

Shape Control (SC) – Theorie und Praxis

27. Dez. 14 / JH

Jedes (neue) System hat seine Grund-Ideen und Absichten. Im Folgenden werden zahlreiche Schwächen – und Lücken – konventioneller Systeme und Gebote aufgezeigt und erklärt, wie dies in **SC** besser gelöst wird.

Diese Untersuchung wird gegliedert in

- SA-Hände (Eröffnung und Fortsetzung)
- Zweifärber (Eröffnung und Antworten)
- Dreifärber
- Vollspiel-Anfragen (Trial-Bids und MIN/MAX-Anfragen)
- Freak-Hände (6-6, 6-5, 7-5, 7-4, 8-3)
- Einfärber (Eröffnungen, Transfer und Interventionen)
- Gameforce und Slaminit (neue Ideen)
- Ass-Frage und alternative Ass-Frage (präzisere Antworten)
- Die Geschichte mit dem Terminator (Modifizierte „Bendel-Idee“)
- Spezielle Interventionen
- Zu passende Hände (wann ist es statistisch unklug, zu lizitieren!)

In einigen Kapiteln werden zuerst konventionelle Gebote aufgelistet inkl. deren Stärken und Schwächen; dann wird die SC-Alternative vorgestellt und bezüglich Vorteilen und Nachteilen bewertet.

In speziellen Fällen werden Empfehlungen für eine verbesserte Anwendung von Geboten in arrivierten Systemen abgegeben.

Anhang A: „Erfindungen“ von SC

Anhang B: Systembeschrieb

Hinweis: *Alle Tipps reflektieren einerseits die Erfahrung des Autors, in viel grösserem Umfang stützen sie sich aber auf ausgefeilte statistische Analysen basierend auf 4 Millionen – z.T. auch 50 Millionen – Zufalls-Hände*

Meine persönlichen Erfahrungen mögen mit den lebenslangen Erfahrungen einiger Leser kollidieren; die Statistiken sind aber zweifelsfrei „unbestechlich“

Kapitel 1: Die SA-Hände

In den meisten Systemen zeigt die 1SA-Eröffnung 15-17 HP, oft ohne 5er-Oberfarbe, ggf. ist etwas wie max. Bxxxx in Oberfarbe „erlaubt“. Was ist nun besonders gut oder ggf. schlecht an solchen 1SA-Eröffnungen?

Vorteile

1. Man sperrt die ganze Einer-Stufe für den Gegner
2. Es besteht eine klare Stärke-Definition
3. Der Partner hat Transfer-Gebote mit – auch schwacher – Länge
4. Mr. Stayman hat das Basis-Oberfarbenproblem gelöst, Mr. Smolen das erweiterte mit 5-4

Nachteile

1. Obschon man statistisch ¹⁾ mehrheitlich die Punktemehrheit hat, erreicht man nicht immer den optimalen Kontrakt, man verpasst oft ²⁾ einen besseren Oberfarben-Kontrakt
2. Eine einzige schwache Farbe bringt oft ein unerwartet schlechtes Resultat
3. Der Entscheid, ob 1SA oder 3SA ist oft eher eine Lotterie, vgl. auch Kapitel 4, MIN/MAX
4. Gute 2T- oder 2K-Kontrakte bleiben unerreichbar
5. Es ist fast unmöglich, für jede schwache 5-4-Hand ein passendes Lizit zu finden

Etwas besser schneidet die „schwache 1SA-Eröffnung“, z.B. mit 12-14 HP, ab: Die Sperrung der Einer-Stufe gilt auch hier, aber man raubt den Gegnern hier öfter einen möglichen Teilkontrakt ³⁾

Statistische Eckwerte:

¹⁾ Ich eröffne 1SA mit 15-17 HP ohne 5er-Oberfarbe (4.1%), wie viele HP hat mein Partner?

0-3 HP: 9.8%	davon: mit 4er-Oberfarbe: 39.6%	mit 5+ Oberfarbe: 33.3%
4-6 HP: 40.3%	davon: mit 4er-Oberfarbe: 39.0%	mit 5+ Oberfarbe: 33.7%
7-9 HP: 31.9%	davon: mit 4er-Oberfarbe: 38.7%	mit 5+ Oberfarbe: 34.0%
10+ HP: 33.5%	davon: mit 4er-Oberfarbe: 38.5%	mit 5+ Oberfarbe: 34.3%

➔ in über 80% haben wir 21 HP oder mehr

²⁾ Ich eröffne 1SA mit 15-17 HP ohne 5er-Oberfarbe (4.1%), mein Partner hat nur 0-7 HP (45.3%), wie oft verpassen wir einen 4-4-Fit in Oberfarbe oder 8+ Fit in Unterfarbe?

4-4-Fit Oberfarbe: 6.9%
4-4-Fit Unterfarbe: 6.9%
5-3-Fit Unterfarbe: 7.0%
5-4-Fit Unterfarbe: 2.2%
5-5-Fit Unterfarbe: 0.5%

³⁾ Ich eröffne 1SA mit 12-14 HP ohne/mit 5er-Oberfarbe (4.8%), wie oft haben die Gegner 20+ HP (18.2%) und verpassen einen 8+ Fit mangels 13+HP-, 6M- oder 5M/5m-Hand ?

8+ Fit (5-5, 5-4, 4-4) in Oberfarbe: in ca. 40% der obigen 18.2%

8+ Fit (5-5, 5-4, 4-4) in Unterfarbe: in ca. 48% der obigen 18.2%

➔ Die genaue Prozentzahl hängt von der Risikobereitschaft der Gegner ab

Was bietet nun SC für Verbesserungen an?

In SC zeigt eine 1SA-Eröffnung 11-13 HP (die Vorteile der schwachen SA werden genutzt), aber sie verspricht Deckungen in mindestens 3 Farben (vgl. dazu Kapitel 10: Zu passende Hände), d.h. die Gegner können niemals in 2 Farben gleichzeitig allzu viele Stiche kassieren.

Ist dies schon eine klare Verbesserung?

Ja! Wenn die Gegner eine starke gemeinsame Farbe haben, haben sie dort bereits einen Teilkontrakt mit 8-9 Stichen verpasst, das heisst für uns, dass am Schluss ein Faller immer noch das bestmögliche Resultat ist.

Die wesentliche Verbesserung ist aber die Eröffnung von SA-Händen mit 14-19 HP:

Solche (und einige andere) Hände eröffnet man mit **1T** und gibt dem Partner sofort eine – zwingende – Gelegenheit, entweder seine Stärke (7+ HP) oder Verteilung zu beschreiben.

Warum gerade 7+ HP für das Stärkegebot?

Weil damit gezeigt wird, dass unsere Seite die Mehrheit der Punkte hat (14+ plus 7+ = 21+) und man damit auch direkt Strafen vorschlagen kann (das Negativ-Kontra kommt erst ab der Zweier-Stufe vor). Zudem hat man in rund 90% ⁴⁾ genug Stärke für ein evtl. Stayman-Gebot.

Alle Antworten (% rel.) auf die 1T-Eröffnung (basierend auf SA-Hand mit 14-16 HP, 6.4%):

1K (65.6%) = **7+ HP** mit beliebiger Verteilung ausgenommen Hände mit 3x-Gebot

1H (10.6%) = **0-6 HP** mit 4-5 M ohne 5/4+ Shape, vgl. 2K ... 2SA

1P (7.0%) = **0-6 HP** ohne 4er-Oberfarbe und ohne 6er-Unterfarbe

1SA (5.0%) = **0-6 HP** mit 6er-M oder 6+m *)

**) mit sehr schöner 6er-Farbe (Weak-2-Qualität) und 5/6 HP antwortet man trotzdem 1K*

2T (1.6%) = **0-6 HP** mit 5/4+ in den Oberfarben, vgl. Kapitel 2: Zweifärber

2K (3.2%) = **0-6 HP** mit exakt einer 4er-M und einer 5+m

2M (3.4%) = **0-6 HP** mit 5er-M und 4+m, vgl. Kapitel 2: Zweifärber

2SA (1.4%) = **0-6 HP** mit 5/4+ in den Unterfarben, vgl. Kapitel 2: Zweifärber

3m (0.4%) = **HP beliebig** mit 7+H (nach 3T) resp. 7+P (nach 3K), vgl. Kapitel 5: Freak-Hände

3M (1.4%) = **HP beliebig** mit 5er-M und 6+m, vgl. Kapitel 5: Freak-Hände

3SA (0.4%) = **HP beliebig** mit 7+m und evtl. 4er-M, vgl. Kapitel 5: Freak-Hände

Statistische Eckwerte:

⁴⁾ Ich eröffne 1T mit 14-16 HP mit SA-Hand inkl. 5er-Oberfarbe (6.4%), mein Partner zeigt mit 1K eine positive Hand mit mind. 7+ HP (65.6%), wie stark sind wir gemeinsam?

