

## Inhaltsverzeichnis

- 2 *Vorwort*
  
- 3 Kapitel 1: Ziele von Shape Control
- 4 Kapitel 2: Eröffnungsmechanik
- 5 Kapitel 3: Interventionsmechanik
  
- 6 Kapitel 4: Eröffnung der SA-Hände
- 7 Kapitel 5: Eröffnung der Freak-Hände
- 8 Kapitel 6: Eröffnung der Einfärber
- 9 Kapitel 7: Eröffnung der „normalen“ Zweifärber
  
- 10 Kapitel 8: Die 2-Karo-Multi-Eröffnung
- 13 Kapitel 9: Eröffnung von starken Dreifärbern
- 15 Kapitel 10: Die 1-Treff-Eröffnung
  
- 17 Kapitel 11: Uebrige Eröffnungen auf Einerhöhe
  
- 19 Kapitel 12: Systematik von Antwort und Rebid auf alle Eröffnungen
- 28 Kapitel 13: Details zu allen Interventionsmöglichkeiten
- 30 *Exkurs: Begründung der Eröffnungs- und Interventions-Richtlinien*
- 31 Kapitel 14: Antworten auf Partners / Gegners Kontra
  
- 33 Kapitel 15: Vollspiel-Anfragen und Schlemm-Lizits
  
- 36 Kapitel 16: Wann und wie bestrafen wir „freche Gegner“
  
- 37 Kapitel 17: Uebungen
- 38 Kapitel 18: Lösungen
  
- 39 Kapitel 19: Muster-Lizits: Vergleich Shape Control mit Better Minor
  
- 44 Kapitel 20: Verteidigung gegen Shape Control
  
- 45 Kapitel 21: Die 3 Hände aus dem Vorwort
  
- 46 *Anhang A: Ausspiel- und Markierungssysteme und allg. Abwurfideen*
- 49 *Anhang B: Alternative Ass-Frage HKCB mit 4♣ resp. 4♦*

## Vorwort

„Mein Partner und seine Hände“ könnte letztthin ein Kollege. Die Rede war natürlich nicht von körperlichen Mängeln sondern von unserem geliebten Bridge-Spiel. „Nach dem Lizit:

G-1 Part G-2 Ich

Pass pass 1 ♦ pass

1 ♥ X 4 ♥

habe ich mit ♠ xx ♥ DB10x ♦ 10xx ♣ Axxx **natürlich kontriert**, denn mein Partner hat ja auch noch etwas in Pik und Treff versprochen; und **trotzdem haben die Gegner 4 ♥ erfüllt!** Dabei“ fuhr er konsterniert fort, „hätten wir in Pik oder Treff ...“

„Ich kenne die Hand“ unterbrach ich ihn, „mein Partner hat seine Hand mit 3♥ **eröffnet** (!), was in unserem System eine 5/6-Hand mit Pik und Unterfarbe verspricht. Darauf habe ich ihn mit 4♦ zum Bieten seiner 6er-Farbe (Pik, Treff oder Karo) aufgefordert und so sind wir dann in 5T gelandet; dies haben **wir** erfüllt, **im Kontra!**!“

Die vier Hände und die beiden Lizits:

Kollege mit seinem Partner:

W N E S

pass pass 1 ♦ pass

1 ♥ X 4 ♥ X

pass pass pass

→ 4♥ x erfüllt!

♠ ABx

♥ K9xx

♦ Bxxx

♣ D10

♠ Kxxxx

♥ x

♦ -

♣ KBxxxxx

♠ D10x

♥ Axxx

♦ AKDxxx

♣ -

Ich mit meinem Partner:

W N E S

Pass 3♥ X 4♦

pass 5♣ X pass

pass pass

→ 5♣ x erfüllt!

♠ xx

♥ DB10x

♦ 10xx

♣ Axxx

„Das Beste für **unsere** Gegner wäre noch die Verteidigung (!!) in 5♦ gewesen“ schloss ich unsere kurze Diskussion ab.

„**Was ist dies für ein System?**“ werden Sie sich nun fragen. Bevor ich darauf eingehe, nochmals drei Alltags-Hände, wo Ihre Lizit-Technik gefragt ist:

A) Ihr Partner hat 1H eröffnet und Sie halten ♠ xx ♥ x ♦ Bxx ♣ KD109xxx

B) Ihr Partner hat 1P eröffnet und Sie halten ♠ x ♥ xx ♦ KB10xx ♣ DBxxx

C) Ihr rechter Gegner hat 1K eröffnet und Sie halten ♠ xx ♥ xx ♦ Bx ♣ DB9xxxx

Wenn Sie bei A und B keine Indizien haben, ob der Partner auch eine sehr lange Oberfarbe eröffnet haben kann, ist die Fortsetzung eher Glückssache; bei C könnte man grün gegen rot mal mit 3♣ reinspringen, aber es kann sehr teuer werden ...

Das Lizit-System **Shape Control** bringt Ihnen für solche Entscheidungen grosse Sicherheit!

## Kapitel 1: Ziele von „Shape Control“

Jedes Lizit-System beansprucht für sich, einige Situationen besonders gut zu meistern, seien dies nun Rebid-Situationen, Oberfarben-Kontrakte, Trial-Bids oder Schlemm-Versuche. Doch jede Ausrichtung auf bestimmte Themen kann in anderen Lizit-Bereichen zu Schwierigkeiten führen.

Dies gilt auch für Shape Control. Dennoch beansprucht das System für sich, praktisch alle 1-, 2- und 3-Färber effizienter lizitieren zu können als dies in anderen Systemen möglich ist.

Nachfolgend die wichtigsten Eckpunkte von **Shape Control**:

1. **Shape:** Jede Eröffnung ausser 1 ♠ schränkt die möglichen Verteilungen ein!  
→ Details dazu finden Sie in den folgenden Kapiteln
2. **Länge:** Jedes Gebot ausser reinen Relais-Ansagen (Eröffnung, Antwort, Rebid) gibt dem Partner Aufschluss über die zu erwartende(n) Länge(n).  
→ Details dazu finden Sie auch in der Beispielsammlung in Kapitel 19
3. **Höhe:** Extreme Verteilungen werden sofort auf derjenigen Höhe eröffnet, auf die man auch verteidigt hätte.  
→ Bei totalem Misfit – kommt jedes achte Mal vor – bezahlt man dafür
4. **Stärke:** Jede Antwort und jedes Rebid gibt dem Partner Aufschluss über die Stärke.  
→ Die Stärke-Bereiche sind in 3-er-Schritte unterteilt von 5-7 bis 20-22 resp. 23+
5. **Defensiv-Hände:** Das System „verbietet“ die Eröffnung von reinen Defensivhänden!  
→ z.B. SA-Verteilungen wie ♠ B10xx ♥ Dxx ♦ ABx ♣ Kx  
→ z.B. defensive 3-Färber wie ♠ x ♥ DB10x ♦ KDxx ♣ DB9x  
der Partner hat in 78% eine Pik-Länge und die Gegner spielen alles im Misfit
6. **Pass:** Shape Control umfasst derart viele Eröffnungen und Interventionen, dass jedes Pass – ausser mit einziger Stärke in Gegners Farbe - die Möglichkeiten von Partners Hand massiv einschränkt  
→ Nach Partners Ausspiel ist die Verteilung oft recht gut bekannt
7. **Disziplin:** Bei störenden Eröffnungen mit wenigen Punkten müssen die Punkte in den versprochenen Farben liegen!  
→ Mehr als 2HP in den Nebenfarben führen zu Abzügen in den Stammfarben  
→ Mehr dazu im Kapitel 7: Eröffnung der „normalen“ Zweifärber
8. **Law of Total Tricks:** Soweit erkennbar wird nicht höher geboten als diese Regel beschreibt, aber auch nicht tiefer aufgegeben!  
→ Verteidigungsgebote werden sofort auf „richtiger Höhe“ abgegeben
9. **Robustheit:** Shape Control umfasst implizit alle Lizits gegen alle erdenklichen Normalsysteme; gegen hochkünstliche Systeme eignet es sich evtl. weniger  
→ z.B. bedeutet Kontra auf eine künstliche Farbe Strafe mit max. 10-11 HP's, ein Pass auf eine künstliche Farbe gilt für den Partner als „unsichtbar“, d.h. dem Passenden steht in der nächsten Runde noch ein „Erst-Gebot“ zur Verfügung

## Kapitel 2: Eröffnungs-Mechanik für die verschiedenen Handtypen

Ziel von Shape Control ist es, dass alle Eröffnungen **genügend häufig** vorkommen, denn bei sehr selten gespielten Eröffnungen vergisst man manchmal wichtige Abmachungen und Fortsetzungsmöglichkeiten.

Spezielles Augenmerk wurde sodann auf die **2-Färber** gelegt, insbesondere extreme Hände (vgl. auch die Hand im Vorwort). Hände mit **nur einer spielbaren Farbe** werden anders als in allen übrigen Systemen behandelt. Die Unterstützung nach einer Oberfarbeneröffnung ist ebenfalls anders aufgebaut.

Ganz ausgeprägt ist die Form des „**einzigsten Gebots**“, d.h. Situationen, in denen der Spieler höchstens einmal etwas über seine Hand erzählen kann ... (wird weiter hinten beschrieben).

### 1. Eröffnung der SA-Hände

- 11-13 HP: 1 SA → Im Allgemeinen Hochfiguren in 3 Farben (sonst: Pass !)
- 14-16 HP: 1 ♠ gefolgt von Rebid 1 SA
- 17-19 HP: 1 ♠ gefolgt von Rebid 2 SA → kann nach 1♦ (positiv) auch 23+ sein
- 20-22 HP: 2♦ gefolgt von Rebid 2 SA
- 23+ HP: 1 ♠ und nach schwacher Antwort 3 SA resp. 3M = 5521/5422 & GF

### 2. Eröffnung von 3-Färbern

- 11-13 HP: 1♦ resp. 1♥ resp. 1♠ gefolgt von 1 SA (nach ♦ und ♥)
- 14-16 HP: 1 ♠ gefolgt von Rebid 1 ♥
- 17+ HP: 1 ♠ gefolgt von Rebid 1 ♠

### 3. Eröffnung von 2-Färbern mit 9-10 Karten

- 5/7-13 HP: 2♠ = 9-10 Karten in den Oberfarben (5-5, 6-4, 4-6, 5-4, 4-5)  
2♥ resp. 2♠ = 5-6 Karten in lizitierter OF und 4+ in Unterfarbe
- 7-10 HP: 2 SA = 9-10 Karten in den Unterfarben (5-5, 6-4, 4-6, 5-4, 4-5)
- 14-16 HP: 1x gefolgt von 2y (mit/ohne Revers) ausser 1♦ → 2♠ = 11-13 HP
- 17-22 HP: 2♠ gefolgt von 3♣ resp. 3♦ = 9-10 Karten in den Oberfarben  
2 SA gefolgt von 3♥ resp. 3♠ = 9-10 Karten in den Unterfarben
- 23+ HP: 2♠ gefolgt von 2 SA = 9-10 Karten in den Oberfarben  
2 SA gefolgt von 3 SA = 9-10 Karten in den Unterfarben

### 4. Eröffnung von 2-Färbern mit 11+ Karten

- 4-6 Loser: 3♥ - 3 SA = „Freak-Hand“ mit 5a & 6b plus evtl. 12. Karte in a oder b
- 0-3 Loser: 1♠ gefolgt von 3♥ - 4 SA = Anker-Farbe in starker „Freak-Hand“, FG  
→ Details in Kapitel 5 (jede 15. Teilung enthält eine Freak-Hand)

### 5. Eröffnung von Einfärbern

- ♠ weak: keine Eröffnung möglich → mit max. 5 Losern ggf. 2♦ → 3♣
- ♦ weak: 1♦ gefolgt von 3♦ = exakt 7♦ und 11-13 HP
- ♥/♣ weak: 2♦ Multi mit 6er-Länge (5-11 HP) und 3♠ resp. 3♦ mit 7er-Länge
- ♣ Gambling: 2♦ gefolgt von 3 SA / 1♠ gefolgt von 3 SA = „Beinah-Gambling“
- ♦ Gambling: 2♦ gefolgt von 3 SA / 1♦ gefolgt von 3 SA = „Beinah-Gambling“
- 14-16 HP: 1x gefolgt von 2x
- 17+/5Loser: 2♦ gefolgt von 3♠ resp. ♦ = semiforcing (nach 2 SA-Antwort: 3P !)
- 0-4 Loser: 1♠ gefolgt von 3♠ resp. ♦ = starke ♠ oder ♦  
→ verlangt implizit Cue-Bids (2. Rd.-Kontrolle), 3 SA = keine (mehr)

### Kapitel 3: Interventions-Mechanik für die verschiedenen Handtypen

Shape Control ist nicht nur ein forsches Eröffnungs-System (vgl. leichte Eröffnungen zwecks Störung des Gegners), sondern auch ein sehr effizientes Interventions-System. Da sehr viele „leichte“ Zwischengebote möglich sind, kann der Partner eines Passenden eine ganze Serie von Verteilungen ausschliessen.

Richtig, das kann der Gegner auch korrekt deuten! Dazu muss er sich aber sehr intensiv mit Shape Control auseinander setzen. Dasselbe gilt natürlich auch für alle anderen Systeme, wobei dort der Entscheid „Intervention / keine Intervention“ häufig variabel gehandhabt wird, z.B. abhängig vom bisherigen Turnier-Verlauf oder der Gegnerschaft.

Shape Control verlangt auch in diesem Bereich sehr grosse Disziplin, um Fehldeutungen zu vermeiden!

An dieser Stelle können nicht alle Details beschrieben werden – dies wird in Kapitel 13 ausführlich behandelt – aber die wichtigsten Interventions-Grundsätze werden im Folgenden zusammengefasst:

#### 1. **Priorität-1: Freak-Hände**

Wenn immer sich die Möglichkeit ergibt, ist eine Hand mit 11 Karten in 2 Farben zu reizen. Bedingung ist, dass die Ansage im Sprung gemacht wird – dazu gehört z.B. auch die Ansage von 3 ♥ (für 5-6 ♠ und 5-7 UF) nach 2 ♦ Multi des Gegners – und keine der beiden Farben darf von den Gegnern direkt lizitiert worden sein.

Falls man sehr stark ist, muss man je nach den Reaktionen von Gegner und Partner ggf. „ins Blinde“ erhöhen.

#### 2. **Priorität-2: Kontra**

Ab 14+ HP schreibt Shape Control Kontra vor (Mit 5-3-3-2-Verteilung darf bereits ab 11+ HP kontriert werden, aber das Bieten der 5er-Farbe auf 1er-Stufe hat Vorrang). Dies verspricht nicht wie in anderen Systemen Spielbereitschaft in den übrigen Farben. Der Partner kann das Kontra wie eine starke SA-Ansage behandeln, d.h. er hat (Puppet-) Stayman und Transfer zur Verfügung; Partners 1x-Antwort bedeutet „Armenhaus“ und ist natürlich passbar (1SA zeigt beide Unterfarben). Voraussetzung: Die Mehrheit der Punkte muss ausserhalb der Gegnerfarben platziert sein und es muss mindestens eine eigene 4er-Farbe vorhanden sein. Sonst Passen!

#### 3. **Priorität-3: Lange Farben**

Für alle 6er-Farben gibt es ein entsprechendes Lizit, 7er-Oberfarben werden mit 3 ♣ resp. 3 ♦ gezeigt, wobei diese Ansage nur im Level-Sprung Gültigkeit hat.

#### 4. **Priorität-4: Weitere Interventionen**

Ab 2 ♠ können alle 2-Färber ähnlich der Eröffnung angesagt werden, wobei der Punktebereich bis schlechte 13 limitiert ist (sonst Kontra oder pass). 1x entspricht einer „normalen“ Intervention, ist aber meistens exakt eine 5er-Farbe.

#### 5. **Wann nicht intervenieren?**

Mit 4-4-4-1-Händen und mit 5-4-3-1-Händen ohne 5er OF und max. 11 HP: Dies sind Gegenspiel-Hände! Mit 2-Färbern, bei denen in den Nebenfarben Damen und Buben vorhanden sind: Gegenspiel-Hände! Mit Länge/Stärke in Gegners Farbe.

## Kapitel 4: Eröffnung der SA-Hände

Ausser der „schwachen SA“ werden alle SA-Hände indirekt beschrieben. Bei sehr starken Händen wird zudem unterschieden, ob die Hand eher UF- oder OF-lastig ist.

### 1. 11-13 HP: Schwache SA

#### Eröffnung: 1 SA

Dies ist primär ein Stör-Gebot. Da diese Ansage bei allen Gefahrenlagen in allen Positionen gemacht wird, sind gewisse Bedingungen vorgegeben:

- a) Das Blatt muss 3 Farben stoppen und mind. 1 Ass und 2 Könige enthalten.

*Beispiel:* ♠ xx ♥KB10x ♦ K109x ♣ Axx

- b) Anstelle des 2. Königs ist auch DB9 genügend, dann aber eher 12-13 HP

*Beispiel:* ♠ KBx ♥xx ♦ AB109x ♣ DB9

- c) 5er Oberfarbe ist erlaubt, aber nur mit max. 6 HP darin → sonst 1OF öffnen

*Beispiel:* ♠ ABxxx ♥xx ♦ K19x ♣ Axx

- c) 6er Unterfarbe nur erlaubt mit mindestens einer Hochfigur (A, K) darin

*Beispiel:* ♠ xx ♥Kx ♦ DBx ♣ AB10xxx

### 2. 14-16 HP: Normale SA

#### Eröffnung: 1 ♠ gefolgt von 1 SA

Keine speziellen Restriktionen, 5er-OF grundsätzlich erlaubt

### 3. 17-19 HP: Mittlere SA

#### Eröffnung: 1 ♠ gefolgt von 2 SA

Keine speziellen Restriktionen, 5er-OF grundsätzlich erlaubt

### 4. 20-22 HP: Starke SA

#### Eröffnung: 2 ♦ gefolgt von 2 SA

In jeder Farbe soll ein Stopper oder mind. Halbstopper (Dx, Bxx) sein

### 5. 23+ HP: Sehr starke SA

- a) 4-4 in Unterfarben

**Eröffnung: 2 SA gefolgt von 3 M** (bessere Oberfarbe)

*Beispiel:* ♠ Ax ♥K10x ♦ AK109 ♣ AKDx

- b) normale SA-Verteilung

**Eröffnung: 1 ♠ gefolgt von 2 SA = GF!** (nach 1 ♦) resp. **2 ♠ = GF!** (nach 1 ♥ ff)

*Beispiel:* ♠ Kx ♥KDB10 ♦ ADBx ♣ AKx

- c) 4-4 in Oberfarben

**Eröffnung: 2 ♠ gefolgt von 3 m** (bessere Unterfarbe)

*Beispiel:* ♠ KD10x ♥AKBx ♦ Kx ♣ AKx

### 6. Antworten auf schwache und normale SA

2 ♠ = Puppet-Stayman

2 ♦ / ♥ / SA / 3T = Transfer (2 SA = Transfer für ♠, 3 ♣ für ♦)

2 ♠ = Minimum/Maximum-Frage: 2SA = Min., 3x (5er-Farbe) und 3 SA = Max.

3 ♦ / ♥ / ♠ = beide Oberfarben zu dritt resp. nur benannte Oberfarbe zu dritt und Einladung zu Vollspiel auch im 4-3 Fit mit starker Hand

### 7. Antworten auf Rebid von 2SA

3 ♠ / ♦ / ♥ = analog 2er-Stufe

3 ♠ = Hebung auf 3 SA mit UF mind. 5-4 (Bereitschaft für Unterfarbenslam)

## Kapitel 5: Eröffnung der Freak-Hände → 1 bis 2 x pro Sitzung

Dies sind alle Hände mit 6-5-, 7-5- und 6-6-Verteilung. Da solche Hände in jeder 15. Teilung auftauchen (d.h. ähnlich oft wie lizitierbare Schlemms), lohnen sich spezielle Vereinbarungen dazu. Weil Freak-Hände absolute Priorität haben, erscheinen sie in der Systembeschreibung auch ganz zu Beginn der Shape-Hände.

Shape Control unterscheidet die schwache Version mit 4-6 Losern und die starke Version mit 0-3 Losern resp. ab 14+ HP. Starke Hände werden aber fast immer mit 1 ♠ eröffnet werden; in der starken Version darf die 11. Karte auch ein Seiten-Ass sein.

Gegenüber der Version von 2003 wurde hier erstmals eine grössere Änderung eingeführt: Für die schwachen Hände stehen nur noch 2+2 Eröffnungen (früher 8) zur Verfügung, mit 3SA können neu auch noch 7m/4M-Hände gezeigt werden und alle 4x-Eröffnungen dienen speziellen Kontroll-Fragen (vgl. Kapitel 15); zudem wurden die Gebote 5 ♣ und 5 ♦ frei.

