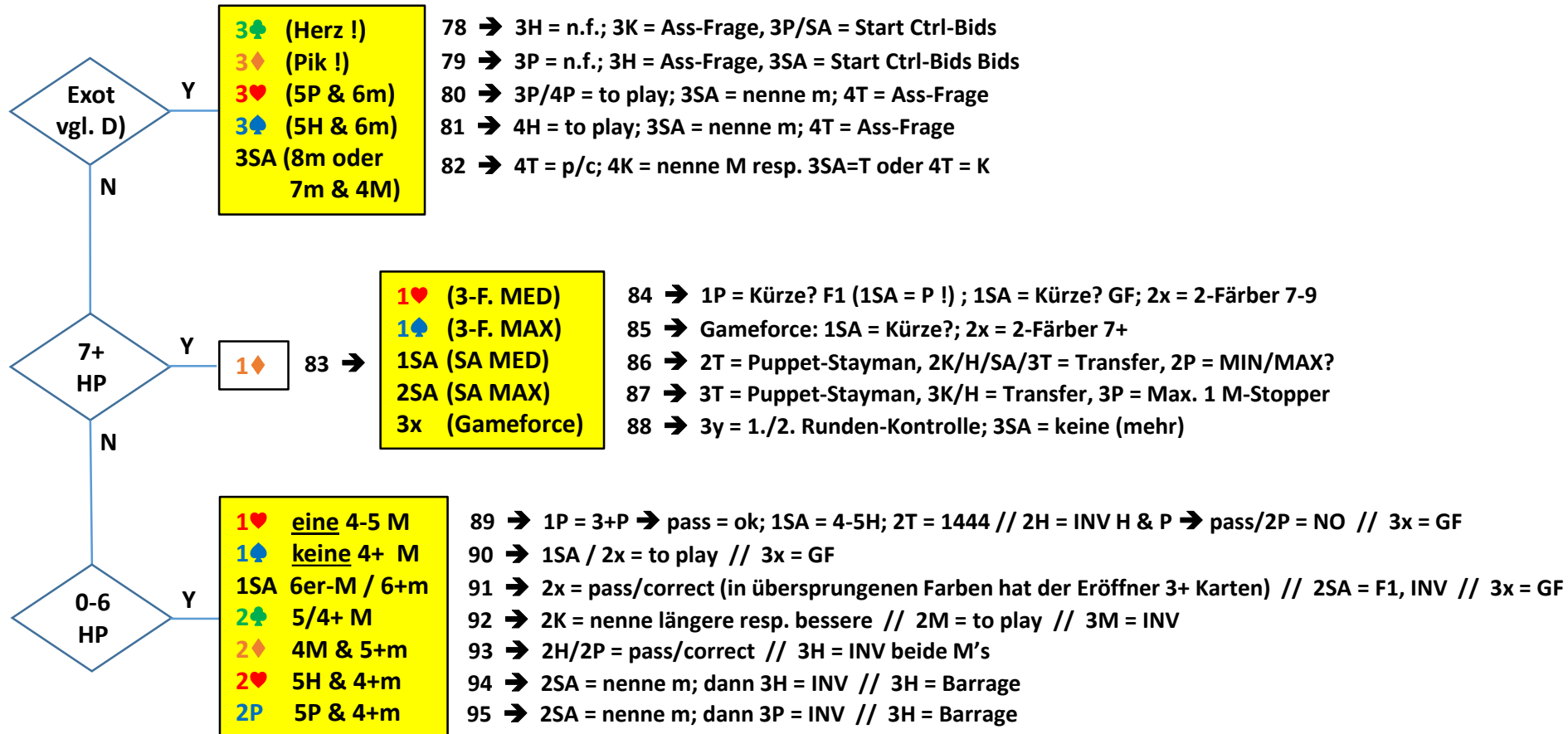


G) Antwort-Hilfe nach 1♣

Nach 1♣

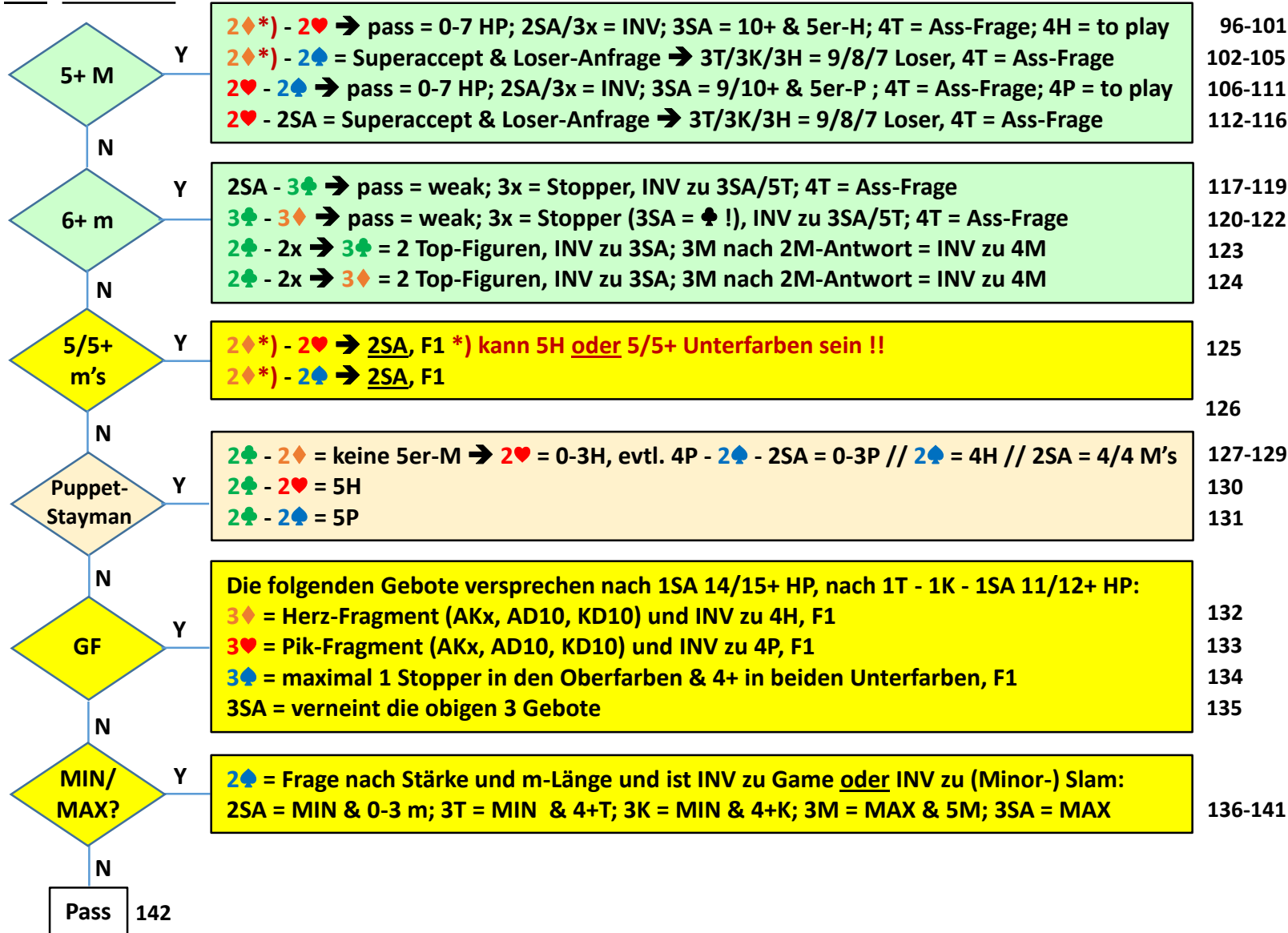
Vorbemerkungen zur 1♣-Eröffnung

1. Sie verspricht 14+ HP oder – sofern die Regeln dies erlauben – 7er-♣ mit 11-13 HP
2. Nicht alle Hände mit 14+ HP werden 1♣ eröffnet, vgl. # 2, 14, 15, 16, 22, 23 und 24
3. Häufig SA (# 3, 4) oder 3-Färber (# 7, 8), selten 2-Färber (#16) oder 20+ HP (#1, 21)
4. Antwort: Priorität-1: Exot; Priorität-2: 1♦ = 7+HP beliebig; Priorität-3: Shape-Gebot
5. Nach X: XX = 10+ HP, nach 1-Farb-Intervention: X = Strafe, Pass = F1, 1SA/2x = weak