Total 21 HP: 6.2% hier ist ein Stayman bei Misserfolg gefährlich

Total 22 HP: 11.5% ab 8 HP beim Antwortenden sollte man Stayman anwenden

Total 23 HP: 15.5% ab hier ist ein Stayman-Gebot „sicher“

Total 24+ HP: 66.7% ab hier denkt man mindestens an ein Vollspiel (im Fit)

Alle Antworten auf die 1T-Eröffnung nach Gegners Kontra:

In SC verändern Kontras die Bietfolge im allgemeinen nicht, aber evtl. können zusätzliche Informationen übermittelt werden:

- XX** = **10+ HP** mit beliebiger Hand ausgenommen Hände mit 3x-Gebot (vgl. oben), FG
- 1K** = **7-9 HP** mit beliebiger Hand ausgenommen Hände mit 3x-Gebot (vgl. oben), F1
- 1H ff** = **0-6 HP** analog ohne Störung, i.a. zeigt man nur interessante Zweifärber (2T ... 2SA)
- pass** = **0-6 HP** mit allen übrigen – flachen – Händen

Alle Antworten auf die 1T-Eröffnung nach Gegners 1x (1K, 1H oder 1P):

- X** = **7+ HP** mit 4+ Karten in der Interventionsfarbe, Strafvorschlag (v.a. grün gegen rot)
- pass** = **evtl. 7+ HP, F1**, der Eröffner antwortet wie folgt:
 - Prio-1: **X** = 4+ Karten in Interventionsfarbe, Strafvorschlag (v.a. grün gegen rot)
 - Prio-2: **1SA** = SA-Hand mit Stopper in Gegners Farbe
 - Prio-3: **1y** = SA-Hand ohne Stopper in Gegners Farbe
 - Prio-4: **2x** = 3-Färber, vgl. Kapitel 3

Alle Antworten auf die 1T-Eröffnung nach Gegners 1SA:

- X** = **7+ HP** mit beliebiger Hand ausser 7+ Oberfarbe
- pass** = **0-6 HP**

Alle Antworten auf die 1T-Eröffnung nach Gegners 2x oder 3x:

- X** = **7+ HP, negativ, Toleranz in andere(r/n) Oberfarbe(n)**
- pass** = **wartet ggf. auf X**
- 2/3y** = **n.f.**
- nSA** = **Stopper/Doppelstopper** mit entsprechender Stärke

Die Fortsetzungen nach 1T – 1K – 1SA (14-16 HP inkl. 5er-M):

Der Eröffner weiss nun bereits etwas über die gemeinsame Stärke; wenn der Antwortende passt, hat er höchstens 7 HP und eine sehr flache Hand, sonst geht es wie folgt:

- 2T** = **Puppet-Stayman „Spezial“** = Frage zunächst nur nach einer 5er-Oberfarbe ⁵⁾
- 2K** = keine 5er-Oberfarbe → 2H/P = oM zu viert; 2SA = beide OF zu viert
- 2H/P** = diese Oberfarbe zu fünft
- 2SA** = eine 6er-Unterfarbe (Ausnahme) mit je mind. Ax oder Kx in den Oberfarben
→ Nach allen 3 Antworten zeigt 3T/3K eine konstruktive 6+ Farbe, einladend zu 3SA

Statistische Eckwerte:

- ⁵⁾ Ich eröffne SA-Hand mit 14-16 HP inkl. 5er-Oberfarbe mit **1T** (6.4%), mein Partner zeigt mit **1K** mind. 7+ HP (65.6%), wie oft finden wir einen 5-3- oder 5-4-Oberfarben-Fit?
 - Der Eröffner hat eine 5er-Oberfarbe: 16.2%
 - Der Antwortende hat 3 Karten dazu: 15.3%, fast jedes 6. Mal wenn der Eröffner 5 hat
 - Der Antwortende hat 4 Karten dazu: 8.7%, d.h. man findet in total in 24% den 8+ Fit

Hinweis: Nach einer 1SA-Eröffnung (11-13 HP) kann 2T auch mit schwacher Hand geboten werden, sofern man 5+ Karo und je 2+ Karten in den Oberfarben hat ⁶⁾, falls der Partner dann mit 2SA (6er-m) antwortet, haben die Gegner einen M-Fit und man verteidigt in 3m bis 5m

- 2K** = **Transfer „Spezial“** = Transfer zunächst auf 5+ Herz ⁷⁾
2H = Ausführung → dann 2SA des Responders = 5/5+ in Unterfarben, schwach ⁸⁾
2P = Superaccept (Fortsetzung vgl. Kapitel 4: Trials) → dann 2SA = 5/5+ wie oben
- 2H** = **Transfer** mit 5+ Pik
2P = Ausführung
2SA = Superaccept (Fortsetzung vgl. Kapitel 4: Trials)
- 2P** = **MIN/MAX-Anfrage** → der Fragende ist eher m-lastig und kann auch stark sein
2SA = MIN ohne 4+ m
3T = MIN mit 4+ T und evtl. 4er-K
3K = MIN ohne 4er-T aber mit 4+ K
3M = MAX mit 5er-M
3SA = MAX ohne 5er-M
- 2SA** = **Zwingender Transfer** mit 6+ Treff → jedes Folgegebot zeigt Stopper und ist GF
3T = **Zwingender Transfer** mit 6+ Karo → jedes Folgegebot zeigt Stopper und ist GF
3K = **Transfer** mit Herz-Fragment ⁹⁾ und Kürze Pik, z.B. x AD10 DB10xx Kxxx → sucht 4-3-Fit
3H = **Transfer** mit Pik-Fragment ⁹⁾ und Kürze Herz, z.B. KD9 K10xx DBxxx → sucht 4-3-Fit
3P = **Transfer** auf 3SA mit genügend Stärke, Unterfarben je 4/5+, max. 1 Topfigur in H & P
→ *Dieses Gebot kommt auch nach 2K – 2x – 2SA (20-22 HP) vor*
- 3SA** = **Zum Spielen; verneint** Hände, mit denen man 3K, 3H oder 3P lizitiert hätte

4T ff Spezielle Anfragen nach Anschluss in 2 Farben, vgl. Kapitel 7 und 8

Statistische Eckwerte:

- ⁶⁾ Mein Partner eröffnet 1SA mit 11-13 HP und evtl. 5er-Oberfarbe (ca. 11%), wie oft habe ich eine schwache Hand mit 5+ Karo und je mind. 2+ Karten in den Oberfarben?
0-3 HP: 0.5%
4-6 HP: 1.5%
7-9 HP: 2.5%
- ⁷⁾ Ich eröffne 1SA mit 14-16 HP und evtl. 5er-M (6.4%), wie oft hat der Partner 5+ Herz?
0-6 HP: 5.3%
7+ HP: 11.6%
- ⁸⁾ Ich eröffne 1SA mit 14-16 HP und evtl. 5er-M (6.4%), wie oft hat der Partner 5/5 in m's?
0-6 HP: 0.25% → mit dieser Stärke (eher Schwäche) lizitiert man direkt 2SA
7-9 HP: 0.27% → jede 43. TRF-Hand (0.27% von 11.6%) wird nachträglich übersteuert
10+ HP: 0.33% → mit dieser Stärke würde man direkt 3P oder TRF auf eine m lizitieren
- ⁹⁾ Ich eröffne 1SA mit 14-16 HP und evtl. 5er-M (6.4%), wie oft hat der Partner eine 5431-Hand mit Fragment einer Oberfarbe und Kürze in der anderen Oberfarbe?
9-10 HP: 1.0%
11+ HP: 2.5%

Die Fortsetzungen nach 1T und schwacher Antwort des Partners:

Hier kommt ein weiterer Vorteil von SC zur Geltung: Anstelle des nichtssagenden schwachen 2K-Relais anderer Systeme zeigt der Antwortende direkt seinen Shape und erzielt damit die höchstmögliche barragierende Wirkung auf die Gegner:

<u>Antw.</u>	<u>Rebid</u>	<u>Absicht</u>
1H	1P = 3+ Piks	will unbedingt in einem Oberfarben-Fit spielen ¹⁰⁾ , falls vorhanden Pass = 4-5 Piks 1SA = 4-5 Herz 2T = exakt 1-4-4-4-Hand
	1SA = 3+ Herz	will ggf. in 2H spielen ¹⁰⁾
	2m = 5+ m	to play, evtl. p/c in m
	2H = 3+/3+ M	p/c in M
	2P = 4+/4+ M	INV in M
	2SA = 20+ HP	INV in SA
	3x = 23+ HP	GF in x
1P	1SA, 2T, 2K	to play
	2H/2P = 5/5+	INV in M, p/c
	2SA = 20+ HP	3-Färber, F1
	3x = 23+ HP	GF in x
1SA	2x	verspricht je 3+ Karten in übersprungenen Farben und gute Hand
2x	➔ Kapitel 2:	Zweifärber (Eröffnung und Antworten)
3T/3K	3H/3P	to play (max. 4 Schnell-Stiche in den Nebenfarben)
	übrige	Cuebid und GF in der 7er-Farbe (4T = Ass-Frage)
übrige	➔ Kapitel 5:	Freak-Hände

Statistische Eckwerte:

¹⁰⁾ Mein Partner eröffnet 1T mit 14+ HP (18.2%, hier alle 1T-Hände gezählt) und ich habe 0-6 HP mit mind. einer 4+ Oberfarbe (%), wie oft erreichen wir einen Oberfarben-Fit?
Hinweis: Die %-Werte beim Fit sind relativ zur Antwort „1H“ ... „3T/K“ angegeben

	<u>nach 1H</u>	<u>nach 2T</u>	<u>nach 2H/P</u>	<u>nach 3T/K</u>
	(13.3%)	(2.2%)	(3.6%)	(2.2%)
7er-Fit:	32%	19%	22%	8%
8er-Fit:	27%	42%	34%	30%
9er-Fit:	10%	29%	21%	27%
10+ Fit:	1%	9%	5%	35%
Total	70%	99% !	82% !	100% per Definition

Kapitel 2: Zweifärber (Eröffnung und Antworten)

Es liegt in der Philosophie von SC, dass gleiche Gebote immer sinngemäss eine gleiche oder zumindest ähnliche (sinnverwandte) Bedeutung haben sollen; am deutlichsten kommt dies bei sämtlichen 2-Färber-Geboten zum Ausdruck:

2T steht immer für beide Oberfarben, min. 5/4+

2K zeigt immer exakt eine 4er-M plus eine 5+m

2H und 2P versprechen stets eine 5er-M plus eine 4+m

2SA garantiert mind. 5/4+ in den Unterfarben

Während die 2T- und 2SA-Eröffnung naturgemäss forcing ist – zwei Stärkebereiche – zeigen die Eröffnungen 2H und 2P jeweils 6-8 Loser *) und können von 5-12/13 HP reichen.

**) Im Fit ist die Loserzählung sinnvoll, im Misfit soll man umgehend passen*

Bei den Antworten sind alle Gebote auf max. 9-11 HP limitiert, i.d.R. hat man 6-8 Loser.

SC wählt bewusst 5/4-Shapes und nicht 5/5-Shapes, da solche 6-8 x häufiger vorkommen ¹⁰⁾

Lizit-Beispiele

1P – 2H = 5er-Herz mit 4+ m, 6-8 Loser, z.B. xx D10xxx KB10x xx

1H – 2K = 4er-Pik mit 5+ m, 6-8 Loser, z.B. A10xx x xx DBxxxx

1K – 2K = 4er-M mit 5+ T, 6-8 Loser, z.B. Bx KDxx xx DBxxx → Hebung in Karo via 1SA (F1)

1H – 2P = 5er-Pik mit 4+ m, 6-8 Loser, z.B. AB10xx x D10xx xxx → 1P verneint 5/4+ Shape

Mit schwächeren Händen darf man auch mal passen, z.B. nach 1H des Partners:

Mit **Dxx Bx Kxxx Bxxx** hat man trotz **7HP** ganze **9 Loser**, für ein Vollspiel dürfte der Eröffner also nur 4-5 Loser haben, was sehr selten ist; nach 1SA (F1) und 2T vom Partner (kann kurz sein) ist es auch nicht ersichtlich, was man sagen soll, am besten noch 2H; aber auf lange Sicht ist es besser, zu passen und öfter mal die Gegner „ins Unglück rennen zu lassen“.