### 1. 5er-♥ und 6+UF resp. 6er-♥ und 5+UF

3 ♠ eröffnen, Partner hat folgende Frage-Möglichkeiten:

- 3 SA = Desinteresse an Herz, verlangt Nennung der Unterfarbe
- 4 ♣ = Verlangt eine Art TRF in die 6er-Farbe:
  - 4 ♦ = 6er Herz
  - 4 ♥ = 6er Herz und 6er-UF → 4SA = welche; 5 ♣ = pass/correct
  - 4 ♠, 4SA = 6er-Treff resp. 6er-Karo
  - 5 ♣, 5 ♦ = 7er-Farbe
- 4 ♦ = Verlangt Nennung der 6er-Farbe
  - 4 ♥, 5 ♣, 5 ♦ = diese
  - 4 ♠, 4 SA = 7er-Treff resp. 7er-Karo
- 4 ♥ = to play

### 2. 5er-♠ und 6+UF resp. 6er-♠ und 5+UF

3 ♥ eröffnen, Partner hat analoge Möglichkeiten wie oben (4 ♥ = 6/6; 3 ♠ = passbar)

### 3. Beide OF

2 ♣ eröffnen, nach Partners 2x-Antwort:

- 2 SA = 6/5-Hand → 3 ♣, 3♦ = Stärkeanfrage in Herz resp. Pik; 3 ♥, 3 ♠ = to play
- 3 ♥, 3 ♠ = 6/4-Hand mit 4 Losern

### 4. Beide UF

2 SA eröffnen, nach Partners 3x-Antwort:

- 3 SA = 6/6
- 4 ♣, 4 ♦ = 7/5 resp. 5/7

### 5. 7er-UF und 4er-Farbe resp. 8+UF

3 SA eröffnen, Partner hat folgende Möglichkeiten:

- 4 ♣ = pass/correct
- 4 ♦ = verspricht 4+Treff und fragt nach 4er-OF → 4 SA = keine; 5 ♣, 5 ♦ = 8+
- 4 ♥ = pass/correct in OF resp. 4 SA = keine; 5 ♣, 5 ♦ = 8+

6. **Ausnahme:** Eine 7-6-Hand eröffnet man mit 1 in der längeren Farbe und springt dann je nach Anzahl Loser auf 4er- bis 6er-Höhe in der 2. Farbe  
→ eine „sinnlose“ Ass-Frage verwirrt oft Gegner mit 2+ Assen ...

## Kapitel 6: Eröffnung der Einfärber

Shape Control definiert einen Einfärber als eine Hand mit einer 7er-Farbe (idR ohne 4er-Farbe dazu) resp. einer 6er-Farbe ohne eine 4er-Farbe dazu und ohne Toleranz (3 Karten) in den Oberfarben resp. der anderen Oberfarbe.

Ziel ist es, solche Einfärber sofort auf die korrekte – d.h. maximal eigenständig bietbare – Höhe anzuvisieren. Alle Einfärber-Eröffnungen beschreiben die lange Farbe indirekt, damit wenn immer möglich der Partner spielt und die bekannte Länge auf den Tisch kommt.

Zu den Einfärbern gehören sowohl Barragen als auch Eröffnungen mit Stärke über 13 HP.

### 1. Oberfarben stark oder lang

3 ♠ / ♦ = Der Eröffner will Herz / Pik spielen (6er und 14+ HP oder 7er und weak)

*Beispiele:* ♠ x ♥ ADB10xx ♦ Bx ♣ ADxx resp. ♠ DB10xxxx ♥ xx ♦ Dxx ♣ x

Der Partner hat folgende Antwortmöglichkeiten:

- Hebung der Oberfarbe auf 4er-Stufe = schwach
- Zwischenfarbe = kein Interesse resp. Relais mit Misfit und 3SA-Absicht
- Ansage der Oberfarbe = 2 bis 3 Stiche, wobei Trumpfstiche nur halb zählen
- 4 ♠ = Ass-Frage
- 3 ♠ nach 3 ♣ resp. 3SA nach 3 ♦ = Schlemm-Interesse → verlangt Cuebids  
→ mit 8+ Karten und max. 1 Ass oder 2 Könige eröffnet man 5 in OF

### 2. Oberfarben minimal oder schwach

1OF → 3OF = exakt 7er-Farbe, 11-13 HP oder 2 ♦ - Multi → siehe Kapitel 8

### 3. Unterfarben stark

1 ♠ gefolgt von 2 ♣ zeigt mind. 6 Treffs und 14-16 HP (keine 4er ♦, keine 4er OF)

1 ♦ gefolgt von 2 ♦ zeigt mind. 6 Karos und 14-16 HP (keine 4er ♣, keine 4er OF)

2 ♦ - Multi enthält auch die semiforcing Treff und Karo → siehe Kapitel 8

### 4. Unterfarben gambling

2 ♦ - Multi gefolgt von 3 SA zeigt eine Gambling UF → siehe Kapitel 8

1 ♦ gefolgt von 3 SA zeigt eine Beinah-Gambling (7♦ mit exakt 2 Topfiguren)

1 ♠ gefolgt von 3 SA zeigt eine Beinah-Gambling (7♠ mit exakt 2 Topfiguren)

### 5. Treff schwach

5 ♠ zeigt 8 oder mehr Karten mit mehr als 5 Losern (4-5 Loser via 2K)

*Anmerkung: Aus Systemgründen gibt es keine bessere Ansagen*

### 6. Karo schwach

1 ♦ gefolgt von 3 ♦ zeigt exakt eine 7er-Karo mit 11-13 HP

5 ♦ zeigt 8 oder mehr Karten mit mehr als 5 Losern (4-5 Loser via 2K)

*Anmerkung: Aus Systemgründen gibt es keine bessere Ansagen*

Wichtiger Hinweis: Als Antwortender resp. Intervenierender kann man bereits 6er Treff oder 6er Karo melden → siehe Kapitel 12 und 13

6er Karo mit 4er Treff und 6er Pik mit 4er Herz zählen bei Shape Control zu den „normalen“ 2-Färbem → siehe Kapitel 7



## Kapitel 7: Eröffnung der „normalen“ Zweifärber

Diese Zweifärber enthalten in den beiden Farben zusammen 9-10 Karten, wobei 6-4-Shapes erlaubt sind. 7-3-Shapes werden grundsätzlich als Einfärber lizitiert - oder gar gepasst!

Hauptziele dieser Eröffnungen sind:

- a) Störung des Gegners
- b) Wahrnehmung der einzigen (letzten) Lizit-Gelegenheit

Die relativ grossen Punkte-Bereiche der Eröffnungen erschweren uns das Lizit zum Teil, aber auch der Gegner weiss nie genau, woran er ist und ob ein Kontra oder doch ein eigenes Gebot besser ist. Im Fit hilft uns aber die Regel „nur mit 6-8 Losern“ doch beträchtlich...

Der wichtigste Vorzug dieser – und aller übrigen – schwachen Eröffnungen ist jedoch, dass beim Ausbleiben von Partner-Geboten eine ganze Reihe von Handtypen verneint wird; dies erlaubt später eine sehr effiziente Längenbeurteilung in allen Farben.

Zweifärber mit 14-16 HP resp. 4-5 Loser werden auf Einerhöhe eröffnet → siehe Kapitel 11

Noch etwas zu den „Punkten“: Shape Control definiert zwar, – weil mehr oder weniger vorgeschrieben – dass Punktebereiche bekannt gegeben werden, aber effektiv basieren die Entscheide mehr auf den Losern und den „In“- und „Out“-Punkten. D.h. dass wenn 5 oder 7 HP verlangt sind in 2 Farben und insgesamt mehr als 2 Punkte in Fremdfarben liegen, Abzüge erfolgen resp. die systemische Eröffnung sinnlos wird!

### 1. Beide Oberfarben

Voraussetzungen:

- a) 9-10 Karten in den beiden Oberfarben, 6-8 Loser
- b) 5-4, 5-5 resp. 6-4 Verteilung
- c) Grün: 5-13 HP, Rot: 7-13 HP in den lizitierten Farben
- d) Punkte Nebensfarben minus 2 werden von Punkten in den Lizitfarben subtrahiert, dann muss Bedingung c) immer noch erfüllt sein!
- e) Die Hand hat 6-8 Loser (mit weniger als 6 Losern längere/höhere OF eröffnen)  
→ Antworten und Rebids siehe Kapitel 12

### 2. Oberfarbe und Unterfarbe

Voraussetzungen:

- a) 9-10 Karten (Freak: 11-12) in den beiden Farben, OF mind. 5 Karten, 6-8 Loser
- b) 5-4, 5-5 resp. 6-4 Verteilung (max. 2 Karten in anderer Oberfarbe)
- c) bis e) analog „Beide Oberfarben“  
→ Antworten und Rebids siehe Kapitel 12 resp. Kapitel 5 mit 11+ Karten

### 3. Beide Unterfarben

Voraussetzungen:

- a) 10-11 Karten (Freak: 11-12) in den beiden Unterfarben, 5/6-8 Loser
- b) 5-5 resp. 6-5 Verteilung, selten 6-4 Verteilung
- c) bis e) analog „Beide Oberfarben“  
→ Antworten und Rebids siehe Kapitel 12 resp. Kapitel 5 mit 11+ Karten  
→ ACHTUNG: Nie mit 6+Farbe 3♥ oder 3♠ antworten, der Gegner erkennt sonst sofort seinen 8+ Fit in der anderen Oberfarbe; 2SA ist ein reines Stör-Manöver!

## Kapitel 8: Die 2-Karo-Multi-Eröffnung → etwa 2-3 x pro Sitzung

Wichtigstes – und häufigstes – Anliegen ist die Unterbringung der Weak-2-Eröffnung. Darauf sind Antworten und Rebids ausgefeilt. Dazu werden noch Treff- und Karo-Semiforcing, die starken SA-Hände und obendrein alle „schwachen“ AKDxxx-Hände gepackt.

Ein ganzes Arsenal an Waffen also. Daher braucht es gegen zu erwartende Störungen auch ein simples Konzept: Kontra zeigt starke SA-Hand, pass schwache OF oder Gambling, 3 SA UF-Semiforcing; Partners Kontra nach eigenem Pass fordert zur Ansage der schwachen Farbe auf, jede Ansage des Partners nach eigenem Pass ist selbst eine lange Farbe und kann bei Misfit auf die eigene korrigiert werden (Toleranz wird vorausgesetzt!).

### 1. Eröffnung mit 6er-Oberfarbe (5/7-10/11 HP)

Hand A: ♠ xx ♥ KD10xxx ♦ K10x ♣ Bx

Hand B: ♠ DB109xx ♥ x ♦ Bxx ♣ K10x → DB109xx nur mit A oder K daneben!

Hand C: ♠ AKD10xx ♥ Bx ♦ xx ♣ Kxx → 3 ♦ eröffnen, Pik-Farbe ist gegeben!

### 2. Eröffnung mit Gambling-Hand

Hand D: ♠ 10 ♥ xx ♦ AKDxxxx ♣ Bxx

Hand E: ♠ 10 ♥ Kx ♦ xxx ♣ ADBxxxx (♥ Kx kompensiert den fehlenden ♣ K)

→ Alternativ auch mit 1♣ gefolgt von 3SA = „Beinah-Gambling“ möglich

### 3. Eröffnung mit starker Treff (17+ HP resp. NEU maximal 5.5 Loser)

Hand F: ♠ x ♥ xx ♦ ADx ♣ KDB109xx

Hand G: ♠ Kx ♥ x ♦ Dxx ♣ ADB9xxx → man würde sowieso bis 3 ♣ verteidigen!

Hand H: ♠ AB ♥ ADx ♦ Kx ♣ AK109xxx → 1 ♣ eröffnen und mit 3 ♣ fortsetzen!

### 4. Eröffnung mit starker Karo (17+ HP resp. etwa 4-5 Loser)

Hand I: ♠ x ♥ Dxx ♦ AKB10xx ♣ ADx

Hand J: ♠ Kxx ♥ - ♦ AKD10xxx ♣ Dxx → 1 ♣ eröffnen und mit 3 ♦ fortsetzen!

### 5. Eröffnung mit starker SA (20-22 HP)

Hand K: ♠ ADx ♥ DB10 ♦ KDxx ♣ AKB

### 6. Eröffnung mit sehr starker SA (23+ HP)

Hand L: ♠ KDBx ♥ Ax ♦ AD10 ♣ AKBx → NEU: 1 ♣ eröffnen und Rebid 2/3 SA

Hand M: ♠ KDB ♥ ADxxx ♦ KD10 ♣ AK → 2 ♣ eröffnen und Rebid 3 ♥

Hand N: ♠ AK ♥ KB10 ♦ AKD10 ♣ ABxx → 2 SA eröffnen und Rebid 3 SA

### 7. Folgelizit nach Partners 2 ♥

→ ist reines Relais ohne speziellen Inhalt

Hand A: Pass

Hand B: 2 ♣

Hand D: 3 SA → Gambling in Karo

Hand E: 3 SA → „Gambling“ in Treff, hoffentlich lokalisiert der Partner die Farbe

Hand F: 3 ♣ → Semiforcing

Hand G: 3 ♣ → Semiforcing

Hand I: 3 ♦ → Semiforcing

Hand K: 2 SA

**8. Folgelizit nach Partners 2 ♠**

→ verspricht a) mind. 3 Herz und b) längere/bessere Herz als Pik

Hand A: 3 ♥

Hand B: pass

Hand D: 3 SA → Gambling in Karo

Hand E: 3 SA → „Gambling“ in Treff, hoffentlich lokalisiert der Partner die Farbe

Hand F: 3 ♠ → Semiforcing

Hand G: 3 ♠ → Semiforcing

Hand I: 3 ♦ → Semiforcing

Hand K: 2 SA

**9. Folgelizit nach Partners 2 SA**

→ verspricht mind. 8 HP's verteilt in 3 Farben (Stopper und Halbstopper)

→ fragt nach Handtyp und – falls OF-Länge – nach deren Qualität

Hand A: 3 ♠ → zeigt OF mittel bis stark

Partner: 3 ♦ → lizitiere Deine Farbe

3 ♥ → pass or correct

3 ♠ → pass resp. Herz will ich 4 spielen

3 SA → zum Spielen

4 ♠ → Ass-Frage (6 „Asse“, da OF noch nicht bestimmt)

Hand B: 3 ♥ → zeigt schwache Pik

3 ♦ wäre Transfer auf Herz mit schwacher Hand

Hand D: 3 SA → Gambling in Karo

Hand E: 3 SA → „Gambling“ in Treff, hoffentlich lokalisiert der Partner die Farbe

Hand F: 3 ♠ → Semiforcing Treff oder Karo

Partner: 3 SA → zum Spielen, verspricht KEINE Extra-Stärke

4/5 UF → pass or correct

übrige → Control-Bid (Ass-Frage ist sinnlos wegen Chicanes)

Hand G: 3 ♠ → Semiforcing Treff oder Karo; Fortsetzung wie bei Hand F

Hand H: 3 ♠ → Semiforcing Treff oder Karo; Fortsetzung wie bei Hand F

Hand K: 4 ♦ → tiefste 4er Farbe, forcing bis 4SA

**10. Folgelizit nach Partners 3 ♠ / 3 ♦**

→ zeigt 7+ Herz / 7+ Pik, meist punktschwach

Hand A: 5 ♥ / 3 ♠

Hand B: 3 ♦ / 5 ♠

Hand D: 3 ♥ / 3 ♠

Hand E: 4 ♥ / 3 ♠

Hand F: 4 ♥ / 3 ♠

Hand G: 3 ♦ / 4 ♠

Hand I: 4 ♠ (Ass-Frage) / 4 ♠

Hand K: 4 ♠ (Ass-Frage) / 4 ♠ (Ass-Frage)

**11. Folgelizit nach Gegners Kontra**

a) falls der Partner ein Gebot abgibt

→ analog Punkten 7-10

b) auf Partners Rekontra (zeigt Karolänge oder starke Hand)

Hand A, B, F, G: Ansage der eigenen Farbe → man kann immer noch ♦ bieten

Hand D, I: Pass oder – nach gegnerischer Intervention – ggf. 5 ♦

Hand K: 2SA

**c) falls Gegners Kontra bis zum Eröffner durchgepasst wird**

Rekontra → Partner passt oder macht normale Ansage

**12. Folgelizit nach Gegners 2♥ oder 2♠**

Hand A: Pass → vielleicht kontriert der Partner ?!

Hand B: Pass → falls Partner kontriert: 2♠

Hand D: 3♦

Hand E: 3♣

Hand F: 3♣

Hand G: 3♣

Hand I: 3♦

Hand K: 2SA oder Kontra (grün gegen rot)

**13. Folgelizit nach Gegners 2SA (falls dies SA-Hand mit OF-Stoppem zeigt)**

Hand A: Pass

Hand B: Pass

Hand D: 3♦

Hand E: 3♣

Hand F: 3♣

Hand G: 3♣

Hand I: 3♦

Hand K: Kontra

**14. Folgelizit nach Gegners 3♣ oder 3♦**

Hand A: Pass

Hand B: Pass

Hand D: 3♦ falls möglich, sonst Pass

Hand E: 3♣

Hand F: Pass

Hand G: Pass

Hand I: 3♦ falls möglich, sonst Pass

Hand K: 2SA

**15. Folgelizit nach Partners 2♥, 2♠, 2SA und Gegners Kontra (hebt nichts auf !)**

Hand A: Pass resp. 3♦ (Transfer)

Hand B: 2/3♠

Hand D: 3SA → Gambling Treff oder Karo

Hand E: 3SA → Gambling Treff oder Karo

Hand F: 3♣ → Semiforcing Treff oder Karo

Partner: 3SA → zum Spielen, verspricht KEINE Extra-Stärke

4/5 UF → pass or correct

übrige → Control-Bid (Ass-Frage ist sinnlos wegen Chicanes)

Hand G: 3♣ → Semiforcing Treff oder Karo; Fortsetzung wie bei Hand F

Hand I: 3♣ → Semiforcing Treff oder Karo; Fortsetzung wie bei Hand F

Hand K: Rekontra

## Kapitel 9: Eröffnung von starken Dreifärbern mit 1♣

Shape Control definiert Verteilungen von 4-4-4-1, 5-4-4-0, 5-4-3-1, 5-5-3-0, 6m-4-3-0 und 7m-3-3-0 als Dreifärber, wobei eine 3er-Farbe (insbesondere bei Oberfarben) eine Topfigur enthalten soll. Alle Dreifärber ab 14+ HP werden mit 1 Treff eröffnet.

Probleme können entstehen, wenn der Gegner interveniert. Die folgenden Beispiele erläutern das ungestörte Lizit und das Verhalten nach Störungen auf unterschiedlichem Level.

Prinzip: Wenn die Intervention zum Eröffner durchgepasst wird – was keinesfalls Schwäche des Partners zeigt – bedeuten die Ansagen in dieser Prioritäten-Reihenfolge

- Kontra: Straf-Vorschlag → verspricht 4er-Länge in Interventionsfarbe
- SA-Ansage: 1-2 Stopper in Gegners Farbe, meistens SA-Verteilung → vgl. 1♣ Eröffnung
- Cuebid auf Interventionsfarbe: starker 3-Färber mit Kürze in Interventionsfarbe
- Eigene Farbe: limitierte Hand (14-16 HP), meistens SA-Verteilung → vgl. 1♣ Eröffnung
- Pass: Aufgabe mit 14-15 HP (meist Single-Top-Figur oder 3 kleine in Interventionsfarbe)

### 1. Eröffnungen und ungestörte Fortsetzungen mit mittelstarkem Dreifärber

Hand A: ♠ KBxx ♥ x ♦ AJ10x ♣ DB10x → Rebid nach 1♦ des Partners = 1♥  
Hand B: ♠ ADBx ♥ KB10xx ♦ A108 ♣ x → Rebid nach 1♦ des Partners = 1♥  
Hand C: ♠ 10xx ♥ D ♦ AKxx ♣ ADBxx → 1♣ eröffnen, dann Rebid 2♦

### 2. Eröffnungen und ungestörte Fortsetzungen mit starkem Dreifärber

Hand D: ♠ DB108 ♥ A ♦ KDBx ♣ AB10x → Rebid nach 1♦ des Partners = 1♣  
Hand E: ♠ AKD ♥ A10xxx ♦ x ♣ KDxx → Rebid nach 1♦ des Partners = 1♣  
Hand F: ♠ - ♥ KDB9xx ♦ ADx ♣ ABxx → 3♣ eröffnen, Herz-Farbe ist gegeben!