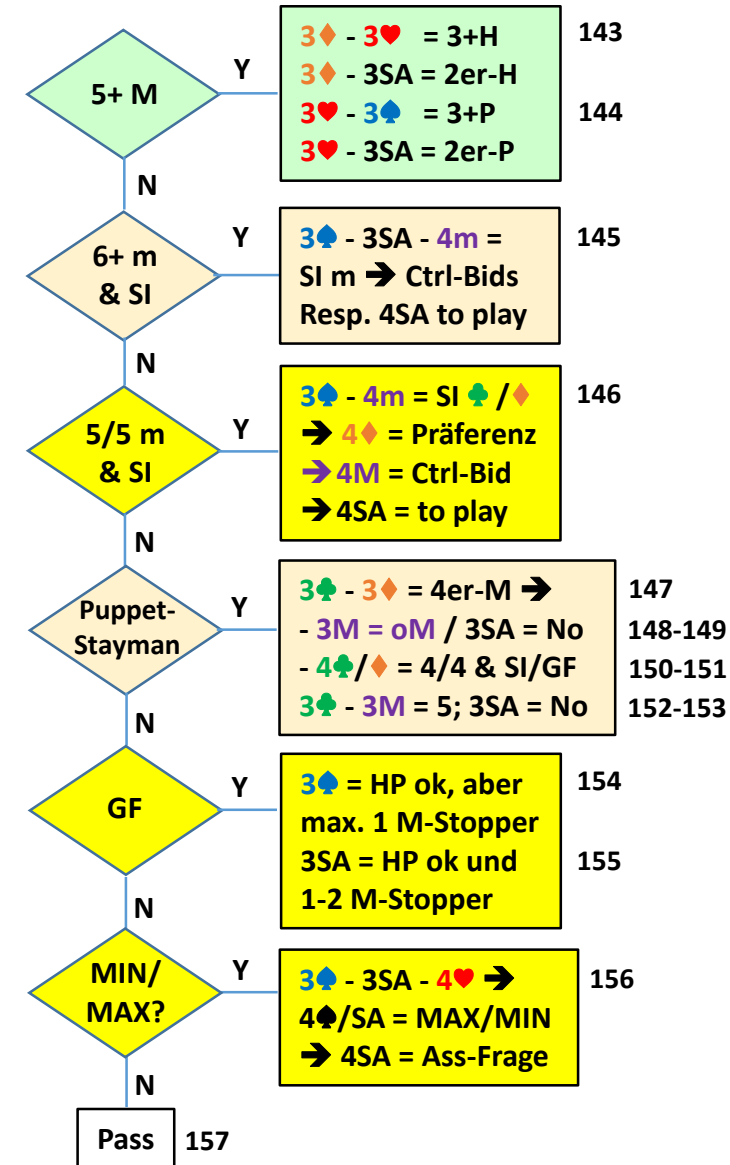


H) Antwort-Hilfe nach den diversen SA-Eröffnungen resp. SA-Rebids

Nach 1SA resp.
1♣ - 1K - 1SA

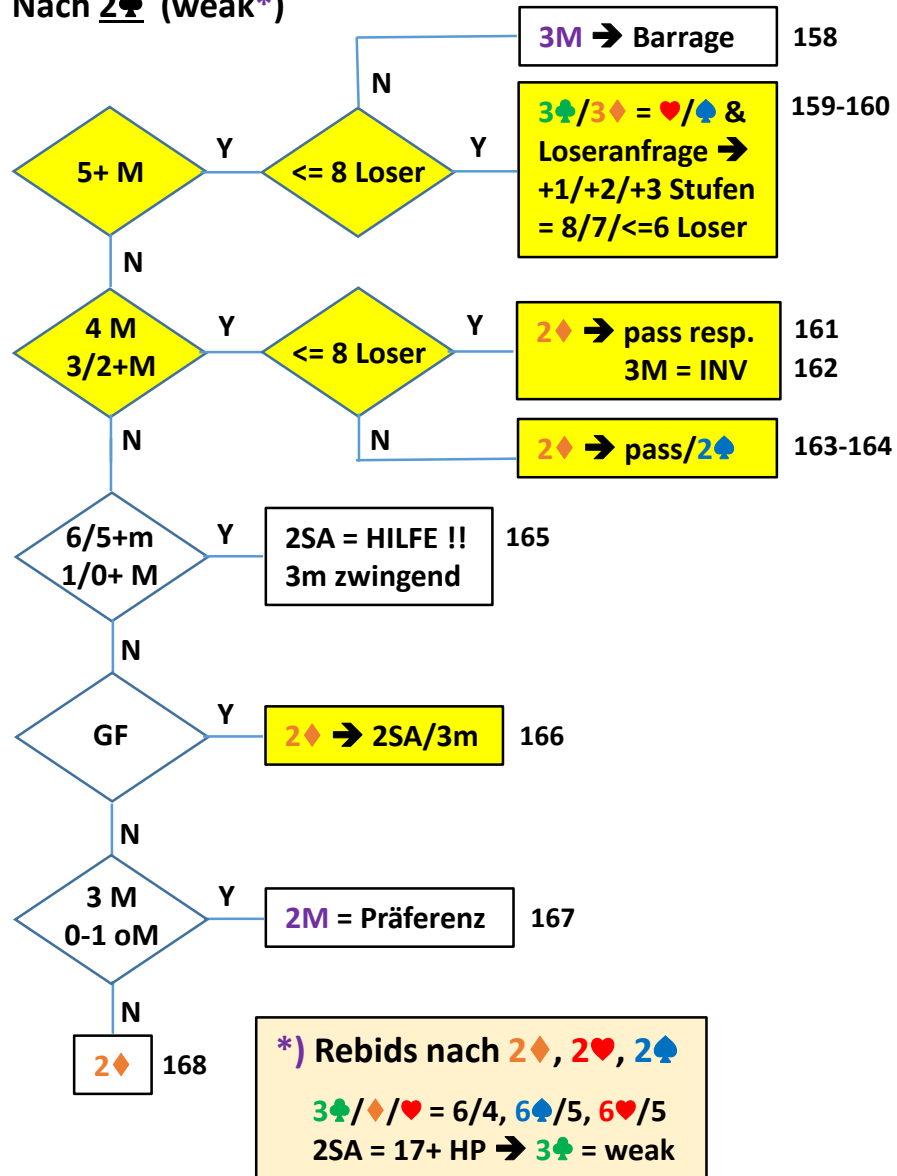


1♣ - 1K - 2SA /
2K - 2M - 2SA

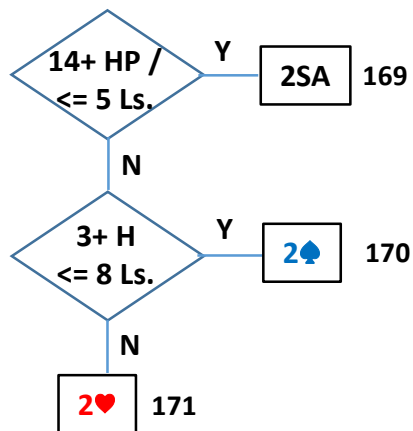


I) Antwort-Hilfe nach den 2-Färber-Eröffnungen und 2K-Multi

Nach 2♣ (weak*)