Bei Dreifärbern (vgl. Kapitel 3) ist im Bereich bis 10 HP grosse Vorsicht angebracht, solche Hände werden „wertmässig“ regelmässig überschätzt und sollten zurückhaltender lizitiert werden (vgl. Kapitel 10: Hände zum Passen)

Statistische Eckwerte:

¹⁰⁾ Häufigkeiten von 5/5-Shapes (wie in anderen Systemen üblich), gegliedert nach HP's:

5/5 bel.: 6-7 HP: Total 0.60% / davon mind. 5 HP's in den beiden Farben 70%

8-9 HP: Total 0.78% / davon mind. 6 HP's in den beiden Farben 73%

10 HP: Total 0.39% / davon mind. 6 HP's in den beiden Farben 89%

→ d.h. rund 1.4% aller Hände eignen sich in anderen Systemen

Häufigkeiten von 5+/4+ Shapes (wie in SC propagiert), 5-13 HP, gegliedert nach Losern:

6/4 od. 8 Loser: Total 7.21%)

5/5 od. 7 Loser: Total 9.70%) davon eignen sich mindestens 40% zur Oeffnung mit 2x

5/4: 6 Loser: Total 6.20%)

→ d.h. fast 10% (!) aller Hände eignen sich gemäss SC-Richtlinien

Alle Zweifärber-Eröffnungen mit Fortsetzungen

Vorbemerkung: In SC wird eher aggressiv auf 2er-Höhe eröffnet. Der Eröffner verspricht – im Fit – 6-8 Loser und ist der Meinung, dass er in einem Trumpfspiel in einer der beiden Farben 2 bis 3 Stiche mehr erzielt als in allen übrigen Kontrakten. Wenn der Partner im Misfit ist, soll er praktisch nie in SA-Kontrakte ausweichen, da man ohne Kommunikation 3-4 Punkte mehr braucht für dieselbe Anzahl Stiche wie mit Kommunikation.

Erfahrene SC-Spieler werden also häufig auf 2H und 2P des Partners passen. Wie ist es nun, wenn wir einen möglichen Unterfarben-Fit verpassen? Zum Beispiel eröffnet mein Partner 2P und ich halte xx KDxxx ABxx xx: Soll ich nun mit 2SA die zweite Farbe anfragen?

NEIN! Wenn wir einen Karo-Fit haben ¹¹⁾, haben die Gegner einen Treff-Fit verpasst und ein Faller ist für uns – mit der Punkte-Minderheit – immer ein lohnendes Geschäft.

Beispiele:

Mit x **DB10xx D10xxx xx** ist eine 2H-Eröffnung **ideal**: Wir erzielen mutmasslich 5-6 Stiche
Mit **Ax Dxxxx Bxxx Kx** ist eine 2H-Eröffnung **fatal**: Im Gegenspiel macht man dieselben Stiche

<u>Eröffnung und Bedeutung</u>	<u>Antwort und Bedeutung</u>
2T = 5+/4+ Oberfarben, <= 8 Ls. oder 17+ HP	2K *) = Relais, Stärke unbestimmt → nachher 3H/3P = INV 2H/2P = Präferenz, n.f. *)
*) <i>Rebids</i> : 2SA = 6/5+, 4-6 Ls., F1 3T/3K = 17+ HP, F1	2SA = Hilfe! (11 m-Karten) → nenne bessere Unterfarbe 3T/3K = 4+ Fit in H/P → zeige Stärke (vgl. Kapitel 4) 3H/3P = PRE
2H = 5H & 4+m, 6-8 Loser	Pass = n.f., in der Regel 2-3 Herz und max. 10/11 HP 2P = n.f., in der Regel 6 Pik & je 3+ Treff & Karo, p/c 2SA = F1, Frage nach m → später 3H = n.f. 3T = 4+ Fit → zeige Stärke (vgl. Kapitel 4)
2P = 5P & 4+m, 6-8 Loser	Pass / 2SA / 3K = Bedeutung analog oben
2SA = 5+/4+ Unterfarben, <= 8 Ls. oder 17+ HP	3T/3K = Präferenz, n.f. *) 3H/3P = INV zu 3SA mit 2/1 Stoppern in M/oM
*) <i>Rebids</i> : 3H/3P = 17+ HP, F1 3SA (n. Interv.) = 6/6 m's	4T/4K = INV → Pass = negativ; 4x = Anzahl „Asse“ (vgl. Kap. 8) 5T/5K = PRE

Statistische Eckwerte:

¹¹⁾ Mein Partner eröffnet 2P mit einer 5P & 4+m (1.9%), wie oft haben wir einen Fit in der Unterfarbe, wenn ich auch einen Zweifärber mit 2P & 5-6H & 4+m (5% rel.) habe:

	<u>5P & 5m</u>	<u>5P & 4m</u>	
7er-Fit:	65.4% rel.	14.1% rel.	→ in Pik haben wir den 7er-Fit auf sicher
8er-Fit:	1.3% rel.	25.9% rel.	→ in 70% finden wir keinen besseren Fit!
9+-Fit:	23.4% rel.	4.4% rel.	

Alle direkten und indirekten Zweifärber-Antworten

Immer gemeinsam ist der Shape 5/4+ und dass ein solches Gebot non forcing ist im Falle von 2H und 2P und manchmal selbst die Gebote von 2T, 2K und 2SA! Die Stärke dieser Gebote ist abhängig von der Eröffnung:

- Nach einer 1K-, 1H- und 1P-Eröffnung zeigt ein solches Gebot in der Regel 6-8 Loser resp. ca. 5 bis max. 11 HP ¹²⁾; mit 9+ Losern passt man; mit max. 5 Losern oder 12+ HP: **1SA F1**
- Nach einer 1T-Eröffnung direkt 0-6 HP, indirekt nach einem Dreifärber-Rebid (vgl. Kapitel 3) 7-9 HP ¹²⁾

Exkurs: Wann ist ein 6-4-Shape ein Zweifärber und wann ein Einfärber?

Wenn die 6er-Farbe „Weak-2-Qualität“ hat, z.B. KD10xxx, AB9xxx, ist es ein 1-Färber

Wenn die 6er-Farbe zwei Stiche mehr produziert als die 4er-Farbe, z.B. mit KBxxxx Dxxx oder DB10xxx K10xx, ist es auch ein 1-Färber

In allen übrigen Fällen, z.B. B10xxxx KB10x oder DBxxxx ADB10, ist es ein 2-Färber

Lizit-Beispiele nach 1er-Eröffnung in bestimmter Farbe

1K – 2P = 5 Pik & 4-5 Treff

1H – 2P = 5 Pik & 4-5 in Unterfarbe → 2SA fragt nach m

1K – 2T = 5/4+ in Oberfarben → 2K fragt nach besserer M; direkt 2M ist Präferenz

1M – 2SA = 5/4+ in Unterarben

1m – 2K = 4er-M & 5+ om → 2H = p/c in M; 2P = p/c

1H – 2K = 4er-P & 5+ m → 2P = to play; 2SA = Frage nach m

Lizit-Beispiele nach der 1T-Eröffnung (Rebid 1H/P = 3-Färber, vgl. Kapitel 3)

1T – 2x = 5/4+ Hand mit 0-6 HP

1H – 1K –

1H/P – 2x = 5/4+ Hand mit 7-9 HP → ab 10+ HP lizitiert man **1SA FG**

1T (X) 2x = 5/4+ Hand mit 7-9 HP → ab 10+ HP gibt man **XX FG**

Alle Zweifärber-Interventionen

Auch hier gilt: 5/4+ Shape und max. 8 Loser und max. 13 HP → ab 14+ HP kontriert man

Die Gebote sind exakt dieselben wie bei Partners Antworten, ABER:

- Man hat NIEMALS eine 4-4-4-1-Hand oder mehr als 8 Loser (Passen !!)
- Man hat NIEMALS AKx, KD10 oder gar 4er-Länge in Gegners Farbe (Passen !!)

Statistische Eckwerte:

¹²⁾ Mein Partner eröffnet 1x: Wie oft habe ich eine 5/4+ Hand (im Misfit nach 1K/H/P) ?

	<u>Nach 1T</u>		<u>Nach 1K</u>	<u>Nach 1H</u>	<u>Nach 1P</u>
	(18.2%)		(3.2%)	(2.1%)	(2.2%)
0-6 HP:	11.0%	>=9 Loser:	2.9%	2.7%	2.9%
7-9 HP:	10.8%	6-8 Loser:	20.9%	17.5%	17.4%
10+ HP:	12.8%	<= 5 Loser:	4.2%	2.9%	2.8%

Kapitel 3: Dreifärber (Eröffnung, Rebid und Fortsetzung)

Es gibt im ganzen Licit nichts Schwierigeres als die Beschreibung von Dreifärbern:

Wann und wie zeigt man seine 3. Farbe?

Zeigt man die dritte Farbe auch, wenn es nur eine Dreierlänge ist?

Fast unmöglich zu lizitieren sind 4-4-4-1-Shapes, mit Single Pik fast „mörderisch“!

Dann gibt es noch 6-4-3-0- und 5-5-3-0-Shapes, wo bleibt da die dritte Farbe?

Hier eine Auswahl einiger typischer 3-Färber-Hände ¹³⁾

#1: ♠ KD10x ♥ K10xx ♦ x ♣ ABxx	#2: ♠ KB109 ♥ KB109x ♦ KBx ♣ x	#3: ♠ - ♥ KB109x ♦ Axxx ♣ KBxx	#4: ♠ KD9 ♥ - ♦ DB10xx ♣ A10xxx	#5: ♠ KBxxxx ♥ KD10 ♦ - ♣ Axxx
#6: ♠ D ♥ KD109 ♦ ADBx ♣ Dxxx	#7: ♠ KDxx ♥ x ♦ Axx ♣ ADBxx	#8: ♠ D10xx ♥ - ♦ AKxx ♣ KDBxx	#9: ♠ Dxxxx ♥ KB10 ♦ - ♣ AKDxx	#10: ♠ KD9x ♥ KDB10xx ♦ Axx ♣ -
#11: ♠ AKxx ♥ x ♦ ADxx ♣ AKBx	#12: ♠ KDB9x ♥ KB10 ♦ x ♣ AKBx	#13: ♠ KD9x ♥ KB109x ♦ - ♣ AKDx	#14: ♠ KDBxx ♥ KDBxx ♦ AKB ♣ -	#15: ♠ - ♥ KB10 ♦ AKDxxx ♣ ADxx

Um es vorwegzunehmen – dies tönt vielleicht etwas selbstherrlich – es gibt kein effizienteres System als SC, um solche Hände platzsparend und dennoch transparent zu lizitieren!