### 3. Eröffnungen und ungestörte Fortsetzungen mit sehr starkem Dreifärber

Hand G: ♠ ADBx ♥ AKxx ♦ K ♣ A10xx → Rebid nach 1♦ des Partners = 1♣  
→ nach Partners „Kontraktwahl“ muss ggf. erhöht werden  
Hand H: ♠ D10xxx ♥ A ♦ AKB ♣ AKxx → Rebid nach 1♦ des Partners = 1♣  
→ nach Partners „Kontraktwahl“ muss ggf. erhöht werden  
Hand I: ♠ A ♥ KDx ♦ ABxx ♣ ADBxx → Rebid nach 1♦ des Partners = 1♣

### 4. Folgelizit nach Partners Schwächeansagen resp. 7er-Oberfarbe

Alle Ansagen ausser 1♦, 3♣ und 3♦ sind schwach (0-6 HP):

1♥ = 4-5 Herz oder Pik

→ Eröffner 1♣ = 3+ Pik → ISA = 4+ Herz / 2♣ = exakt 1-4-4-4-Hand

→ Eröffner 1SA = evtl. Herz → 2♣ = exakt 4-1-4-4-Hand

→ Eröffner 2♣ / 2♦ = Kontrakt = (1-3)4-5- resp. (1-3)5-4-Hand

→ Eröffner 2♥ / 2♠ = pass or correct / Game-Invit in Partners Oberfarbe

1♠ = verneint 4er-Oberfarbe → Eröffner 1SA / 2♣ / 2♦ = Kontrakt

1SA = 6er Unterfarbe → Rebid 2♣ = pass or correct, übrige = Kontrakt

2♣ / 2♦ / 2♥ = analog dieser Eröffnung → Rebid analog diesen Eröffnungen

2SA = beide Unterfarben 4+ → Rebid analog 2-SA-Eröffnung

3♣ = 7+ Herz → 3♥ zeigt max. 4 Topstiche, sonst Control-Bid (ab 3♦)

→ 3SA zum Spielen mit Hochfigur mind. zu zweit

3♦ = 7+ Pik → 3♠ zeigt max. 4 Topstiche, sonst Control-Bid (ab 3♥)

→ 3SA zum Spielen mit Hochfigur mind. zu zweit

3♥ bis 3SA = analog Freak-Eröffnung, aber Anzahl Loser nicht begrenzt

→ Partner sagt resp. „sucht“ Kontrakt

**5. Folgelizit nach Gegners Intervention von 1 ♦ und Partners pass (positiv)**

- Hand A: Kontra = 4+ Karo und ggf. Strafvorschlag
- Hand B: 1 SA = Stopper oder 1 ♥ = 5+ Farbe
- Hand C: Kontra = 4+ Karo und ggf. Strafvorschlag
- Hand D: Kontra = 4+ Karo und ggf. Strafvorschlag
- Hand E: 2 ♦ = 3-Färber mit Karo-Kürze und stark bis sehr stark
- Hand G: 2 ♦ = 3-Färber mit Karo-Kürze und stark bis sehr stark
- Hand H: 2 SA → sehr starke Hand mit Doppelstopper (forcing)
- Hand I: 2 SA → sehr starke Hand mit Doppelstopper (forcing) oder 3 ♣ = GF

**6. Folgelizit nach Gegners Intervention von 1 ♥ und Partners pass (unklar)**

- Hand A: 1 ♠ (2 ♥ nur mit starker Hand)
- Hand B: Kontra = 4+ Herz und ggf. Strafvorschlag
- Hand C: 1 ♠! → die Gegner haben 9+ Herz, im Pik-Kontrakt schnappt die Kürze!
- Hand D: 2 ♥ = 3-Färber mit Herz-Kürze und stark bis sehr stark
- Hand E: Kontra = 4+ Herz und ggf. Strafvorschlag
- Hand G: 2 SA → sehr starke Hand mit Doppelstopper (forcing)
- Hand H: 2 ♥ = 3-Färber mit Herz-Kürze und stark bis sehr stark
- Hand I: 2 SA → sehr starke Hand mit Doppelstopper (forcing) oder 3 ♣ = GF

**7. Folgelizit nach Gegners Intervention von 1 ♠ und Partners pass (unklar)**

- Hand A: Kontra = 4+ Pik und ggf. Strafvorschlag
- Hand B: 2 ♥ = 5+ Herz
- Hand C: Pass! → die Gegner haben ziemlich sicher 8+ Herz
- Hand D: Kontra = 4+ Pik und ggf. Strafvorschlag
- Hand E: 2 ♥ = 5+ Herz und später noch 3 ♣
- Hand G: 2 SA → sehr starke Hand mit Doppelstopper (forcing)
- Hand H: Kontra = 4+ Pik und ggf. Strafvorschlag
- Hand I: 3 ♣ = GF

**8. Folgelizit nach Gegners 1 SA und Partners pass (schwach)**

In allen Fällen ist die Ansage (auch Kontra) echt

**9. Folgelizit nach Gegners 2 ♥ resp. 2 ♠ weak und Partners pass (unklar)**

- Hand A: Pass
- Hand B: Kontra, evtl. Pass grün gegen rot
- Hand C: 2 ♦ = 5/4+ in den Unterfarben mit 14-16 HP
- Hand D: 2 ♠ resp. Kontra
- Hand E: 3 ♥ = GF resp. Kontra
- Hand G: 2 SA resp. Kontra (falls Gegner rot sind)
- Hand H: 3 ♠ = GF resp. Kontra
- Hand I: 3 ♠ = GF

**10. Folgelizit nach Gegners 3 x (Barrage) und Partners pass (unklar)**

In allen Fällen ist die Ansage echt und nonforcing

## Kapitel 10: Die 1♠-Eröffnung → *beinahe jede 6. Hand*

Dies ist eine der häufigsten Eröffnungen in **Shape Control**. Sie verspricht 14+ HP oder alternativ 0-3 Loser, folgende Verteilungen sind möglich:

- a) SA-Hände von 14-19 HP
- b) 3-Färber (vgl. Kapitel 9) ab 14 HP, nach oben unlimitiert
- c) Treff-Einfärber, meistens mit 7 Treff, ab 14 HP
- d) Hände mit exakt 4 Herz oder Pik und 5+ Treff ohne dritte Farbe mit 14-19 HP
- e) Freak-Hände (vgl. Kapitel 5) ab 14 HP resp. mit 0-3 Losern

Das Schwierige resp. Unangenehme zuerst: Es gibt Hände mit 11-13 HP, die weder eine bietbare Oberfarbe enthalten noch die Bedingungen für eine schwache SA erfüllen und auch keine „Treff-Barrage“ via 2-Karo-Multi sinnvoll ist. Beispiele:

- Hand A: ♠ Kx ♥ DBx ♦ Dxx ♣ KB10xx → passen Sie, es ist eine Gegenspielhand  
 Hand B: ♠ xx ♥ Ax ♦ D10x ♣ KDBxxx → eröffnen Sie 1 SA, der Mangel ist lässlich  
 Hand C: ♠ Kxxx ♥ x ♦ Ax ♣ KDBxxx → lügen Sie um einen Punkt und eröffnen Sie 1 ♣  
 Hand D: ♠ Bxx ♥ Bxx ♦ x ♣ AKB10xx → passen Sie, hoffentlich gibt es irgendein Gebot

Nun das normale und ungestörte (Störung: vgl. Kapitel 9) Lizit nach einer Treff-Eröffnung:

Antwort Rebid Partn. Eröff. Bedeutung

- 1 ♦ künstlich, verspricht 7+HP → ist einzige positive Ansage
- 1 ♥** zeigt einen Dreifärber mit 12/14-16 HP
- 1 ♠ fragt nach der Kürze (limitierte Hand, flach => sonst 2x, 3m)
  - 1 SA 14-16 HP mit Pik-Kürze
  - 2 x Kürze → Partner sagt Kontrakt an
  - 1 SA, GF** Kürze? → 2x = Kürze → Alternativen 2SA ff siehe Kapitel 12
  - 2 x, 3 m Analog schwache Variante (siehe **übrige** unten) aber 7-9 HP  
→ Idee: Partner zeigt sofort spezielle Verteilung und Stärke
- 1 ♠ GF** zeigt einen Dreifärber mit 17+ HP
- 1 SA fragt nach der Kürze (stark oder flach => sonst 2x, 3m)
  - 2 x Kürze in der lizitierten Farbe → Farbsuche beginnt ...  
→ Eröffner kann mit 20+ HP weiter lizitieren, z.B. Ass-Frage
  - 2 x, 3 m Analog schwache Variante (siehe **übrige** unten) aber 7-9 HP
- 1 SA** SA-Hand mit 14-16 HP
- 2 ♣ Puppet-Stayman
  - 2 ♦ \*) Eröffner verneint 5er-Oberfarbe, hat evtl. eine zu viert  
2 ♥ = keine 4 Herz, nach Eröffners 2 ♠ verneint 2 SA auch Pik  
→ diese Sequenz zeigt eine 5-4-3-1-Hand mit max. 8-10 HP  
2 SA = beide OF zu viert (sonst Transfer, dann andere = F1)
  - 2 ♥, ♠ \*) Eröffner hat 5 Herz resp. Pik
  - 2 SA \*) Eröffner verneint 4er-Oberfarbe, zeigt MAX  
\*) Fortsetzung 3 ♣, ♦ = 6+ mit AK/AD/KD, einladend zu 3SA  
→ schwächere oder stärkere Hand siehe 2SA & 3T (TRF)
  - 3 ♣, ♦ Eröffner hat 6er-Treff resp. Karo und nur 1-2 Seitenstopper
  - 2 ♦, ♥ Transfer auf Herz resp. Pik  
→ Hebung = einladend mit 6er-Länge  
→ Neue Farbe = F1 (TRF-Farbe muss nicht 3er-Länge sein!)
  - 4 ♣ Ass-Frage ohne Nebenfarbe
  - 4 ♦ Control-Bid ohne Nebenfarbe

<u>Antwort</u>	<u>Rebid</u>	<u>Partn.</u>	<u>Eröff.</u>	<u>Bedeutung</u>
(1♦)	(1SA)	2♠		MIN/MAX-Frage, kein M-Interesse, kann auch stark sein
			2 SA	MIN ohne 4+ Unterfarbe
			3♠	MIN mit 4+ Treff
			3♦	MIN ohne 4+ Treff aber mit 4+ Karo
			3♥	MAX mit 5er Herz → evtl. Vollspiel im 5-2-Fit denkbar
			3♣	MAX mit 5er Pik → evtl. Vollspiel im 5-2-Fit denkbar
			3SA	MAX ohne 5er M
			2 SA	Transfer mit 6+ Treff, schwach oder stark → anschliessend 3x = Kürze oder Kontrolle
			3♣	Transfer mit 6+ Karo, schwach oder stark → anschliessend 3x = Kürze oder Kontrolle
			3♦/♥	Einladung zu 4-3-Fit in beiden Herz / Pik → meist eine 6-3-3-1-Verteilung und 10/11+ HP
			3♠	4+/4+ in Unterfarben, höchstens 1 Oberfarben-Stopper
			3 SA	Endkontrakt → ist <u>immer</u> Unterfarben-lastig! → 4 Treff/Karo des Eröffners sind Ass-Frage mit dieser Farbe
			2♠	14-16 HP, 5-7 Treff, keine 4er OF und keine 4er Karo → Partner passt oder zeigt Stopper oder sagt 2/3 SA
			2♦	14-16 HP, 9-10 Karten in den Unterfarben, 6-4 / 5-5 / 5-4 → Partner passt, hebt oder zeigt Stopper oder sagt 2/3 SA
			2♥,♠	14-19 HP, 5-7 Treff, exakt 4er Herz resp. 4er Pik → 2 SA = GI zu 3SA; 3♠ = to play; 3♦ = GI Treff; 3 M = GI M ; 3SA = to play; 4♣/♦ = Ass-Frage für ♣/M
			2 SA GF	SA-Hand mit 17-19 HP <u>oder</u> ab 23+ HP
			3♠	Puppet-Stayman
			3♦	Eröffner verneint 5er Oberfarbe, 4er-OF möglich 3♥ = keine 4♥, nach Eröffners 3♠ verneint 3 SA auch 4♠ → diese Sequenz zeigt 5-6 OF-Karten mit max. 8-10 HP
			3♥,♠	Eröffner hat 5 Herz resp. Pik
			3SA	Eröffner verneint 4er-Herz und 4er-Pik und zeigt MAX
			3♦,♥	Transfer auf Herz resp. Pik
			3♠	Zeigt eine 6+ Unterfarbe (mit beiden sagt man 3SA)
			3 SA	Ich stoppe beide Oberfarben je 1-2x
			4♠	pass or correct
			4♦	pass or correct (in Treff habe ich Interesse an Vollspiel) → 4 in Oberfarbe zeigt aktiven Stopper (nicht Kürze)
			3 SA	Endkontrakt → ist <u>immer</u> Unterfarben-lastig! → 4 Treff/Karo des Eröffners sind Ass-Frage mit dieser Farbe
			3♠,♦ GF	6+ Karten mit 23+ HP oder maximal 3 Loser, GF → verlangt Cuebids vom Partner → 3SA = keine (mehr) dieses Gebot gibt es nicht nach 1♦, da 2SA schon GF ist!
			3 SA	
			3♥-3SA	Freak-Eröffnung mit max. 3 Losern, Forts. siehe Kap. 5
				<u>Ab hier alle Antworten 0-6 HP</u> , Fortsetzung s. Kap. 9, Punkt 4
			1♥	4+ Oberfarbe (ohne andere OF), ohne 5+ Unterfarbe
			1♠	ohne 4+ Oberfarbe, kein Zweifärber
			1 SA	6+ Unterfarbe ohne 4er Oberfarbe
			2♦	4er-Oberfarbe und 5+ Unterfarbe → 2♥,♠ = pass/correct
			2♠, 2♥... 3SA	analog dieser Eröffnung, Fortsetzung siehe dort



## Kapitel 11: Uebrige Farb-Eröffnungen auf Einerhöhe (1♦, 1♥, 1♠)

Grundsätzlich wird in erster und zweiter Position nach der 20er-Regel eröffnet, in dritter Position kann eine Oberfarben-Eröffnung diese Regel verletzen, muss dann aber solide sein!

### Was weiss der Partner nach einer Einer-Eröffnung bereits alles?

1. Die Hand hat eine Stärke von 11-19 HP  
→ stärkere Hände werden mit 1♠, 2♠, 2♦ oder 2SA eröffnet
2. Es ist keine SA-Verteilung, 6421/5521/5422 bis 19 HP oder übrige mit max. 13 HP
3. Wenn es ein Einfärber ist, liegt die Stärke bei 14-16 HP
4. Wenn es beide OF oder beide UF sind, liegt die Stärke ebenfalls bei 14-16 HP
5. 5er Oberfarbe und 4er Unterfarbe oder umgekehrt zeigen 14-19 HP
6. Nur eine längere UF (6+ Karten) mit exakt 4er OF kann ab 11 HP bis 19 HP sein
7. Zudem zeigt eine Oberfarben-Eröffnung mit Wiederholung exakt 6 Karten in der eröffneten Farbe und exakt 3 Karten in der anderen Oberfarbe mit 14-19 HP (sonst hätte man 3♠ resp. 3♦ eröffnet)
8. Eine Wiederholung in Treff oder Karo sind 14-16 HP (17+ HP mit 2♦/1♠ eröffnen)
9. Jedes (freiwillige) Rebid von 3♠ resp. 3♦ nach 1OF zeigt 17+ HP
10. Die Eröffnung von 1♥ resp. 1♠ zeigt 5-6 Karten in dieser Farbe  
→ mit 2-4-1-6 resp. 1-4-2-6 passen oder mit 1♠ „etwas lügen“
11. Eine Oberfarben-Eröffnung verneint 7er-Länge mit 14+ HP  
→ man hätte 3♠ resp. 3♦ eröffnet oder dann eine Freak-Eröffnung (vgl. Kapitel 5)
12. Eine Oberfarben-Eröffnung verneint 6 Karten mit max. 2 Karten in der anderen OF  
→ man hätte 3♠ resp. 3♦ eröffnet

### Mögliche Antworten des Partners

1. Eigene Farbe auf Einerhöhe → Rundenforcing
2. Gebot von 1 SA verlangt 2 Treff vom Partner  
→ Ausnahmen: Karowiederholung mit 7 Karten, andere (4er) Farbe mit 14+ HP  
→ Mit beiden OF: nach 1♠ auf 1 SA und single Treff 2♥ lizitieren (ab 14+ HP)
3. Gebot ab 2er-Höhe: Analog der jeweiligen Eröffnung, aber limitiert auf max. 10 HP
4. Direkte Hebung (nur in Oberfarbe) verspricht 3+ Karten und 6-8 HP
5. Indirekte Hebung (nur in Oberfarbe) verspricht 3+ Karten und schöne 8 bis 10 HP
6. 3er Unterfarbe: 3♠ nach 1♥ = 4+ Herz, 3♦ nach 1♠ = 4+ Pik, sonst Doppeltransfer
7. Fragment-Bid (Lizitation einer zuvor „übersprungenen“ Farbe) nach vorgängiger 1SA-Antwort zeigt Stärke in dieser Farbe mit exakt 3 Karten (ausnahmsweise A+K)
8. Freak-Gebot (11 Karten in 2 Farben, vgl. Kapitel 5)

### Beispiel-Hände für den Partner eines Eröffners

Hand A: ♠ xx ♥ Dx ♦ xx ♣ KB109xx  
Hand B: ♠ Kx ♥ DBx ♦ x ♣ KB109xx  
Hand C: ♠ 10xx ♥ KDB ♦ xx ♣ ADBxx  
Hand D: ♠ Dx ♥ Dxx ♦ Kxxxx ♣ xx  
Hand E: ♠ Ax ♥ Dxx ♦ Kxxxx ♣ xx  
Hand F: ♠ Dx ♥ DBxx ♦ 10xxxx ♣ x  
Hand G: ♠ x ♥ DB10xxx ♦ Dxx ♣ xxx  
Hand H: ♠ DBxxxx ♥ - ♦ Dxx ♣ 10xx  
Hand I: ♠ AKx ♥ x ♦ KDxx ♣ Kxxx  
Hand J: ♠ Bxxx ♥ - ♦ xxxx ♣ xxxxx  
Hand K: ♠ xxx ♥ xx ♦ x ♣ AKD10xxx

Anworten nach Partners 1 ♦ - Eröffnung → 3.43% = jede 29. Hand

- Hand A: 1 SA und pass auf Partners 2 ♣ resp. 2 ♦; 3 ♣ auf übrige 2x-Rebids  
Hand B: 1 SA und auf alle Antworten 3 ♣ (passbar, aber einladend für 3 SA)  
Hand C: 1 SA gefolgt von 2 ♥ (Fragment-Bid, verspricht Treff-Figuren, verneint Pik)  
Hand D: 2 SA zeigt 4+ Fit und fragt nach Stärke → 3T = MIN, 3K = 14+, 3M = F1  
Hand E: 1 SA gefolgt von 2 SA (forcing, zu stark für 3 ♦ mit nur 7 Losern)  
Hand F: 1 ♥ und evtl. später 3-5 ♦ → **ACHTUNG: direkt 2 ♦ = 4er OF & 5/6+ ♣!**  
Hand G: 1 ♥ und später 2 ♥ → mit 7er-Herz oder 11+ HP wäre 3 ♣ das Richtige  
Hand H: 3 ♦ (will Pik spielen, Stärke ist noch nicht fixiert)  
Hand I: 1 SA gefolgt von 3 ♥ = GF und Slam-Invit in erster Farbe (Karo)  
Hand J: pass  
Hand K: **nicht** 3 SA (wäre Freak-Hand) sondern 1 SA gefolgt von 3 SA (= Gambling ♣)

Anworten nach Partners 1 ♥ - Eröffnung → 2.42% = jede 41. Hand

- Hand A: 1 SA und pass auf Partners 2 ♣ resp. 2 ♥ auf 2 ♦ resp. pass auf 2 ♥  
Hand B: 1 SA gefolgt von 3 ♥ resp. ♠ = GF und Slam-Invit Herz oder 4 ♣ = Ass-Frage  
Hand C: 1 SA gefolgt von 3 ♥ = GF und Slam-Invit in erster Farbe (Herz)  
Hand D: 2 ♥ (schwache Hebung, mit 4er Herz hätte man 3 ♣ lizitiert)  
Hand E: 1 SA gefolgt von 2 ♥ (starke Hebung) resp. 4 ♥ auf Partners 2 ♥  
Hand F: 3 ♣ (zeigt vorerst 4+ Herzkarten und sonst gar nichts, d.h. beliebige Stärke)  
Hand G: 4 ♥ (zeigt schwache Hand und 5+ Herz, Freak-Hand H/P wäre witzlos!)  
Hand H: 3 ♦ (will Pik spielen, Stärke ist noch nicht fixiert)  
Hand I: 1 SA gefolgt von 2 SA resp. 3 ♥ resp. ♠ = GF und Slam-Invit in zweiter Farbe  
Hand J: 2 ♦ = exakt 4er-Pik und 5+ Unterfarbe, nonforcing → alles wird gepasst  
Hand K: **nicht** 3 SA (wäre Freak-Hand) sondern 1 SA gefolgt von 3 SA (= Gambling ♣)

Anworten nach Partners 1 ♠ - Eröffnung → 2.39% = jede 42. Hand

- Hand A: pass (1 SA und ausbessern auf ♠ verspricht 3 Karten und 8-10 HP)  
Hand B: 1 SA und auf alle Antworten 3 ♣ (passbar, aber einladend für 3 SA)  
Hand C: 1 SA gefolgt von 2SA und dann 4 ♣ (Ass-Frage)  
Hand D: pass (die Gegner sollen sich verrennen)  
Hand E: 1 SA und je nach Antwort 2 SA oder pass oder Hebung  
Hand F: 2 ♦ = exakt 4er-Herz und 5+ Unterfarbe  
Hand G: 2 ♠ = Transfer auf 6+ Karo resp. exakt 6er-Herz  
Hand H: 1 SA gefolgt von 4 ♠ (zeigt schwache Hand und 5+ Pik); direkt 4 ♠ = Freak!  
Hand I: 1 SA gefolgt von 3 ♥ resp. ♠ = GF und Slam-Invit in Pik  
Hand J: 3 ♦ (zeigt vorerst 4+ Pikkarten und sonst gar nichts, d.h. beliebige Stärke)  
Hand K: **nicht** 3 SA (wäre Freak-Hand) sondern 1 SA gefolgt von 3 SA (= Gambling ♣)

Wie weiter nach einer 4er-Oberfarben-Unterstützung ?

