

Einige Ueberlegungen zu „1SA-Forcing“

Wer „Two-over-One“ als Gameforcing spielt, sollte konsequenterweise 1SA auf eine Oberfarbeneröffnung als Rundenforcing spielen, denn nur so kann der Antwortende Hände mit 11 HP noch vernünftig lizitieren.

Vorab einige allgemeine Ueberlegungen zu SA-Kontrakten

1. **Der 1SA-Kontrakt** wird in rund einem Drittel „von der falschen Seite“ gespielt:
 - a) 1T – 1K – 1H/1P – 1SA
 - b) 1T – 1H – 1P – 1SA
 - c) 1K – 1H – 1P – 1SA
 - d) 1K/1H/1P – 1SA
 - e) 1T – 1SA → Hier „kennt“ man die Antwort-Hand genauer: 8-10 HP, 4+ Treff
Viele Systeme versuchen, möglichst alle Kontrakte von der starken Seite zu spielen; vgl. dazu das nächste Kapitel
2. **Die Kontrakte 2SA und 3SA** basieren praktisch immer auf der **HP-Summe**:
 - a) 2SA mit 22-24 HP
 - b) 3SA ab 25/26 HP
3. Der **2SA-Kontrakt** ist m.E. der **schlechteste aller möglichen Kontrakte**
Ich habe 10 Turniere (280 Hände) auf solche Kontrakte untersucht:
 - Kein 8er-Oberfarbenfit
 - Eher flache Verteilung resp. doppelter Misfit, den man erst auf 2er-Stufe entdeckt
 - 22-24 HP gemeinsame Stärke

Statistische Auswertung

- | | | | |
|---|-----|-----------|---|
| a) Total Kontrakte: | 280 | = 100.0 % | |
| b) Davon 2SA-Kontrakte: | 38 | = 13.6 % | → jeder 7. Kontrakt ! |
| c) Man erfüllt exakt 2A: | 16 | = 5.7 % | resp. 42% aller 2SA-Kontrakte |
| - 2SA ist das Beste: | 8 | | |
| - 3H/3P/4T/4K möglich: | 8 | | |
| d) Ueberstich oder Faller : | 22 | = 7.9 % | resp. 58% aller 2SA-Kontrakte !! |
| - 2 Ueberstiche: | 2 | | |
| - 1 Ueberstich: | 6 | | |
| - 1 Faller: | 9 | | |
| - 2 Faller: | 5 | | |

Zusammenfassung: Nur in 8 von 38 Kontrakten (21%) ist 2SA das Beste !

Schlussfolgerung: Vermeide 2SA, biete im Zweifelsfall eher gleich 3SA

4. Der **4SA-Kontrakt**, z.B. nach 1SA – 4SA, ist m.E. **ebenfalls verfehlt**, wenn es auch nicht ganz so oft schief geht wie im 2SA-Kontrakt.
→ *Shape Control (mein System) benutzt 2P statt 4SA als MIN/MAX-Frage; 2SA ist dort direkter Transfer auf Treff; Stayman und dann 3T/3K ist einladend*

Nun einige grundsätzliche Zielsetzungen moderner Biet-Systeme

- A) Die starke Hand soll den Kontrakt spielen
- B) Die schwächere Seite soll den Trumpf bestimmen
- C) Die „sichere Höhe“ (The Law of Total Tricks) soll beachtet werden
- D) „Fast Arrival“ (direkte Ansage der maximalen Höhe) soll praktiziert werden

Zielsetzung A wird vor allem dank Transfer-Geboten erreicht, gängige Systeme kennen solche Gebote allerdings nur nach 1SA- resp. 2SA-Eröffnungen.

→ *Shape Control* kennt auch 1SA = 6+Treff und 2T = 6+Karo resp. 6er in and. Oberfarbe

Zielsetzung B wird ebenfalls dank Transfer-Geboten erreicht; zusätzlich auch durch Biet-Sequenzen wie z.B. 1K – 1P – 1SA – 2P – Pass oder auch 1K – 1P – 2T – 2P – Pass, wobei hier aber die „schwache Seite“ den Kontrakt spielt, was etwas ungünstig ist, weil die schwache (verdeckte) Hand schon weitgehend bekannt ist und im Dummy die Lage aller wichtigen Figuren sichtbar wird.