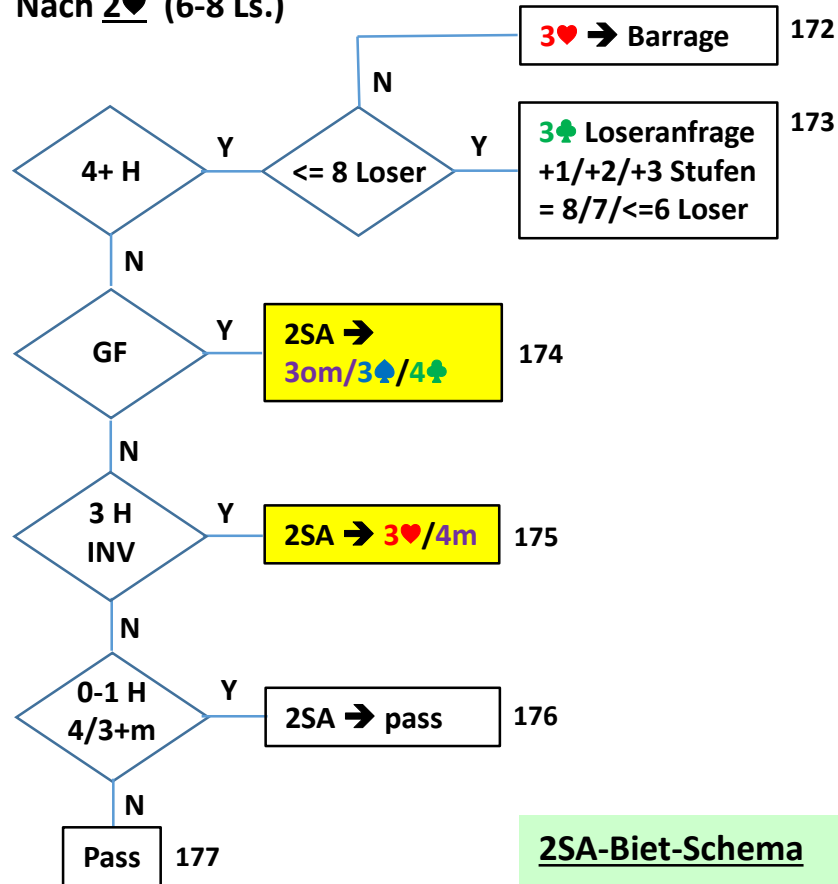
Nach 2♦-MULTI



2♦-MULTI-Rebids

- 2♦ - 2♥ - pass = 6H weak
- 2♦ - 2♥ - 2♠ = 6P weak
- 2♦ - 2♠ - pass = 6P weak
- 2♦ - 2M - 2SA = 20-22 HP
- 2♦ - 2M - 3m = 6m/4M, 11+
- 2♦ - 2SA - 3♣ = M, 8+ HP
- 3♦ = nenne M
- 3♥/3♠ = pass/correct
- 2♦ - 2SA - 3♦/3♥ = TRF < 8
- 2♦ - 2SA - 3♠ = AKDxxx m falls TR erlaubt

Nach 2♥ (6-8 Ls.)



Nach 2♠ (6-8 Ls.)

- analog 2♥, aber:
- 3♦ statt 3♣ und
 - 3♠ statt 3♥ u.u.