Wenn die Gegner schweigen, geht die Mechanik so:

Ero Antw Bedeutung

1T 1K 7+ HP beliebig

1H **3-Färber mit 14-16 HP**, und nun:

1P 7-9 HP, Frage nach der Kürze, **F1** → 1SA = Pik; 2x = diese Farbe

1SA 10+ HP, Frage nach der Kürze, **GF** → 2x = diese

2x 7-9 HP, Beschreibung einer 5/4+ Hand (vgl. Kapitel 2: Zweifärber), n.f.

1P **3-Färber mit 17+ HP, GF**, nun:

1SA Frage nach der Kürze, verneint mögliches 2x-Gebot → 2x = diese

2x Beschreibung einer 5/4+ Hand → weiter gemäss Kapitel 2: Zweifärber

Statistische Eckwerte:

¹³⁾ Wie oft hat man einen 3-Färber mit 14+ HP? Wie oft hat der Partner eine GF-Antwort?

	<u>4-4-4-1</u>	<u>5-4-3-1</u>	<u>5-4-4-0</u>	<u>5-5-3-0</u>	<u>6-4-3-0</u>
14-16 HP:	0.4%	1.8%	0.2%	0.1%	0.2%
Partner GF:	37% rel.	37% rel.	37% rel.	35% rel.	37% rel.
17+ HP:	0.2%	0.8%	0.1%	0.05%	0.1%
Partner GF:	55% rel.	56% rel.	57% rel.	58% rel.	57% rel.

Ab der GF-Situation werden die Farben natürlich lizitiert und mit 5er-Länge ggf. wiederholt; Nennung der bekannten Kurzfarbe zeigt exakt 5er-Länge in der vom selben Spieler zuvor genannten Farbe, z.B. würde das Lizit in #9 nach 1T – 1K – 1H – 1SA (GF) so gehen:

2K = Kurzfarbe / 2H = 4 Herz des Antwortenden / 2P = 4 Pik des Eröffner / 2SA = keine weitere 4er-Farbe in Eröffners Farben und keine 5er-Herz (man würde 3H lizitieren / und nun 3K des Eröffners = keine 4er-Herz (man würde 3H lizitieren), aber 5er-Pik!

Der Antwortende kann nun 3H (= starke 4er-Farbe) oder 3P (3er-Pik) oder 3SA antworten

Dreifärber-Lizit nach gegnerischer Störung

Nach „X“ geht das Lizit praktisch normal weiter mit positiver Hand:

- 1K = 7-9 HP
- XX = 10+ HP, GF

Nach „1x“ passt der Antwortende mit 7+ HP ohne 4er-x und der Eröffner setzt fort wie folgt:

- X = 3/4+ Karten, Strafvorschlag (mit 3 Karten kann man auch seine 5er-Farbe lizitieren)
- 2x Cuebid = 3-Färber 14-16 HP mit Kürze in x
- 2SA = 3-Färber 17+ HP mit Kürze in x

ACHTUNG: 1SA resp. 2y zeigen SA-Hand mit resp. ohne Stopper in x

Noch zwei kleine „Problemchen“:

Mit einer 6-4-3-0-Hand lizitiert man nach Partners 2SA-Relais-Gebot mit 3x seine 6er-Farbe, dies ist n.f.

Mit 11-13 HP und 4-4-1-4-Shape kann man nicht eröffnen, da 1T 14+ HP verspricht; mit Hand #1 würde ich einen Punkt lügen, ebenso in 3. & 4. Position. Dass nach Pass in 1. & 2. Position durchgepasst wird, ist äusserst selten ¹⁴⁾

Noch eine Warnung:

NIE eröffnen mit 4-4-4-1-Shape und 10 HP, diese Hand wird regelmässig überschätzt und der Partner hat sehr oft Länge in der Kurzfarbe ¹⁵⁾: Was wollen also die Gegner spielen?

Schon ist alles gesagt zu diesem äusserst schwierigen Thema! Man beachte auch, dass wenn der Partner nur 7-9 HP hat, der Kontrakt nie über 1SA resp. 2x hinausgeht!

IST DAS NICHT WIRKLICH OEKONOMISCH !!?

Statistische Eckwerte:

¹⁴⁾ Wie oft wird durchgepasst nach Pass mit exakt 4-4-1-4-Shape und 10-13 HP (0.25%) ?

Durchpass nach Stärke 10 HP: 1.1% 11 HP: 4.1% 12 HP: 6.6% 13HP: 11.6%

➔ Davon entfallen nochmals mögliche Barragen, Weak-2- und 2-Färber-Eröffnungen

¹⁵⁾ Welche Länge hat mein Partner in der Kurzfarbe, wenn ich 4-4-4-1-Shape (2.98%) habe?

0-2: 13.4% 3: 22.7% 4: 29.0% 5: 21.5% 6: 10.1% 7+: 3.3%

Kapitel 4: TRIAL-Bids und MIN/MAX-Anfragen

Nehmen wir zuerst das (unsägliche) Gebot 1SA – 4SA, für mich eine der schlechtesten Konventionen überhaupt:

- Man verschwendet unnötig viel Bietraum!
- Die Antwort garantiert resp. verhindert nicht sicher mögliche resp. verfehlte Schlemms!

Etwas besser ist die 2SA-MIN/MAX-Frage, aber 2SA ist etwa der schlechteste aller Bridge-Kontrakte:

- in zwei Drittel aller Fälle macht man einen Ueber- oder Unterstich
- vom restlichen Drittel wären in einigen Fällen 10 Stiche in einer Unterfarbe möglich!

SC löst diese Aufgabe wesentlich eleganter

Nach einer 1SA-Eröffnung (direkt oder via 1T – 1K – 1SA) ist 2P die **MIN/MAX-Frage**, sie wird sowohl mit **einladenden** Händen zu 3SA als auch mit **Schlemm-trächtigen** Händen gestellt.
Hinweis: TRF auf Unterfarbe wird anders und ebenfalls effizienter lizitiert (vgl. Kapitel 6)

Antw. Bedeutung

- | | |
|------------|--|
| 2SA | MIN ohne 4+ Unterfarbe → dies ist die bestmögliche Hand für 2SA |
| 3T | MIN mit 4+ Treff (falls 4er-Treff ist auch noch 4er-Karo möglich) |
| 3K | MIN ohne 4+ Treff aber 4+ Karo |
| 3H | MAX mit 5er-Herz → so bleibt ein mögliches Vollspiel im 5-2-Herzfit bietbar |
| 3P | MAX mit 5er-Pik → so bleibt ein mögliches Vollspiel im 5-2-Pikfit bietbar |
| 3SA | MAX ohne 5er-Oberfarbe → hier kann man ohne Oberfarben-Stopper down gehen, aber man spielt in jedem Fall „mit dem Saal“ |

Wenn der Fragende nun 4T oder 4K lizitiert, ist dies Ass-Frage mit dieser Trumpf-Farbe

Nach 1T – 1K – 2SA zeigt 3P Werte für 3SA, aber max. 1 Hochfigur in den Oberfarben; wenn der Eröffner nicht 3SA spielen will, ist 4T / 4K wiederum Ass-Frage mit Trumpffarbe T / K

Nun zu den TRIAL-Bids

Ein Vollspiel – in Oberfarbe – kann von folgenden Faktoren abhängen:

- Gute Nebenfarbe → Long-Suit-Trial
- Kurze Nebenfarbe → Short-Suit-Trial
- Schwache Nebenfarbe → Help-Suit-Trial
- Trumpf-Qualität → Frage existiert bisher nur auf 5er-Höhe und ist Slam-Invit
- HP-Stärke → um ggf. in 3SA zu spielen; diese Frage gibt es nicht unter 3SA

Nebst den erwähnten Trial-Geboten existiert noch ROMEX, wo gesteuert eine Länge oder eine Kürze – diese von beiden Seiten – gezeigt werden kann, vgl.

http://bridgelexikon.de/index.php/Romex_Trial_Bids

Leider geben alle erwähnten Trial-Gebote inkl. ROMEX auch Informationen an die Gegner, diese finden dann häufig das beste Ausspiel.

Im Allgemeinen kommen Trial-Gebote (#) nach der ersten Hebung einer Oberfarbe zum Zug,

z.B. 1H – 2H – 1P – 2P – 1K – 1P – 1K – 1H – 1T – 1K – 1T – 1K –
2P – # 1P – 2P – 1H – 2H – 1H – 1P –
2P –

SC geht auch hier etwas erweiterte Wege:

- Ein Superaccept nach einem TRF, z.B. 1SA – 2H – **2SA**, ist bereits ein TRIAL
- Nach der Wiederholung einer Oberfarbe, z.B. 1H – 1SA (forcing) – **2H** ist ein TRIAL möglich
- Nach einer 2H/2P-Eröffnung zeigt **3T/3K** einen 4+ Fit und fragt nach Losern
- Nach einer 2T-Eröffnung zeigt **3T/3K** einen 4+ Fit in H/P und fragt nach Losern

SC kennt nun verschiedene TRIAL-Gebote nach einem Oberfarben-Fit auf 2er-Stufe

→ Alle Gebote basieren auf einem Herz-Fit nach der Sequenz 1K – 1H – **2H**

2SA = **allg. forcing**: Frage nach weiterer Farbe oder Shape, eher mit Trumpfchwäche

3T = 3-4 Karten → nun limitiert auf 13 HP, ab 14 HP hätte man 1T eröffnet

3K = 5+ Karo → kann 14-19 HP sein

3H = → impliziert 3-4 Pik und darum wieder limitiert auf 13 HP

2P = Farbe+1 = **Frage nach Losern** → in SC wird sehr häufig loser-basierend lizitiert

Step-1 = 2SA = maximale Anzahl Loser

Step-2 = 3T = mittlere Anzahl Loser

Step-3 = 3K = minimale Anzahl Loser

3T = Farbe+2 = **Frage nach Trumpf-Qualität**

Step-1 = 3K = 0-1 Topfiguren

Step-2 = 3H = 2 Topfiguren

Step-3 = 3P = 3 Topfiguren → 3SA = Frage nach Kontrollen; 4T = Ass-Frage

3K = Farbe+3 = **Stärke-Frage**

3H = Minimale Hand

3SA = Starke Hand, SA-orientiert, schwache Trümpfe

4T = Starke Hand, gute Trümpfe und Ass-Frage (man hat selbst 2+ Asse)

3H/3P = reserviert für GF und SI, vgl. Kapitel 7

Ein **Superaccept** (vgl. oben und Kapitel 1) ist automatisch eine **Frage nach Losern**

Ebenfalls der **Sprung auf 3T/3K** mit einem **4+ H/P-Fit** ist **Frage nach Losern**

Die Antworten erfolgen analog mit Step-1 und Step-2, anstelle von Step-3 kann 3P resp. 3SA = Frage nach Kontrollen oder 4T = Assfrage oder 4K = Terminator (vgl. Kapitel 9) folgen.

