

Bridge-Systeme: Aller Anfang sind statistische Wahrscheinlichkeiten !

22. Januar 2012 / Jürg Hertli / Stand 31.12.2017

Für das Bridge-Spiel wurden unzählige Zählarten, Biet-Systeme und Verhaltensweisen definiert, aber alles sollte natürlich die elementarsten statistischen Wahrscheinlichkeiten berücksichtigen

Wichtig sind vor allem folgende Werte:

- A Die Blatt-Basis-Stärke: Diese wird ganz allgemein in HCP (High Card Points) definiert
- B Die Blatt-Zusatz-Stärke (im Fit): Im allgemeinen Kürzen (Schnapper) und Längen (Zusatzstiche)
- C Die Farb-Verteilung: Man unterscheidet 1-, 2-, 3- und 4-Färber (SA-Verteilung)
- D Die 20er-Regel (in offiziellen Turnieren auch die 18er-Regel): Für den Eröffnungsentscheid
- E Die Loser-Zählung: Ein Hilfsmittel zur Ermittlung der Kontrakthöhe
- F Plus zusätzliche Tips betreffend Shape, Ass-lose Hände, Quacks (Damen und Buben) und "The Law"

Wenn man ein Bridgesystem zusammenstellt, muss geprüft werden, ob sich die verschiedenen Grundsätze und die zusätzlichen Konventionen nicht gegenseitig tangieren oder gar ausschliessen und - ganz wichtig und doch oft sträflich vernachlässigt - ob vereinbarte Konventionen auch genügend oft vorkommen. Was heisst nun genügend oft?

- G Für Clubspieler sollte jedes konventionelle Gebot mindestens alle 20 Turniere 1x vorkommen
=> 20 Turniere = etwa 500 Austeilungen x 2 Partner = 1000 Hände = 1 Promille als Untergrenze
- H Für Profis, die oft mit denselben Partnern spielen, darf es etwas seltener sein

Im folgenden werden statistische Werte für sehr oft in Systemen vorkommende Konventionen wie

- L 2-Färber-Gebote (Michaels, Ghestem, Dont, direkte Eröffnungen)
- J Weak-2 und 2K-Multi (inkl. "Weak Jumps" nach 1x)
- K Inverted minor (auch nach Kontra und Farb-Interventionen)
- L Jacoby, Bergen, Splinter (auch Inverted Bergen; auch nach Interventionen)
- M Transfer-Gebote (Oberfarben, Unterfarben, Texas, Südafrika-Texas)
- N Gambling 3SA (inkl. Gambling mit Seitenstopper und "Beinah-Gambling"-Hände)
- O Barragen (Oberfarben, Unterfarben konstruktiv und destruktiv, Namyats)
- P 3-Färber (z.B. 4-4-4-1 mit starker Hand, auch 5-4-4-0-, 6-4-3-0- und 5-4-3-1-Shape)
- Q 2T (semi), 2K (manche) (oder auch umgekehrt resp. 2T als einzige forciierende Eröffnung)
- R 1T künstlich (Precision, andere)
- S 2SA stark versus weak (Vergleich mit 2T und 2K, siehe Q, gefolgt von 2SA)
- T 1SA weak (10-12 HCP, 11-13 HCP, 12-14 HCP; 8-10 HCP nur im Turnier-Bridge)
- U 1SA "normal" (15-17 HCP, 16-18 HCP, auch 1SA-Intervention und X nach 1SA-Eröffnung)
- V Stayman (normal, Puppet-Varianten, Schrott-Stayman vs. normal)
- W Landy (Landy einfach, Multi-Landy erweitert)

näher untersucht und gemäss Häufigkeiten G und H "bewertet", d.h. empfohlen oder abgelehnt

Alle Untersuchungen basieren auf einer Datenbank mit 4 Millionen zufälligen Austeilungen, bei einigen Punkten wird zusätzlich untersucht, ob man die geprüfte Konvention überhaupt anwenden kann, d.h. ob man nicht durch ein dazwischen liegendes Lizit gestört wird.

Hinweis: Es gibt natürlich noch wesentlich mehr als die unter I bis W beschriebenen Konventionen !

Den Abschluss bilden statistisch fundierte Empfehlungen:

- X Allen Spielern empfohlene Konventionen
- Y Geeignete Konventionen für sehr aktive und mit festem Partner spielende Spieler und "Profis"
- Z Statistisch gesehen "nutzlose" Konventionen, d.h. die Gebote sollen besser "anders belegt" werden
- S In §1 ff findet man Wahrscheinlichkeiten zum System Shape-Control und diverse allg. Empfehlungen

A Statistiken zu Blatt-Basis-Stärke (A = 4 HCP, K = 3 HCP, D = 2 HCP, B = 1 HCP, vgl.)

A1 Stärke-Verteilung

23+ HCP	0.21% , davon 26+ HCP: jede 11. Hand resp. 0.02% aller Hände
22 HCP	0.21%
21 HCP	0.38%
20 HCP	0.64%
19 HCP	1.04%
18 HCP	1.61%
17 HCP	2.36%
16 HCP	3.30%
15 HCP	4.40%
14 HCP	5.70%
13 HCP	6.90%
12 HCP	8.04%
11 HCP	8.95%
10 HCP	9.37%
9 HCP	9.36%
8 HCP	8.89%
7 HCP	8.03%
6 HCP	6.57%
5 HCP	5.20%
4 HCP	3.85%
3 HCP	2.48%
2 HCP	1.35%
1 HCP	0.79%
0 HCP	0.36%

A2 Eröffnungstärken

13+ HCP	26.75%
12+ HCP	34.79%
11+ HCP	43.74%

Schlussfolgerung
=> vgl. D2, E2, I, J und O

Man sieht: Je nach Anforderung variiert diese Quote massiv !
Weak-2, 2-Färber-Eröffnungen und Barragen steigern diese
Quote nochmals beträchtlich

A3 Welche Stärke ist statistisch bei meinem Partner zu erwarten ?

Meine Stärke Ist:

Mein Partner hat folgende Stärke:

23+ HP	0-3 HCP	27.19%
	4-6 HCP	38.53%
	7-9 HCP	25.72%
	10-12 HCP	7.76%
	13-15 HCP	0.79%
	16+ HCP	0.01%

20-22 HP	0-3 HCP	17.95%
	4-6 HCP	34.20%
	7-9 HCP	30.73%
	10-12 HCP	13.91%
	13-15 HCP	2.98%
	16+ HCP	0.24%

18-19 HP	0-3 HCP	13.70%
	4-6 HCP	29.86%
	7-9 HCP	32.17%
	10-12 HCP	18.07%
	13-15 HCP	5.36%
	16+ HCP	0.84%

15-17 HP	0-3 HCP	9.69%
	4-6 HCP	24.65%
	7-9 HCP	31.97%
	10-12 HCP	22.47%
	13-15 HCP	9.00%
	16+ HCP	2.22%

12-14 HP	0-3 HCP	6.46%
	4-6 HCP	19.44%
	7-9 HCP	30.03%
	10-12 HCP	25.99%
	13-15 HCP	13.30%
	16+ HCP	4.78%

11-12 HP	0-3 HCP	7.28%
	4-6 HCP	21.89%
	7-9 HCP	33.82%
	10-12 HCP	29.27%
	13-15 HCP	17.98%
	16+ HCP	5.39%

Dieselben Punkteverteilungen wie für den Partner gelten auch für die Gegner (bevor lizitiert wird)

A4 Wieviele Asse und Könige hat mein Partner statistisch, wenn ich mit 11-16 HP eröffne ?

Meine Anzahl Asse	Mein Partner hat statistisch	
0 Asse (7.79%)	1.33 Asse	0.54 Könige
1 Ass (46.58%)	1.00 Asse	0.80 Könige
2 Asse (40.709%)	0.67 Asse	1.04 Könige
3 Asse (4.93%)	0.33 Asse	1.24 Könige

A5 Wieviele Kürzen hat mein Partner statistisch, wenn ich mit 11-16 HP eröffne ?

	Mein Partner hat statistisch	
Ich habe zusammen	Void	Single
0 Void & Single (64.35%)	4.63%	35.18%
1 Void & Single (34.18%)	5.90%	40.23%
2 Void & Single (1.47%)	8.88%	50.25%

Dieselben Wahrscheinlichkeiten gelten auch für jeden der beiden Gegenspieler

Man sieht, dass die Anzahl der eigenen Void/Single (genauer formuliert "meine Längen") die Anzahl der Void/Single beim Partner (und den Gegnern) etwas beeinflusst, also scheint etwas Vorsicht angebracht

A6 Wie oft mein Partner eine lange Farbe, wenn ich mit 11-16 HP eröffne ?

5-er-Länge 44.30%
 6-er-Länge 16.58%
 7er-Länge 3.53%
 8er-Länge 0.47%
 9er-Länge 0.04%

A7 Wie soll ich gut spielen, ich habe heute überhaupt keine Punkte!

Diese Klage wird oft vernommen, wie verhält es sich über eine lange Frist

4 Mio / 10'000 / 100 Zufalls-Hände	West	10.00% / 9.95% / 9.58%
	Nord	10.00% / 9.99% / 10.19%
	Ost	10.00% / 10.03% / 10.53%
	Süd	10.00% / 10.03% / 9.70%

Wenn man jeweils 25 sich folgende Hände als Turnier betrachtet (man spielt ja 24-26 Hände), wie oft hat West folgende HCP-Punktebereiche (Nord, Ost und Süd sind identisch)

< 7.00 HCP 0.0069%, d.h. etwa alle 15'000 Turniere !
 7.00-7.49 0.09%
 7.50-7.99 0.59%
 8.00-8.49 2.74%
 8.50-8.99 7.51%
 9.00-9.49 16.67%
 9.55-9.99 21.92%
 10.0-10.49 23.46%
 10.5-10.99 15.26%
 11.0-11.49 8.19%
 11.5-11.99 2.67%
 12.0-12.49 0.74%
 12.5-12.99 0.14%
 >= 13 HCP 0.0244%, d.h. etwa alle 4'000 Turniere !

A8 Ich habe eine interessante Hand, aber etwas wenig Punkte, ein Durchpassen scheint mir zu riskant!

Wie oft hat keiner der übrigen 3 Spieler genügend Stärke für eine Eröffnung

Ich habe Die stärkste der 3 übrigen Hände hat

10 HCP (9.37%)	10 HCP	1.11%
	11 HCP	9.50%
	12 HCP	16.00%
	13+ HCP	73.38%
11 HCP (23.99%)	10 HCP	3.40%
	11 HCP	12.54%
	12 HCP	17.37%
	13+ HCP	66.69%
12 HCP	10 HCP	6.90%
	11 HCP	15.06%
	12 HCP	18.46%
	13+ HCP	59.58%

Tip: je extremer meine eigene Hand, desto wahrscheinlicher hat auch eine der übrigen Hände eine Verteilung, die eine Eröffnung unterhalb 11 HP erlaubt, d.h. passen ist beinahe risikolos
 => Die Verlässlichkeit der eigenen Ansagen ist viel wichtiger als dass evtl. durchgepasst wird!