- Partner öffnet 1 Pik, ich sage 3 Karo mit 4er-Pik  
a) 3 Herz vom Partner zeigt eine schwache Eröffnung (11-13 HP resp. 7 Loser)  
b) 3 Pik vom Partner zeigt eine gute Eröffnung (14+ HP resp. 5-6 Loser)  
c) 3 SA zeigt Schlemm-Interesse → man muss Cuebids abgeben  
d) 4 Treff ist die Ass-Frage

Wie stellt man eine Ass-Frage ?

- Zuerst lizitiert man 1 SA (Rundenforcing) – ggf. noch 2SA (nochmals Rundenforcing) –  
dann 4 Treff = Ass-Frage in tieferer Farbe resp. 4 ♦ = Ass-Frage in höherer Farbe

## Kapitel 12: Systematik von Antwort und Rebid auf alle Eröffnungen

Die folgende Zusammenstellung ist als Nachschlagewerk gedacht, die Verteilungen und Punkte ergeben sich aus der Logik von **Shape Control**, Basis-Infos dazu siehe Kapitel-Ref.

<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
1 ♣	15.76%			<b>Beliebige Hand ab 14+ HP</b> (meist SA & 3-Färber)	<b>10, 9, 4, 5</b>	<b>Kommentiert [JH1]:</b> Hand-1: 18 HP / AT9 AT7 AK4 K542 / Eröffnung: a) 1T=>2SA Hand-6: 14 HP / A52 K7 AJ963 Q43 / Eröffnung: a) 1T=>1SA Hand-7: 16 HP / K97 K AJ8 AJT873 / Eröffnung: a) 1T=>1H; n. 1P=>2T Hand-8: 14 HP / 5 A85 A84 AQ9654 / Eröffnung: a) 1T=>1H; n. 1P=>1SA Hand-9: 15 HP / KQ2 KJT5 AJT65 J / Eröffnung: a) 1T=>1H; n. 1P=>2K Hand-26: 19 HP / AQ943 AQJ 9 AQ82 / Eröffnung: a) 1T=>1P Hand-27: 20 HP / AK 76 AKJT72 AJ6 / Eröffnung: a) 1T=>3K=>Cuebids Hand-31: 14 HP / Q43 AJT863 AJ6 Q / Eröffnung: a) 1T=>1H; n. 1P=>2H Hand-32: 18 HP / A3 AQJ5 Q4 KQ532 / Eröffnung: a) 1T=>2OF Hand-34: 19 HP / Q3 AKJT84 - AKQT2 / Eröffnung: a) 1T=>Anker Hand-xx: 12 HP / Q64 T Kx AQJ9742 / Eröffnung: a) 1T=>3T → nonforcing mit exakt 7 Treffs  <b>Kommentiert [JH4]:</b> Hand-3: 9 HP / QT86 J98653 K5 K / Eröffnung: f) 2T=>p/2OF Hand-3: 7 HP / 53 Q7 98632 AJ95 / Eröffnung: j) 2SA=>p/3SA/4UF Hand-5: 8 HP / AT986 65 J QJT76 / Eröffnung: i) 2P=>nach 2SA: 3UF
1 ♦				Beliebige Hand <b>ab 7+ HP</b> (einzige positive Antwort)		
		1 ♥		<b>3-Färber mit 14-16 HP</b> (Kürze unbekannt)	<b>9</b>	
			1 ♠	<b>Frage nach Kürze</b> (1SA = ♠, 2x = Kürze)	<b>9</b>	
			1 SA	<b>Frage nach Kürze &amp; GF:</b> 2x=Kürze & Varianten: 2SA=55m; 3T=54M; 3K=55M; 3M=5M&oM kurz	<b>9</b>	
			2 x	zeigt dasselbe wie direkt, <b>verspricht aber 7-9 HP</b>	<b>9, 10</b>	
		1 ♠ <b>GF</b>		3-Färber mit 17+ HP (Kürze unbekannt)	<b>9</b>	
			1 SA	Frage nach der Kürze (Antworten siehe oben)	<b>9</b>	
			2 x	zeigt dasselbe wie direkt, verspricht aber 7-9 HP	<b>9, 5-7</b>	
		1 SA		<b>SA-Hand mit 14-16</b> (5er-Oberfarbe möglich) → auf 1 SA <b>nie ein Freak-Gebot</b> → <b>Transfer</b>		
			2 ♣	<b>Puppet Stayman</b> <b>2 ♦ verneint 5er-OF, 4er-OF ist noch möglich</b> Antworten nach 2 ♦: - 2 ♥ verneint Herz, 2 SA nach 2 ♠ verneint auch Pik - 2 ♠ verneint Pik und verspricht 4er-Herz - 2 SA zeigt <b>beide</b> Edelfarben, konstruktiv <b>2 ♥ resp. 2 ♠ verspricht diese OF zu fünf</b> <b>2 SA verneint 4er-Oberfarben und zeigt MAX</b> <b>3 ♠, 3 ♦ = 6 Treff, Karo &amp; max. 1 OF-Stopper</b>		
			2 ♦ / ♥	<b>Transfer auf ♥ resp. ♠</b> 2 ♥ / 2 ♠ = Ausführung = Minimum-Ansage → 2 ♦ → 2 ♥ → 2 SA = 5/5 Unterfarben schwach → 2 ♦ → 2 ♠ → 2 SA = 5/5 Unterfarben schwach → neue Farbe nach Ausführung = F1 ( <b>nicht</b> GF) 2 ♠ / 2 SA = Super-Accept & Frage nach Stärke: <b>15</b> → 3SA = 5332 & MAX → 2SA=5/5m s. oben! → 3 ♠/♥ = MIN/FG/ SI resp. >=9/8/<=7 Loser		
			2 ♠	<b>MIN/MAX – Frage</b> (kein M-Interesse, stark mögl.) 2 SA = MIN ohne 4+ Unterfarbe <b>15</b> 3 ♠ = MIN mit 4+ Treff 3 ♦ = MIN ohne 4+ Treff aber mit 4+ Karo 3 ♥ = MAX mit 5er Herz → evtl. Manche im 5-2-Fit 3 ♠ = MAX mit 5er Pik → evtl. Manche im 5-2-Fit 3 SA = MAX ohne 5er M		
			2 SA	<b>Transfer auf ♠</b> (schwach oder stark)		
			3 ♠	<b>Transfer auf ♦</b> (schwach oder stark)		
			3 ♦/♥	<b>GI mit Fragment in Herz/Pik</b> (GI im 4-3-Fit)		
			3 ♠	<b>4+/4+ Unterfarben, max. 1 OF-Stopper</b>		
			3 SA	<b>Abschluss</b> → ist immer UF-Lastig!		
		2 ♣		<b>14-19 HP mit 6+ Treff ohne 4er-OF, ohne 4er ♦</b>		
		2 ♦		<b>14-16 HP mit 5-5/5-4/4-5 in Unterfarben</b>		
		2 ♥, ♠		<b>14-19 HP mit 5/6+ Treff und exakt 4 ♥ resp. ♠</b>		

<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
(1 ♣)	(1 ♦)	2 SA	<b>GF</b>	<b>SA-Hand mit 17-19 oder 23+ HP (5er-OF möglich)</b> → auf 1 SA <u>nie</u> ein Freak-Gebot → Transfer		
		3 ♣		<b>Puppet Stayman</b> 3 ♦ verneint 5er-OF → 4er-OF ist möglich Antworten nach 3 ♦ : - 3 ♥ = max. 3 Herz, 3 SA nach 3 ♣ = max. 3 Pik - 3 ♠ verneint 4 Pik, aber verspricht 4 Herz - 3 SA zeigt <u>beide</u> Edelfarben zu viert 3 ♥ resp. 3 ♠ verspricht diese OF zu fünft 3 SA verneint Oberfarben und zeigt MAX		
		3 ♦ / ♥		Transfer auf ♥ resp. ♠		
		3 ♠		zeigt eine 6+ Unterfarbe (mit beiden 3SA bieten) 4 ♣ = pass/correct; 4 ♦ = Interesse falls 6+ Treff		
		3SA		verspricht zwangsweise 8-9 UF-Karten 4 ♣ = Treff-Fit : Cuebids ! → 4SA = keine (mehr) 4 ♦ = Karo-Fit : Cuebids ! → 4SA = keine (mehr)		
		3 ♣, ♦	<b>GF</b>	6+ Karten mit 23+ HP oder max. 3 Loser → Cuebids bitte! → 3SA = keine (mehr)		
		3 SA		dieses Gebot gibt es nicht, da 2SA schon GF ist		
		3 ♥ ff		Anker-Farbe in Freak-Hand → Fortsetzug siehe 10, 5		
				<b>ab hier alle Antworten 0-6 HP</b>		
1 ♥				4-6 M ohne 4+ oM ohne 5+ m		
	1 ♠			3+ Pik		
		1 SA		keine Pik, aber 4-6 Herz		
		2 ♣		keine Pik, exakt 1-4-4-4-Verteilung		
	1 SA			keine 3+ Pik, evtl. 4+ Herz		
		2 ♣		exakt 4-1-4-4-Verteilung		
		2 ♣ / 2 ♦		zum Spielen: 6+ Treff / Zwei-Färber mit 5er-Karo		
		2 ♥ / 2 ♠		je 4+ OF pass/correct resp. Game-Invit		
		2 SA		19 HP mit Stopper & Anschluss in allen Farben, GI		
		3 ♥ ff		Anker-Farbe in sehr starker Freak-Hand		
1 ♠				verneint 4+ OF und 6+ UF, d.h. SA-orientiert		
		1 SA, 2 ♣, 2 ♦		zum Spielen		
1 SA				6+ UF ohne 4er-OF		
	2 ♣, ♦			pass or correct		
	sonst			Interesse an mehr → forcing		
2 ♦				exakt 4er-OF mit 5+ UF		
		2 ♥ / 2 ♠		pass or correct		
2 ♣, 2 ♥ ff				alles schwach oder lang oder Shape, Details siehe 10, 5		

**Kommentiert [JH12]:**

Hand-1: 18 HP / AT9 AT7 AK4 K542 / Eröffnung:  
 a) 1T=>2SA  
 Hand-15: 19 HP / AK QT8 AK96 QJ98 / Eröffnung:  
 a) 1T=>2SA  
 Hand-105: 17 HP / KQJ A9752 K98 A5 /  
 Eröffnung: a) 1T=>2SA → 5er Oberfarbe erlaubt

<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
1 ♦	3.43%			<b>11-19 HP, (4) 5+ Karo, <u>keine</u> SA-Verteilung, kein Karo-Einfärber mit 17+ (wäre 2♦-Multi)</b>	11	
		1 ♥		<b>4-6 ♥ (mit 7+: 3 ♣)</b>		
		1 ♠		<b>11-13 HP, exakt 4 ♠ und <u>keine</u> 3 ♥ (sonst Hebung)</b>		
			1 SA	zum Spielen (keine 3er-Herz)		
			2 ♣	6+ Treff & 4 Herz, non forcing → vgl. 2♦-Antw.		
			2 ♦, ♠	schwache Hebung, zum Spielen → 3 ♦ = Barrage		
			3 SA	Abschluss		
		1 SA		<b>11-13 HP und <u>keine</u> 3 ♥ (sonst Hebung)</b>		
				→ 3-Färber mit 3-er-Pik und Stopper		
		2 ♣		<b>11-13 HP mit (4) 5+ Karo und 4-5 Treff</b>		
		2 ♦		<b>14-16 HP mit 6+ Karo ohne 4er-OF</b>		
		2 ♥		<b>11-13 HP mit einer Kürze</b>		
		2 ♠		<b>14-19 HP mit 5+ Karo exakt 4 Pik</b>		
		3 ♦		<b>11-13 HP und exakt 7 Karo</b>		
		3 ♥		<b>14-16 HP, einladend → mit 17+ 4 ♣ oder 4 ♥</b>		
		3 SA		<b>Gambling in Karo, exakt 7 Karos !</b>		
		1 ♠		<b>4-6 ♠ (mit 7: 3 ♦)</b>		
		1 SA		<b>11-13 HP und <u>keine</u> 3 ♠ (sonst Hebung), aber 5+ ♦ oder je mind. 4 in den Unterfarben</b>		
			pass	zeigt Misfit → möglichst Gegner spielen lassen !		
			2 ♠, ♦	Spielvorschlag		
			sonst	pass or correct		
		2 ♣		<b>11-13 HP mit (4) 5+ Karo und 4-5 Treff</b>		
		2 ♦		<b>14-16 HP mit 6+ Karo ohne 4er-OF</b>		
		2 ♥		<b>14-19 HP mit 5+ Karo exakt 4 Herz</b>		
		2 ♠		<b>11-13 HP mit einer Kürze</b>		
		3 ♣		<b>14-16 HP, einladend → mit 17+ 4 ♣ oder 4 ♠</b>		
		3 SA		<b>Gambling in Karo, exakt 7 Karos !</b>		
		1 SA		<b>forcing, verlangt im Prinzip 2 ♣</b>		
		2 ♠*		<b>Relais → bis 13 HP obligatorisch ausser mit 7er-Karo</b>		
			Pass	lange Treff und schwach		
			2 ♦	schwache Hebung		
			2 ♥, ♠	Fragment (8/9-11 HP, mind. 5 in H / P & Treffs)		
			3 ♣	9/10-11 HP und 6+ Treff		
			3 ♦	bel. HP und 4/5+ Karo → barragierend		
		2 ♦*		<b>14+ HP mit 6+ schöne resp 7+ Karo</b>		
		2 ♥, ♠*		<b>14-19 HP mit 5+ Karo und exakt 4 ♥ resp. ♠</b>		
		3 ♦		<b>11-13 HP mit exakt 7 Karo</b>		
		3 SA		<b>Gambling in Karo, exakt 7 Karos !</b>		
		nach*	2SA	erneut forcing → 3x = natürlich, n.f.		
			3 ♣	9-11 HP, 6+ Treff, einladend		
			3 ♦	9-11 HP, 4+ Karo und 5+ Treff, einladend		
			3 ♥/♠	GF & SI in 1. Farbe / 2. Farbe, verlangt Ctrl-Bids		
			4 ♣/♦	Ass-Frage in 1. Farbe / 2. Farbe		
		2 ♦		<b>5+ Treff und exakt 4er-Herz oder 4er-Pik, n.f.</b>		
		2 SA		<b>4+ Karo mit max. 9 Loser</b>		
		3 ♣		<b>MIN-Eröffnung resp. 7 Loser</b>		
		3 ♦		<b>14+ HP resp. max. 6 Loser</b>		
		2 ♠, 2 ♥, 2 ♣, 3 ♣ ff		<i>alles schwach oder lang oder Shape, Details siehe</i>	10, 5	

<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
1 ♥	2.42%			<b>11-19 HP, 5-6 Herz, <u>keine</u> SA-Verteilung, kein Herz-Einfärber mit kurzer Pik (wäre 3 ♣)</b>	11	
		1 ♠		<b>4-6 ♠ (mit 7: 3 ♦)</b>		
		1 SA		<b>11-13 HP und <u>keine</u> 3 ♠ (sonst Hebung)</b>		
			pass	zeigt Misfit → <b>möglichst Gegner spielen lassen!</b>		
			2 ♠, ♦	Spielvorschlag		
			sonst	pass or correct		
		2 ♣		<b>14-19 HP mit 5-6 Herz und 4-5 Treff</b>		
		2 ♦		<b>14-19 HP mit 5-6 Herz und 4-5 Karo</b>		
		2 ♥		<b>14-19 HP mit exakt 6 Herz und exakt 3 Pik</b>		
		2 ♠		<b>11-13 HP mit 5-6 Herz und exakt 4 Pik</b>		
		3 ♠, ♦		20+ HP mit 5422- oder 5521-Hand		
		3 ♥		<b>11-13 HP mit exakt 7er-Herz</b>		
		1 SA		<b>Runden-Forcing, verlangt im Prinzip 2 ♣</b>		
		2 ♠*		<b>Relais → bis 13 HP immer obligatorisch</b>		
			Pass	lange Treff und schwach		
		2 ♦		Misfit in Herz und Toleranz in Restfarben <i>1-4-4-4, 2-4-4-3, 2-4-3-4 oder 2-3-4-4</i>		
		2 ♥		<b>8-10 HP und exakt 3er-Herz</b>		
		2 ♠		<b>Fragment (9-11 HP, mind. 5 in P, kurze ♥)</b>		
		2 ♦*		<b>14-19 HP mit 5-6 Herz und 4-5 Karo</b>		
		2 ♥*		<b>14-19 HP mit exakt 6 Herz und 3 Pik</b>	15	
		2 ♠*		<b>14-16 HP oder 5 Loser, 5-6 Herz, 4 Pik</b>		
		nach*	2SA	erneut forcing → <b>3x = natürlich, n.f.</b>		
			3 ♣	9-11 HP, 6+ Treff, einladend		
			3 ♦	9-11 HP, 6+ Karo, einladend		
			3 ♥ / ♠	GF & SI in 1. Farbe / 2. Farbe, verlangt Ctrl-Bids		
			4 ♠ / ♦	Ass-Frage in 1. Farbe / 2. Farbe		
		3 ♠, ♦		20+ HP mit 5422- oder 5521-Hand		
		2 ♣		<b>Transfer: 6+ Karo 0-11 HP oder 6er-Pik 0-5 HP, ohne eine weitere 4+ Farbe</b> → mit stärkerer Pik bietet man zuerst 1♠, dann 2♠		
			2 ♦	<b>Relais</b>		
			pass	6+ Karo, zum Spielen		
			2 ♠	6er-Pik, zum Spielen		
			3 ♦	6+ Karo, 9-11 HP, einladend		
		2 ♥		<b>14-19 HP mit exakt 3-6-2-2-Hand</b>		
		2 ♠		<b>pass or correct mit 3+ Karo</b>		
		3 ♦		<b>17-19 HP (Revers mit 5-5 oder 6-4 in Herz/Karo)</b>		
		2 ♦		<b>schwach, exakt 4er Pik und 5+ Unterfarbe zum Spielen, nur mit sehr guter UF korrigieren</b>		
		2 ♠		<b>17-19 HP, forcing → zeige Deine Unterfarbe</b>		
		2 SA		<b>6-8 HP und exakt 3 Herz → mit 4 sagt man 3 ♣</b>	15	
		2 ♥		<b>4er Herz, Stärke unbekannt (max. 9 Loser)</b>	15	
		3 ♠		<b>Minimum-Eröffnung resp. 7 Loser</b>		
			3 ♦	<b>14+ HP resp. 5-6 Loser</b>	15	
			4 ♠	<b>17-19 HP: Ass-Frage</b>		
		2 ♠ ff		<b>analog Eröffnung, aber schwach oder lang</b> → Ausnahmen: 3 ♠, siehe oben und 3♦ (unlimitiert)		