Die Loserzählung¹⁶⁾ erfolgt in SC präzisiert, d.h. je nach Wert der fehlenden Top-Figur:

Dxx = 2.5 Loser (Ass zählt 1.5); Kxx = 2 Loser (Dame zählt 0.5 Loser; Axx = 1.5 Loser

KD = 1 Loser, max. 1 Stich geht verloren; aber KDx = 1.5 Loser, 1-2 Stiche gehen verloren

Statistische Eckwerte:

¹⁶⁾ **Ich**: 1K: 11+ HP, 5+ K & **4er-H** (0.85%) / **Er**: **4+H**, <= 9 Ls. (30.4% rel.) / **Wie viele Loser haben wir?**

Ich: 7: 30% 7: 30% 7: 30% 7: 30% 6: 43% 6: 43% 6: 43% 6: 43% <6:27% <6:27% <6:27% <6:27%

Er: 9: 25% 8: 24% 7: 24% <7:26% 9: 30% 8: 25% 7: 23% <7:22% 9: 36% 8: 26% 7: 20% <7: 17%

Im Fit ist es also wesentlich, ob man Trumpf spielen will, dann fragt man nach Losern oder bei genügend Stärke nach Trumpf-Qualität, oder eine SA-orientierte Hand mit den Punkten ausserhalb der Trumpffarbe hat, dann fragt man nach Stärke und spielt manchmal in 3SA und macht dieselben Stiche wie die Gegner im Trumpfspiel.

Wer einfach nichts mit Losern zu tun haben will, kann die Loser-Frage durch eine Stärkefrage mit denselben Abstufungen ersetzen; ich empfehle aus statistischen Gründen die Loserfrage!

Wie geht es nun im Unterfarben-Fit mit TRIAL-Geboten

Man unterscheidet zwei Handtypen:

1. SA-Kontrakte erscheinen möglich, man will etwas über Stopper erfahren
2. SA-Kontrakte sind sinnlos, aber Unterfarbenschemm ist evtl. ein Thema

Im ersten Fall agiert man genau gleich wie nach „Inverted Minor“, d.h. man zeigt Stopper in den übrigen Farben und strebt ein 3SA-Vollspiel an; manchmal landet man dann in 4 oder 5 in Unterfarbe.

Im zweiten Fall schlägt SC folgendes vor, z.B. im Karo-Fit:

3K = Frage nach Losern, n.f.

Step-0 = pass = maximale Anzahl Loser → man sollte 4m-Kontrakte vermeiden

Step-1 = 3H = mittlere Anzahl Loser

Step-2 = 3P = minimale Anzahl Loser → 3SA (3P) fordert zu Ctrl-Bids auf

3H/3P = reserviert für GF und SI, vgl. Kapitel 7

4T = Ass-Frage

4K = Terminator (vgl. Kapitel 9)

Hinweis: Die Gebote 2SA (Stopper in beiden M, n.f.), 3T (Stopper in Treff aber kein M-Stopper) und 3SA (to play) gehören zum Fall-1 und kommen hier deshalb nicht in Frage

Die Fälle, wo der Unterfarben-Fit erst nach Oberfarben-Geboten wichtig wird, z.B.

1K – 1SA – 2P oder 1M – 1SA – 2m werden in Kapitel 7 ausführlich behandelt

Noch ein praktischer Tipp

Wenn man **Schemm-Interesse** hat **in Oberfarbe**, kann man auch mit einem TRIAL beginnen, um etwas über das Potenzial von Partners Hand zu erfahren; spätere **3SA & 4T** sind GF & SI.

Kapitel 5: FREAK-Hände (6-6, 6-5, 7-5, 7-4, 8-x)

Braucht es für solche Hände wirklich spezielle Vereinbarungen, lohnt sich dies überhaupt? Man hält tatsächlich öfter als erwartet solche FREAK's ¹⁷⁾, und wenn man sich damit besser zurechtfinden kann – in herkömmlichen Systemen gibt es dafür leider nirgends brauchbare Rezepte – , bringt dies oft ein um 3-4% besseres Sitzungsergebnis!

Wie werden FREAK-Hände in SC definiert?

Eine Freak-Hand hat exakt 2 Eigenschaften:

1. 11+ Karten in 2-Farben
2. Maximal 6 Loser

Vollständigkeitshalber werden die Oberfarben-Einfärber (7+ Karten) und die Unterfarben-Einfärber (8+ Karten) auch in diesem Kapitel behandelt → vgl. auch Kapitel 6: Die Einfärber

All diesen Händen ist gemeinsam, dass man mit der Eröffnung (und ggf. Fortsetzung) den höchstmöglichen Druck auf die Gegner ausübt; dies geht in einem knappen Viertel schief, aber die positiven Resultate (und „unmöglichen“ Vollspiele) überwiegen sehr deutlich!

Typ A: Beide Oberfarben: 7-5, 6-6, 6-5 (0.20%)

2T – 2K/H/P: **2SA** = 6-6 oder 6-5 → 3K ist erneut Relais und verlangt bessere M
3H/P = 7H & 5P / 7P & 5H

Typ B: Beide Unterfarben: 7-5, 6-6, 6-5 (0.20%)

2SA – 3T/K: **3SA** = 6-6 → 3SA wird ggf. erst nach Gegners 3H/3P geboten
4T/4K = 7T & 5K / 7K & 5T → 4T/4K ggf. erst nach Gegners 3H/3P/3SA

Typ C: Gemischte Farben: 7-5, 6-6, 6-5 (0.80%)

3H (5+P & 5+m): 3P = to play (nur mit ganz schwacher Hand)
3SA = Frage nach der Unterfarbe
4T = Aufforderung zu TRF in 6er-Farbe (4P/4SA=6T/6K; 5m=7er-m)
4K = Nennung der 6er-Farbe (4SA=7er-m → 5T=p/c)

3P (5+H & 5+m): 3SA, 4T und 4K analog oben

Tipp: 7-6-Hände 1x in 7er-Farbe eröffnen und dann in 6er-Farbe auf 4, 5 oder 6 springen; eine sinnlose Ass-Frage kann noch „produktive“ gegnerische Kontras provozieren ...

Statistische Eckwerte:

¹⁷⁾ Verteilung aller FREAK-Hände mit max. 6 Losern im Vergleich mit allen 11+HP-Händen:

	<u>9+m</u>	<u>8m-xy</u>	<u>7x-6y</u>	<u>7m-5y</u>	<u>7+M</u>	<u>7m-4x</u>	<u>6x-6y</u>	<u>6x-5y</u>	<u>Total</u>	<u>11+ HP</u>
6 Loser:	0.002%	0.06%	0.000%	0.01%	0.52%	0.10%	0.01%	0.37%	1.02%	12.7%
5 Loser:	0.005%	0.08%	0.001%	0.03%	0.39%	0.12%	0.02%	0.43%	1.07%	7.3%
4 Loser:	0.007%	0.05%	0.001%	0.04%	0.18%	0.08%	0.02%	0.27%	0.66%	2.6%
<= 3 Ls.:	0.005%	0.02%	0.004%	0.03%	0.05%	0.03%	0.02%	0.11%	0.27%	0.7%
Total:	0.019%	0.21%	0.006%	0.11%	1.15%	0.33%	0.07%	1.19%	3.02%	23.4%

Typ D: 7-4 mit langer Unterfarbe (0.33%) oder 8+m (0.23%)

3SA (7-4 / 8-x): **4T** = p/c, verneint 4+ Treff

4K = zeigt 4+ Treff (!)

4M = 4+M, p/c

4SA = FG in m

Typ E: 7+ Oberfarbe (1.15%)

3T/K (7H/P): **Step-1** = 0-1 Quick-Trick *) oder Misfit und später 3SA ab etwa 14+ HP

Step-2 = 2-3 Quick-Tricks *)

3SA = Fit und Aufforderung zu Cuebids

4T = Fit und Ass-Frage

4K = Fit und Terminator (vgl. Kapitel 9)

*) Quick-Tricks in Trumpf zählen nur zu 50%

Kapitel 6: Einfärber (Eröffnungen, Transfer und Interventionen)

Auch hier bietet SC etwas Besonderes:

- 1M ist – mit einer Ausnahme - limitiert auf exakt 5-6 Karten
- 1K ist – ebenfalls mit einer Ausnahme – limitiert auf 5-7 Karten.

Zudem zeigt eine 1M-Eröffnung gefolgt vom Rebid 2M oder 3M exakt 3 Karten in der anderen Oberfarbe.