B Blatt-Zusatz-Stärke (Zusatzpunkte, ZP) im Farbkontrakt

Im Fit - und mit mindestens 3 bis 4 eigenen Trümpfen - zählt man oft folgende Zusatzpunkte:

Kürzen (KP), (nur auf der kurzen Trumpfseite zu zählen)	Void Single Double	+3 oder +4/+5 Punkte (mit mind. 4/5 Trümpfen) +2 oder +3 Punkte (mit mind. 4 Trümpfen) +1 Punkt
---	--------------------------	---

Länge in Nebenfarbe (LP), auf beiden Seiten	ab 5. Karte	+1 Punkt (max. 3 Punkte)
--	-------------	--------------------------

Hohe Trümpfe Qualitätspunkte (QP)	für A oder K oder DB	+1 Punkt, beschränkt kombinierbar mit Kürzenpunkten
--------------------------------------	-------------------------	---

Für Trumpflänge (TP)	5. Karte	+1 Punkt, beschränkt kombinierbar mit Kürzenpunkten
----------------------	----------	---

=> Alle folgenden Statistiken beziehen sich auf **Fit mit mind. 3 Karten** und **max. 9 Losern = 41.39%**

B1 Welche Stärke hat der Partner auf eine 1H- resp. 1P-Eröffnung (5+ Karten, 11-16 HP) im Fit

=> vgl. auch A3	0-3 HP	0.82%
	4 HP	1.04%
	5 HP	1.89%
	6 HP	2.90%
	7 HP	3.89%
	8 HP	4.44%
	9 HP	4.83%
	10 HP	4.78%
	11 HP	4.33%
=> vgl. auch L3 (Jacoby)	12+ HP	12.45%

B2 Wiewiele Trümpfe hat der Partner auf eine 1H- resp. 1P-Eröffnung (5+ Karten, 11-16 HP) im Fit

	3 Karten	23.30%
=> vgl. auch L1 (Bergen)	4 Karten	13.26%
	5 Karten	4.08%
	6+ Karten	0.75%

B3 Wie oft hat der Partner auf eine 1H- resp. 1P-Eröffnung (5+ Karten, 11-16 HP) Fit & Kürzenpunkte

	mit 3er-Fit / mit 4+Fit / Total		
0 VP	10.72%	2.23%	12.96%
1 VP	27.25%	16.79%	44.04%
2 VP	15.32%	6.89%	22.21%
3 VP	2.83%	14.79%	18.62%
4 VP	0.15%	5.97%	6.12%
5 VP	0.01%	3.75%	3.76%
6+ VP	0.00%	0.80%	0.80%

B4 Wie oft hat der Partner auf eine 1H- resp. 1P-Eröffnung (5+ Karten, 11-16 HP) Fit & Längenzpunkte

53396	0 LP	51.03%
37662	1 LP	35.99%
11531	2 LP	11.02%
2043	3 LP	1.95%

B5 Wieviel Zusatzpunkte hat der Partner auf eine 1H- resp. 1P-Eröffnung (5+ Karten, 11-16 HP) total

=> Zusatzpunkte (ZP) = Kürzen (KP) plus Längen (LP) plus Qualitätspunkte (QP) plus Trumpflänge (TP),
wobei sich gegenseitig ausschliessende Punkte nur einmal gezählt werden (3plus-Fit, max. 9 Ls.)

0 ZP	6.90%
1 ZP	30.06%
2 ZP	22.21%
3 ZP	18.75%
4 ZP	12.90%
5 ZP	4.04%
6 ZP	4.21%
7 ZP	0.28%
8 ZP	0.44%
>= 9 ZP	0.21%

C Die Farbverteilungen, sortiert nach Länge

Diese Auszählung umfasst alle Hände unabhängig von der Stärke

=> Bei den Konventionen (I bis W) werden die Stärken detailliert untersucht

<u>Mögliche Zuordnung</u>	<u>Shape</u>	<u>Anteil</u>
1-Färber	>= 9-x-y-z	0.04%
2-Färber	8 5 0 0	0.0030%
1-Färber	8 4 1 0	0.04%
1-Färber	8 3 2 0	0.11%
1-Färber	8 3 1 1	0.11%
1-Färber	8 2 2 1	0.19%
2-Färber	7 6 0 0	0.01%
2-Färber	7 5 1 0	0.11%
1-Färber	7 4 2 0	0.36%
1-Färber	7 4 1 1	0.39%
1-Färber / 3-Färber	7 3 3 0	0.26%
1-Färber	7 3 2 1	1.88%
1-Färber	7 2 2 2	0.51%
2-Färber	6 6 1 0	0.07%
2-Färber	6 5 2 0	0.66%
2-Färber	6 5 1 1	0.70%
3-Färber / 2-Färber	6 4 3 0	1.33%
2-Färber	6 4 2 1	4.69%
3-Färber / 1-Färber	6 3 3 1	3.45%
1-Färber / SA-Verteilg.	6 3 2 2	5.64%
2-Färber / 3-Färber	5 5 3 0	0.89%
2-Färber	5 5 2 1	3.17%
3-Färber	5 4 4 0	1.24%
3-Färber / 2-Färber	5 4 3 1	12.95%
2-Färber	5 4 2 2	10.58%
SA-Verteilung	5 3 3 2	15.53%
SA-Verteilung	4 4 4 1	2.99%
SA-Verteilung	4 4 3 2	21.55%
SA-Verteilung	4 3 3 3	10.54%

D 20-er-Regel und 18-er-Regel für den Eröffnungsentscheid

Wieviele Hände lassen sich aufgrund dieser Regeln eröffnen, welche Stärke haben sie wie oft

D1 Anzahl Eröffnungen gemäss 20er-Regel (aus 4 Mio Zufallshänden)

1'070'145	>= 13 HCP	26.75%
288'743	12 HCP	7.22%
179'898	11 HCP	4.50%
58'818	10 HCP	1.47%
10'343	9 HCP	0.26%
915	8 HCP	0.02%
33	7 HCP	0.0008%
1'608'895	Total	40.22%

D2 Anzahl Eröffnungen gemäss 18er-Regel (aus 4 Mio Zufallshänden)

1'070'145	>= 13 HCP	26.75%
321'609	12 HCP	8.04%
357'848	11 HCP	8.95%
336'474	10 HCP	8.41%
187'109	9 HCP	4.68%
55'197	8 HCP	1.38%
9'120	<=7 HCP	0.23%
2'337'502	Total	58.44%

E Loser-Zählung: Anzahl Eröffnungen mit maximal 7 Losern (aus 4 Mio Zufallshänden)

933'123	7 Loser	23.33%
648'645	6 Loser	16.22%
316'976	5 Loser	7.92%
108'027	4 Loser	2.70%
29'169	<=3 Loser	0.73%
2'035'940	Total-1	50.90%
81'500	>=8 Loser	2.04% => Hände mit >= 13 HCP (meist SA-Verteilungen)
2'117'440	Total-2	52.94%

F Tips zu Korrekturen bei der HCP-Zählung

Die unter A beschriebene HCP-Zählung ist sehr vereinfacht, Damen und Buben sind überbewertet, ebenso sind Ass-lose und 4-3-3-3-Hände abzuwerten => Auszählung aus 4 Mio Zufallshänden

F1 Ass-lose Hände: man soll 1 HCP vom Totalwert subtrahieren

17'386	13 HCP	0.43%
31'640	12 HCP	0.79%

F2 4-3-3-3-Hände: ebenfalls (ggf. zusätzlich zu F1) 1 HCP vom Totalwert subtrahieren

28'181	13 HCP	0.70%
32'866	12 HCP	0.82%

F3 Hände mit total >= 4 Damen und Buben: nochmals 1 HCP vom Totalwert subtrahieren

44'690	13 HCP	1.12%
33'349	12 HCP	0.83%

F4 The Law: Im Kampf soll man nicht mehr Stiche lizitieren als man gemeinsame Trümpfe hat, z.B. mit 9 Trümpfen nicht über die 3er-Stufe gehen, aber auch nicht früher aufgeben => Tip: Im Doppelfit +1 Stufe

G Wie ermittelt man die minimale Häufigkeit einer Lizitsequenz ?

Vorbemerkung: Für den Entscheid, ob ein Lizit genügend oft vorkommt, um in ein System aufgenommen zu werden, ist auch die Häufigkeit aller Antworten einzubeziehen und ggf. auch alle konventionellen Rebids des Eröffners (an diese muss man sich ja auch erinnern); alle relevanten Prozentwerte müssen miteinander multipliziert werden, der Endwert sollte über 1 Promille (0.1%) liegen

G1 Als Anschauungs-Beispiel wird mal das Basis-System "Benjamin" herangezogen (ohne 5er-M in 1SA)