<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
1 ♠	2.39%			<b>11-19 HP, 5-6 Pik, keine SA-Verteilung, kein Pik-Einfärber mit kurzer Herz (wäre 3 ♦)</b>	11	
		1 SA		<b>Runden-Forcing, verlangt im Prinzip 2 ♣</b>		
		2 ♣*		<b>Relais → bis 16 praktisch immer obligatorisch HP</b>		
			Pass	<b>lange Treff und schwach</b>		
			2 ♦	<b>Misfit in Pik und Toleranz in Restfarben</b>		
			2 ♥	<b>2-5-3-3-Hand, passbar</b>		
			2 ♠	<b>8-10 HP und exakt 3er-Pik</b>		
		2 ♦*		<b>14-16 HP mit 5-6 Pik und 4-5 Karo</b>		
		2 ♥*		<b>14-16 HP oder 5 Loser, 5-6 Pik, 4-5 Herz</b>		
			2SA	<b>Misfit, Einladung zu 3 SA</b>		
		2 ♠*		<b>14-19 HP mit exakt 6 Pik und exakt 3 Herz</b>		
		nach*	2SA	<b>erneut forcing → 3x = natürlich, n.f.</b>		
			3 ♣	<b>9-11 HP, 6+ Treff, einladend</b>		
			3 ♦	<b>9-11 HP, 6+ Karo, einladend</b>		
			3 ♥ / ♠	<b>GF &amp; SI in 1. Farbe / 2. Farbe, verlangt Ctrl-Bids</b>		
			4 ♣ / ♦	<b>Ass-Frage in 1. Farbe / 2. Farbe</b>		
		2 ♣		<b>Transfer: 6+ Karo oder 6er-Herz, 0-11 HP, ohne eine weitere 4+ Farbe</b>		
				<b>→ mit stärker Pik bietet man zuerst 1♠, dann 2♣</b>		
		2 ♦		<b>Relais</b>		
			pass	<b>6+ Karo, zum Spielen</b>		
			2 ♥	<b>6er-Herz, zum Spielen</b>		
			3 ♦	<b>6+ Karo, 9-11 HP, einladend</b>		
			3 ♥	<b>6er-Herz, 9-11 HP, einladend</b>		
		2 ♥		<b>14-16 HP mit 5-6 Pik und exakt 4-5 Herz</b>		
		2 ♣		<b>14-19 HP mit exakt 6 Pik und exakt 3 Herz</b>		
		2 ♦		<b>schwach, exakt 4er Herz und 5+ Unterfarbe zum Spielen, nur mit sehr guter UF korrigieren</b>		
			2 ♥	<b>zum Spielen, nur mit sehr guter UF korrigieren</b>		
			2 ♠	<b>6-3-2-2-Hand, passbar</b>		
			2 SA	<b>17-19 HP, forcing → zeige Deine Unterfarbe</b>		
		3 ♦		<b>4er Pik, Stärke unbekannt (max. 9 Loser)</b>		
			3 ♥	<b>Minimum-Eröffnung resp. 7 Loser</b>		
			3 ♣	<b>14+ HP resp. 5-6 Loser</b>	15	
			4 ♣	<b>17-19 HP: Ass-Frage</b>		
		2 ♥ ff		<b>analog Eröffnung, aber limitiert auf 5-9 HP</b>		
				<b>→ Ausnahme: 3 ♦, siehe oben, 3♣ (unlimitiert)</b>		

<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
1 SA	11.18%			<b>11-13 HP, 3 Farben gedeckt,</b> - mit 11 HP: mind. 1 Ass & 2 Könige - mit 12 HP: mind. 1 Ass & 1 König & 1x DBx - mit 13 HP: mind. 1 Ass → sonst passen!! → auf 1 SA <u>nie</u> ein Freak-Gebot → Transfer		
2 ♠				<b>Puppet Stayman</b> <b>verneint 5er-OF, 4er-OF ist noch möglich</b> 2 ♠ - verneint Herz, 2 SA nach 2 ♠ verneint auch Pik 2 ♣ - verneint Pik und verspricht 4er-Herz 2 SA - zeigt <u>beide</u> Edelfarben, konstruktiv 2 ♥, 2 ♠ <b>verspricht diese OF zu fünf</b> 2 SA <b>verneint 4er-Oberfarben und zeigt MAX</b> 3 ♠, ♠ = non forcing – „warn“ vor SA-Kontrakt = 6 Treff, Karo & max. 1 OF-Stopper		
2 ♠ / ♥				<b>Transfer auf ♥ resp. ♠</b> Ausführung = Minimum-Ansage → 2 ♠ → 2 ♥ → 2 SA = 5/5 Unterfarben schwach → 2 ♠ → 2 ♠ → 2 SA = 5/5 Unterfarben schwach → neue Farbe nach Ausführung = F1 ( <u>nicht</u> GF) 3 x Super-Accept & Frage nach Stärke: <b>15</b> → 2SA/3SA = 5332 & MAX → 3 ♠/♦/♥ = MIN/FG/ SI resp. >=9/8/<=7 Loser		
2 ♠				<b>MIN/MAX – Frage</b> (kein M-Interesse, stark mögl.) 2 SA = MIN ohne 4+ Unterfarbe <b>15</b> 3 ♠ = MIN mit 4+ Treff 3 ♠ = MIN ohne 4+ Treff aber mit 4+ Karo 3 ♥ = MAX mit 5er Herz → evtl. Manche im 5-2-Fit 3 ♠ = MAX mit 5er Pik → evtl. Manche im 5-2-Fit 3SA = MAX ohne 5er M		
2 SA				<b>Transfer auf ♠</b> (schwach oder stark)		
3 ♠				<b>Transfer auf ♠</b> (schwach oder stark)		
3 ♠/♥				<b>GI mit Fragment in Herz/Pik</b> (GI im 4-3-Fit)		
3 ♠				<b>4+/4+ in UF</b> (max. 1 OF-Stopper)		
3 SA				<b>Abschluss</b> → ist immer UF-lastig		
2 ♠	2.14%			<b>5/7-13 HP oder 17+ HP, 9-10/12 Karten in OF's</b> <b>7</b> XX=OF gleich lang, pass=Länge+1, 2OF=Länge+2 nach Gegners Kontra: <b>Relais</b> → max. 9 HP od. Vorb. für 3 SA resp. 3 OF 2 ♠ <b>schwache Variante und längere/bessere Farbe</b> 2 ♥, ♠ 3 ♠, ♠ 7+ Unterfarbe, zum Spielen <b>15</b> 3 ♥, ♠ Einladend mit 3er-Länge <b>15</b> 2 SA <b>6/5-Hand</b> 3 ♠, ♠ Stärkeanfrage in Treff resp. Pik 3 ♥, ♠ to play		
2 ♥, ♠				<b>17-19 HP und längere/bessere Unterfarbe</b>		
2 SA				<b>6/4-Hand mit 4 Losern</b> Präferenz, nonforcing → 2SA & 3♠,♦ wie nach 2♠ <b>HILFE</b> (11 UF-Karten) → zeige längere UF !		



<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
(2 ♣)	3 ♣, ♦			4+ Fit Herz/Pik & max. 8 Loser: Stärke-Anfrage Zwischenfarbe = MIN resp. 8 Loser Anker-Farbe = MEDIUM resp. 7 Loser Ctrl-Bids bitte / Ass-Frage = 6 Loser Barrage		
		3 ♦, ♥				
		3 ♥, ♠				
		3 SA / 4 ♣				
		3 ♥, ♠ / 4 ♥, ♠				
2 ♦	2.32%			<b>2-Karo-Multi mit</b> - 6er-Oberfarbe mit 5/7-11 HP resp. 6-8 Loser - Semiforcing Unterfarbe (17+ HP resp. 5 Loser) - SA-Verteilung mit 20-22 HP (5-4-2-2 möglich) - Gambling Unterfarbe (grün auch mit 6er-Länge) <b>Relais → verneint Interesse an 3 ♥</b> <b>Weak-2-Herz</b> <b>Weak-2-Pik</b> <b>SA mit 20-22 HP → Fortsetzung wie mittlere SA</b> <b>Semiforcing Unterfarbe → Cuebids erwünscht</b> <b>Gambling Treff resp. Karo → 3SA bieten</b> <b>Relais → verspricht mind. 3er ♥ (i.d.R. kurze Pik)</b> <b>Weak-2-Pik</b> <b>SA mit 20-22 HP → Fortsetzung wie mittlere SA</b> <b>Semiforcing Unterfarbe → Cuebids erwünscht</b> <b>Gambling Treff resp. Karo → 3SA bieten</b> <b>Anfrage der Hand (mit Toleranz in 3 Farben)</b> <b>mittlere bis gute Weak-2 in Herz oder Pik</b> 3 ♦ nenne Deine Farbe 3 ♥, ♠ pass or correct 3 ♦ <b>Transfer für schwache Weak-2-Herz</b> 3 ♥ <b>Transfer für schwache Weak-2-Pik</b> 3 ♠ <b>Semiforcing Unterfarbe</b> 3 SA zum Spielen 4/5 ♣ pass or correct 4 ♦ pass, correct or cuebid (Ziel: mind. 5 Treff) 3 SA <b>Gambling Unterfarbe</b> 4/5 ♣ pass or correct 4 ♦ pass, correct or cuebid (Ziel: mind. 5 Treff) 4 ♣, ♦, ♥, ♠, SA <b>SA-Hand &amp; 4er-OF / 5♥ / 5♠ / 5er-UF / übrige</b> 7+ ♥/♠ → weiter wie nach dieser Eröffnung	8	
		2 ♥				
		pass				
		2 ♠				
		2 SA				
		3 ♣, ♦				
		3 ♥, ♠				
		2 ♠				
		pass				
		2 SA				
		3 ♣, ♦				
		3 ♥, ♠				
		2 SA				
		3 ♣				
		3 ♦				
		3 ♥, ♠				
		3 ♦				
		3 ♥				
		3 ♠				
		3 SA				
		4/5 ♣				
		4 ♦				
		3 SA				
		4/5 ♣				
		4 ♦				
		4 ♣, ♦, ♥, ♠, SA				
		3 ♣, ♦				
2 ♥	2.43%			<b>Zweifärber mit Herz und einer UF, 5/7-13 HP</b> <b>Verteilungen: 5-4, 5-5, 6-4 (5H &amp; 6+ UF → 3♠)</b> 6+ Pik, 0-1 Herz, Barrage zum Spielen <b>Chicane Pik, 0-5-3-5- / 0-5-5-3-Verteilung</b> <b>Frage nach der Unterfarbe (Stärke beliebig)</b> <b>Antwort, Stärke immer noch undefiniert</b> Einladung zum Vollspiel mit 3er-Herz <b>selbstspielende 6er-Herz → 11+ HP resp. 6 Loser</b> <b>4+ Fit, Loser-Anfrage (max. 8 eigene Loser)</b> 8 / 7 / 6 Loser	7	
		2 ♠				
		2 SA / 3 ♣				
		2 SA				
		3 ♣, ♦				
		3 ♥				15
		3 ♥				
		3 ♣				
		3♦ / 3♥ / xy				

<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
2 ♠	2.44%			<b>Zweifärber mit Pik und einer UF, 5/7-13 HP</b> Verteilungen: 5-4, 5-5, 6-4 (5P & 6+ UF → 3♥) <b>Frage nach der Unterfarbe (Stärke beliebig)</b> <b>Antwort, Stärke immer noch undefiniert</b>	7	
		2 SA		Einladung zum Vollspiel mit 3er-Pik	15	
			3 ♠, ♦	<b>selbstspielende 6er-Pik → 11+ HP resp. 6 Loser</b>		
			3 ♠	<b>4+ Fit, Loser-Anfrage (max. 8 eigene Loser)</b>		
			3 ♦	<b>8 / 7 / 6 Loser</b>		
			3 ♥	6+ Herz, 0-1 Pik, Barrage zum Spielen		
2SA	2.13%			<b>UF-Zweifärber, 6-10 HP resp. 6-7/8 Losern</b> <b>oder 17+ HP; Verteilung: 5-5 / 6-4 / selten 5-4</b> nach Gegners Kontra: XX=UF gleich, 3UF=Länge+2, Pass=Länge+1 längere/bessere Unterfarbe	7	
			3 ♠, ♦	<b>17-19 HP und bessere Oberfarbe</b>	15	
			3 ♥, ♠	<b>6/6-Hand</b>	15	
			3 SA	<b>7/5- resp. 5/7-Hand</b>		
			4 ♠, ♦	<b>Einladung für Vollspiel in ♠, ♦</b>		
			3 ♥, ♠	Ablehnung		
			3 SA	<b>Ctrl-Bid</b>		
			andere	zum Spielen		
			3 SA	Barrage	15	
			4 ♠, ♦, 5 ♠, ♦			
3 ♠	1.39%			<b>Herz-Barrage oder Herz-Eröffnung mit 6+ Herz 6</b> → verneint 6er-Herz mit 3er-Pik		
			3 ♦	<b>0-1 eigene Stiche oder Relais für 3SA-Anfrage</b>		
			3 ♥	<b>4+ Loser, zum Spielen</b>		
			3 ♠ / 3 SA	<b>Slaminvit mit/ohne Pik-Kontrolle</b>		
			4 ♠	<b>Ass-Frage</b>		
			3 ♥	<b>2-3 Stiche in Nebenfarben und Minifit in Herz</b>		
			pass	<b>Barrage</b>		
			3 SA / 4 ♦	<b>Slaminvit mit/ohne Treff-Kontrolle</b>		
			4 ♠	<b>Ass-Frage</b>		
			4 ♥	<b>praktisch Zwang mit Eröffnungsstärke</b>	15	
			4 ♠	<b>Ass-Frage</b>	15	
			4 ♥, 5 ♥	<b>Barrage</b>		
3 ♦	1.39%			<b>Pik-Barrage oder Pik-Eröffnung mit 6+ Pik</b> → verneint 6er-Pik mit 3er-Herz	6	
			3 ♥	<b>0-1 eigene Stiche oder Relais für 3SA-Anfrage</b>		
			3 ♠	<b>4+ Loser, zum Spielen</b>	6	
			3 ♠	<b>2-3 Stiche in Nebenfarben und Minifit in Pik</b>		
			pass	<b>Barrage</b>		
			3 SA / 4 ♦	<b>Slaminvit mit/ohne Treff-Kontrolle</b>		
			4 ♠	<b>Ass-Frage</b>		
			4 ♥	<b>praktisch Zwang mit Eröffnungsstärke</b>	15	
			4 ♠	<b>Ass-Frage</b>	15	
			4 ♠, 5 ♠	<b>Barrage</b>		

<u>Eröffg.</u>	<u>Antw.</u>	<u>Rebid.</u>	<u>Forts.</u>	<u>Bedeutung und Folgelizit</u>	<u>Kapitel</u>	<u>Bsp.</u>
3 ♣	3 ♠, 4 ♠ 3 SA 4 ♠			4-6 Loser, 5er-Pik & 6+UF od. 6er-Pik & 5+UF zum Spielen Nenne die Unterfarbe <u>Zeige 6er-Farbe im Transfer:</u> = TRF in Herz = 6er-Pik & 6er-UF = 6er-Pik & 5er-UF = 6er-Treff & 5er-Pik = 6er-Karo & 5er-Pik = 7er-Treff & 5er-Pik = 7er-Karo & 5er-Pik 4 ♠ <u>Verlangt Nennung der 6er-Farbe:</u> = oM = 6er-Pik & 6er-UF = 6er-Pik & 5er-UF = 7er-UF & 5er-Pik = 6er-UF & 5er-Pik	5	
3 ♠	4 ♥ 3 SA 4 ♠			4-6 Ls., 5er-Herz & 6+UF od. 6er-Herz & 5+UF zum Spielen Nenne die Unterfarbe <u>Zeige 6er-Farbe im Transfer:</u> = 6er-Herz & 5er-UF = TRF in Pik = 6er-Herz & 6er-UF = 6er-Treff & 5er-Herz = 6er-Karo & 5er-Herz = 7er-Treff & 5er-Herz = 7er-Karo & 5er-Herz 4 ♠ <u>Verlangt Nennung der 6er-Farbe:</u> = 6er-Herz & 5+UF = 7er-Treff & 5er-Herz = 7er-Karo & 5er-Herz = 6er-UF & 5er-Herz	5	
3 SA	4 ♠ 4 ♠			4-6 Loser, 7er-UF & 4er-y oder 8+UF → öfter! pass or correct <u>zeigt 4+Treff und fragt nach 4er-OF:</u> = diese 4er-OF = keine 4er-OF, aber 7/4 in UF's = 8+UF 4 ♥, ♠ <u>zeigt 4+OF und fragt an:</u> = verspricht 4er-OF = 7/4-Hand, evtl. 4er-Herz nach 4 ♠ = 8+UF	5	
4 ♠, ♦, ♥, ♣	+1/2/3... Stufen			<u>Italienische Kontrollen ohne diese Farbe?</u> = 0-1/2/3... italienische Kontrollen	15	
4SA	+1/2/3... Stufen			<u>Italienische Kontrollen in allen Farben?</u> = 0-1/2/3... italienische Kontrollen	15	

→ Hinweis: Alle Beispiele stammen aus 2500 generierten Zufallshänden

## Kapitel 13: Details zu allen Interventionsmöglichkeiten

### 1. Gegen 1SA, egal ob schwach oder stark

#### MULTI-LANDY

- Kontra = 5+ UF und 4OF → 2♠ = pass/correct; 2♦ = biete OF; pass = 11+HP oder 19+ HP (macht aber nur Sinn rot gegen grün oder gegen schwache SA)
- 2♠ = Beide Oberfarben, in der Regel mindestens 5/4+ (wie Eröffnung)
- 2♦ = konstruktive 6er Oberfarbe (mit 7+ M mit 3m intervenieren)
- 2♥ = 5/4 mit m (wie Eröffnung)
- 2♠ = 5/4 mit m (wie Eröffnung)
- 2 SA = beide m, in der Regel mindestens 5/4+ konstruktiv oder 5/5+
- 3♠, ♦ = 7+ Herz resp Pik
- Pass = nichts oder eine starke Hand ohne obige Verteilung
  - d.h. wenn nach 1 SA dreimal gepasst wird, haben wahrscheinlich alle Beteiligten (ausser evtl. dem Partner des Eröffners) eine SA-Verteilung
  - Dies kann nur nach einer schwachen SA grün gegen rot und einer sehr seltenen Verteilung nachteilig für die Gegenpartei sein (etwa 4%)

### 2. Gegen 1 in echter Farbe

#### Priorität-1

Freak-Hand → auch mit starker Hand ab 14+ HP !

- Ein gemäss System „unmögliches Gebot“, z.B. 3H nach 1P oder 4T nach 1K zeigt direkt die Ankerfarbe und eine starke Hand, mit schwacher Hand hätte man mit 3P resp. 3NT intervenieren können

#### Priorität-2

Ueberruf einer Oberfarbe M:

1♥ → 2♥ = 0-1 Herz + 3-Färber resp. 2-Färber mit 17+ HP

1♠ → 2♠ = 0-1 Pik + 3-Färber resp. 2-Färber mit 17+ HP

In beiden Fällen: 2/3x = pass/correct; 2SA=tiefste 5er? → 3M=4-4-4-1

#### Priorität-3

Kontra mit 14+ HP beliebig oder 11+ HP, 5-3-3-2 und 5er nicht bietbar auf 1-Level

#### Priorität-4

Intervention einer eigenen Farbe, meistens 5-3-3-2-Hand ab 7/8-13 HP:

1x → 1♦, ♥, ♠ = 5er-Farbe ohne zusätzliche 4er-Farbe

#### Priorität-5

Anzeige einer langen oder konstruktiven Unterfarbe:

1♦, ♥, ♠ → 1 SA = 6+ Treff; 1♦ → 2SA = 6+ Karo! (z.B. ADBxxx), 11/12+ HP

1♠ → 1SA = 6+ Karo; 1♠ → 2SA = 6+ Treff! (z.B. ADBxxx), 11/12+ HP

#### Priorität-6

Alle Ansagen ab 2♠ analog diesen Eröffnungen mit max. 13 HP, ausser:

→ 2♦ zeigt nach UF 5/6+ andere UF und 4 OF; nach OF 4 andere OF und 5/6+ UF

→ 2♠ zeigt nach OF entweder 6+ Karo oder 6er andere OF, eher schwach

### 3. Gegen 1 in künstlicher Farbe

Kontra = Echte Farbe (Strafvorschlag) und max. 10-11 HP

Pass = „Unsichtbar“, d.h. der Passende hat nochmals ein „Erst-Lizit“ zugute

### 4. Gegen 2-Karo-Multi-Eröffnung

Kontra = Echte Farbe (Strafvorschlag) und max. 10-11 HP

Pass = „Unsichtbar“, d.h. der Passende hat nochmals ein „Erst-Lizit“ zugute

### 5. Gegen Weak-2-Eröffnung

2 SA = Andere OF exakt zu viert und längere Unterfarbe (konstruktiv)  
→ Mit 3 ♣ bittet man den Partner zu passen resp. auf 3 ♦ zu korrigieren  
2/3 x = Diese Farbe zu fünft, konstruktiv (max. 5-7/8 Loser)  
→ keine Angst vor der 3er-Stufe, man wird praktisch nie kontriert !  
Kontra = 14+ HP oder max. 3-4 Loser ohne obige Verteilungen!

*Hinweis: Nach 2-Karo-Multi kann man das Geschehen abwarten und obige Gebote auch noch in der Reveil-Position anbringen*

### 6. Gegen Barragen ab 3er-Höhe

Kontra = 14+ HP oder max. 3-4 Loser  
Alle Ansagen natürlich  
Ueberruf resp. 4SA = extremer Zweifärber → Partner muss von unten „suchen“

### 7. Dritt-Hand-Eröffnungen

Eine schwache Dritt-Hand-Eröffnung ist einer vorweggenommenen Intervention vergleichbar. Auf Einerhöhe macht sie nur in einer Oberfarbe – v.a. Pik – Sinn und muss qualitativ so gut sein, dass Partners Ausspiel einer Topfigur nie etwas kostet.

### 8. Viert-Hand-Eröffnungen

Hier hat sich die 15er-Regel eingebürgert: HP + Pikkarten  $\geq 15$ , grundsätzlich braucht es nichts Neues.  
Bei **Shape Control** muss sich der Eröffnende bewusst sein, dass sein Partner eine flache Hand resp. allenfalls eine Trefflänge mit max. 12 Punkten hat.