Die Eröffnung von GF-Einfärbern

1T gefolgt von 3x (auf Antworten bis inkl. 2P) zeigt einen GF-Einfärber in x:

- Wenn x eine Unterfarbe ist, hat sie mind. 6er-Länge und verneint i.d.R. eine zweite Farbe
- Wenn x eine Oberfarbe ist, hat sie exakt 5er-Länge mit 2-3 Topfiguren plus eine 5er-m

Die Eröffnung der übrigen Einfärber

1T – 1x – 2T = 5/6+ Treffkarten und 14-16 HP, verneint eine weitere 4+ Farbe
➔ Fortsetzung siehe Kapitel 4: TRIALS

1K – 1x – 2K = 5/6+ Karokarten und 14-16 HP, verneint eine weitere 4+ Farbe
➔ Fortsetzung siehe Kapitel 4: TRIALS

1K – 1x – 3K = Exakt 7 Karokarten und 11-13 HP

1H – 1x – 2H = Exakt 6 Herzkarten und 14-19 HP, verspricht 3er-Pik
➔ Fortsetzung siehe Kapitel 4: TRIALS

1H – 1x – 3H = Exakt 7 Herzkarten und 11-13 HP, verspricht 3er-Pik

1P – 1x – 2P = Exakt 6 Pikkarten und 14-19 HP, verspricht 3er-Herz
➔ Fortsetzung siehe Kapitel 4: TRIALS

1P – 1x – 3P = Exakt 7 Pikkarten und 11-13 HP, verspricht 3er-Herz

2K – 2x – 3T = 6+ Treff und max. 5.5 Loser (Spezialfall bezüglich Stärke)

2K – 2x – 3K = 6+ Karo und 17+ HP

2K ➔ p/2-3M = 6er-M (garantiert 4 selbständige Stiche in M) und 5/6-10/11 HP

3T = 6er-Herz ohne 3er-Pik und 11+ HP oder 7+ Herz und HP unbestimmt
➔ Fortsetzung siehe Kapitel 5: FREAK-Hände

3K = 6er-Pik ohne 3er-Herz und 11+ HP oder 7+ Pik und HP unbestimmt
➔ Fortsetzung siehe Kapitel 5: FREAK-Hände

3SA = 7er-m plus 4er-Farbe oder 8er-m plus 3er-Farbe, 4-6 Loser
➔ Fortsetzung siehe Kapitel 5: FREAK-Hände

5T/5K = 8-2-2-1-Hand oder 9+m, 4+ Loser

Tipp: Treff-Einfärber mit 11-13 HP bieten – systembedingt – Probleme:

- 13 HP sollten wie 14 HP behandelt werden (man findet immer eine Begründung)
- 11-12 HP können via 2K eröffnet werden, falls sie maximal 5.5 Loser haben
- übrige Hände müssen gepasst werden!

Antworten mit Einfärbern

Auch hier geht SC völlig andere Wege, zudem lässt sich das hier Gesagte praktisch 1:1 in der Intervention anwenden! SC nutzt vor allem die Abmachung aus, dass 1SA nach Eröffnungen von 1x stets rundenforcing ist.

Im Folgenden hat die Hand mit dem Einfärber nie eine 4+ Nebenfarbe ¹⁸⁾:

Antworten mit 6+ Treff

- Nach 1T: **1SA** zeigt bel. 6er-Farbe mit 0-6 Punkten (ab 7 HP: 1K = positives Relais)
- Nach 1K: **1SA** zeigt 6+ Treff oder eine Hebung in Karo, F1
 - anschliessend pass = 6+ Treff, max. 9 HP
 - *anschliessend 2K = 4+ Karo, n.f.*
 - anschliessend 3T = 6+ Treff und 10-11 HP oder max. 6 Loser
 - *anschliessend 3K = 4+ Karo und 10-11 HP*
- Nach 1H/P: **1SA** ist TRF auf Treff (der Eröffner zeigt mit 2K/2P = 14-19 HP)
 - anschliessend pass = 6+ Treff, max. 9 HP
 - anschliessend 3T = 6+ Treff und 10-11 HP oder max. 6 Loser
 - *anschliessend 2K = Toleranz in H (3-4), K (4-5) und T (3-5), n.f.*
 - *anschliessend 2H = exakt 2-5-3-3-Hand, n.f.*
- Nach 1SA: **2SA** ist TRF auf Treff stark (FG) oder schwach (n.f.)
2T Puppet-Stayman gefolgt von **3T** = 6er-Treff mit 2 Topfiguren in Treff

Antworten mit 6+ Karo

- Nach 1T: **1SA** zeigt bel. 6er-Farbe mit 0-6 Punkten (ab 7 HP: 1K = positives Relais)
- Nach 1K: **1SA** zeigt 6+ Treff oder eine Hebung in Karo, F1
 - anschliessend pass = 6+ Treff, max. 9 HP
 - *anschliessend 2K = 4+ Karo, n.f.*
 - anschliessend 3T = 6+ Treff und 10-11 HP oder max. 6 Loser
 - *anschliessend 3K = 4+ Karo und 10-11 HP*
- Nach 1H/P: **2T** ist TRF auf Karo/oM (der Eröffner kann mit 2oM „polnisch“ antworten)
 - anschliessend pass = 6+ Karo, max. 9 HP
 - anschliessend 2H = 6+ Herz max. 9 HP
 - anschliessend 3K/3H = 6+ Farbe und 10-11 HP oder max. 6 Loser
- Nach 1SA: **3T** ist TRF auf Karo stark (FG) oder schwach (n.f.)
2T Puppet-Stayman gefolgt von **3K** = 6er-Karo mit 2 Topfiguren in Karo

Statistische Eckwerte:

¹⁸⁾ Wie oft halte ich 6+ Einfärber nach Partners Eröffnung? Gleiche Werte für die 2 Gegner!

Eröffnung:	<u>1T</u>	<u>1K</u>	<u>1H</u>	<u>1P</u>	<u>1SA</u>	<u>2T</u>	<u>2K</u>	<u>2H</u>	<u>2P</u>	<u>2SA</u>
6er-Farbe:	9.1%	9.5%	9.5%	9.5%	8.6%	9.4%	9.6%	9.2%	9.3%	9.4%
7er-Farbe:	2.6%	3.1%	3.0%	3.2%	2.1%	3.1%	3.1%	2.9%	2.8%	3.1%
8er-Farbe:	0.4%	0.6%	0.5%	0.6%	0.3%	0.5%	0.5%	0.4%	0.5%	0.5%

➔ Hinweis: ausser nach einer 1SA-Eröffnung sind die Werte praktisch identisch

Antworten mit 6+ Herz

- Nach 1T: **1SA** zeigt bel. 6er-Farbe mit 0-6 Punkten (ab 7 HP: 1K = positives Relais)
3T zeigt 7+ Herz bel. oder 6+ Herz GF → *Frage nach Quick Tricks*
- Nach 1K: **1H** gefolgt von 2H zeigt 6er-Herz , n.f.
3T zeigt 7+ Herz bel. oder 6+ Herz GF → *Frage nach Quick Tricks*
- Nach 1H: **3T** zeigt 4+ Herz und ist Loserfrage
4H ist 5+ Herz und Barrage
- Nach 1P: **2T** ist TRF auf Karo/Herz (der Eröffner kann mit 2H „polnisch“ antworten)
3T zeigt 7+ Herz bel. oder 6+ Herz GF → *Frage nach Quick Tricks*
- Nach 1SA: **2K** ist TRF auf Herz mit 5-6 Herz
3T zeigt 7+ Herz bel. oder 6+ Herz GF → *Frage nach Quick Tricks*

Antworten mit 6+ Pik

- Nach 1T: **1SA** zeigt bel. 6er-Farbe mit 0-6 Punkten (ab 7 HP: 1K = positives Relais)
3K zeigt 7+ Pik bel. oder 6+ Pik GF → *Frage nach Quick Tricks*
- Nach 1K: **1P** gefolgt von 2P zeigt 6er-Pik , n.f.
3K zeigt 7+ Pik bel. oder 6+ Pik GF → *Frage nach Quick Tricks*
- Nach 1H: **2T** ist TRF auf Karo/Pik (der Eröffner kann mit 2P „polnisch“ antworten)
3K zeigt 7+ Pik bel. oder 6+ Pik GF → *Frage nach Quick Tricks*
- Nach 1P: **3K** zeigt 4+ Pik und ist Loserfrage
4P ist 5+ Pik und Barrage
- Nach 1SA: **2H** ist TRF auf Herz mit 5-6 Herz
3K zeigt 7+ Pik bel. oder 6+ Pik GF → *Frage nach Quick Tricks*

Interventionen mit Einfärbern

Im Prinzip kontriert man ab 14+ HP stets; der Partner lizitiert wie wenn man 1SA mit 14-16 HP eröffnet hätte. Mit 6+ Farbe und Single oder Void – aber nicht 2-Färber – ist auch ein TRF-Gebot auf den Einfärber möglich und sinnvoll, z.B. hält man nach 1H des Gegners

#16: ♠ Kxx	#17: ♠ DB109xx	#18: ♠ Axx	#19: ♠ A	#20: ♠ B10xxxx
♥ Bxx	♥ x	♥ -	♥ xxxxx	♥ AKx
♦ A	♦ AKx	♦ AKDxxxx	♦ K	♦ -
♣ KDB10xx	♣ KBx	♣ Dxx	♣ AKBxxx	♣ AKx
Interv.: 1SA → 3T	2T → 3P	2T → 3K	1SA → 3T !	2T → 3P !

In Hand #19 hat man zwar einen 2-Färber, aber Gegners Farbe interessiert natürlich nicht, und man will im Prinzip nur in Treff oder allenfalls 3SA spielen!

In Hand #20 interessiert nur ein Pik-Vollspiel, welches mit praktisch nichts beim Partner – z.B. 2 der 3 interessanten Damen – schon eiskalt ist.

Merke: Intervention gefolgt von Hebung in oder neuer Farbe auf 3-Stufe zeigt 14+ HP !

Aber: X gefolgt von Farbe ist nie ein Einfärber, es gibt also Toleranz in den Restfarben

Ansonsten gilt für Einfärber mit 6+ Karten exakt dasselbe wie bei den Antworten auf den Partner; es verbleiben also noch interventionswürdige Hände mit 5er-Farbe:

- mit 5-3-3-2-Hand interveniert man 1x in der 5er-Farbe, falls dies möglich ist
- mit 5-3-3-2-Hand & **11+ HP** interveniert man X, falls die 5er-Farbe unter Gegners Farbe liegt
- mit 5-3-3-2-Hand & max. 10 HP passt (!) man, falls die 5er-Farbe unter Gegners Farbe liegt

Der Partner weiss also nach X nicht unbedingt, ob es 14+ HP oder doch nur 11+ HP sind, aber bei nur 11+ HP kann er mit mind. 3 Karten in jeder der übrigen Farben rechnen, d.h. TRF-Gebote treffen immer auf einen kleinen Fit.