<u>Eröffnung / Bedeutung</u>	<u>Häufigkeit</u>	<u>Ausgewählte Folgelizits und deren relative Häufigkeit</u>
a 1T = 2+T, <= 19 HCP, n.f.	11.37%	keine Probleme mit der Häufigkeit
b 1K = 4+K, <= 19 HCP, n.f.	13.06%	keine Probleme mit der Häufigkeit
c 1H = 5+H, <= 18 HCP, n.f.	6.98%	Analyse siehe bei 1P-Eröffnung (praktisch identisch)
d1 1P = 5+P, <= 18 HCP, n.f.	7.27%	2SA-Jacoby (4+Fit & >= 13 HCP): 8.34% => Kombination = 0.61%
d2		- Rebid Single: 52.48% => Kombination = 0.32% = ok
d3		- Rebid <= 14 HCP: 30.59% => Kombination = 0.19% = ok
d4		- Rebid >= 14 HCP: 16.93% => Kombination = 0.10% = ok (Grenzwert)
d5		Bergen: 4+Fit & 6-8 HCP: 3.33% => Kombination = 0.24% = ok
d6		4+Fit & 9-12 HCP: 5.93% => Kombination = 0.43% = ok
d7		4+Fit & 3-5 HCP: 7.28% => Kombination = 0.53% = ok
d8		Splinter: 4+Fit, Single/Void, >= 14 HCP: 1.58% => Komb. = 0.11% = ok
e1 1SA = 15-17 HCP, n.f.	3.28%	Transfer auf 6+m via 2P, HCP bel.: je 4.45% => Komb. = 0.15% = ok
e2		Slam-Invit mit 3T/K/H/P, >= 12 HCP: je 0.73% => Komb. = 0.02% = tief
e3		Südafrika-Texas 4T/K, HCP bel.: je 3.70% => Komb. = 0.12% = ok
f 2T = semiforcing, F1	0.75%	keine Probleme mit der Häufigkeit, da Relais immer 2K
g1 2K = gameforcing, FG	0.52%	Albarran: 1 Ass: 38.06% => Kombination = 0.20% = ok
g2		2 Asse: 8.00% => Kombination = 0.04% = tief
g3		2 Könige oder 8+HCP: 9.72% => Kombination = 0.05% = tief
g4		5+M mit 5-7 HCP drin: 1.16% => Kombination = 0.01% = tief
h 2H = weak-2, n.f.	0.94%	Analyse siehe bei 2P-Eröffnung (praktisch identisch)
i1 2P = weak-2, n.f.	0.94%	Ogust: 5-8 HCP, weak M: 9.16% => Kombination = 0.09% = tief
i2		5-8 HCP, gute M: 26.58% => Kombination = 0.25% = ok
i3		9-11 HCP, weak M: 7.72% => Kombination = 0.07% = tief
i4		9-11 HCP, gute M: 56.54% => Kombination = 0.53% = tief
j1 2SA = 20-22 HCP, n.f.	0.53%	Stayman (4er-M, 4/5+ HCP): 30.50% => Kombination = 0.16% = ok
j2		Puppet (3/4 er M, 4/5+ HCP): 49.35% => Kombination = 0.26% = ok
j3		3P = 5/4 in M's (3+HCP, n.f.): 4.02% => Kombination = 0.02% = tief
j4		3P = 3-/2- in M's (5+HCP, F1): 11.07% => Kombination = 0.06% = tief
k 3x = Barrage, n.f.	je 0.50%	keine Probleme mit der Häufigkeit
l 3SA = Gambling, n.f. (<= 13 HCP, kein A & K)	je 0.025% mit T & K	eindeutig zu selten ! vgl.
m 4x = Barrage, n.f.	je 0.09%	knapp unter 1 Promille = gerade noch ok

H Konventionen mit einem eingespielten Partner

H1 Wenn dieser Partner sonst mit niemandem komplizierte resp. auch seltene Konventionen spielt, kann man m.E. auf eine Quote von 0.01% heruntergehen, aber nur wenn man wöchentlich mit ihm spielt resp. ein ganzes Team wechselseitig miteinander spielt

H2 ABER: Unterschiedliche Finessen im selben System und jegliche Aenderungen (auch seltene) sind Gift !
=> Max. 1 Aenderung pro Quartal soll nicht überschritten werden

I 2-Färber-Gebote

Michaels, Ghestem und DONT kennt man in der Verteidigung, Eröffnungen von 2H, 2P und 2SA im Angriff; betreffend erforderlichen Längen (genau 5-5, auch 6-5 oder gar 6-6, 5-4 mit 5er-M (vgl. auch W/Landy) oder 4-4 mit oder ohne dritte Farbe im aggressiven DONT ist jedoch vieles möglich
Die folgenden Auswertungen zeigen, welche Konstellationen wie oft vorkommen

I1 Wahrscheinlichkeiten einer Hand mit einem 2-Färber, unabhängig von der Stärke

7-6	0.0056%
7-5	0.11%
6-6	0.07%
6-5	1.36%
6-4	6.02%
5-5	4.06%
5-4	24.79%
4-4-4-1	2.99%
4-4-3-2	21.55%

Ein exakter 5-5-Shape ist mit 4% eher selten; ein 5+/4+Shape mit total 36% dagegen sehr häufig

I2 Häufigkeit von 2-Färber-Eröffnungen mit 6-10 HP (aus 4 Mio Zufallshänden)

Uebliche Eröffnung	Shape	Häufigkeit
2H	5P / 5H	0.28%
2H	5H / 5+m	0.68%
2H, z.B. grün gegen rot	5H / 4+m	2.47%
2P	5P / 5+m	0.69%
2P, z.B. grün gegen rot	5P / 4+m	2.47%
2SA, z.B. grün gegen rot	5+K / 5+T	0.40%

I3 West hat 11-16 HCP und eröffnet 1M (5+), 1K (4+) resp. 1T (2+), wie oft hat Nord 6+HCP mit 2-Färber => West eröffnet mit 15-17 HP einen 5-3-3-2-Shape auch mit 5er-Oberfarbe 1SA (vgl. I4)

Eröffnung West Nord Häufigkeit relativ => Tip: mit 5/4 über 5x häufiger als mit 5/5

1P (6.28%)	5+/5+	4.33%
	5+H/4+m	9.86%
	5+m/4+m	8.47%

1H (6.03%)	5+/5+	4.20%
	5+P/4+m	9.83%
	5+m/4+m	7.93%

1K (10.29%)	5+P/5+H	2.04%
	5+M/5+T	3.76%
	5+M/4+M	12.51%
	5+M/4+T	13.91%

1T (9.91%)	5+P/5+H	1.31%
	5+M/5+K	3.62%
	5+M/4+M	8.92%
	5+M/4+K	12.74%

Tip: Verteilungen mit 5+/4+ sind 5 bis 6 mal häufiger als mit 5+/5+

I4 West eröffnet 1SA mit 15-17 HCP (4.84%), wie oft hat Nord ein DONT-Lizit => Landy vgl. W

Voraussetzungen: Minimum 8 HCP; je weniger HCP, desto eher liegen alle in den beiden Farben

=> Tip: 2T-Gebot zeigt als 2. Farbe eine Oberfarbe, der Partner fragt sie mit 2K an (mit 5+/5+ in m: 2SA)

Mit beiden Unterfarben ist passen oft gut, da der Partner statistisch 8-9 Oberfarben-Karten hat

DONT mit 5+5+	beide M	0.48%
	M und m	1.85%
	beide m	0.45%

DONT mit 5+4+	beide M	4.99%
	M(5+) & m	7.54%
	beide m	4.91%

DONT mit 4+4+	beide M	6.36%
	M und m	23.13%
	beide m	6.36%

Tip: Verteilungen mit 5+/4+ sind 7 bis 8 mal häufiger als mit 5+/5+
Verteilungen mit 4+/4+ sind rund 15 mal häufiger als mit 5+/5+

Kontra mit 6+Farbe (keine zusätzliche Farbe mit Länge 4+)	5 HCP	0.87%
	6 HCP	1.07%
	7 HCP	1.24%
	8 HCP	1.16%
	9 HCP	1.13%
	10 HCP	1.07%
	11 HCP	0.84%
	12 HCP	0.68%
	13+ HCP	1.14%
	Total	9.20%

J Weak-2-Eröffnung (1.87%) und Weak-Jump-Overcall / Alternative: 2-Karo-Multi-Eröffnung (s. unten)

Voraussetzungen: 6er-Farbe angeführt mit AK, AD, AB10, A109, KD10, KB10 oder DB109, 5-11 HCP

=> Tip: Mit 11 HCP soll man immer Weak-2 eröffnen mit max. Double in anderer Oberfarbe

Die Auszählungen (aus 4 Mio Zufallshänden) erfolgen gestaffelt nach Länge der anderen Oberfarbe

J1	<u>Weak-2 in Pik</u>	<u>Anz. Herz</u>	<u>Häufigkeit relativ</u>
		0-2	57.45%
		3	27.71%
		4	11.85%

J2	<u>Weak-2 in Herz</u>	<u>Anz. Pik</u>	<u>Häufigkeit relativ</u>
		0-2	57.04%
		3	27.84%
		4	12.16%

J3 West eröffnet mit 11-16 HP auf 1 in Farbe (5+H, 4+K, 2+T), wie oft hat Nord ein Weak-Jump-Gebot

Eröffnung 1T (9.91%) Stärke Häufigkeit relativ

Weak-Jump auf 2K (Qualität wie Weak-2) (max. 3H, max. 3P)	5-7 HCP	0.21%
	8-10 HCP	0.51%
	11 HCP	0.20%

Weak-Jump auf 2H (Qualität wie Weak-2) (max. 3P, max. 3T)	5-7 HCP	0.17%
	8-10 HCP	0.40%
	11 HCP	0.15%

Weak-Jump auf 2P (Qualität wie Weak-2) (max. 3H, max. 3T)	5-7 HCP	0.17%
	8-10 HCP	0.42%
	11 HCP	0.15%

Eröffnung 1K (10.29%) Stärke Häufigkeit relativ

Weak-Jump auf 2H (Qualität wie Weak-2) (max. 3P, max. 3T)	5-7 HCP	0.18%
	8-10 HCP	0.46%
	11 HCP	0.18%

Weak-Jump auf 2P (Qualität wie Weak-2) (max. 3H, max. 3T)	5-7 HCP	0.20%
	8-10 HCP	0.43%
	11 HCP	0.17%

Eröffnung 1H (6.03%) Stärke Häufigkeit relativ

Weak-Jump auf 2P (Qualität wie Weak-2) (max. 3H, max. 3T)	5-7 HCP	0.26%
	8-10 HCP	0.59%
	11 HCP	0.22%

J4 2-Karo-Multi-Eröffnung (Alle Varianten = 4.03%): Welcher Blatt-Typ kommt wie oft vor

Weak-2-Oberfarbe SA 5332, 4432, 4333	5-11 HCP	1.87%
	20-21 HCP	0.53%
	22 HCP	0.11%
Unterfarbe semiforcing (max. 3H, max. 3P)	19-22 HCP	0.15%
	4-5 Loser	1.48%
	alternativ	1.52%

K Inverted Minor

Die Idee ist, mit schwachen Blättern zu sperren (Sprung auf 3T resp. 3K) und mit starken Händen Platz zu sparen für notwendige Stopper-Gebote (Antwort 2T resp. 2K), um ggf. 3SA zu erreichen
 Wie oft hat der Partner nach einer 1T- resp. 1K-Eröffnung (11-16 HCP) mindestens 5+HCP ohne eine 4er-Oberfarbe? Angaben gestaffelt nach Länge und Stärke, alle %-Werte relativ:

K1 <u>1K: 4+K</u> (10.29%)	<u>Anz. Karo</u>	<u>5-7 HCP / 8-10 HCP / 11 HCP / 12+HCP</u>	
	0-3	2.55% / 3.25% / 0.98% / 2.84%	
	4	1.62% / 2.00% / 0.58% / 1.74%	
	5+	1.09% / 1.39% / 0.40% / 1.17%	
K2 <u>1K: exakt 3K</u> (2.04%) "Better Minor": für 1T gilt dasselbe	<u>Anz. Karo</u>	<u>5-7 HCP / 8-10 HCP / 11 HCP / 12+HCP</u>	
	0-3	2.69% / 3.39% / 1.07% / 3.14%	
	4	2.53% / 3.30% / 0.99% / 3.06%	
	5+	2.70% / 3.55% / 0.99% / 3.18%	
K3 <u>1T: 2+T</u> (9.91%)	<u>Anz. Treff</u>	<u>5-7 HCP / 8-10 HCP / 11 HCP / 12+HCP</u>	=> ohne 4+ Karos !!
	0-3	0.00% / 0.00% / 0.00% / 0.00%	
	4	0.57% / 0.69% / 0.20% / 0.62%	
	5+	1.00% / 1.24% / 0.36% / 1.11%	

=> Tip: Ohne 4er-Oberfarbe und 11+HP kann man auf 1T und 1K immer mit 2T (alertieren) antworten !