Zielsetzungen C und D: Die Konventionen „Inverted Minor“ und „Bergen-Raises“ helfen hier wesentlich, aber auch schon der altbewährte „Limit-Raise“, z.B. 1H – 3H, leistete hier schon beachtliches (Bergen ist einfach etwas aggressiver und präziser).

Zurück zum Thema: Wo sind nun weitere Verbesserungen möglich?

Nachstehend ein paar Hände, die der Partner in einer Oberfarbe eröffnet hat:

<u>A: Nach 1♥</u>	<u>B: Nach 1♥</u>	<u>C: Nach 1♥</u>	<u>D: Nach 1♠</u>	<u>E: Nach 1♠</u>	<u>F: Nach 1♠</u>
♠ xx	♠ xxx	♠ Kx	♠ x	♠ x	♠ x
♥ xx	♥ x	♥ B10	♥ KD10xx	♥ xx	♥ D10xxxxx
♦ KDxxx	♦ KB10954	♦ xxx	♦ xx	♦ KB10xx	♦ xx
♣ DB10x	♣ Axx	♣ Axxxx	♣ DBxxx	♣ DBxxx	♣ Axx

Alle Hände verlangen in Standard-Systemen das Gebot von 1SA (6-9 HP ohne Fit); kann man damit zufrieden sein? Allenfalls mit Hand C, mit den übrigen sicher nicht!!

Gibt es nun ein Gebot, das in der Mehrzahl der Hände den Endkontrakt verbessert?
JA! Die Konvention „**1SA über 1H resp. 1P = Forcing**“.

Der Eröffner MUSS nun (ohne 6er-Eröffnungsfarbe) die bessere Unterfarbe nennen, ausser mit 5422 oder 5521 und 16+ HP, dann nennt er die zweite Oberfarbe *)

Hand A: PASS nach Rebid 2T, 2K oder 2H; **3SA** nach 2P (Gute Stopper und Anschluss)

Hand B: 2K nach Rebid 2T; 3K nach 2K; **3P** nach 2P (Single und 2 Top-Kontrollen)

Hand C: PASS nach Rebid 2T; 2H nach 2K (5-2 in OF ist besser als 4-3 in UF)

Hand D: PASS nach Rebid 2T; 2H nach 2K (gute 5er-Farbe oder 6er-Länge)

Hand E: PASS nach Rebid 2T oder 2K; 2SA nach 2H (Einladung zu 3SA)

Hand F: **3H** nach 2T, 2K oder 2P (zeigt schöne 6er-Farbe oder 7er-Länge, einladend)

Das fegt doch ganz schön, viel Spass damit! – JH/31.12.16

*) **Anhang:** Wieso soll der Partner mit max. 12-15 HP zu **2T resp. 2K** verknurrt werden?

Stell Dir vor, der Partner öffnet 1H resp. 1P und Du hast:

<u>A: Nach 1♥</u>	<u>B: Nach 1♥</u>	<u>C: Nach 1♥</u>	<u>D: Nach 1♠</u>	<u>E: Nach 1♠</u>	<u>F: Nach 1♠</u>
♠ xxx	♠ x	♠ xx	♠ -	♠ xx	♠ -
♥ -	♥ xx	♥ -	♥ Dxx	♥ x	♥ 10x
♦ B109xx	♦ KBxxx	♦ xxxxxx	♦ Dxxxx	♦ K10xx	♦ D10xxxx
♣ D10xxx	♣ xxxxx	♣ DBxxx	♣ xxxxx	♣ Bxxxxx	♣ B10xxx

Mit KEINER dieser Hände willst Du wirklich passen, 1SA-Forcing bietet einen Ausweg!

Wenn der Partner nun die andere Oberfarbe (16+ HP bietet), kannst Du passen resp. in die erste Oberfarbe ausbessern (biete NIE 2SA, vgl. Kommentare weiter oben)

Wenn der Partner seine Oberfarbe wiederholt (6+ Karten und 12-15 HP, mit 16 HP hätte er direkt 3H resp. 3P geboten), geht es so:

Hand A: 3T, verspricht 5/5+ in Unterfarben und SCHWÄCHE

Hand B: PASS (Die Gegner haben einen Pik-Fit!)

Hand C: 3K, sag, was Du spielen willst, zeigt SCHWÄCHE

Hand D: 3T, verspricht 5/5+ in Unterfarben und SCHWÄCHE

Hand E: PASS (Die Gegner haben einen Herz-Fit!)

Hand F: 3K, sag, was Du spielen willst, zeigt SCHWÄCHE

//