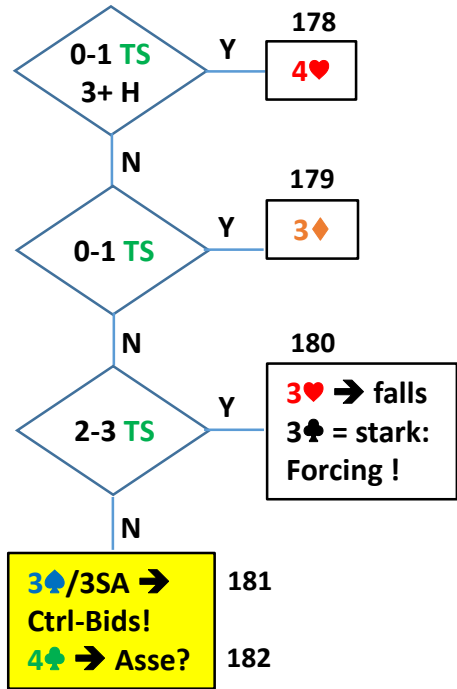
2SA-Biet-Schema

- 2SA - 3m - pass = weak
- 2SA - 3m - 3M = 17+ HP
- 2SA - 3♥ = INV mit Treff
- 2SA - 3♠ = INV mit Karo
- 2SA - 3SA = to play
- 2SA - 4m = Ass-Frage in m

J) Antwort-Hilfe nach den Exoten-Eröffnungen auf 3er-Stufe

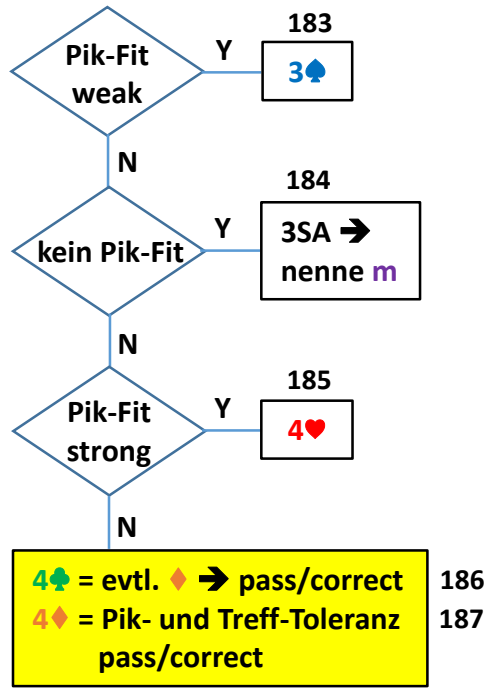
Nach **3♣** : variabel, vgl. D)

Man zählt seine **Top-Stiche & Schnapper (TS)** in allen Farben:
 A = 1.2, KD, KBx = 0.8, Kx = 0.4
Herzstiche zählen nur zu **50%**
 0/1/3 Trümpfe = -1.2, -0.6, +0.6



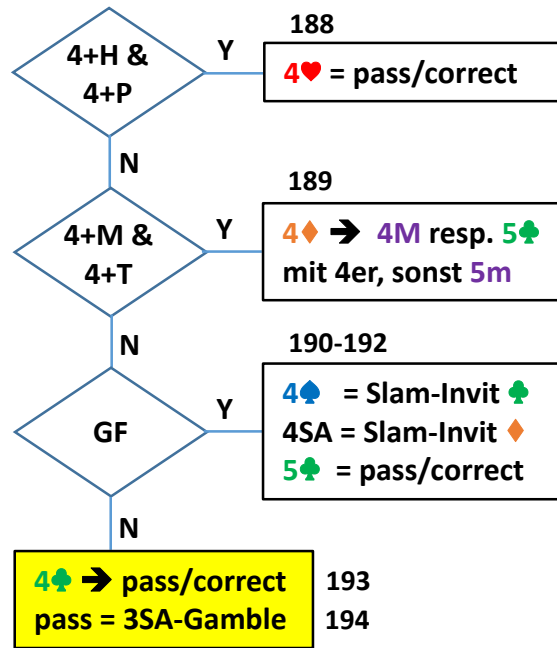
Nach **3♥** : 4-6 Loser, vgl. D)

Eine 6/5+ Hand bestimmt immer den Trumpf, d.h. man klärt nur ab, ob die Unter- oder Oberfarbe besser ist; 3SA resp. die Assfrage ist gegenüber Single/Void nutzlos



Nach **3SA** : 4-6 Loser, vgl. D)