K4 Wie oft ist mit Störungen zu rechnen? Vorschläge für das weitere Licit:	nach Kontra	ca. 16%	a) nicht beachten	b) XX = 9/10+HP, übrige = schwach
	nach 1x-Intervention	ca. 33%	a) nicht beachten	b) 2SA = 5+Fit und schwach, übrige = stark
	nach 2x-Intervention	ca. 9-20%	a) 3m = kompetitiv	b) 2SA = 5+Fit und schwach, übrige = stark

L Jacoby-Game-Force, Bergen-Raises, Splinter-Bids / ohne und mit Interventionen

Auf Oberfarben-Eröffnungen existieren einige spezialisierte Konventionen für das Erreichen des optimalen Kontraktes; ohne gegnerische Einmischungen funktionieren diese tadellos, aber nach Interventionen bestehen oft Unklarheiten. Grundlage für die erforderlichen Präzisierungen sollen wiederum statistische Erkenntnisse sein:

L1 Zuerst gilt es die Prioritäten zu fixieren: Zuerst Splinter, dann Jacoby, dann Bergen-Raises => Tip: Mit exakt 7 Losern, 4er-Fit und max. 12 HP empfiehlt sich sofortige Hebung auf Game (vgl. L5)
--

L2 Wie oft hat der Partner auf eine 1-M-Eröffnung (12.31%) ein Splinter-Gebot Voraussetzung: 4+Fit, Single (hier inkl. Single-Ass) und 14+ HCP oder maximal 6 Loser
--

Eröffnung	Partner	Häufigkeit relativ
1H: 11-16 HCP (6.03%)	14+ HCP	0.87%
	<= 6 Loser	2.50%
	alternativ	2.58%

1P: 11-16 HCP (6.29%)	14+ HCP	0.85%
	<= 6 Loser	2.58%
	alternativ	2.68%

L3 Wie oft hat der Partner auf eine 1-M-Eröffnung (12.31%) ein **Jacoby-Game-Force-Gebot**

Voraussetzung: Kein Splinter-Gebot möglich, 4+Fit und 13+HCP oder maximal 6 Loser

Eröffnung	Partner	Häufigkeit relativ
1H: 11-16 HCP (6.03%)	13+ HCP	2.21%
	<= 6 Loser	1.31%
	alternativ	2.47%
1P: 11-16 HCP (6.29%)	13+ HCP	2.31%
	<= 6 Loser	1.37%
	alternativ	2.59%

L4 Wie oft hat der Partner auf eine 1-M-Eröffnung (12.31%) ein **Bergen-Raise-Gebot**

Voraussetzung: Kein Splinter-Gebot möglich, 4+Fit und 3-12 HCP oder maximal 9 Loser

Eröffnung	Partner	Häufigkeit relativ
1H: 11-16 HCP (6.03%) Antwort: 3T (inverted)	9-12 HCP	7.42%
	7-8 Loser	10.12%
	alternativ	12.38%

Antwort: 3K (inverted)	6-8 HCP	5.84%
	8 Loser	5.47%
	alternativ	9.19%

Antwort: 3H	3-5 HCP	3.10%
	9 Loser	4.18%
	alternativ	6.07%

1P: 11-16 HCP (6.29%) Antwort: 3T (inverted)	9-12 HCP	7.43%
	7-8 Loser	10.17%
	alternativ	12.47%

Antwort: 3K (inverted)	6-8 HCP	5.74%
	8 Loser	5.46%
	alternativ	9.11%

Antwort: 3P	3-5 HCP	3.09%
	9 Loser	4.05%
	alternativ	5.96%

L5 Wie oft hat der Partner auf eine 1-M-Eröffnung (12.31%) exakt **4er Fit, exakt 7 Loser und <= 12 HCP**

1H: 11-16 HCP (6.03%)	12 HCP	0.47%
	11 HCP	0.50%
	<= 10 HCP	1.46%

1P: 11-16 HCP (6.29%)	12 HCP	0.47%
	11 HCP	0.52%
	<= 10 HCP	1.47%

L6 Wie soll man vorgehen nach gegnerischen Intervention? Welche Interventionen kommen oft vor:

Intervention	Häufigkeit	Vorgehensvorschläge
Weak-Jump (nach 1H)	0.0107	a) nicht beachten b) X = beide m, 2SA = Stop, übrige = original
2-Färber-Intervention	4% bis 8%	a) nicht beachten b) X = kann eine strafen, übrige = original
1SA (Stop & 15-18 HCP)	0.0157	a) nicht beachten b) X = Strafe, übrige = original

M Transfer-Gebote: Alte, aber sehr elegante Konventionen, die dafür sorgen, dass die bekannte Hand auf den Tisch kommt; selbst Barragen lassen sich im Transfer eröffnen (vgl. M2: Verdi-Konvention)
Hauptsächlich meint man aber Transfer-Gebote nach einer 1SA-Eröffnung resp. einer 2SA-Eröffnung oder einem 2SA-Wiedergebot.

Die folgenden Statistiken zeigen mögliche Transfer/Stärke-Kombinationen auf:

M1 Transfer-Gebote nach SA-Eröffnungen und Rebids:

Voraussetzung: Entweder 5+ in Oberfarbe oder 6+ in Unterfarbe, Stärken variabel

Eröffnung	Partner	Häufigkeit relativ
1SA: 15-17 HCP (4.84%)	5er M mit	
	- 0-4 HCP	3.94%
	- 5-7 HCP	6.79%
	- 8-10 HCP	7.23%
	- 11+ HCP	5.80%
	6+ M mit	=> geeignet für Texas- resp. Südafrika-Texas-Konvention
	- 0-4 HCP	1.40%
	- 5-7 HCP	2.63%
	- 8-10 HCP	2.83%
	- 11+ HCP	2.18%
	6+ m mit	
	- 0-4 HCP	1.36%
	- 5-7 HCP	2.63%
	- 8-10 HCP	2.83%
- 11+ HCP	2.21%	

2SA: 20-22 HCP (0.64%)	5er M mit	
	- 0-4 HCP	6.66%
	- 5-7 HCP	8.66%
	- 8+HCP	8.79%
	6+ M mit	=> geeignet für Texas- resp. Südafrika-Texas-Konvention
	- 0-4 HCP	2.43%
	- 5-7 HCP	3.34%
	- 8+HCP	3.24%

M2 Verdi-Konvention: Barragen mit 5-6 Spielstichen; 3T=7+Karo, 3K=7+Herz, 3H=7+Pik, 3P=7/8+Treff

7+ Farbe, max. 10 HCP	7 Loser	0.80%
	8 Loser	0.30%

N Gambling 3SA ohne resp. mit Seitenwerten / Beinah-Gambling-Hände / AKDxxx-Farben

In fast allen Systemen findet sich die 3SA-Gambling-Eröffnung - wahrscheinlich mangels Ideen, wie dieses Gebot besser zu verwenden wäre - und zudem werden meistens Seitenwerte "verboten" !
Diese Konstellation kommt viel zu selten vor, und wenn schon wird sie m.E. falsch behandelt:
Grün gegen rot muss man 3SA immer passen, erst auf Kontra wird reagiert, und zwar je nach Länge in Treff und Karo auch mit einem Oberfarbengebot (vgl. N2: Taktische 3SA)

N1 Häufigkeiten verschiedener Gambling-Konstellationen und ähnlicher Hände

Voraussetzungen: Gambling: AKDxxxx; Beinah-Gambling: AK10xxxx / ADBxxxx; Powerhand: AKDxxx

Handtyp	Stärke	Häufigkeit (je 25% grün/grün, grün/rot, rort/grün und rot/rot)
Gambling ohne Seiten-A oder -K	9- 10 HCP	0.03%
	11-13 HCP	0.04%
Gambling mit A oder K	12-13 HCP	0.03%
Beinah-Gambling ohne / mit Seiten-A oder -K	7-10 HCP	0.09%
	10-13 HCP	0.12%
Power-Hand in T,K,H,P ohne Seiten-A oder -K mit Seiten-A oder -K	9-10 HCP	0.11%
	11-13 HCP	0.18%
	12-13 HCP	0.15%

Total 0.75%

N2 Taktische 3SA-Eröffnung: Man eröffnet grün alle Konstellationen gemäss N1 mit **3SA** !