### 9. Reveil-Situationen bei Farb-Kontrakten

Der Partner konnte nichts intervenieren, auch hier gilt: Er hat eine flache Hand oder allenfalls lange Treff oder dann Stärke in der Eröffnungsfarbe. Um ihn für die zweite Variante zu schützen, sollte **wenn immer möglich mit Kontra reveilliert** werden, im Reveil genügen dafür bereits 11 anständige Punkte!  
Falls das Lizit 1♣ pass pass resp. 1♦ pass pass ist, sollte mit max. 11 HP immer auch gepasst werden → In 75% aller Fälle ist dies positiv.  
Falls Herz durchgepasst wird, sollte man nur mit Herz-Kürze reveillieren.  
Bei Pik macht in der Regel nur eine Intervention Sinn, die den Gegner in die Dreierstufe zwingt.

**Vergessen Sie bei Shape Control die 1SA-Reveil-Ansage → Kontra oder Pass !**  
→ *ISA bedeutet in Shape Control lange Treff resp. nach IT lange Karo!*

**HINWEIS: Nach Partners Kontra wird wie nach einer SA-Intervention weiter lizitiert, d.h. mit Puppet-Stayman und Transfer; Ansagen von 1 x sind schwach**

### 10. Achtung: Gegen 1SA im Reveil gilt die normale MULTI-LANDY-Konvention, vgl. Pkt. 1.

### 11. Verzögerte Konvention

- a) 2SA: Man ist zu schwach oder die Punkte liegen falsch, um direkt 2SA zu bieten
- b) 2T/K/H/P: Exakt eine 5er-Farbe und – mit 2H/P – exakt eine 5-3-3-2-Hand  
→ man hat praktisch immer Toleranz in den übrigen Farben!
- c) 3x: Farbe ist echt, aber man hat die Punkte wahrscheinlich in Gegners Farbe(n)

### **Exkurs: Begründung der Interventions-Richtlinien**

*Shape Control „verbietet“ Eröffnungen und Interventionen mit Dreifärbern bis 10 HP. Nachfolgend werden die zugrunde liegenden Überlegungen erläutert:*

- *Statistische Untersuchungen zeigen, dass bei einem Dreifärber der Partner in der eigenen Kurzfarbe in 76% aller Fälle mindestens 4 Karten hat, in 70% sogar 5 oder mehr Karten*
- *Das bedeutet, dass die Gegner in drei von vier Fällen gegen eine sehr schlechte Kartenverteilung kämpfen müssen, evtl. sind sie generell im Misfit*
- *Hier empfiehlt sich aufgrund meiner umfassenden Analysen immer ein Gegenspiel, auch gegen SA-Kontrakte*
- *Wenn wir – punktschwach – einen Fit hätten, wird dies automatisch zu unserer Forcing-Defence-Farbe*

*Verpassen wir nun gute Chancen? NEIN, denn:*

- *Ab 14 HP intervenieren wir praktisch immer (ausgenommen in Sandwich-Position oder einziger Länge in Gegners Farbe)*
- *Im Reveil kontriert der Partner gar ab 11 HP (ausser mit einziger Länge in einer gegnerischen Farbe)*
- *D.h. wir ersparen uns viele Erklärungen der Art „Bei dieser Verteilung war der Kontrakt leider nicht erfüllbar“*

*Gibt es wirklich gar keine Nachteile bei dieser Strategie? DOCH:*

- *Rot gegen Grün realisieren wir manchmal etwas weniger Punkte*
- *Im Team ist dies vernachlässigbar*
- *Im Paarturnier zahlen wir etwa 1-2 mal auf 8 Fälle, d.h. die Bilanz spricht deutlich für die Shape-Control-Strategie*

*Wieso verhalten sich die „Profis“ nicht schon lange nach diesen Regeln?*

- *Dreifärber gelten seit jeher als „attraktive“ Hände (dies stimmt zwar, aber es gilt ebenso für das Gegenspiel!)*
- *Optisch scheint es schön, dem Partner 3 Farben anzubieten, aber die Statistik spricht eine klar andere Sprache: nur 1-2 mal auf 8 Fälle findet man einen guten Fit*
- *Selbst mit starken Dreifärbern braucht man mindestens 2 Anschlüsse beim Partner, um das Potential entwickeln zu können – insbesondere Partners Länge in der eigenen Kürze*
- *Deshalb werden in Shape Control die Dreifärber speziell erkennbar eröffnet und i.d.R. bestimmt der Partner den Endkontrakt, denn nur er kann abschätzen, was seine Hand gegenüber dem Dreifärber wert ist*

**Meine Empfehlung: STRIKTE EINHALTUNG DIESER REGEL**

## Kapitel 14: Antworten und Fortsetzungen auf Partners / Gegners Kontra

### A) Der Partner hat kontriert

1. **Nach 1 in Farbe „x“ mit 14+ HP** (ohne 4+ x) **oder gemäss 11er-Regel: 11+ HP und 11+ Karten in Restfarben & in „x“ gilt: Anz. HP plus Anz. Karten \* 2 < 11**  
Der Partner des Kontrierenden lizitiert wie nach 1 SA (Puppet Stayman, Transfer) oder zeigt eine schwache Farbe auf Einerhöhe (falls noch möglich) resp. 1SA mit Toleranz in beiden Unterfarben
2. **Nach 1 SA**  
5+ in einer Unterfarbe plus exakt 4 in einer Oberfarbe  
→ Partner: 2T = pass or correct; 2K = nenne Oberfarbe, übrige = zum Spielen
3. **Auf Weak-Two**  
Zeigt 14+ HP ohne speziellen Shape (vgl. Kapitel 13.5)  
→ Einziges Forcing-Gebot des Partners ist ein Cuebid (implizite Stopperfrage)
4. **Nach 2 SA**  
Falls 2 SA die Unterfarben zeigt, bedeutet das Kontra, dass man mindestens eine Unterfarbe kontrieren kann
5. **Nach Barragen**  
14+ HP, vermeint i.d.R. 5er-OF oder Doppelstopper → 3 SA lizitieren
6. **Auf künstliche Ansage**
  - a) Eröffnung: 1 ♠ resp. 1 ♦ künstlich, 2 ♣ Semiforcing resp. 2 ♦ Mancheforcing:  
Strafvorschlag mit Länge und max. 11 HP
  - b) Stayman: Länge / Ausspiel-Kontra
  - c) Transfer: Länge / Ausspiel-Kontra
  - d) Bergen-Hebung: Länge / Ausspiel-Kontra
  - e) Cuebid: Ausspiel-Kontra → kann hier auch Chicane sein
  - f) Ass-Frage/Antwort: Ausspiel-Kontra → kann hier auch Chicane sein
7. **Reveil-Situationen**  
Einzig konstruktive Ansage auf Reveil nach Farbansage  
→ Partner passt (Strafe) oder lizitiert wie nach 1 SA-Eröffnung

### B) Der Gegner hat kontriert

1. **Nach 1 in Farbe**  
Rekontra = Strafbereitschaft in 2 Farben resp. sehr stark bei späterer Hebung  
→ Solange kein Fit steht, ist jedes Pass forcing
2. **Nach 1 SA resp. 1 ♣ - 1 ♦ - 1 SA**  
Pass verlangt vom Eröffner Rekontra: dann bedeutet 2T = Treff und Karo: direkte Stayman- & Transfer-Gebote versprechen keine Stärke mehr, kein Puppet-Stayman
3. **Auf 2-Karo-Multi**  
Pass = Relais, Eröffner soll mit Weak-2 resp. Treff-Semiforcing rekontrieren  
Rekontra = Lange Karo  
2 ♥, ♠ = Mind. 6er-Farbe und single oder chicane in anderer Oberfarbe
4. **Nach 2 SA**  
Rekontra = gleiche Länge (Kürze) in den Unterfarben  
Pass = Längendifferenz bei den Unterfarben ist 1  
3 ♣, ♦ = Diese Unterfarbe ist mind. 2 Karten länger als die andere

## 5. Nach 3 ♠, ♦

Wir sparen 2 Stufen:

- Pass = negativ, d.h. kein Interesse an versprochener Oberfarbe
- Rekontra = 2-3 Stiche in den Nebenfärben und Minifit in Trumpf
- Zwischenfarbe = sehr starke Hand ohne Fit in Trumpf → 3 SA-Anfrage
- Ausführung = Fit und gleichzeitig Ass-Frage
- Hebung auf 4 (oder 5) = Barrage

## 6. Auf künstliche Ansage

a) Nach 1 ♠:

Rekontra = 10+ HP, Gameforce

1 Karo = 7-9 HP, beliebig

übrige = alle mit originaler Bedeutung

→ Pass ist „verboten“, d.h. der Partner MUSS seine Hand beschreiben!

b) Stayman:

Pass = Einzige Länge ist in Treff

Rekontra = Einzige Länge ist in Karo

übrige = wie sonst

c) Transfer:

Pass = verneint 3 Karten in Transfer-Farbe und Top-Figur in Zwischenfarbe

Rekontra = wie Pass aber mit Top-Figur in Zwischenfarbe

Ausführung = verspricht 3 Karten in der Transfer-Farbe

d) Cuebid:

Pass = verneint eigene Kontrolle in dieser Farbe

→ fordert zu weiteren Cuebids auf

Rekontra = zeigt auch eine Kontrolle in dieser Farbe

Neue Farbe = verneint Kontrolle in vorheriger Farbe und zeigt Kontrolle in der neuen Farbe

e) Hebung von 1 ♥ mit 3 ♠ resp. 1 ♠ mit 3 ♦:

Wir sparen 2 Stufen:

- Pass = schwache Eröffnung

- Rekontra = gute Eröffnung

- Zwischenfarbe = starke Eröffnung ohne gute Trümpfe → 3 SA-Anfrage

- Eröffnungsfarbe = starke Eröffnung und gleichzeitig Ass-Frage

- Hebung auf 4 (oder 5) = Barrage

f) Ass-Frage:

Wir spielen DOPI/ROPI:

- Double/Redouble = kein Ass

- Pass = 1 Ass

- nächste Farbe = 2 Assen usw.

## 7. Reveil-Situationen

Alle Hebungen = schwach

Alle Ansagen = lang (6/7+) und schwach



## Kapitel 15: Vollspiel-Anfragen und Schlemm-Lizits

<b>1. ACHTUNG: Falle ! → Es gibt weder Splinter noch Bergen u.ä.!</b>	<u>Kapitel</u>
1 ♠ - 2 ♣ ist ein schwacher Oberfarben-Zweifärber	<b>7, 10</b>
1 ♠ - 3 ♣ zeigt 7+ Herz und ist meistens schwach	<b>6, 10</b>
1 ♠ - 3 ♥ / 3♠ / 3 SA zeigt jeweils eine Freak-Hand	<b>5</b>
1 ♦ - 2 ♦ zeigt eine lange Treff und exakt 4er M und ist schwach	<b>8, 6, 10</b>
1 ♦ - 3 ♦ zeigt 7+ Pik und ist meistens schwach	<b>6, 10</b>
1 ♦ - 3 ♥ / 3♠ / 3 SA zeigt jeweils eine Freak-Hand	<b>5</b>
1 ♥ - 3 ♥ zeigt eine Freak-Hand mit exakt 5-6 Pik und 5/6+ Unterfarbe	<b>5</b>
1 ♥ - 3 SA zeigt jeweils Freak-Hand mit langer Unterfarbe	<b>5</b>
1 ♠ - 3 ♣ zeigt eine Freak-Hand mit exakt 5-6 Herz und 5/6+ Unterfarbe	<b>5</b>
1 ♠ - 3 SA zeigt jeweils Freak-Hand mit langer Unterfarbe	<b>5</b>
1 x - 4x fragt nach italienischen Kontrollen, vgl. Punkt 6 unten	<b>15.6</b>

### 2. Oberfarben

#### Mit 4+ Karten

- 1 ♥ - 3 ♣ = Fit und Anfrage der Stärke  
 3 ♦ = normale Eröffnung resp. 7 Loser  
 3 ♥ = starke Eröffnung resp. max. 6 Loser  
 in beiden Fällen gibt es folgende Fortsetzungen:  
 - 3 ♣ = Aufforderung zum Cuebid mit Pik-Kontrolle  
 - 3 SA = Aufforderung zum Cuebid ohne Pik-Kontrolle  
 - 4 ♣ \*) = Ass-Frage
- 1 ♠ - 3 ♦ = Fit und Anfrage der Stärke  
 3 ♥ = normale Eröffnung resp. 7 Loser  
 3 ♣ = starke Eröffnung resp. max. 6 Loser  
 in beiden Fällen gibt es folgende Fortsetzungen:  
 - 3 SA = Aufforderung zum Cuebid mit Treff-Kontrolle  
 - 4 ♣ \*) = Ass-Frage  
 - 4 ♦ = Aufforderung zum Cuebid ohne Treff-Kontrolle

#### Mit 3 Karten → oder mit 2 Karten nach 1♥ => 2♥

- 1 ♥ - 1 SA = Rundenforcing, falls Antwort nicht Hebung auf 2 ♥ (siehe Pkt. 10)  
 nach 2 ♠ resp. 2 ♦:  
 - 2 ♥ = schöne 8-10 HP mit exakt 3 Herz  
 - 2 SA = erneutes Rundenforcing, dann 3 ♥ = Einladung  
 - 3 ♥ = Gameforce in Herz und Frage nach Kontrollen  
 - 3 ♣ = Gameforce in x und Frage nach Kontrollen  
 - 4 ♣ \*) = Ass-Frage in Herz  
 - 4 ♦ \*) = Ass-Frage in x
- 1 ♠ - 1SA = Rundenforcing  
 → Fortsetzungen analog Herz-Fit, hier ist auch noch die Antwort 2 ♥  
 möglich (4♣/♦ = Ass-Frage in zweiter Farbe/♠)

\*) Ass-Frage:

Wenn zwei Farben lizitiert kann man gezielt nach einer Farbe fragen:

- falls Herz lizitiert wurde, fragt 4♣ nach Herz, sonst nach der tieferen Farbe
- 4♦ fragt nach der verbleibenden Farbe

→ Dank dieser Methode ist auch der Einsatz der alternativen Ass-Frage, vgl. Anhang-B, möglich

### Gegenüber von Dreifärbern

1 ♠ - 1 ♦ - 1 ♥ zeigt einen 3-Färber mit 14-16 HP und nun:

- a) 10+ HP: 1SA = Kürze-Anfrage: 2 x = Kurzfarbe  
→ Gameforce → die Fit-Farbe wird aufrollend gesucht resp. 3SA gespielt
- b) 7-9 HP mit 2-Färber:
  - b1) 2 ♠ = 5/4+ OF → Fortsetzung analog dieser Eröffnung
  - b2) 2 ♦ = 5+ UF und exakt 4er-OF:  
2 ♥ / 2 ♠ / 3 ♣ = pass or correct  
2SA = Frage nach der Unterfarbe, F1
  - b3) 2 ♥ = 5er-Herz und 4+ UF → Fortsetzung analog dieser Eröffnung
  - b4) 2 ♣ = 5er-Pik und 4+ UF → Fortsetzung analog dieser Eröffnung
- c) 7-9 HP ohne 2-Färber: 1 ♠ = Kürze-Anfrage: 1SA = Pik; 2x = diese

1 ♠ - 1 ♦ - 1 ♣ zeigt einen 3-Färber mit 17+ HP (= Gameforcing!) und nun:

- a) 7+ HP ohne 2-Färber: 1SA = Kürze-Anfrage: 2 x = Kurzfarbe  
→ Gameforce → die Fit-Farbe wird aufrollend gesucht resp. 3SA gespielt
- b) 7+ HP mit 2-Färber: analog oben  
→ Gameforce

### Sprung in 5 ♥ resp. ♠ im Fit

Qualitätsanfrage → mit 2 / 3 Topfiguren Schlemm / Grossschlemm in OF ansagen

### 3. Unterfarben

Generell gilt:

- 1 ♠ irgendeine Antwort 3♣/3♦ = Power-House in Treff oder Karo, verlangt Cuebids
- 1 ♦ irgendeine Antwort 3♦ = 7er-Karo, 11-13 HP
- 1 ♦ irgendeine Antwort 3SA = Beinah-Gambling 7er-Karo, 11-13 HP
- 2♦ - 2x - 3♣/3♦ = Semiforcing UF mit 17+ HP resp. max. 5.5 Loser falls Treff
- 2♦ - 2♥ - 3♥/♠ = Gambling Treff/Karo
- 2♦ - 2♠ - 3♠ = Gambling Treff oder Karo

### 4. SA-Hände

Nach 1 SA resp. 1 ♠ - 1 ♦ - 1 SA:

- 3 ♦ / ♥ / ♠ = Vollspiel-Einladung mit 3er-Herz & 3er-Pik / 3er-Herz / 3er-Pik
  - Neue Farbe ohne Sprung nach Transfer = 2. Farbe (4+), F1 und einladend
  - Transfer in Unterfarbe und dann neue Farbe = Controlbid, forcing
  - 2♣ 2x 3UF = 6+ UF einladend, mit AK / AD / KD
- Nach 1 ♠ - 1 ♦ - 2 SA resp. 2 ♦ - 2 x - 2 SA: 3 ♠ = UF-lastig, max. 1 OF-Stopper

### 5. Ass-Frage

Grundsätzlich wird mit 4 ♣ nach Assen gefragt; Antwort 30/41/2ohne/2mit/3mit  
Ausnahme: Wenn der Eröffner einen 2-Färber lizitiert und beide Farben bekannt sind, fragt man mit

- 4 ♣ primär nach Herz, falls nicht genannt nach der tieferen Farbe
- 4 ♦ nach der verbleibenden Farbe

*Hinweis: In Anhang B ist eine **Eigen-Kreation** beschrieben, welche nach diesen Regeln ebenfalls funktioniert*

## 6. Kontrollen-Frage

Zusätzlich zur Ass-Frage existieren – als Eröffnung und als Direkt-Antwort auf die Eröffnung von 1 ♦, 1 ♥ und 1 ♠ – folgende Fragen nach „italienischen Kontrollen“:

4 ♠, 4 ♦, 4 ♥ und 4 ♣ fragt nach Anzahl italienischen Kontrollen ausserhalb der genannten Farbe (Exclusion-Kontroll-Frage)  
4 SA fragt nach allen italienischen Kontrollen

In beiden Fällen wird die Antwort in Stufen angegeben:

+1/2/3... Stufen = 0-1/2/3... italienische Kontrollen

Nach Kontra auf 4x sind die Stufen pass/XX/+1...

Nach Farbansage auf 4x sind die Stufen pass/X/+1...

### Beispiel-Hände und empfohlene Eröffnung

Hand 1:	♠ KDB872 ♥ AD ♦ - ♣ ADB62	4 ♦ eröffnen
Hand 2:	♠ Ax ♥ - ♦ AD7542 ♣ AK862	4 ♥ eröffnen
Hand 3:	♠ ADB862 ♥ AD2 ♦ K2 ♣ A2	4 SA eröffnen (4 ♠ ginge auch)

## 7. Exclusion Blackwood

Sprung auf 4 x in eigener bekannt kurzer Farbe = Ass-Frage ohne diese Farbe

Sprung auf 4/5 x in Fremdfarbe = Ass-Frage ohne diese Farbe (man ist Chicane)

## 8. DOPI / ROPI

Wir spielen: Double & Redouble = kein Ass / Pass = 1 Ass / nächste Farbe = 2 Ass

## 9. Control-Bids

Generell gilt:

- unterhalb des Vollspiels zeigt eine Kontrolle das A(x), Kx, x oder Void
- oberhalb des Vollspiels zeigt eine Kontrolle das A(x) oder Void resp. bei zweiter Nennung dieser Farbe A sec, AK oder Void

Hinweis: Control-Bids sind gefordert nach folgenden Sequenzen:

- 1♠ – 1/2x – 3♣ GF
- 1♠ – 1/2x – 3♦ GF
- 1x – 1SA – 2x – 3♥ GF/SI
- 1x – 1SA – 2y – 3♥/♠ GF/SI
- 1♥ – 3♣ – 3♠/3SA GF/SI
- 1♠ – 3♦ – 3SA/4♦ GF/SI

## 10. Trial-Bids → Anwendbar für Game-Invit und Slam-Invit !

Nach einem OF-Fit auf 2er-Höhe fragt man den Partner mit +1 Stufe nach Stärke,

z.B. nach 1H – 2H oder 1P – 2P oder 1K – 1P – 2P oder 1H – 1SA – 2K – 2H

2SA fragt nach Stärke im Pik-Fit, 2P fragt nach Stärke im Herz-Fit; Antworten:

+1 Stufe (2SA/3T) = MIN HP resp. MAX Loser (7 bei Eröffnung, 9.5+ bei Antwort)

+2 Stufen (3T/3K) = MED HP resp. MED Loser (6 bei Eröffnung, 8.5 bei Antwort)

+3 Stufen (3K/3H) = MAX HP resp. MIN Loser (5 bei Eröffnung, 7.5 bei Antwort)

& schlechte Trümpfe → Vorschlag zu 3SA

+4 Stufen (3H/3P) = MAX HP resp. MIN Loser (5 bei Eröffnung, 7 bei Antwort)

& gute Trümpfe, FG → 3P/3SA = Aufforderung zu Cuebid

Nach 1SA - TRF OF und Super-Accept mittels +1 Stufe antwortet man mit

denselben Geboten; **ACHTUNG:** 1SA – 2K – 2P (Super-Accept) – 2SA = 5/5 UF !!