Eine 7/4 Hand bestimmt ebenfalls den Trumpf, d.h. man klärt nur noch ab, ob Oberfarben-Fit vorliegt; die Ass-Frage ist gegenüber Single/Void nutzlos, aber ein 3SA-Gamble-Pass denkbar



Nach **3♦** : variabel, vgl. D)

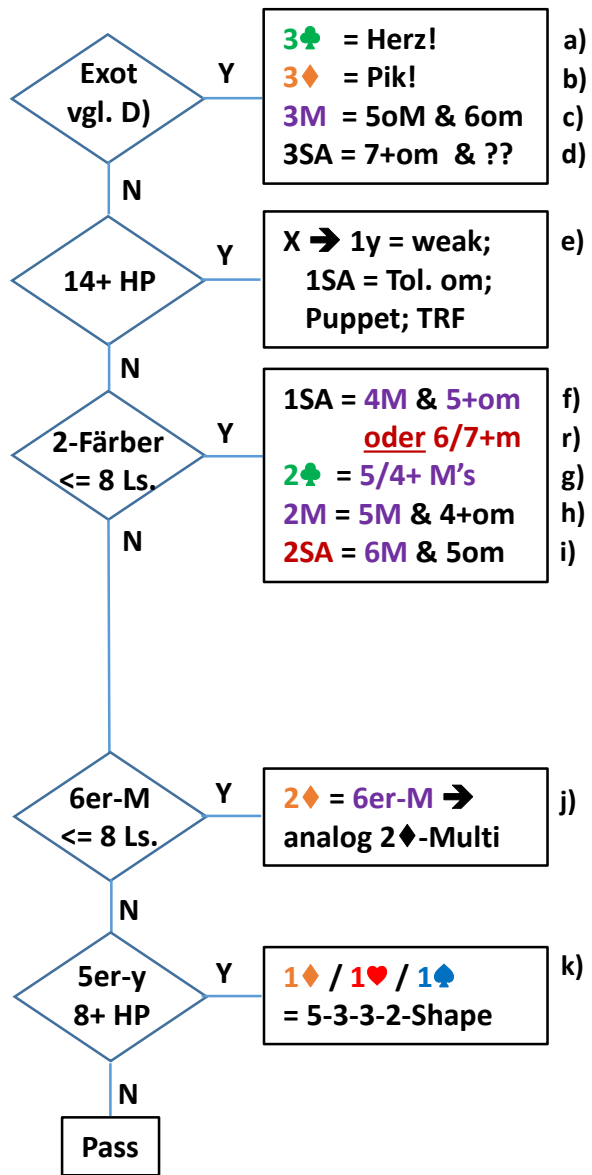
Analog Fortsetzung nach 3♣ :
 Gebote sind 4♣, 3♥ und 3♣;
 3SA = Ctrl-Bid!; 4♣ = Asse?

Nach **3♠** : 4-6 Loser, vgl. D)