Wenn einer der Gegner kontriert, verhält sich sein Partner (nur dieser reagiert) wie folgt:

- Bereitschaft, in 5T und 5K zu verteidigen (je 3+ Karten): **4H** lizitieren
- Dito und auch 3+H im Blatt: **4P** lizitieren
- 4-3-3-3-Hand ohne 2 Stopper: **4SA** lizitieren (schwach, takeout) oder **passen** (mittel bis stark)
- Stopper in beiden Oberfarben: **Passen** oder rot gegen grün evtl. **4T** (pass or correct)

Wenn niemand kontriert, passt man immer; ein bisschen **Mathematik**:

- Wir haben 0-1 Stiche nach Gegners Ausspiel: Der Gegner hat mindestens ein Vollspiel (400+); dies ist im Extremfall schlecht, aber dann sollten auch 4x (im Kontra) mindestens 3x fallen
- Wir machen 2-3 Stiche nach Gegners Ausspiel: Auch hier müsste der Gegner immer mindestens +400 schreiben können; jetzt sind es aber nur 300-350
- Wir machen 4-5 Stiche nach Gegners Ausspiel: Der Gegener erfüllt wahrscheinlich nur einen Teilkontrakt, d.h. 110, 120 oder 150; wir geben aber 200-250 ab. Dies ist der einzige Fall, wo evtl. 10 Stiche für uns in Treff oder Karo drin gelegen hätten, aber ob der Gegner hier immer das für ihn beste Ausspiel erwischt, steht etwa 1 zu 3, d.h. wir fallen öfters auf die Füße
- Wir machen 6 oder mehr Stiche nach Gegners Ausspiel: Hier halten sich Gewinn und Verlust ziemlich exakt die Waage. Auch hier muss das beste Aus- und Gegenspiel erst gefunden werden

N3 Noch eine Idee für die extrem schwierig zu lizitierenden Hände mit 5er-M und 6+m: 3SA öffnen

- Der Partner lizitiert mit beiden Oberfarben zu Dritt oder länger 3H, sonst die kürzere Unterfarbe
- 4K ist einerseits pass or correct, andererseits Ass-Frage: 4SA zeigt 2 Assen; pass, 4H, 4P und 5T = echt => 4K macht nur Sinn mit 2 Assen (evtl. 1 Ass und 2-3 Könige) und mind. 2-3 Karten in jeder Farbe
- Pass zeigt selbst eine 6-5-1-1- oder 5-5-2-1-Verteilung, vielleicht lizitiert einer der Gegner => Wenn jetzt einer der Gegner kontriert, lizitiert der **Eröffner** seine Unterfarbe

O Barragen: Konstruktiv und destruktiv, 3. Hand, Namyats

Ziel: Barragen sollen die Gegner stören, nicht den Partner; keine Barrage soll dem Gegner helfen!
 Voraussetzungen: 7+Farbe ohne reale Spielmöglichkeit in einer Nebenfarbe (vgl. C1), max. 11 HCP

O1 Wie oft kommen "klassische" Barragen vor:

Oberfarben, 7 Karten	Stärke	Häufigkeit
"konstruktiv" = mind. Weak-2-Qualität ohne Seiten-Ass => 8er-Länge siehe O3	3 HCP	0.0034%
	4 HCP	0.0091%
	5 HCP	0.02%
	6 HCP	0.04%
	7 HCP	0.06%
	8 HCP	0.08%
	9 HCP	0.08%
	10 HCP	0.09%
	11 HCP	0.07%
	Total	0.45%

Oberfarben, 7 Karten	Stärke	Häufigkeit
"destruktiv" = ohne Weak-2-Qualität 1 Seiten-Ass möglich => 8er-Länge siehe O3	3 HCP	0.0300%
	4 HCP	0.0500%
	5 HCP	0.06%
	6 HCP	0.06%
	7 HCP	0.07%
	8 HCP	0.06%
	9 HCP	0.05%
	10 HCP	0.04%
	11 HCP	0.04%
	Total	0.46%

Unterfarben, 7+ Karten	Stärke	Häufigkeit
"konstruktiv" = mind. AK, AD oder KD ohne Seiten-Ass	5 HCP	0.0147%
	6 HCP	0.0336%
	7 HCP	0.06%
	8 HCP	0.07%
	9 HCP	0.09%
	10 HCP	0.09%
	11 HCP	0.07%
Total	0.43%	

Unterfarben, 7+ Karten	Stärke	Häufigkeit
"destruktiv" = max. 4 HCP in m ohne Seiten-Ass	3 HCP	0.04%
	4 HCP	0.05%
	5 HCP	0.05%
	6 HCP	0.05%
	7 HCP	0.05%
	8 HCP	0.03%
	9 HCP	0.02%
Total	0.29%	

O2 Barragen in 3. Hand (der Partner wird nicht irritiert, aber der Gegner massiv gestört)

Voraussetzungen: 7+Länge, AKD und mind. 5er-Länge, 2 Hochfiguren und mind. 6er-Länge
 Wie oft hat man was in 3. Position (Position 1 und 2 haben max. 9 HP ohne Weak-2-Gebot)

- a) 7er-Farbe beliebig 0.18%
- b) 6er-Farbe mit AK 0.19%
- c) 5er-Farbe mit AKD 0.06%

=> Tip: Der Partner des Barragierenden soll nur mit 4/5+ Karten verteidigen

O4 "Namyats" (Umkehrung von Stayman = 8er-Oberfarbe konstruktiv)

Während man eine 8er-Unterfarbe meistens auf 3er-Höhe eröffnet, um 3SA noch offen zu lassen, lizitiert man eine 8er-Oberfarbe auf 4er-Höhe. Dies führt beim Partner oft zu einem Dilemma: Soll er nach einer 4-Herz-Eröffnung mit **Axxx xx ADxxxx x** einen Slam-Versuch starten oder nicht?

Da das 4T- und 4K-Gebot frei ist, wird es wie es wie folgt eingesetzt:

4T = Konstruktive 8er-Herz (max. 1 Herz-Loser) plus eine Erstrunden-Kontrolle in einer Nebenfarbe, oder keinen Herz-Loser und mind. einen König zu zweit oder ein Void

z.B. **xx AKBxxxx Ax x**, -- **AK10xxxx Kxx xx**, **x AKDxxxx Kxx x** oder **x KDBxxxx Axx x**

=> Der Partner kann nun mit 2 Assen oder evtl. einem Ass und 2-3 Königen mit 4K Schlemminteresse anmelden, der Eröffner wird nur mit Chicane und möglichem Trumpfloser auf 4H gehen, sonst sein Neben-Ass lizitieren und wenn er keines hat, die Ass-Frage stellen (er hat dann 1-2 Könige)

4K = Konstruktive 8er-Pik; Vorgehen analog 4T

4H und 4P zeigen demnach eine destruktive oder zumindest schwächere 8er-Oberfarbe,

z.B. **10x KBxxxxx KBx** - oder **AB10xxxx -- Dxx xx** oder **B109xxxxx B -- xxx**

Wie oft hat man nun eine 8+ Oberfarbe konstruktiv resp. destruktiv

8+ M konstruktiv	mit Ass	0.04%
	mit Void	0.04%
	mit König	0.04%
	Total netto	0.08%
8+ M destruktiv	mit Ass	0.03%
	mit Void	0.02%
	mit König	0.02%
	ohne alles	0.08%
	Total netto	0.15%

P 3-Färber ab Eröffnungsstärke (11+HCP) => diese Verteilungen gehören zu den problematischsten !

Vorbemerkungen: Neben der klassischen 4-4-4-1-Verteilung kann man auch 5-4-4-0, 5-4-3-1 und 6-4-3-0-Shapes zu den Dreifärbern zählen; selbst 7-3-3-0 mit 7er-m und je 3-er-M mit Hochfiguren in beiden M macht manchmal Sinn wie auch 5-5-3-0-Shape mit Hochfigur(en) in der Dreierfarbe
 Nachfolgend die **statistischen Erwartungen aller 3-Färber-Hände**, gegliedert nach Stärke

P1 a) 4-4-4-1-Shape	>= 23 HCP	0.01%
	20-22 HCP	0.04%
	17-19 HCP	0.16%
	14-16 HCP	0.40%
	11-13 HCP	0.71%
	10 HCP	0.28%
	Total	1.60%

P2	b) <u>5-4-4-0-Shape</u>	>= 23 HCP	0.00%	
		20-22 HCP	0.01%	
		17-19 HCP	0.06%	
		14-16 HCP	0.17%	
		11-13 HCP	0.31%	
		10 HCP	0.12%	
		Total	0.67%	
P3	c) <u>5-4-3-1-Shape</u> in der Regel mind. D oder besser in der 3er-Farbe	>= 23 HCP	0.02%	
		20-22 HCP	0.15%	
		17-19 HCP	0.58%	
		14-16 HCP	1.44%	
		11-13 HCP	2.18%	
		10 HCP	0.74%	
		Total	5.11%	
P4	d) <u>6-4-3-0-Shape</u> in der Regel mind. D oder besser in der 3er-Farbe	>= 23 HCP	0.01%	
		20-22 HCP	0.01%	
		17-19 HCP	0.06%	
		14-16 HCP	0.15%	
		11-13 HCP	0.23%	
		10 HCP	0.08%	
		Total	0.54%	
P5	e) <u>5-5-3-0-Shape</u> in der Regel mind. D oder besser in der 3er-Farbe	>= 23 HCP	0.00%	
		20-22 HCP	0.01%	
		17-19 HCP	0.04%	
		14-16 HCP	0.10%	
		11-13 HCP	0.15%	
		10 HCP	0.05%	
		Total	0.35%	
P6	f) <u>7-3-3-0-Shape</u> Beide M zu dritt mit je 4+HCP plus 7er-m	>= 23 HCP	0.00%	
		20-22 HCP	0.00%	
		17-19 HCP	0.00%	
		14-16 HCP	0.00%	
		11-13 HCP	0.00%	
		10 HCP	0.00%	
		Total	0.00%	
P7	<u>Zusammenfassung</u>	Typen a) - f) total	>= 23 HCP	0.05%
			20-22 HCP	0.22%
			17-19 HCP	0.90%
			14-16 HCP	2.26%
			11-13 HCP	3.58%
			10 HCP	1.27%
			Total	8.28%

=> Tip: Mit 3-Färbern der Typen a) bis c) sollte man bis 10 HCP weder eröffnen noch intervenieren, denn der Partner hat in 2/3 aller Fälle 4+ Karten in meiner Kurzfarbe, sollen sich doch die Gegner mit dem Misfit herumschlagen !

P8 Welche Länge hat der Partner in meiner Kurzfarbe, wenn ich einen 3-Färber des Typs a) bis c) mit exakt 10 HCP (1.14%) eröffne?

<u>Kurzfarbe = Single</u>	<u>Länge</u>	<u>Häufigkeit relativ</u>
(1.02%)	1-3	36%
	4	29%
	5+	35%

<u>Kurzfarbe = Void</u>	<u>Länge</u>	<u>Häufigkeit relativ</u>
(0.12%)	1-3	29%
	4	26%
	5+	45%

P9 Welche Länge hat der Partner in meiner Kurzfarbe, wenn ich einen 3-Färber des Typs d) bis f) mit exakt 10 HCP (0.13%) eröffne?

<u>Kurzfarbe = Void</u>	<u>Länge</u>	<u>Häufigkeit relativ</u>
	1-3	27%
	4	29%
	5+	44%

P10 Wie oft finde ich einen Fit, wenn ich einen 3-Färber des Typs a) bis c) mit 11+ HCP (6.23%, d.h. etwa jede 16. Hand!) eröffne?

<u>Fit</u>	<u>Häufigkeit relativ</u>
9+Fit	38%
8er-Fit	47%
7er-Fit	14%

=> Tip: Falls ich mit meiner 4er-Farbe Eröffners 3er-Farbe treffe, schnappt zumindest die kurze Seite !

P11 => Frage: Wie soll man starke 3-Färber eröffnen?

