

# Shape-Control – Interventionen

© Jürg Hertli / 2017

<u>Sie</u>	<u>Wir</u>		<u>Eröffnung z.K.</u>
1x	<b>X</b>	14+ HP, beliebig (max. 7 HP in Gegners Farbe) <u>ODER</u> 6+ ab 10/11 HP → Fortsetzung wie nach 1SA-Intervention, aber 1x möglich (schwach) → Falls es die lange Unterfarbe ist: nach 1x mit 2m zeigen, sonst 3m)	
1x	<b>1y</b>	Normale Intervention, fast immer 5332, 10/11-13/14 HP	<b>5er y</b> & 11+HP
1x	<b>1SA</b>	5+m und exakt 4er-M, 6-8 Loser 1m 1SA = 5+om und exakt 4er-M 1M 1SA = exakt 4er-oM und 5+m → Fortsetzung in beiden Fällen: 2m = p/c; 2x (Cue-Bid) = F1 & INV	11-13 HP <u>und</u> Stopper in 3 F.
1m	<b>2♣</b>	5/4+ M's, 6-8 Loser, F1 → 2♦ = Frage nach besserer M → dann Hebung = INV	<b>5/4+M, 6-8 Ls.</b> <u>oder</u> 17+ HP
1M	<b>2♣</b>	5/4+ m's, 6-8 Loser, KEINE 3+oM, n.f.	<u>immer</u> 5/4+M
1x	<b>2♦</b>	exakt 6er-M (Farbqualität wie Weak-Two-Eröffnung, aber bis 13 HP)	<b>2 Karo-MULTI</b>
1x	<b>2M</b>	5er-M und 4+m, 6-8 Loser, n.f.	<b>dito</b>
1x	<b>2SA</b>	6M/5m, max. 8 Loser, F1 → 3♣ = p/c auf 3♦, 3♦ = nenne M	5/5m // <b>6M/5m</b>
1x	<b>3m</b>	will M spielen: Barrage <u>oder</u> schöne 6er & 12/13+ HP (3♣ = ♥; 3♦ = ♠) → Partner zeigt Anzahl Top-Stiche: +1/2/3 Stufen = 1/2/3+ Tops (A&K) → 4♣ = Ass-Frage	<b>dito</b>
1x	<b>3M</b>	5oM & 6m → 3SA = nenne m	<b>dito</b>
1x	<b>3SA</b>	8er-m <u>oder</u> 7er-m & 4oM → 4♣ = p/c, 4♦ = nenne 4er-M resp. 8er-m	<b>dito</b>
1SA	<b>X</b>	5+m und exakt 4er-M, 6-8 Loser (analog 1x 1SA)	
1SA	<b>2♣</b>	5/4+ M's (analog 1x 2♣)	
1SA	<b>2♦</b>	exakt 6er-M (analog 1x 2♦)	
1SA	<b>2M</b>	5er-M und 4+m, 6-8 Loser, n.f. (analog 1x 2M)	
1SA	<b>2SA</b>	5/5+ m's, 6-8 Loser, F1 (ähnlich 1x 2SA)	
1SA	<b>3m</b>	will M spielen, alles identisch zu 1x 3m	
1SA	<b>3M</b>	analog 1x 3M	
<b><u>Spezielle Gebote nach 1M</u></b>			
1♥	<b>2♥</b>	5 Pik & 5 Karo	
1♥	<b>3♣</b>	5 Pik & 5 Treff	
1♠	<b>1♠</b>	5 Herz & 5 Treff	
1♠	<b>3♦</b>	5 Herz & 5 Karo	