## Kapitel 16: Wann und wie bestrafen wir „freche Gegner“

Das System **Shape Control** führt häufig zu Kontra-Situationen, da sowohl die Farb- als auch die Punkte-Verteilung sehr oft bekannt ist.

Ein Kontra ist immer dann ein Strafvorschlag, wenn wir die Punktemehrheit haben und selbst mindestens 4 Trümpfe in der Gegnerfarbe besitzen, wobei in den Nebensfarben die Topfiguren und in den Trümpfen die Länge wichtig sind.

Wann ist die Punktemehrheit immer gegeben?

- a) nach 1 ♣ - 1 ♦ → man hat zusammen 21+ HP
- b) nach 1 ♣ (X) 1x/2x → man hat zusammen 21+ HP
- c) nach 1 ♣ (X) XX → man hat zusammen 24+ HP
- d) nach 1 ♣ 1/2 x Kontra → verspricht 7+ HP
- e) nach 1 x Kontra Rekontra → zeigt zwei 4er-Farben und (total) 21+ HP
- f) nach 1 x 1 SA Kontra → verspricht 11+ HP
- g) nach 1 SA 2 x Kontra → verspricht 11+ HP
- h) nach 2 ♦ - 2 ♥, ♠ - 2 SA → Eröffner verspricht 20+ HP
- i) nach einem Revers-Gebot → Der Kontrierende hat 6+ HP

Was verspricht ein Straf-Kontra?

- a) Trümpfe (i.d.R. mindestens 4)
- b) 2 eigene Top-Stiche ausserhalb der eigenen Farbe  
→ ab 4er-Höhe braucht es nur Trümpfe oder Topstiche

Wann ist Vorsicht geboten?

- b) Nach Freak-Eröffnungen
- c) Auf 1er-Höhe → nur grün gegen rot sinnvoll
- d) Rot gegen grün → Vollspiel anstreben
- e) Nach einem Kürze-Cuebid → der Gegner wird auch Kürzen haben

Wann ist ein Kontra kein Strafkontra?

- a) Sputnik-Situation
- b) nach einem gegnerischen Fit ohne mögliches eigenes Farbgebot, z.B.:  
Gegner eröffnet: 1 x Kontra 2/3 x Kontra = Punkte und Fitsuche
- c) nach einem gegnerischen Lizit ohne eigenes Farbgebot, z.B.:  
Gegner eröffnet: 1 x Kontra 1/2 y Kontra = Punkte und Fitsuche

**Hinweis: Man soll nicht kontrieren in einem eigenen Super-Fit → besser Pass / Hebung**

## Kapitel 17: Uebungen

Hier einige spezielle Hände aus verschiedenen Turnieren:

Hand 1:	♠ B9842 ♥ - ♦ KB986 ♣ A62	grün gegen rot
Hand 2:	♠ K ♥ K632 ♦ DB98542 ♣ 5	grün gegen rot
Hand 3:	♠ DB8654 ♥ KD54 ♦ K4 ♣ B	rot gegen grün
Hand 4:	♠ KB105 ♥ KD98763 ♦ 9 ♣ 7	alle grün
Hand 5:	♠ AD974 ♥ - ♦ 5 ♣ KB106542	alle rot
Hand 6:	♠ D763 ♥ 2 ♦ KD4 ♣ KDB87	grün gegen rot
Hand 7:	♠ 96 ♥ A10 ♦ KDB107 ♣ ADB8	rot gegen grün
Hand 8:	♠ - ♥ 64 ♦ 1095 ♣ AKD109643	grün gegen rot

**Frage-1:** Welche Hände eröffnen Sie und wie planen Sie die Fortsetzung?

**Frage-2:** Wie antworten Sie auf Partners Eröffnungen von 1 Treff bis 2 SA resp. nach Partners Kontra (X) auf Gegners 1 Karo-Eröffnung?

**Frage-3:** Wie lizitieren Sie auf Gegners Eröffnungen \*) von 1 Treff bis 2 Pik resp. 3 Treff und 3 Karo ?  
→ \*) 2 Treff = *Semiforcing*, 2 Karo = *Mancheforcing*, *Weak-2 in Herz & Pik*

**Frage-4:** Wie antworten Sie auf Partners Eröffnungen von 3 Treff bis 5 Treff?

**Frage-5:** Welche Hände sind Ihrer Meinung nach Gegenspiel-Hände?

→ Alle Lösungen finden Sie im folgenden Kapitel

## Kapitel 18: Lösungen

Antwort zu Frage-1: Welche Hand eröffne ich wie

Hand #:	Karte	Farbe	Eröffnung & Fortsetzung
Hand #1:	♠ B9842	♥ - ♦ KB986 ♣ A62	grün gegen rot 2♠ & nach 3♦: 3♣ = 7 Loser
Hand #2:	♠ K	♥ K632 ♦ DB98542 ♣ 5	grün gegen rot Pass & 2♦ nach Gegners 1♠
Hand #3:	♠ DB8654	♥ KD54 ♦ K4 ♣ B	rot gegen grün 1♠, nach 1 SA 2♥ (5 Loser!)
Hand #4:	♠ KB1052	♥ KD98763 ♦ 9 ♣ 7	alle grün 2♣ (Freak) oder 3♣ (7H)
Hand #5:	♠ AD974	♥ - ♦ 5 ♣ KB106542	alle rot 3♥ & 4♣ (2. Farbe) nach 3 SA
Hand #6:	♠ D763	♥ 2 ♦ KD4 ♣ KDB87	grün gegen rot Pass (♣ zu kurz für 2K-Multi)
Hand #7:	♠ 96	♥ A10 ♦ KDB107 ♣ ADB8	rot gegen grün 2 SA & 3♥ (17+ HP)
Hand #8:	♠ -	♥ 64 ♦ 1095 ♣ KD1096432	grün gegen rot 3 SA (8+UF immer)

**Eröffnung & Fortsetzung**

Antwort zu Frage-2: Partner eröffnet 1♣ ff resp. **kontriert auf 1 Karo (X)**, meine Antwort ist

Hand	1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA	2♣	2♦	2♥	2♠	2 SA	2 SA	X
#1	1♦	1♠	2♣	3♦	2♥	3♦	2♥	2 SA	3♦	2♠	2♥	2♥
#2	1♦	2 SA	3♣	2♦	2♣	2♥	2♠	4♥	2 SA	5♦	Pass	
#3	1♦	1♠	3♣	3♦	2♥	2♦	2 SA	3♣	3♦	3♦	2♥	
#4	1♦	3♣	3♣	3♦	2♦	2♦	2♥	3♣	3♦	Pass!	2♦	
#5	1♦	3♥!	3♥!	3♦	2♥!	3♦	3♥!	2 SA	3♦	4♣	3♥!	
#6	1♦	1♠	1♠	3♦	2♣	3♦	2♥	2 SA	2 SA	5♣	2♣	
#7	1♦	2 SA	1 SA	1 SA	2♠	2♦	2 SA	2 SA	2 SA	4♣	Pass	
#8	5♣	1 SA	1 SA	1 SA	2 SA	2♦	2♥	2 SA	2 SA	6♣	2 SA	

Antwort zu Frage-3: Rechter Gegner hat eröffnet, mein Lizit ist

Hand	1♣	1♦	1♥	1♠	1 SA	2♣	2♦	2♥	2♠	3♣	3♦
#1	2♠	Pass	2♠	Pass	X	2♠	X	2♠	Pass	Pass	Pass
#2	1 SA	Pass	2♣	2♦	X	2♦	X	Pass	Pass	3♦	Pass
#3	2♣	2♣	Pass	Pass	2♣	Pass	Pass	Pass	Pass	3♠	3♠
#4	4♥	4♥	Pass	3♣	3♣	4♥	4♥	Pass	3♥	3♥	3♥
#5	3♥	3♥	3♥	Pass	3♥	3♥	3♥	3♥	Pass	Pass	3♠
#6	Pass	Pass	2♦	Pass	X	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass	Pass
#7	X	X	4♠	4♠	4♠	4♠	4♠	4♠	4♠	Pass	Pass
#8	Pass	5♣	5♣	5♣	X	5♣	5♣	5♣	5♣	n.m.	5♣

Antwort zu Frage-4: Partner hat eröffnet, meine Antwort ist

Hand	3♣	3♦	3♥	3♠	3 SA	4♣	4♦	4♥	4♠	4 SA	5♣
#1	3♦	4♣	3 SA	3 SA	4♣	5♦	5♠!	4♠	5♦	5♦	Pass
#2	3♥	3♥	3♠	5♥!	4♦	5♦	4♥	4♥	5♦	5♦	Pass
#3	3♥	4♣	3 SA	3 SA	4♦	4♥	4 SA	4 SA	Pass	5♦	Pass
#4	4♣	4♣	3 SA	3 SA	4♦	4 SA	4 SA	4 SA	5♦	5♣	Pass
#5	3♦	4♣	3 SA	3 SA	6♣	Pass!	6♠	6♠	6♣	6♣	n.m.
#6	3♦	3♠	4♠	4♣	5♣	5♦	4♠	4♠	5♣	5♣	Pass
#7	4♣	4♣	3 SA	3 SA	4♦	6♦	4♠	Pass	6♦	6♦	6♣
#8	5♣	5♣	3 SA	3 SA	6♣	4♦	5♣	Pass	6♣	6♣	n.m.

Antwort zu Frage-5: Welche Hände sind Gegenspiel-Hände ?

**Hand #6: NUR DIESE** → Kein Ass, falls Partner passt, hat er SA-Hand ohne 2 Topfiguren

**Hand #2:** Kann nicht direkt eröffnet werden, bietet aber grosses Spiel-Potenzial in Karo

**Hand #3:** Hat – wie Hand #6 – kein Ass, aber dank der 6er-Pik grosse Barragewirkung

## Kapitel 19: Muster-Lizits: Vergleich Shape Control mit Better Minor

Hier eine Zufallsmenge von Händen aus dem „Entrainement Suisse 2008 – Serie 3“:

	NS = Shape Control OW = Better Minor	NS = Better Minor OW = Shape Control
<p>#17 / N / None</p> <p>♠ KD942 ♥ 94 ♦ 97 ♣ KD42</p> <p>♠ B8                      ♠ 10653 ♥ KB103                 ♥ 752 ♦ 10                         ♦ DB85 ♣ AB10875               ♣ 93</p> <p>♠ A7 ♥ AD86 ♦ AK6432 ♣ 6</p>	<p>W    N    O    S</p> <p>      2 ♠<sup>1)</sup> p   2 SA<sup>2)</sup></p> <p>p    3 ♣ p    4 ♠<sup>3)</sup></p> <p>-</p> <p>4 ♠ erfüllt = 420 oder 4 ♠ +1 = 450</p> <p>1) 2-Färber, 6-8 Loser 2) Zeige 2. Farbe 3) Idee: Schnipp-Schnapp 4) 4er-Herz &amp; 5+ Treff</p>	<p>W    N    O    S</p> <p>      p    p    1 ♦</p> <p>2♦<sup>4)</sup> 2 ♠ p   3 ♥</p> <p>p    3 SA -</p> <p>3 SA - 1 = -50 oder</p> <p>      p    p    1 ♦</p> <p>1SA p    2 ♣ X</p> <p>-</p> <p>2 ♣ X - 2 = 300</p>
<p>#18 / O / NS</p> <p>♠ KD109 ♥ D632 ♦ B92 ♣ 96</p> <p>♠ 432                      ♠ B6 ♥ KB7                     ♥ A108 ♦ K1083                 ♦ A764 ♣ K84                     ♣ A1032</p> <p>♠ A875 ♥ 954 ♦ D5 ♣ DB75</p>	<p>W    N    O    S</p> <p>      1 ♠ p</p> <p>1 ♦ p    1 SA -</p> <p>1 SA erfüllt oder +1 = -90 oder -120</p>	<p>W    N    O    S</p> <p>      1 SA -</p> <p>1 SA erfüllt oder +1 = -90 oder -120 oder evtl. -150 bei ♣ Ausspiel</p>
<p>#19 / S / OW</p> <p>♠ 8765 ♥ AB ♦ D1098 ♣ 983</p> <p>♠ A943                    ♠ K10 ♥ 72                        ♥ K1086 ♦ 6                         ♦ AKB873 ♣ AB10542               ♣ K</p> <p>♠ DB2 ♥ D9543 ♦ 42 ♣ D76</p>	<p>W    N    O    S</p> <p>      p</p> <p>p    p    1 ♦ p</p> <p>1 ♠ p   2 ♥ p</p> <p>3 SA -</p> <p>3 SA erfüllt oder +1 = -600 oder -630 (bei Uebernahme K♠)</p> <p>1) 4 Herz &amp; 6+ Karo, 14-19 HP</p>	<p>W    N    O    S</p> <p>      p</p> <p>p    p    1 ♦ p</p> <p>1 ♠ p   2 ♥<sup>1)</sup> p</p> <p>3 ♠ p   3 SA -</p> <p>3 SA erfüllt, +1 oder +2 = -600, -630 oder -660 (bei Uebernahme K♠)</p>

#20 / W / ALL

♠ 6  
 ♥ 1065  
 ♦ B9843  
 ♣ D984  
 ♠ 98  
 ♥ AKB9874  
 ♦ -  
 ♣ K1073  
 ♠ A107532  
 ♥ D  
 ♦ K1062  
 ♣ A2  
 ♠ KDB4  
 ♥ 32  
 ♦ AD75  
 ♣ B65

NS = Shape Control  
OW = Better Minor

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
1♥ p	1♠ p		
2/3♣ p	3 SA p		
4♥ -			

4♥ +1 = -650

1) 7+ Herz, beliebig  
2) 2-3 Top-Stiche

NS = Better Minor  
OW = Shape Control

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
3♠ <sup>1)</sup> p	3♥ <sup>2)</sup> -		
4♥			

4♥ +1 = -650

Falls Süd kontriert  
und Trumpf ausspielt:  
4♥ X erfüllt = -790

#21 / N / NS

♠ A1063  
 ♥ AD1092  
 ♦ 8  
 ♣ AD8  
 ♠ DB9  
 ♥ KB3  
 ♦ KB94  
 ♣ 962  
 ♠ 5  
 ♥ 765  
 ♦ AD1062  
 ♣ K743  
 ♠ K8742  
 ♥ 84  
 ♦ 753  
 ♣ B105

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
	1♠ <sup>1)</sup> 1♦	2♣ <sup>2)</sup>	
3♦	4♠ -		

4♠ +1 = 650

1) 11/14+ HP beliebig  
2) Pik & 4+ Unterfarbe  
(eine kleine Lüge !)

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
	1♥	2 SA p	
3♦	X	p	3♠
-			

3♠ + 2 = 200

oder  
1♥ 2 SA p  
3♦ 3♥ -  
3♥ erfüllt = 140

#22 / O / OW

♠ K107  
 ♥ 106543  
 ♦ 1082  
 ♣ K7  
 ♠ 86  
 ♥ D8  
 ♦ B965  
 ♣ A10542  
 ♠ DB542  
 ♥ AKB  
 ♦ KD3  
 ♣ 92  
 ♠ A93  
 ♥ 972  
 ♦ A74  
 ♣ DB86

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
		1♠ <sup>*)</sup> p	
1 SA p			

1 SA erfüllt = -90  
(bei Herz-Angriff)

\*) nicht 1SA mit 5er-M

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
		1♠ <sup>1)</sup> p	
1♦ <sup>2)</sup> p		1 SA <sup>3)</sup> -	

1 SA +1 = -120

1) 11/14+ HP beliebig  
2) 7+ HP beliebig  
3) 14-16 HP, SA-Hand



#23 / S / ALL

♠ 2  
♥ A87  
♦ D10652  
♣ AK87

♠ B83  
♥ D10543  
♦ 743  
♣ D6

♠ AK7654  
♥ B962  
♦ B8  
♣ 3

♠ D109  
♥ K  
♦ AK9  
♣ B109542

NS = Shape Control  
OW = Better Minor

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
			p <sup>1)</sup>
p	1 ♠ <sup>2)</sup>	1 ♠	p <sup>3)</sup>
2 ♠	p <sup>4)</sup>	p	3 ♠
p	4 ♦ <sup>5)</sup>	p	4 SA
p	5 ♠	p	6 ♦

6 ♦ erfüllt = 1370

oder

			1 ♠ <sup>1)</sup>
1 ♥	p <sup>3)</sup>	3 ♥	p
X	-		

3 ♥ X -3 = 800

NS = Better Minor  
OW = Shape Control

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
			1 ♠
p	1 ♦	2 ♣ <sup>6)</sup>	X
3 ♥ <sup>7)</sup>	4 ♠	p	5 ♠
-			

5 ♠ + 1/2 = 620/640

- 1) selten mit 13 HP
- 2) 14+ HP / 6 Loser, beliebig
- 3) forcing
- 4) Minimum-Eröffnung
- 5) kein Stopper & 1354/0364/0454
- 6) Beide Oberfarben, max. 13 HP
- 7) Barrage

#24 / W / None

♠ AK872  
♥ K98  
♦ 6  
♣ 9865

♠ DB105  
♥ B10542  
♦ B109  
♣ 3

♠ 63  
♥ AD3  
♦ D87532  
♣ A2

♠ 94  
♥ 76  
♦ AK4  
♣ KDB1074

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
p	p	1 ♦	X <sup>1)</sup>
1 ♥	X	2 ♥	3 ♠
3 ♥	3 SA	-	

3 SA erfüllt = 400  
oder  
3 SA -1 = -50  
(falls ♥ D-Ausspiel und  
übernommen durch N)

- 1) 14+ HP beliebig
- 2) 6er-Karo oder 6er-Herz
- 3) Forcing (was sonst?)

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
p	1 ♠	2 ♠ <sup>2)</sup>	X
3 ♦	p	p	3 ♥ <sup>3)</sup>
X	4 ♠	p	5 ♠

5 ♠ +1 = 420  
oder  
5 ♠ erfüllt = 400  
(falls ♥-Ausspiel)

#25 / N / OW

♠ AKB9873  
♥ 1087  
♦ 3  
♣ A8

♠ D6  
♥ 4  
♦ AKDB109  
♣ K543

♠ 2  
♥ DB32  
♦ 754  
♣ DB1076

♠ 1054  
♥ AK965  
♦ 862  
♣ 92

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
	3 ♦ <sup>1)</sup>	p	3 ♠ <sup>2)</sup>
p	4 ♠	-	

4 ♠ +1 = 450 resp.  
4 ♠ +2 = 480 bei  
Switch auf Herz-4

oder

	3 ♦ <sup>1)</sup>	p	3 ♠ <sup>2)</sup>
4 ♦	4 ♠	5 ♦	X
-			

5 ♦ X -1 = 200

- 1) Will Pik spielen, HP beliebig
- 2) 2-3 Top-Stiche & Mini-Fit
- 3) 4 Herz und 5+ Unterfarbe
- 4) pass or correct

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
	1 ♠	2 ♦ <sup>3)</sup>	X
4 ♠ <sup>4)</sup>	X	-	4 ♠
5 ♠	X	-	

5 ♠ X -1 = 200

oder

	1 ♠	2 ♦ <sup>3)</sup>	X
3 ♠ <sup>4)</sup>	X	4 ♠	4 ♠
5 ♠	5 ♠	-	

5 ♠ erfüllt = 450

(Herz ist bekannt, d.h.  
Doppel-Impass ist ok)

#26 / O / ALL

♠ 843  
♥ KB76  
♦ 1097  
♣ B105

♠ 1072  
♥ 1093  
♦ AK843  
♣ 76

♠ AK96  
♥ A2  
♦ J652  
♣ D98

♠ DB5  
♥ D854  
♦ D  
♣ AK432

NS = Shape Control  
OW = Better Minor

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
		1♦	X <sup>1)</sup>
3♦	p	p	X
-	3♥	-	-
3♥ erfüllt = 140			

NS = Better Minor  
OW = Shape Control

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
		1♠ <sup>1)</sup>	X
1♦ <sup>2)</sup>	1♥	p <sup>3)</sup>	p
1♠ <sup>4)</sup>	p	2♠	-
2♠ erfüllt = -110			

oder

		1♦	X
3♦	p	p	X
3♥	4♦	-	-
4♦ -1 = 100			

- 1) 14+ HP beliebig
- 2) 7+ HP beliebig
- 3) forcing (wir haben 18/21+ HP)
- 4) mal sehen, X und ISA geht nicht

Der pari-Kontrakt 3 SA von W wird nicht entdeckt!

#27 / S / None

♠ 3  
♥ A42  
♦ K83  
♣ D98542

♠ K9652  
♥ -  
♦ DB1075  
♣ B107

♠ AB8  
♥ KD753  
♦ 96  
♣ AK3

♠ D1074  
♥ B10986  
♦ A42  
♣ 6

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
			2♠ <sup>1)</sup>
p	2♥	-	-
2♥ erfüllt = 110			

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
			p
p	p	1♠ <sup>2)</sup>	X
1♦	p	2 SA	p
3♥ <sup>3)</sup>	p	3♠	-
4♠ -1 = 50			

oder

		2♠ <sup>1)</sup>	
2♦	2♥	3 SA	-
3 SA -1 = 50			

Falls Süd kontriert,  
und Herz ausspielt,  
wird 4♠ erfüllbar!