Konventionen: => Details unter "http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Bridge_conventions"

- Mini-Roman 2 Diamond
- Multi 2 diamonds

=> Tip: Da 3-Färber sehr häufig vorkommen, aber sehr schwierig zu beschreiben sind, sollte man im persönlichen System "etwas" dazu einbauen => vgl. auch Y3 d)

=> Im System **Shape-Control** (vgl. Anhang) ist dieses Problem zufriedenstellend gelöst

Shape-Control kennt folgende Kategorien:

- a) 1T => 1P: Dreifärber stark ab 17+ HCP
- b) 1T => 1H: Dreifärber mittel 14-16 HCP
- c) 1T => 1H => 1SA: Dreifärber minimal 12-13 HCP, 4-7 Treffs ohne 5er-P/H/K
Dreifärber von 11-13 HCP werden mit der 5er-Farbe eröffnet, 4-4-4-1 mit Single Treff gepasst !

Q 2T-Semiforcing und 2K-Mancheforcing (oder umgekehrt)

Voraussetzungen:

2K: 23+ HCP oder maximal 3 Loser, in der Regel kein extremer 2-Färber

2T: 20-22 HCP oder 8.5 Spielstiche oder maximal 4.5 Loser, kein 2-Färber (vgl. auch Namyats: O4)

Wie oft hat man solche Hände ?

Q1	<u>Mancheforcing</u>	23+ HCP	0.21%
	ohne Shapes 7/5+, 6/5+, ohne SA mit 23 HCP	<= 3 Loser	0.56%
		alternativ	0.68%

Q2	<u>Semiforcing</u>	20-22 HCP	0.53%
	nicht SA, nicht 2 Farben mit Länge 5/6+	<= 4.5 Ls.	3.66%
		alternativ	4.16%

=> Tip-1: 2P sollte in der Antwort nicht überschritten werden, damit auf Eröffners 2SA Rebid noch Stayman (auch Puppet-Stayman) und Transfers (auch (Südafrika-) Texas) noch möglich sind vgl. Kapitel M

=> Tip-2: Da Mancheforcing-Eröffnungen sehr selten sind, kann man auch beide Eröffnungen in der 2T-Eröffnung zusammenfassen und 2K für die 2K-Multi-Eröffnung (vgl. J4) reservieren, wo auch SA-Hände ab 20 HP resp. ab 23 HP untergebracht werden können

Wie oft hat der Partner nach einer 2T- resp. 2K-Eröffnung eine positive Antwort

Q3	a) <u>2K-Mancheforcing</u>	5+ HCP	71%
		3+ Kontr.	17%
		2 Kontr.	24%
		1 Kontr.	23%
	mind. AD, KD oder KB10:	5+ Farbe	25%

Q4	a) <u>2T-Semiforcing</u>	8+ HCP	49%
		3+ Kontr.	24%
		2 Kontr.	26%
		1 Kontr.	22%
	mind. AD, KD oder KB10:	5+ Farbe	29%

R 1 Treff resp. 1K künstlich (Precision und andere Systeme)

In einigen System versprechen solche Eröffnungen einfach Punkte ohne weitere Einschränkungen

=> vgl. dazu auch A2 und A3

Wie oft hat der Eröffner folgende Stärke; ab 2. Pos ohne Vorgänger mit 11+ HCP (Störung !)

R1	<u>Beispiel-System</u>	<u>Stärke</u>	<u>Häufigkeit in 1. Pos. / 2. Pos. / 3.Pos. / 4.Pos.</u>
a)	Bendel-Relais (1K)	18+ HCP	4.09% / 3.52% / 2.94% / 2.36%
b)	Precision (1T)	17+ HCP	6.45% / 5.40% / 4.33% / 3.29%
c)	Shape Control (1T)	14+ HCP	19.86% / 15.12% / 10.57% / 6.35%
d)	Vorbereitende Treff	11+ HCP	43.74% / 30.08% / 18.08% / 8.00%

S 2SA stark versus 2SA für 5+5+ weak in m (Vergleich mit 2T-SF und 2K-GF in Q, gefolgt von 2SA)

Häufig sind folgende SA-Bereiche:

- a) 18-19 HCP: 1x gefolgt von 2SA
- b) 20-21 HCP: 2SA direkt
- c) 22-23 HCP: 2T gefolgt von 2SA oder nur exakt 22 HCP => nicht empfohlen
- d) 24+ HCP: 2K gefolgt von 2SA oder ab 23+ HCP

In einigen Systemen ist die 2SA-Eröffnung für 5/5-Hände in den Unterfarben mit 5-9 HCP reserviert. SA-Hände von 20-22 HCP werden via 2K-Multi, ab 23 + HCP mit 2T-Forcing lizitiert

Folgend einige Angaben über die Häufigkeiten solcher Verteilungen

S1 SA-Verteilungen Stärke Häufigkeit

a) 5er-M möglich	20 HCP	0.33%
	21 HCP	0.20%
	22 HCP	0.11%
	23 HCP	0.06%
	24+ HCP	0.03%

b) 5er-M verboten => nicht empfohlen => Puppet-Stayman benutzen !	20 HCP	0.28%
	21 HCP	0.17%
	22 HCP	0.10%
	23 HCP	0.05%
	24+ HCP	0.03%

S2 Beide Unterfarben Stärke Häufigkeit

a) Mindestens 5/5	4 HCP	0.04%
	5 HCP	0.05%
	6 HCP	0.06%
	7 HCP	0.07%
	8 HCP	0.08%
	9 HCP	0.09%
	10 HCP	0.09%
	Total	0.48%

b) Auch 5/4, 4/5, 6/4 und 4/6 möglich	4 HCP	0.24%
	5 HCP	0.34%
	6 HCP	0.42%
	7 HCP	0.52%
	8 HCP	0.57%
	9 HCP	0.60%
	10 HCP	0.61%
	Total	3.30%

=> Tip: SA-Hände mit 20-22 HCP in 2K-Multi packen, 2SA für Störung mit 5+/4+ m einsetzen !

T 1SA weak

Voraussetzungen: SA-Verteilung 5332, 4432, 4333, 6322 nur mit 6er-m und Figuren im Rest
Die Auszählung unterscheidet, ob eine 5er-M erlaubt oder verboten ist

Wie oft hat der Eröffner folgende Stärke; ab 2. Pos ohne Vorgänger mit 11+ HCP (Störung !)

T1 5er-Oberfarbe erlaubt

Beispiel-System	Stärke	Häufigkeit in 1. Pos. / 2. Pos. / 3.Pos. / 4.Pos.
a) Vision	10-12 HCP	13.06% / 7.73% / 3.53% / 0.48%
b) Shape Control	11-13 HCP	11.85% / 7.40% / 3.72% / 0.82%
c) Acol	12-14 HCP	10.26% / 6.74% / 3.70% / 1.16%
d) Norwegen	8-10 HCP	13.73% / 7.25% / 2.68% / 0.05%

T2 5er-Oberfarbe verboten

Beispiel-System	Stärke	Häufigkeit in 1. Pos. / 2. Pos. / 3.Pos. / 4.Pos.
a) Vision	10-12 HCP	11.04% / 6.53% / 2.98% / 0.41%
b) Shape Control	11-13 HCP	10.02% / 6.25% / 3.14% / 0.69%
c) Acol	12-14 HCP	8.67% / 5.69% / 3.13% / 0.98%
d) Norwegen	8-10 HCP	11.61% / 6.13% / 2.27% / 0.04%

=> Tip: 5er-Oberfarbe erlauben und auch hier modifizierten Puppet-Stayman anwenden, vgl. T3 & V

T3 Modifizierter Puppet-Stayman nach 1SA mit 11-13 HCP (11.85%) => %-Werte immer relativ zu Vor-Lizit

2T (15%) fragt nach 5er-Farbe (darf schwach auch mit je mind. 2H und 2P und 5+K gemacht werden)

2K (82%) verneint eine 5er-M, eine 4er-M ist aber noch möglich

Pass (36%) zeigt nun die schwache Hand mit 5+K

2H (39%) zeigt notwendige Stärke, verneint 4er-H, eine 4er-Pik ist aber noch möglich

2P (14%) zeigt notwendige Stärke, verneint 4er-P und zeigt eine 4er-H

2SA (11%) zeigt notwendige Stärke und beide M zu viert

2H (7%) zeigt 5er-H

Pass (36%) zeigt nun die schwache Hand mit 2+H

2P (64%) zeigt notwendige Stärke und verneint sowohl eine 3er-H als auch eine 4er-P

2P (7%) zeigt 5er-P

Pass (36%) zeigt nun die schwache Hand mit 2+P

2SA (64%) zeigt notwendige Stärke ohne 3er-P, eine 4er-H ist möglich

2SA (4%) zeigt eine 6-3-2-2-Hand mit 6er-m und 2-3 resp. 3-2 in M

3T (17%) ist pass or correct für m

3K (3%) zum Spielen mit schwacher Variante und 5+K und max. 1 Treff

3H (7%) ist pass or correct für M

3SA oder Pass (73%) zum Spielen

Wie oft hat nach einer SA-Eröffnung der Partner ein Puppet-Stayman-Gebot

=> schwache Variante nur mit 2+ Herz, 2+ Pik und 5+ Karo

Nach SA mit 10-12 HCP	<= 11 HCP	7.42%
	>= 12 HCP	6.50%
Nach SA mit 11-13 HCP	<= 10 HCP	6.75%
	>= 11 HCP	7.81%
Nach SA mit 12-14 HCP	<= 9 HCP	6.06%
	>= 10 HCP	9.07%

U 1SA-Eröffnung "normal", 1SA-Intervention und Kontra nach 1SA-Eröffnung

Voraussetzung: 5-3-3-2-, 4-4-3-2- oder 4-3-3-3-Shape oder 6-3-2-2-Shape mit 6er-m und Figuren im Rest

U1 Wie oft kann man in 1. bis 4. Position 1SA eröffnen => ab 2. Pos ohne Vorgänger mit 11+ HCP (Störung !)