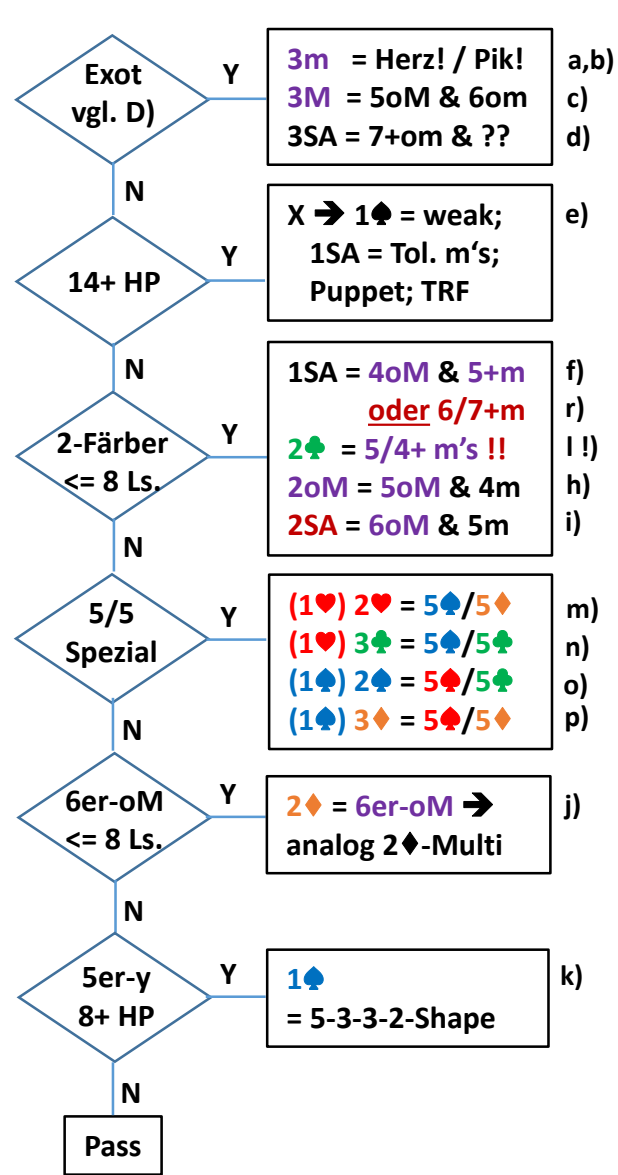
Gebote 3SA und 4♣ wie oben;
 4♦ = Herz- und Treff-Toleranz;
 4♥ = unklar; 4♣ = ♥-Fit strong

K) Interventions-Hilfe

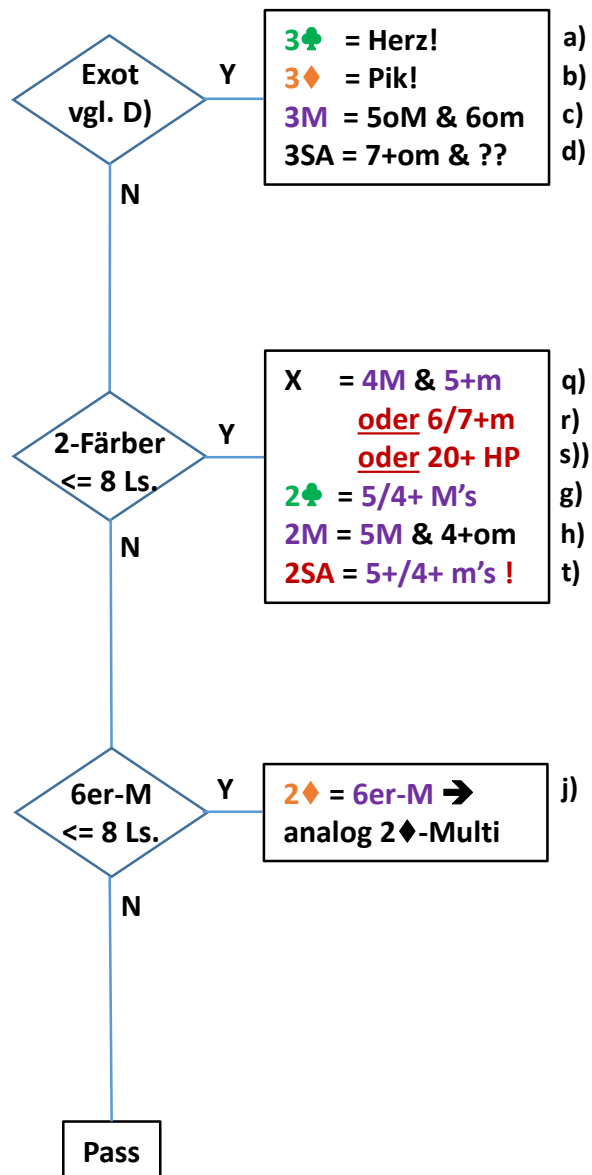
Nach Gegners **1♣/1♦**



Nach Gegners **1♥/1♠**



Nach Gegners **1SA**



Nach **künstlicher Farbe**