Kapitel 7: Game-Force und Slam-Invit

Bisher wurden eine beachtliche Menge von forcierenden Geboten beschrieben:

- 1) Neue Farbe forcing / Neue Farbe auf 3er-Höhe forcing
- 2) 1SA nach Oberfarbe forcing / 1SA Game Force
- 3) Revers Forcing / Antwort-Revers forcing
- 4) Inverted Minor forcing
- 5) „Two over One“ Game Force
- 6) Dritte Farbe forcing / Vierte Farbe Game Force
- 7) Jacoby Game Force
- 8) 3SA „Serious Slam Invite“
- 9) Splinter Game Force und Slam Invite

Gibt es noch neue Möglichkeiten? Aber klar doch, SC beschreibt sie so:

- A) 1SA ist zunächst allgemeines Forcing, dann
- 2SA = erneutes allg. Forcing, man kann noch unterhalb Game stoppen
 - 3H/P = Game Forcing und SI in 1./2. Farbe des Eröffners → verlangt Ctrl-Bids
 - 4T/K = Ass-Frage in erster/zweiter Farbe des Eröffners (falls H & P: 4T für Herz)
- B) 4x nach Partners 1x-Eröffnung ist direkte Frage nach Anschluss in 2 Farben
4x als Intervention ist ebenfalls direkte Frage nach Anschluss in 2 Farben
4x als Eröffnung zeigt eine 7er-Oberfarbe mit einer zusätzlichen 4er-Farbe
- C) 1T gefolgt von 3x (nach Antwort 1K ... 2P auf 1T) ist Game Force in x
- D) 1T – 1K – 1P ist Game Force mit Dreifärber 17+ HP
1T – 1K – 1H – 1SA ist ebenfalls Game Force mit Dreifärber 14-16 HP
- E) 1T – 1K – 2SA ist Game Force mit SA-Hand 17-19 oder 23+ HP

Nach einer TRIAL-Sequenz ist jeder Sprung in ein Farb-Vollspiel Slam-Invite;
wenn man nicht einladen will, verwendet man den Terminator 4K (vgl. Kapitel 9)

Wann kommen solche Situationen vor:

- Fit und total max. 14 Loser: Oft auf 1x – 1SA – 2y
- Total 30+ HP ohne Fit: Manchmal auf 1T → 2SA oder 2K-Multi mit starker SA
- Ich habe nur 4-5 Loser: meistens Freak-Hände
- Ganz selten Hände mit 23+ HP

Wie oft kommen solche Situationen vor? ¹⁹⁾

Statistische Eckwerte:

- ¹⁹⁾ Eröffner 14-19 HP (18.4%), 8+ Fit, Ls-Total: 14: 18.4% 13: 16.7% 12: 11.3% <12: 9.4%
Eröffner 17-22 HP (6.2%), Misfit, HP-Total: 30: 1.9% 31: 1.3% 32: 0.9% >32: 1.0%
Eröffner hat max. 5 Loser = SF/GF (11.3%): 5: 69.8% 4: 23.8% 3: 5.5% 0-2: 0.9%
Eröffner hat mind. 23 HP = GF (0.21%): 23: 52.9% 24: 26.1% 25: 12.0% >26: 9.0%

Methode A: 1SA Forcing und Fortsetzungen

Zunächst mal zu den Vor- und Nachteilen der Konvention „1SA-Forcing“:

- In den meisten Systemen wird diese Konvention nur nach 1H oder 1P gespielt
- In zumindest einem System (H. Bendel) ist 1SA auf alle 1x-Eröffnungen GF
- In SC ist 1SA auf 1F (1K, 1H oder 1P) immer forcing, kann aber stark oder schwach sein

Vorteile von 1SA

1. Der Antwortende findet einen möglichen Unterfarbenfit
2. Der Antwortende kann – nach 1P – eine lange, aber schwache Herz zeigen
3. In einigen Systemen wird mit 2T resp. 2K die Eröffnungsstärke beschrieben (12-14, 15+)

Nachteile von 1SA

1. Man kann den Kontrakt von 1SA – zumindest nach 1M – nicht mehr spielen

Kann man also in SC – wo 1SA immer forcing ist –, nie mehr in 1SA spielen??

Nicht ganz, aber fast! Dies ist aber kein Nachteil, weil ein 1SA-Rebid NIE eine SA-Hand zeigt²⁰⁾ – SA-Hände werden mit 1SA, 1T oder 2K eröffnet – und da eine 1SA-Antwort auf 1T eben auch gerade nicht SA-Verteilung ist – SA-Antwort-Hände zeigt man mit 1H resp. 1P –, d.h. in SC sucht man gegenüber 3-Färber-Eröffnungen primär den Fit!

Hinweis: Der Eröffner zeigt einen Fit auf Partners 1x auch mit 3er-Länge, da er ja zusätzlich eine Kürze (Single oder Void) hat; mit 4er-Pik und 3er-Herz bietet er nach 1K – 1H – zunächst 1P, dann auf Partners 1SA nachträglich 2H, was exakt 4-3-5-1- oder 4-3-6-0-Shape zeigt!

Die Mechanik nach 1F – 1SA

1K – 1SA	Verlangt 2T, falls der Eröffner 11-13 HP und max. 6 Karos hat
2T – pass	= 5/6+ Treff, 5-9 HP
2K	= normale Hebung mit 3er-Karo (mit 4+ Karo direkt 2SA statt 1SA), 5-9 HP
2H/2P	= Fragment (3er-Länge mit 2 Top-Figuren), 9-11 HP, einladend zu 2SA/3SA
3T/3K	= einladend mit 10/11 HP
2K / 2H / 2P	14-19 HP, 5/6+ Karos, ohne 4er-M / mit 4er-Herz / mit 4er-Pik
3K	= 11-13 HP, 7er-Karo, to play

Statistische Eckwerte: *) inkl. Hände mit 4er-Pik **und** 3er-Herz **) Hände mit 7K: Total ca. 2%

²⁰⁾ nach 1F - 1y - 1SA/2y	<u>5-4-3</u>	<u>5-5-2</u>	<u>5-5-3</u>	<u>5-4-4</u>	<u>5-4-2</u>	<u>6-4-3</u>	<u>6-4-2</u>	<u>6-3-3**</u>
a) 1K - 1H: 1P (23%):	30.8%	0%	0%	2.0%	42.0%	2.0%	21.0%	0% ?
1SA(4%):	71.6%	0%	7.8%	0%	0%	20.6%	0%	0% ?
2H*(34%):	47.8%	0%	0.4%	1.7%	20.5%	3.1%	9.1%	16.3%
b) 1K - 1P: 1SA(63%):	13.8%	0%	0.4%	0.6%	59.0%	1.5%	19.9%	4.9%
2P (32%):	39.6%	0%	0.4%	1.5%	28.6%	3.0%	12.0%	13.6%
c) 1H - 1P: 1SA(19%):	65.0%	0%	6.1%	2.3%	0%	0%	0%	26.6%
(6-3-2:18.8%) 2P (46%):	36.8%	0%	1.1%	1.3%	8.9%	7.9%	8.6%	17.6%

1H – 1SA	Verlangt zwingend 2T, falls der Eröffner 11-13 HP hat
2T – pass	= 5/6+ Treff, 5-9 HP
2K	= Toleranz in Restfarben, n.f., klassisch mit 3244-Shape
2H	= Hebung mit 3er-Herz & 8-10 HP (mit 5-7 HP hebt man direkt auf 2H)
2P	= Fragment, 9-11 HP, verspricht auch Treff-Stopper, einladend zu 2SA/3SA
2K	14-19 HP, 5-6 Herz, 4-5 Karo, KEINE zusätzliche 3+ Farbe
2H	14-19 HP, 6er Herz, exakt 3er-Pik, Rest meistens 2-2
2P	14-16 HP, 5-6 Herz, 4er-Pik, KEINE zusätzliche 3+ Farbe
3H	11-13 HP, 7er-Herz, KEINE 4+ Pik

1P – 1SA	Verlangt zwingend 2T, falls der Eröffner 11-13 HP hat
2T – pass	= 5/6+ Treff, 5-9 HP
2K	= Toleranz in Restfarben, n.f., klassisch mit 3-2-4-4-Shape
2H	= Exakt 2533-Shape, n.f.
2P	= Hebung mit 3er-Pik & 8-10 HP (mit 5-7 HP hebt man direkt auf 2H)
2K	14-19 HP, 5-6 Pik, 4-5 Karo, KEINE zusätzliche 3+ Farbe
2H	14-16 HP, 5-6 Pik, 4-5 Herz, KEINE zusätzliche 3+ Farbe
2P	14-19 HP, 6er Pik, exakt 3er-Herz, Rest meistens 2-2
3P	11-13 HP, 7er-Pik, KEINE 4+ Herz

Wie geht es nun weiter?

Je nach Antwort des Eröffners kennt man nun seine Stärke und/oder Farben, es gibt nun verschiedene Fortsetzungen:

- TRIAL-Gebot nach Eröffners Einfärber (vgl. Kapitel 4)
- Hebung der ersten Farbe des Eröffners
- Hebung der zweiten Farbe des Eröffners
 - ➔ ACHTUNG: geht nur mit einer Unterfarbe, vgl. g)
- Ansage von 3SA
- Erneutes Forcing mit dem 2SA-Gebot und mögliche Fortsetzungen
- Direkte Ansage eines Vollspieles in Farbe
- Ctrl-Bid-Aufforderung in erster oder zweiter Farbe (GF/SI)
- Ass-Frage in erster oder zweiter Farbe (GF/SI)

Hebungen

Zeigen generell etwa 8-10 HP und sind n.f.

Erneutes Forcing mit 2SA ➔ *Der geneigte Leser merkt, dass man in SC selten 2SA spielt*

Der Fragende braucht dazu keine spezielle Stärke, es kann auch einfach eine Vorbereitung auf ein Spiel in 3er-Höhe sein, sofern der Eröffner bereits zwei Farben lizitiert hat. Er soll einfach seine Hand weiter beschreiben:

- Wiederholung der ersten Farbe = 6-4-Shape
- Wiederholung der zweiten Farbe = 5-5-Shape
- Nennung einer dritten Farbe = 5-4-3- oder selten 6-4-3-Shape
- 3SA = 5-4-2-2-Shape

Der Fragende darf passen oder bieten. ACHTUNG: **Jedes** Gebot ist nun Abschluss!