5er-Oberfarbe erlaubt 5.12% / 4.24% / 3.39% / 2.53%

5er-Oberfarbe verboten 4.34% / 3.60% / 2.87% / 2.14%

U2 Wie oft hat der Gegner hinter meiner 1SA-Eröffnung (1. Pos., ggf. 5er-M) selber 15+ HCP => % relativ

Straf-Kontra mit	15 HCP	0.96%
	16 HCP	0.58%
	17 HCP	0.32%
	18 HCP	0.17%
	19 HCP	0.07%
	20 HCP	0.04%
	21 HCP	0.01%
	22+ HCP	0.0049%
	Total	2.15%

U3 Wie oft kann ich nach Gegners 1x-Eröffnung (1. Pos., keine 7er-Farbe, 11-14 HCP) 1SA intervenieren

=> Intervention mit und ohne Stopper in Gegners Eröffnungsfarbe ab 15+ HCP

Gegner eröffnet mit	11 HCP	5.60%
	12 HCP	4.68%
	13 HCP	3.89%
	14 HCP	3.08%
	Mittel	4.31%

V Schrott-Stayman resp. Dead Drop Stayman nach Partners 1SA-Eröffnung strong or weak

Voraussetzungen: Je 4er-M und 4-5 Karos und mind. 1 HCP schwächer als normaler Stayman

Viele Spieler "schwören" auf dieses Gebot und müssen dann mit beiden Oberfarben brav zuerst die Herz lizitieren; damit wird bei beidseitig je 4-er-M in etwa 30% die falsche M zum Trumpf erkoren

V1 Wie oft hat der Partner nun nach Partners möglichen SA-Ranges eine solche Hand

Partners 1SA zeigt	10-12 HCP	0.68%
	11-13 HCP	0.63%
	12-14 HCP	0.59%
	15-17 HCP	0.43%
	20-22 HCP	0.15%
	Mittel	0.50%

=> Tip: Die Nachteile überwiegen die Vorteile, der erweiterte Puppet-Stayman (vgl. T3) ist besser!

W Multi-Landy, erweitert durch JH

Wie man in U2 erkennt, hat man nur in gut 2% aller Fälle ein Strafkontra hinter einer 1SA-Eröffnung, und ganz selten liegt eine eigene Manche drin in diesen Fällen (was nur rot gegen grün wichtig wäre). Das heisst, man sollte dem Kontra grössere Möglichkeiten einhauchen; mit der Konventin DONT zeigt es z.B. eine lange unbekannte Farbe, aber die übrigen Gebote zeigen 2 spielbare Farben, sagen aber etwas wenig aus über die eigene Stärke (Störung ist bei DONT der Hauptzweck)

Mit dem erweiterten Multi-Landy (welcher stark auf das System "Shape Control" abstützt) hat man einen Strauss von guten Möglichkeiten. Nachfolgend eine Beschreibung der Gebote

W1 Bedeutung der Gebote im erweiterten Multi-Landy nach Gegners 1SA-Eröffnung beliebiger Stärke
=> Häufigkeit relativ für die Hand direkt nach einer 1SA-Eröffnung mit 15-17 HP (5.12%) ermittelt

Gebot & Bedeutung	Häufigkeit	Fortsetzungen
X = 6+ Farbe, meist m falls schwach: alle Punkte in 6+ Farbe falls M: destruktiv !	3.43% mit >= 6 HCP in Farbe (bei 6er-M: <= 11 HCP total)	2T = Pass or correct ohne 3+T und mind. 2-3 ital. Kontrollen Pass = 6+ Treff, max. 12 HCP 2K / 2H / 2P = 6+K resp. exakt 6er-M, max. 12 HCP 2SA = 18+ HCP mit 6er-m => Pass / 3T, 3K = pass or correct / 3SA 3T / 3K = 7+ Farbe konstruktiv mit AK, AD, KD10 oder KD9 => mit "stehender Farbe" passt man !!
		2K = Pass or correct mit 3+T und mind. 2-3 ital. Kontrollen Fortsetzungen analog 2T 3SA = konstruktive m und mind. ein Seitenstopper
		2H = Pass or correct mit 3+T und 3+K und mind. 2-3 ital. Kontrollen Fortsetzungen analog 2T und 2K
2T = beide M, mind. 5/4 falls schwach: alle Punkte in M's	4.12% mit >= 7 HCP in den M's	2K = Nenne längere resp. bessere M
		2H / 2P = zum Spielen
		2SA = Wie stark bist Du? 3T = ab 12+ HCP 3K = Nenne längere resp. bessere M 3K / 3H = Transfer und max. 11+ HCP
2K = konstruktive 6er M Qualität wie Weak-2 (vgl. J) oder besser => mit schwacher 6er-M kontriert man (s. oben)	0.73% mit 6er-M mit >= 6 HCP in der M & >= 12 HCP total	2H = Pass or correct
		2P = Pass or correct mit 3+H und mind. 2-3 ital. Kontrollen
		2SA = Wie stark bist Du? 3T = ab 12+ HCP 3K = Nenne Deine Farbe 3H / 3P = Pass or correct 3K / 3H = Transfer und max. 11+ HCP
2H / 2P = 5er-M & 4+m falls schwach: alle Punkte in diesen Farben	4.82% mit >= 4 HCP in M & total >= 8 HCP	Pass = zum Spielen
		2SA = Unterfarbe ? (verspricht keine Stärke, oft Misfit in M) 3T / 3K = dies ist meine m Hebung auf 3H / 3P = einladend ab 6/7 Loser
2SA = 5+/5+ in m falls schwach: alle Punkte in diesen Farben	0.29% mit >= 8 HCP in den m's	Pass = zum Spielen, max. je 1-2 m oder sehr stark
		3T = Pass or correct
		3K = Pass or correct mit 3+T und mind. 2-3 ital. Kontrollen
		3H / 3P = Anschluss in T & K und sehr stark und Einladung zu 3SA 4T = negativ => pass or korrekt, 4K = 6er Karo zum Spielen
3T / 3K = 7+H / 7+P Stärke beliebig	1.56%	Zwischenfarbe = Ich habe 0-1 Topstiche (A=1, KD=1, Kx=0.5, AD=1.5)
		Ausführung Transfer (3H/3P) = ich habe 2-3 Topstiche
		jede andere Ansage = ich habe 4+ Topstiche
		=> Trumpfstiche wie A, K und Dx zählen je nur als 0.5 Stiche !

X In diesem Kapitel werden die vorgängig statistisch untersuchten Konventionen auf Tauglichkeit für den

Alltag zusammengefasst; auf Grund der statistischen Resultate werden Empfehlungen abgegeben

X1 2-Färber-Gebote vgl. I

- a) Solche Gebote sind sowohl in der Eröffnung als auch in der Intervention sinnvoll, aber nur, wenn sie genügend oft vorkommen, das heisst deutlich über 1%
- b) Deshalb sind 5/4-Kombinationen (M immer zu fünft, m mindestens zu viert) vorzuziehen
- c) **Eröffnungen** in 1. Position:

2P: 5P & 4+m	5-11 HCP	3.30%
	6-10 HCP	2.47%
2H: 5H & 5P resp. 4+m	5-11 HCP	3.67%
	6-10 HCP	2.75%
Total		6.97% resp. 5.22%

- d) **Interventionen** nach Gegners 1M (5+), 1K (4+) resp. 1T (2+) mit 11-16 HCP inkl. SA-Shape mit 5er-M (34.19%):

Ghestem & Michaels immer 5/5 oder besser	5-11 HCP	1.25% absolut / 3.65% relativ
	6-10 HCP	0.95% absolut / 2.78% relativ
	16+ HCP	0.09% absolut / 0.27% relativ
Total		1.34 resp. 1.04% absolut / 3.92% resp. 3.05% relativ

- e) **DONT** gegen 1SA mit 15-17 HCP ohne 5er-M (4.07%):

2T: 4T & 5M; 2K: 4K & 5M	5-7 HCP	0.34% absolut / 8.45% relativ
2H = 5/5, 5/4 oder 4/5 M	8-10 HCP	0.36% absolut / 8.77% relativ
2P: 5T & 4K, 2SA: 4T & 5K	11+ HCP	0.29% absolut / 7.25% relativ
Total		0.99% absolut / 24.47% relativ

X2 Weak-2 / Weak-Jump vgl. J1-J3

- a) Für weniger geübte Spieler und Partnerschaften soll die Oberfarbe immer konstruktiv sein. Das heisst man erzielt ohne Hilfe vom Partner praktisch immer mindestens 4 Stiche in dieser Farbe
- b) Dazu benötigt man mindestens AKxxxx, AD9xxx, AB10xxx, KD10xxx, KB10xxx oder DB109xx

- c) **Weak-2-Eröffnung** in 1. Position

6er-M und maximal	5-11 HCP	1.59%
3 Karten in anderer M	6-10 HCP	1.17%

=> Y1 beschreibt eine weitere Weak-2-Variante mit schwächerer Oberfarbe

- d) **Weak-Jump** nach Gegners 1M (5+), 1K (4+) resp. 1T (2+) mit 11-16 HCP inkl. SA-Shape mit 5er-M (34.19%):

6er-K/H/P und max. je	5-11 HCP	0.57% absolut / 1.67% relativ
3 Karten übrigen Farben	6-10 HCP	0.51% absolut / 1.49% relativ

X3 2K-Multi vgl. J4

- a) Inhalt: Weak-2 in M (5-11 HCP, vgl. X2), SA mit 20-21 HCP (2SA ist dann 22-23 HCP) und semiforcing in m
- b) Bei semiforcing m (6/7+m) gibt es 2 Varianten: 19-22 HCP oder 4-5 Loser => ist unten getrennt ausgezählt => Hinweis: Oft wird mit sehr starker m statt 2K-Multi mit 1m eröffnet und dann in 3m gesprungen !?

- c) **2K-Multi-Eröffnung** in erster Position

- mit semiforcing m:	19+ HCP	2.27%
- mit semiforcing m:	4-5 Loser	3.59%
- mit semiforcing m:	alternativ	3.64%

- d) **Nach Partners 2SA** (rundenforcing, nicht GF) wird folgende Fortsetzung empfohlen

3T = Maximum Weak-2	3K	welche ?
	3H und 3P	pass or correct
3K/H = Transfer, Min.		
3P/SA = semiforcing T/K	4x	Start mit Cuebid-Sequenz, forcing

X4 Inverted minor vgl. K

a) Diese Konvention macht nur Sinn, wenn man "Better Minor" spielt (oder noch besser "Longer Minor"). Man verliert aber die natürliche und ebenfalls leicht sperrende Hebung auf 2T resp. 2K, da einige Hände nur mit 1SA beschrieben werden können, obschon sie 10/11 HCP aufweisen können

b) **Vereinfachtes Inverted Minor**

- 2T ist sowohl nach 1T (2+T) als auch nach 1K (4+K) 11+ HCP ohne 4er-M, m-Längen unbestimmt
 - 2K nach 1K zeigt 4+Fit oder exakt 3-3-3-4-Shape mit max. 9/10 HCP ohne 4er-M
 - 1SA zeigt sowohl nach 1T (2+T) als auch nach 1K (4+K) max. 9/10 HCP und 5+T
- => Falls man 2/1 GF spielt, ist 2T über 1K nur rundenforcing

c) **Modifiziertes und erweitertes Inverted Minor** (Version JH), immer mit 1K mind. zu viert