- 1) Oberfarben 5-13 oder 17+ HP
- 2) 14+ HP beliebig
- 3) Transfer

#28 / W / NS

♠ 63  
♥ 4  
♦ KD1087642  
♣ 98

♠ KB105  
♥ KD98763  
♦ 9  
♣ 7

♠ AD974  
♥ -  
♦ 5  
♣ KB106542

♠ 82  
♥ AB1052  
♦ AB3  
♣ AD3

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
3♥	-	-	-
3♥ -1 = 50			

<u>W</u>	<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>
2♠ <sup>2)</sup>	p	4♠	-
4♠ +1 = -450			

oder

p	p	1♠	X <sup>1)</sup>
XX	5♦	p	p
X	-	-	-
5♦ X erfüllt = 550			

oder			
2♠ <sup>2)</sup>	5♦	5♠	X
5♠ X erfüllt = -650			

oder

1♥	2♦	2♠	X
4♠	-	-	-
4♠ +1 = -450			

- 1) 14+ HP beliebig
- 2) 5/4+ OF's → allenfalls gefolgt von 3H auf 2x

## Statistische Zusammenfassung „Shape Control gegen Better Minor“

Die folgende Zusammenstellung wertet die 12 zuvor beschriebenen Hände in Form eines Team-Wettkampfes (IMP) aus.

Es werden drei Auswertungen erstellt:

- 1) Jeweils das beste Resultat pro Team
- 2) Das beste Resultat von Shape Control gegen das schlechteste Resultat von Better Minor
- 3) Das schlechteste Resultat von Shape Control gegen das beste Resultat von Better Minor

### Shape Control ist Team A

<i>Hand Nr.</i>	<i>1) Beide besten Resultate</i>			<i>2) Bestes vs. Schlechtestes</i>			<i>3) Schlechtestes vs. Bestes</i>		
	<i>Team A</i>	<i>Team B</i>	<i>IMPs A</i>	<i>Team A</i>	<i>Team B</i>	<i>IMPs A</i>	<i>Team A</i>	<i>Team B</i>	<i>IMPs A</i>
17	450	300	4	450	-50	11	420	300	3
18	-90	-90	0	-90	-90	0	-120	-90	-1
19	-600	-660	2	-600	-600	0	-630	-600	-1
20	-650	-790	4	-650	-650	0	-650	-650	0
21	650	200	10	650	140	11	650	200	10
22	-90	-120	1	-90	-120	1	-90	-120	1
23	1370	640	12	1370	640	12	800	640	4
24	400	420	-1	400	400	0	-50	420	-10
25	480	450	1	480	200	7	200	450	-6
26	140	-110	6	140	-110	6	100	-110	5
27	110	50	2	110	50	2	50	50	1
28	550	-450	14	550	-650	12	-450	-450	0
<b>Total für Team A</b>			<b>55</b>			<b>62</b>			<b>6</b>

Diese Hände sind nicht repräsentativ, aber ziemlich kompetitiv. Es ist sehr beachtlich, dass selbst jeweils das schlechteste Resultat von Team A verglichen mit dem besten Resultat von Team B insgesamt immer noch einen kleinen Erfolg gibt!

## Kapitel 20: Verteidigung gegen Shape Control

Die Höflichkeit gebietet dem Erfinder eines Lizit-Systems die Ausarbeitung von einfachen Massnahmen gegen dieses System. Einerseits ist es schwierig, gegen „etwas Gutes“ einfache Gegenmassnahmen zu erfinden. Andererseits führt die Beschäftigung dazu, dass gelegentlich neue Erkenntnisse gewonnen werden.

Nachstehend einige Tipps gegen die „ekligsten Gebote“ – allerdings ohne Erfolgsgewähr !

### Gegen 1 ♠ (14+ HP mit beliebiger Verteilung)

X 2-Färber rot oder schwarz oder Einfärber → muss dann auf 2er-Stufe lizitiert werden  
1 ♦ beide Oberfarben  
1 ♥ Herz und Treff  
1 ♠ Pik und Karo  
1 SA beide Unterfarben  
Pass Abwarte-Gebot, kann sehr punktstark sein  
→ Ob die 2-Färber 5-5, 5-4 oder 4-4 (à la DONT) gespielt werden, ist Temperamentssache

### Gegen 1 SA (11-13 HP, i.d.R. mind. 1 Ass und 2 Könige)

X Eröffnungsstärke ohne beide Oberfarben  
2 ♠ Starke Hand mit beiden Oberfarben, 2 ♦ des Partners fragt nach längerer resp. besserer  
2 ♦♥ Transfer  
X im Reveil verspricht Herz & Treff resp. Pik & Karo (ähnlich DONT)

### Gegen 2 ♠ (9-10 Karten in den Oberfarben und 5/7-13 HP resp. 17+ HP)

X Ich kann mindestens eine Oberfarbe kontrieren  
2 ♦ in beiden Unterfarben spielbereit  
Pass Abwarte-Gebot, kann sehr punktstark sein

### Gegen 2 ♦-Multi

X in beiden Unterfarben spielbereit  
2 ♥♠ Exclusion – verspricht andere Edelfarbe – mit guter Eröffnungshand

### Gegen 2 ♥ resp. 2 ♠ und anschliessendem 2 SA-Gebot (dieses verspricht keine Stärke)

X Ich kann eine Unterfarbe kontrieren und habe die andere Edelfarbe mind. zu viert

### Gegen 3 ♠ (verspricht lange Herz, d.h. Barrage oder Eröffnung mit 6er-Herz ohne 3er-Pik)

X verspricht andere Edelfarbe und Toleranz in Treff, d.h. ist passbar  
3 ♦ verspricht andere Edelfarbe und Toleranz in Karo, d.h. ist passbar

### Gegen 3 ♦ (verspricht lange Pik, d.h. Barrage oder Eröffnung mit 6er-Pik ohne 3er-Herz)

X verspricht andere Edelfarbe und Toleranz in Treff und Karo, d.h. ist passbar

Gegen noch höhere – barragierende – Gebote gibt es keine Allheilmittel, da dort nur bekannt ist, dass sie 4-6 Loser enthalten, aber nicht, ob es „nur“ 11, 12 oder gar 13 Karten sind.

## Kapitel 21: Die 3 Hände aus dem Vorwort und Schlussbemerkungen

Erinnern Sie sich noch an die im Vorwort gestellte Frage: Was lizitieren Sie mit diesen Händen auf die vermerkte Eröffnung des Partners?

In Better Minor würden Sie vermutlich mit A) und B) 1 SA lizitieren und sich dann ärgern, wenn der Gegner zu Beginn mal 5 Stiche in der anderen Edelfarbe abzieht; mit C) werden Sie passen oder sich (grün gegen rot) mit 3 ♣ evtl. gehörig in die Nesseln setzen.

### Nicht so in Shape Control !

A) Ihr Partner hat 1H eröffnet und sie halten ♠ xx ♥ x ♦ Bxx ♣ KD109xxx

Mit 1 SA – forcierend – und anschliessendem Pass auf 2 ♣ würden Sie dem Partner eine schwache 6er-Treff signalisieren, aber dafür haben sie ein Treff zuviel und sind zu stark (nur 7 Loser).

1 SA gefolgt von 3 ♣ – konstruktiv – ist das richtige Gebot

- wenn ihr Partner Anschluss hat und die übrigen Farben stoppt kann er sogar 3 SA versuchen, wenn er schwach eröffnet hat, pass (eine konstruktive ist selbstspielend)
- in allen andern Fällen (2 Karo, 2 Herz oder 2 Pik verspricht der Partner 14-19 HP und weder SA-Hand noch 3-Färber, d.h. etwas Anschluss in Treff ist zumindest möglich  
→ mit 3 ♣ übermitteln Sie:
  - kein Fragment-Bid, d.h. keine Stopper in der 4. Farbe
  - kein Mini-Anschluss in Herz
  - d.h. limitierte Stärke, konzentriert in einer konstruktiven 7er Treff
- Ihr Partner sollte die richtigen Schlüsse ziehen können ..

B) Ihr Partner hat 1P eröffnet und sie halten ♠ x ♥ xx ♦ KB10xx ♣ DBxxx

Mit 2 SA zeigen Sie beide Unterfarben mit schönen 6 bis max. 10 HP **ohne Interesse an Herz**

- Die „schlimmste“ Hand Ihres Partners ist eine 6-3-2-2-Verteilung mit 14 HP  
→ Der Partner kann notfalls passen, man hat schon schlechtere 2 SA-Kontrakte gesehen
- Im Allgemeinen wird der Partner auf 3 ♣ resp. 3 ♦ herauslaufen, was der optimale Kontrakt sein dürfte  
→ ob dann der Gegner einen 3 ♥ Kontrakt noch gefahrlos lizitieren kann, bleibt dahingestellt, in jedem Fall scheint die Verteidigungslinie vorgegeben

C) Ihr rechter Gegner hat 1K eröffnet und sie halten ♠ xx ♥ xx ♦ Bx ♣ DB9xxxx

Mit 1 SA lizitieren Sie schwache 6-7 Treff, natürlich keineswegs forcierend, zudem verneinen Sie eine 4er-OF (2♦ intervenieren!). Damit verfolgen Sie 2 Ziele:

- Sie informieren Ihren Partner → er kann sogar noch passen mit Anschluss
- Sie nehmen dem Gegner die Oberfarben weg, d.h. die Bedeutung von Kontra ist nicht mehr in jedem Fall eindeutig: Beide Oberfarben oder allgemeine Stärke.

**Ich suche ein Team, das Shape Control spielen möchte, bei Interesse melden Sie sich!**

Viel Spasst wünscht Ihnen Ihr Jürg Hertli

## Anhang A: Ausspiel- und Markierungs-Systeme und allg. Abwurf-Ideen

Bevor ich zu Ausspiel und Markierung komme, möchte ich noch einige Anregungen zum Spielfluss abgeben.

### 1. Die Lizitation

- a) Gewöhnen Sie sich an, für jedes Lizit mindestens 2-3 Sekunden zu investieren, so banal es auch sein mag  
→ *Wenn Sie meistens in Nullkommanichts lizitieren, können Ihnen evtl. 3 Sekunden bereits als Studium ausgelegt werden*
- b) Ueberlegen Sie sich Ihr nächstes Gebot bereits während dem gegnerischen Lizit  
→ *Wenn Sie überrumpelt werden (weil Sie z.B. über die vergangene Hand nachgedacht haben), kann jedes Studium mit anschließendem Pass für Sie nachteilig werden*
- c) Studieren Sie nur lange, wenn Sie auch ein Gebot in Erwägung ziehen, wobei auch hier gilt: übermässig langes Studium und anschließendes Kontra ist verpönt; ebenfalls wenn Sie auf Partners Hebung sehr lange über eine Hebung auf 3er- oder 4er-Stufe nachdenken (dies wäre dann eine Hebung auf 3.5 !)
- d) Lassen Sie das Lizit liegen, bis der Ausspielende seine Lizitation abräumt

### 2. Die Spielplanung

- a) Investieren Sie immer mindestens 15-30 Sekunden in den Spielplan, auch wenn Ihnen dies nicht notwendig erscheint  
→ *Der Gegner braucht nicht zu wissen, dass alles klar ist, auch dies ist eine Info*
- b) Bevor Sie vom Dummy zugeben, sollten Sie wissen, wie Sie zum 2. Stich fortsetzen, und zwar auf jede Reaktion des 3. Spielers
- c) Als Partner des Ausspielenden haben Sie auch das Recht, 15 -30 Sekunden über die Hand nachzudenken; wenn der Alleinspieler sofort eine Karte vom Dummy ordert, haben Sie – selbst wenn der Dummy single ist – das Recht auf ein angemessen langes Studium, auch dann wenn sie selbst single sind !  
→ *Sagen Sie in einem solchen Fall: „Ich bin noch nicht soweit“*

### 3. Das Spieltempo

- a) Bemühen Sie sich um ein gleichmässiges Spieltempo von 3-5 Sekunden pro Zug  
→ *Wenn Sie i.a. sehr schnell spielen, können Ihnen 5 Sekunden evtl. bereits als Studium ausgelegt und in gewissen Fällen Sanktionen ausgesprochen werden*
- b) Wenn Sie eine Karte decken können (auch Partners Karte !), ist ein Studium in jedem Fall erlaubt
- c) Ebenfalls studieren dürfen Sie, wenn der Besitzer des Stiches bereits feststeht und Sie selbst noch mehrere Karten in dieser Farbe haben
- d) Falls Sie stechen oder abwerfen können, ist jedes Studium erlaubt
- e) Jedes Ausspiel zu einem neuen Stich darf genau durchdacht werden
- f) Vermeiden Sie als Gegenspieler hektische Spielzüge, sie könnten u.U. als Signale ausgelegt werden
- g) Als Alleinspieler dürfen Sie mit nur Single oder offensichtlichem Stichzwang (z.B. AKD ohne weitere Karte) nicht lange studieren; schnell spielen dürfen Sie immer (ob es auch gut herauskommt, bleibe offen)

**Uebrigens: Die Miene zu verziehen und Grimassen zu schneiden darf sich höchstens der Handspieler erlauben – und auch nur dann, wenn die Mimik dem effektiven Kartenstand entspricht, sonst wäre es ein sogenannter „Mund-Bluff“ und somit strikt untersagt !**

## Ausspiele

1. Klassische Varianten
  - a) Gegen Farbkontrakte
    - Höchste einer Sequenz
    - Höchste einer inneren Sequenz
    - 3./5.-Höchste einer Länge
      - ➔ aber nie unter dem Ass und selten unter dem König
    - Hoch von Double, falls nichts Attraktiveres verfügbar
    - Trumpf von 4 kleinen, falls Partner nichts lizitierte
  - b) Gegen SA-Kontrakte
    - Höchste einer (gebrochenen) Dreier-Sequenz
    - Höchste einer inneren Sequenz
    - 4.-Höchste einer Länge
    - Höchste von 3 kleinen Karten
  - c) Italienisch (ungerade ist positiv, gerade evtl. Lavinthal)
2. Etwas Exotisches
  - a) 3-Farben-Signal gegen Farbspiele  
Der Kartenwert wird durch drei dividiert:
    - Rest 0 = Rückspiel erwünscht
    - Rest 1 = Wechsle auf die nächsthöhere Farbe
    - Rest 2 = Wechsle auf die nächsttiefere FarbeFalls die verlangte Farbe sinnlos ist: Wechsle auf Trumpf
  - b) Gegen SA-Kontrakte
    - Kleinste = positiv
    - 2.-Höchste = Ich suche Dich
3. Meine Empfehlung
  - a) Im Allgemeinen
    - Rusinow (2.-Höchste einer Sequenz mit AK, KD oder DB)
    - Zehn und Neun versprechen 0 oder 2 höhere Karten
    - 2./4./6.-Höchste von Längen
  - b) In Partners Farbe
    - Immer die 2.-Höchste

## Direkte Markierungen

1. Klassische Varianten
  - a) Hoch = Positiv oder gerade Anzahl
  - b) Niedrig = Negativ oder ungerade Anzahl
2. Etwas Exotisches
  - a) Kleinste = Positiv
  - b) Andere = Dreifarben-Signal ➔ vgl. Ausspiele / Exotisch
3. Meine Empfehlung
  - a) Nach König-Ausspiel: Immer die Länge (Hoch = gerade Anzahl)
  - b) Nach anderen Ausspielen: Immer positiv/negativ (klein = positiv)
  - c) Wenn der Tisch nach einem Signal schreit: Lavinthal

## Indirekte Markierungen und Abwürfe

### 1. Klassische Varianten

- a) Zugaben beim Gegner: Längenmarke
  - b) Abwurf
    - Hoch = dies möchte ich
    - Niedrig = dies möchte ich nicht
    - Alternativ: Was ich abwerfe, will ich generell nicht
- oder**
- 1. Abwurf = Lavinthal

### 2. Etwas Exotisches

- a) Zugaben beim Gegner:
  - Generell ein Dreifarben-Signal → vgl. Ausspiele / Exotisch
- b) Man hat nicht immer die richtigen Karten dazu, deshalb
  - Bei der Zugabe von 2 gleichen Signalen ist dies Lavinthal
  - Beispiel: Mit 3, 5 und 8 möchte man die tiefere von 2 Farben markieren
  - 3 geht nicht, da dies positiv ist
  - 5 und 8 zeigen aber auf die falsche Farbe
  - deshalb zuerst die 5, dann die 8 geben → Lavinthal für tiefere Farbe
- c) Abwurf: Dreifarben-Signal → vgl. Ausspiele / Exotisch

### 3. Meine Empfehlung

- a) Wenn der Partner weiss, dass man keine Punkte hat
    - Konsequenz die Länge markieren
    - das Einzige, womit ich dem Partner helfen kann
- Sonst**
- b) Zugaben beim Gegner:
    - Bei mehreren kleinen Karten ist die Höhen-Reihenfolge Lavinthal
    - Sinnlos erscheinende Signale verlangen Trumpf oder Gegners Farbe
  - c) Abwürfe:
    - Italienisch (ungerade = positiv, gerade = Lavinthal)
  - d) Trumpf-Echo:
    - Hoch / Niedrig = Ich habe noch ein Schnapp-Interesse
  - e) Abwurf eines Bildes = Höchste einer Sequenz → mach Dich schlau

// - 3.10.2011 / He // 27.4.2014 / He



## Anhang B:

### HKCQ = Hertli Key Card Question - a new version of slam investigation

JH / 1. Juni 2012 / Initial Script

Start with 4♣ (or 4NT after control bid sequence or late major fit, but than with RCKB!)

Remark-1: Only ask with at least 2 aces or 1 ace and king of trump, otherwise let partner ask if interested  
=> direct bid of 4♣/4♥/4♠/4NT after fit is "Voidwood" in HKCQ with void in ♠/♥/♣/♦ !!

4♣ = 0/2 of 5 key cards      Major: after 4♥ / 4♠: Pass if no key card (partner has only 2 or 3), otherwise:  
+ 1 step = 1 ace and trump king and no extras in trump  
+ 2 steps = 2 aces and no extras in trump  
+ 3 steps = 2 key cards and trump queen or extra length in trump  
+ 4 steps = 2 aces and 1 king, no extras in trump  
+ 5 steps = 2 aces and 2 kings, no extras in trump  
=> +1 step\* asks for (additional) kings: 0, 1, 2, 3 (plus trump Q, if unclear)  
after 4NT (asks for details, partner has 3+ key cards):  
- 5♣ = no key card, 5♦ to 6♣ = same steps as above  
Minor: 4♥ asks for details:  
- 4♣ = no key cards  
- 4NT = 1 ace and trump king and no extras in trump  
- 5♣ = 2 aces and no extras in trump => may be highest possible contract  
- 5♦ = 2 key cards and trump queen or extra length in trump  
- 5♥ = 2 aces and 1 king, no extras in trump  
- 5♠ = 2 aces and 2 kings, no extras in trump  
=> +1 step\* asks for (additional) kings: 0, 1, 2, 3 (plus trump Q, if unclear)

4♥ = 1/3 of 5 key cards      M + m      4♣ asks for details:  
- 4NT = trump king  
- 5♣ = 1 ace  
- 5♦ = 3 key cards, no extras in trump  
- 5♥ = 3 key cards plus queen of trump or extra length in trump  
- 5♠ = 3 key cards and 1 king, no extras in trump  
- 5NT = 3 key cards and 2 kings, no extras in trump  
=> +1 step\* asks for (additional) kings: 0, 1, 2, 3 (plus trump Q, if unclear)

4♠/4NT/5♣ = 1 ace and a void or solid suit\*\* in lower, middle or upper suit; but weak trumps  
=> +1 step\* asks for (additional) kings: 0, 1, 2

5♦ = 1 side ace and trump Q, but not trump king => only possible in a major or ♠-contract, bid 4♥ if ♣ is trump  
=> +1 step\* asks for side kings: 0, 1, 2, 3

5♥ = no ace but trump king and trump queen => only possible in a major contract, bid 4♥ in a minor contract  
=> +1 step\* asks for side kings: 0, 1, 2, 3

5♠/5NT/6♣ = 2 aces and a void in lower, middle or upper suit  
=> +1 step\* asks for kings: 0, 1, 2, 3

\*) trump suit = to play

\*\*) solid suit = 4+ tricks - perhaps 1 missing top card or one ruff needed -, i.e. AKQxx or KQJTx or KQJxxx

Remark-2: Prefer control bidding with uncovered suits (xx+) and with own voids,  
below game (4M or 5m) a control means first or second round control (A, Kx, x, void);  
never bid in partners (side-) suit twice with a void, accidents are programmed !

Remark-3: With "Exclusion Blackwood" available, HKCQ or RKCB with a void is ok

Hinweis: Falls die Ass-Frage nach 2 gebotenen Farben mit 4♦ beginnt, sind alle Antworten eine Stufe höher!