Direkte Ansage eines Vollspieles in Farbe

Solche Hebungen sind in SC speziell und implizieren immer die Frage nach zwei Topfiguren in Trumpf (der Fragende verspricht mindestens 1 Topfigur):

- Mit 2 Topfiguren sagt man direkt den Schlemm an oder meldet ein noch unbekanntes Void
- Mit 0-1 Topfigur passt man

Wenn man selbst 2 Topfiguren hat, kann man problemlos direkt ins Vollspiel gehen, sonst muss man den Umweg via 2SA-Forcing einschlagen.

Vgl. zu dieser Thematik auch Kapitel 9: „Die Geschichte mit dem Terminator“

Ctrl-Bid-Aufforderung in erster oder zweiter Farbe

Nach der Antwort des Eröffners „weiss“ der Fragende, dass mindestens ein Vollspiel geht – er weiss auch, dass die Trumpf-Qualität stimmt – und will nun nach den Kontrollen in den Nebenfarben fragen; das geht so:

- 3H = Die tiefere (oder einzig genannte) Farbe ist Trumpf
- 3P = Die höhere Farbe ist Trumpf

Unterhalb des Vollspieles nennt man Erst- und Zweit-Kontrollen

3SA ist ein forcierendes Relais und verneint logischerweise eine Treff-Kontrolle

Ass-Frage in erster oder zweiter Farbe

Für die Ass-Frage steht einerseits RKC (Roman Key Card Blackwood) und andererseits eine neu entwickelte – präzisere - Ass- & Trumpfqualitäts-Frage von SC zur Verfügung, die Details werden in Kapitel 8 beschrieben.

Jede Ass-Frage ist automatisch GF & SI

Methode B: **Direkte 4x-Gebote**

Für sehr extreme Hände (sog. Freaks) wurden in Kapitel 5 spezielle Eröffnungen beschrieben. Aber einerseits fehlen dort noch einige – eher schwierige – Shapes, andererseits sind nicht alle Ideen auch als Antwort oder Intervention geeignet resp. genügend informativ.

Bei den Eröffnungen fehlen noch 7+4+ Hände mit langer Oberfarbe, bei den Antworten und bei den Interventionen machen vor allem 6-4- und 5-5-Shapes ohne Fit Probleme ²¹⁾.

Für Eröffnungen gilt wie bei den Freak-Händen, dass sie maximal 6 Loser enthalten, dasselbe gilt auch für Interventionen; bei den Antworten dürfen es ausnahmsweise auch 1-2 Loser mehr sein. Allen Händen gemeinsam ist, dass man NIE 3SA spielen will.

Statistische Eckwerte:	<i>Eröffnung: mit 7+M</i>				<i>Antw/Interv: mit Kürze n. 1K, 1H, 1P (6.9%)</i>			
²¹⁾ Eröffnung	<u>7-4</u>	<u>7-5</u>	<u>8-4</u>	<u>8-5</u>	Antwort/Interv.	<u>6-4-3</u>	<u>6-4-2</u>	<u>5-5-3</u>
0-4 Loser:	0.11%	0.04%	0.01%	0.0015%		0.07%	0.11%	0.06%
5 Loser:	0.12%	0.02%	0.01%	0.0001%		0.13%	0.37%	0.10%
6 Loser:	0.10%	0.01%	0.002%	---		0.23%	0.68%	0.18%
7-8 Loser:						0.32%	0.97%	0.22%

Eröffnungen

4T = 7+ Herz und 4+ Pik, max. 6 Loser → Partner wählt aus zwischen Herz und Pik

4K = 7+ Pik und 4+ Herz, max. 6 Loser → Partner wählt aus zwischen Herz und Pik

4H = 7+ Herz und 4+ m, max. 6 Loser → 5m = p/c

4P = 7+ Pik und 4+ m max. 6 Loser → 5m = p/c

Nach allen obigen Eröffnungen fragt 4SA nach der Summe der Asse und Könige in den beiden Farben plus der Anzahl Seiten-Asse plus der Anzahl Voids:

- 5T = 0-3 z.B. ♠ KD10xxxx ♥ x ♦ ADBx ♣ x oder ♠ - ♥ AB10xxxx ♦ B ♣ KDB10x

- 5K = 4 z.B. ♠ AKxxxx ♥ x ♦ AKBx ♣ x oder ♠ - ♥ AKDxxxx ♦ xx ♣ KB10x

- 5H = 5+ z.B. ♠ KDBxxxx ♥ - ♦ AKBx ♣ A oder ♠ - ♥ AK10xxxx ♦ xx ♣ AKxx

Antworten und Interventionen

Nach 1K des Partners oder Gegners bedeuten:

4T = 0-1 Karo, 4er-Treff und 6er-Herz, max. 6 Loser rot und maximal 7-8 Loser grün

4K = 0-1 Karo, 4er-Treff und 6er-Pik, max. 6 Loser rot und maximal 7-8 Loser grün

Nach 1H des Partners oder Gegners bedeuten:

4T = 0-1 Herz, 4er-Treff und 6er-Pik, max. 6 Loser rot und maximal 7-8 Loser grün

4K = 0-1 Herz, 4er-Karo und 6er-Pik, max. 6 Loser rot und maximal 7-8 Loser grün

Nach 1P des Partners oder Gegners bedeuten:

4T = 0-1 Pik, 4er-Treff und 6er-Herz, max. 6 Loser rot und maximal 7-8 Loser grün

4K = 0-1 Pik, 4er-Karo und 6er-Herz, max. 6 Loser rot und maximal 7-8 Loser grün

Methode C: **GF-Hände mit eigener Stärke**

In der Regel sind dies Hände mit 23+ HP oder maximal 3-4 Losern ²²⁾; man eröffnet sie mit 1T und kann sie nach allen Antworten des Partners von 1K (positiv) sowie 1H ... 2SA (negativ) wie folgt beschreiben:

- Rebid 3T = starker 1-Färber *), verlangt Ctrl-Bids, z.B. ♠ x ♥ ADB ♦ DBx ♣ AKDBxx

- Rebid 3K = starker 1-Färber *), verlangt Ctrl-Bids, z.B. ♠ D ♥ Kx ♦ AKBxxxx ♣ AK

- Rebid 3H = sehr starker 2-Färber mit exakt 5er-Herz und Unterfarbe, verlangt Ctrl-Bids (3SA verneint Pik-Kontrolle), z.B. ♠ x ♥ ADBxx ♦ xx ♣ AKDBx

- Rebid 3P = sehr starker 2-Färber mit exakt 5er-Pik und Unterfarbe, verlangt Ctrl-Bids (3SA verneint Treff-Kontrolle), z.B. ♠ KDB10x ♥ - ♦ xx ♣ KDBxxx

- Rebid 3SA = SA-Hand ab 23+ HP, n.f., z.B. ♠ KDx ♥ AD ♦ KB10x ♣ AKDx

*) mit schwächerer Hand eröffnet man 2K-Multi und sucht eher 3SA als UF-Schlemm

Statistische Eckwerte:

²²⁾ Eröffnung	<u>4 Loser</u>	<u>3 Loser</u>	<u>1-2 Loser</u>	<u>1T → 3SA inkl. 5422 & 6322 mit 6er-m</u>	<u>23-24 HP</u>	<u>25-26 HP</u>	<u>27+ HP</u>
1T → 3m:	0.57%	0.13%	0.02%				
1T → 3M:	0.36%	0.09%	0.02%				
1T → 3SA:				0.12%	0.03%	0.01%	

Methode D: **GF- Dreifärber nach positiver Antwort**

Es gibt zwei eindeutige GF-Situationen: Entweder hat der Eröffner 17+ HP und der Partner gibt nach 1T mit 1K eine positive Antwort (der Eröffner sagt 1P = GF) oder man hat 14-16 HP und der Partner setzt nach 1T – 1K – 1H mit 1SA = 10+ HP fort, vgl. auch ¹³⁾ Seite 10.

In beiden Fällen sucht man primär einen Fit ²³⁾ – ggf. kommt auch ein 4-3 Fit mit 3er-Länge beim Eröffner (der ja eine Kürze hat und mit der Trumpfkürze schnappen kann) in Frage –, 3SA ist nur eine Notlösung und man benötigt mangels guter Kommunikation eher 27-29 HP.

Für das weitere Licit vgl. Kapitel 3: Drei-Färber

Methode E: **GF-SA-Hand nach positiver Antwort**

Auch hier sucht man primär einen 8-Karten-Fit ²⁴⁾, ausser der Antwortende hat ebenfalls eine ausgeglichene Verteilung.

Für das weitere Licit vgl. Kapitel 1: SA-Hände

Uebrigens: Wenn der Eröffner mit 1T → 2SA nicht nur 17-19 HP zeigt, sondern 23+ HP hat, muss er nach einem 3SA-Gebot seines Partners noch „etwas unternehmen“: Ich schlage ein quantitatives Rebid vor:

- 4T = 23-25 HP

- 4K = 26+ HP

Beide Gebote können zudem implizite 4-Assen-Frage sein!

Statistische Eckwerte:

²³⁾ Wie oft hat man nach einer 3-Färber-Eröffnung (5.9%) & GF-Antwort (42.9%^{*)}) einen Fit?
→ Der 7er-Fit wird nur gezählt mit der 3er-Farbe beim Eröffner ^{*)} %-Werte relativ zu GF

<u>7er-Fit M</u>	<u>8er-Fit M</u>	<u>9+Fit M</u>	<u>Total-M</u>	<u>7er-Fit m</u>	<u>8er-Fit m</u>	<u>9+Fit m</u>	<u>Total-m</u>
12.0%	29.7%	18.2%	59.9%	9.6%	32.1%	22.2%	63.9%

²⁴⁾ Wie oft hat man nach einer 1T (18.2%) – 1K (12.3%) – 2SA-Eröffnung (2.4%) einen Fit^{*)}?
^{*)} Alle %-Werte relativ zur GF-Situation nach 2SA

<u>7er-Fit M</u>	<u>8er-Fit M</u>	<u>9+Fit M</u>	<u>Total-M</u>	<u>7er-Fit m</u>	<u>8er-Fit m</u>	<u>9+Fit m</u>	<u>Total-m</u>
34.4%	29.2%	15.8%	79.4%	33.1%	30.6%	18.3%	82.0%

Hinweis: m-Fits sind häufiger, da auch einige 6322-Hände als SA-Hände eröffnet werden