- nach Partners 1T mit 2+T, 11-16 HCP (9.91%)	2T (3.8%)	11-15 HCP, keine 4er-M, längere resp. bessere T
	2K (4.5%)	11-15 HCP, keine 4er-M, längere resp. bessere K
	1SA (2.3%)	5er-T, keine 4er-M, max. 9/10 HCP => entspricht alter 3T-Antwort
	3T (0.9%)	6+T, schwach => kann auch in die 1SA-Antwort integriert werden
	3K (2.4%)	6+K, schwach
	1K (9.7%)	3+K, verneint 5+T, verneint 4er-M, rundenforcing
	2SA (1.5%)	16+ HCP, keine 4er-M
- nach Partners 1K mit 4+K, 11-16 HCP (10.3%)	2T (6.6%)	11-15 HCP, keine 4er-M
	2K (8.5%)	normale Hebung, 5/6-10 HCP, kann 3-3-3-4-Shape sein
	1SA (2.9%)	5er-T, max. 9/10 HCP, keine 4er-M, keine 4er-K
	3T (2.0%)	6+T, schwach => kann auch in die 1SA-Antwort integriert werden
	2SA (1.1%)	16+ HCP, keine 4er-M
	3K (2.2%)	5+K, schwach => wie bisher

=> Nach gegnerischer Intervention ist 2SA = schwach mit 5+Fit und Cuebid = 11+ HCP, beide ohne 4er-M

X5 Jacoby, Bergen, Splinter vgl. L

a) Vorbemerkungen:

- Einerseits wird in allen Systemen ein Splinter-Gebot vor ein Jacoby-Gebot gestellt
- Andererseits hat der Antwortende nur in 0.9% (14+ HCP) resp. 2.6% (inkl. <= 6 Loser) ein Splinter-Gebot, aber in 2.3% (13+ HCP) resp. 2.6% (inkl. <= 6 Loser) ein Jacoby-GF-Gebot
- Da nun der Eröffner in 55% selbst ein Single hat, scheint der Splinter eine Platzverschwendung zu sein => D.h. ein Splinter bringt wahrscheinlich erst ab 16/17+ HCP resp. <= 5 Loser einen Vorteil

b) Deshalb wird hier dem Jacoby-Gebot der Vorzug gegeben => der Splinter wird in Y2 beschrieben

c) **2SA-Jacoby-Gebot** (5%) vgl. L3 Nach 1H-Eröffnung mit 11-16 HCP ohne SA-Verteilung mit 15-17 HCP

4+Fit & 13+ HCP resp. 4+Fit und <= 6 Loser	3T/K/oM	52% mit Single, Stärke nicht bekannt
	4M	37% ohne Single, Stärke 11-13 HCP
	3M	8% ohne Single, Stärke 14-16 HCP, mind. 4 HCP in Trumpffarbe
	3SA	3% ohne Single, Stärke 14-16 HCP, maximal 3 HCP in Trumpffarbe

=> mit 4+Fit und exakt 7 Losern soll man direkt ins Vollspiel springen

d) **Bergen-Raises** (vgl. L4) werden nur eingespielten Paaren empfohlen; zudem sollte 3T den stärkeren Bereich (üblicherweise 9-12 HCP) umfassen, dann kann mit 3K noch auf 9-10 resp. 11-12 HCP abgefragt werden => Meines Erachtens sollte auch in Bergen-Raises die Loser-Zählung vermehrt eingesetzt werden

X6 Transfer-Gebote

vgl. M

Nach 1SA-Eröffnung, 15-17 HCP (5er-M erlaubt) => vgl. auch X8 Stayman

- a) Nach einer SA-Eröffnung weiss ja, dass man mit einer langen Farbe beim Partner mindestens auf ein Double oder besser trifft, d.h. ein 8+Fit oder besser wird leicht gefunden
- b) Je nach Stärke und Länge visiert man als Ziel einen Farb-Kontrakt anstelle von SA an. Das kann folgendes sein: Notlösung mit Schwäche, Farbkontrakt mit Kürze, Vollspiel, Slam oder auch eine vorweggenommene Verteidigung; unten werden diese Kategorien beschrieben und statistisch ausgezählt
- c) Der Transfer in eine Unterfarbe erfolgt direkt, also nicht mit der "Loch-Konvention"; Vorteile:
 1. Die sogenannt schwache Hand spielt nie
 2. Mit einladender Stärke spielt die Länge und schützt somit ein allfälliges Entry besser
 3. Das Gebot 2P wird frei => vgl. g)

Alle folgenden Gebote folgen auf Partners 1SA-Eröffnung mit 15-17 HCP und ggf. 5er-M (4.85%)

d) **Transfer mit Schwäche**

(8+ Loser, max. 7 HCP)

- 5er-Oberfarbe	2K = H	4.87%
	2H = H	4.84%
- 6+ Oberfarbe (0-3 in anderer M)	4T = H	1.22%
	4K = P	1.26%
- 6+ Unterfarbe (ohne 4er-M)	2SA = T	1.11%
	3T = K	1.14%
Total		14.44%

e) **Einladender "Transfer"**

(7-8 Loser oder 8-9 HCP)

- 5er-Oberfarbe	2K => 2SA	7.01%
	2H => 2SA	7.18%
- 6+ Oberfarbe (0-3 in anderer M)	2K => 3H	2.34%
	2H => 3P	2.40%
- 6+ Unterfarbe mit AK, AD, KD (ohne 4er-M)	2T => 3T	0.60%
	2T => 3K	0.60%
Total		20.13%

f) **Transfer mit Stärke**

(<= 6 Loser od. 10+ HCP)

- 5er-Oberfarbe	2K => 3SA	3.87%
	2H => 3SA	3.94%
- 5/6+ Oberfarbe (5er mit 3 Figuren)	3K = H	2.67% => Antwort: 3H=Min, 2H; 3SA=Max, 2H, 4H=Min, 3+H; Ctrl=Slam?
	3H = P	2.64% => Antwort: 3P=Min, 2P; 3SA=Max, 2P, 4P=Min, 3+P; Ctrl=Slam?
- 6+ Unterfarbe (ohne 4er-M)	2SA => 3x	0.77% => Antwort: 3SA=to ply, Ctrl-Bid=3+T, Slam?
	3T => 3x	0.76% => Antwort: 3SA=to ply, Ctrl-Bid=3+K, Slam?
Total		7.81%

g) **Gebote 2P, 3P und 3SA**

Durch die Aenderung der Unterfarben-Transfers und die Einführung der starken Oberfarben-Transfers sind nun die Gebote 2P (gut 2%) und 3P (knapp 3%) freigeworden; und man kann sie trefflich nützen:

2P als Min/Max-Frage	2SA (56%)	Minimum: 15 HCP oder 16 HCP & eine kurze Oberfarbe (2 Karten)
	3x (13%)	Maximum mit 5er-x: 17 HCP oder 16 HCP und je mind. 3H & 3H
	3SA (31%)	Maximum ohne 5er-Farbe: 17 HCP oder 16 HCP und je mind. 3H & 3H
3P/3SA-Vollspiel-Suche	3P (3%)	10-14 HCP, aber Kürze/Schwäche in beiden M, m mind. 4/4
	3SA (2%)	10-14 HCP, Figuren in beiden M, aber kein Stayman sinnvoll

X7 2T-Forcing-Eröffnung vgl. Q

Weil weiter oben 2K-Multi empfohlen wird (vgl. X3), müssen die semiforcing 2T und mancheforcing 2K zusammengefasst werden in die 2T-forcing-Eröffnung; dies ist einfacher als es zunächst erscheint

- a) Die Antworten sollen vor allem einem Eröffner mit einer langen Farbe mit semiforcing-Stärke helfen
- b) Alle Antworten müssen unterhalb 2SA liegen, damit der Eröffner den Rebid von 2SA zur Verfügung hat
- c) Nach der negativsten Antwort (2K) soll nochmal eine Anfrage bezüglich Stärke möglich sein

d) **Fortsetzungen nach Eröffners 2T** (Semiforcing M oder Mancheforcing SA resp. Farbe, kein 2-Färber; 3.25%)

0-1 ital. Kontrollen	2K (58%)	2H resp. 2P zeigt nun mind. eine Semiforcing-Hand und fragt weiter:
		- 2SA zeigt 5er-oM mit D & B oder 6+oM mit D oder B
		- die nächste Farbe zeigt 0-3 HCP, ohne 3er-Fit mit Kürze
		- die übernächste Farbe zeigt 4-5 HCP, ohne 3er-Fit mit Kürze
		- die überübernächste Farbe zeigt 1 ital. Kontrolle, ohne Fit mit Kürze
		- Hebung ist positiv: 1 ital. Kontr. oder 6+ HCP, beide mit 3+Fit & Kürze
		2SA zeigt 24+ HCP, SA-Verteilung, alle Farben gestoppt, 4-4-4-1 möglich
		3T resp. 3K zeigt nun eine Mancheforcing-Hand
2 ital. Kontrollen	2H (29%)	Dies ist Game-Force , das Licit geht natürlich weiter, 2SA = 24+ HCP !
3+ ital. Kontrollen	2P (13%)	Dies ist Slam-Invit , das Licit geht natürlich weiter, 2SA = 24+ HCP !
		4H und 4P des Eröffners zeigen minimale Semiforcing-Hand, gute M !

X8 Puppet-Stayman vgl. T3

Ein gut angewandter Puppet-Stayman ist dem normalen Stayman mindestens ebenbürtig; er lässt sich zudem häufiger einsetzen und bietet auch noch eine schwache Variante (ähnlich Schrott-Styman, vgl. V1)

Der Puppet-Stayman funktioniert nach allen SA-Varianten: schwach, stark, 2SA-Eröffnung resp. 2SA-Rebid !
=> Details siehe Kapitel T3

X9 Landy konstruktiv vgl. W

Nach einer gegnerischen 1SA-Eröffnung (strong oder weak) ist ein konstruktiver Landy sinnvoll
Bemerkung zum Kontra: Direkt hinter einer 1SA-Eröffnung sind 13 HCP eher 15-16 HCP wert, d.h. der Partner soll auch schönen 5 HCP passen !

=> Zudem haben viele Gegner abgemacht, dass X nicht beachtet wird, sie werden also mit Stärke lizitieren

Landy-Gebote nach Gegners 1SA-Eröffnung mit 15-17 HCP und ggf. 5er-M (4.85%) in 2.Position

2T = mind. 5/4+ in M (Länge + HCP je M >=7)	2.37%	2K fragt nach der längeren resp. besseren Oberfarbe
		2H resp. 2P ist Präferenz
		3H resp. 3P ist einladend
2K = 6er-M konstruktiv (Anforderung siehe J)	3.50%	2H = pass or correct
		2P = pass or correct, verspricht 3+ Herz und interessante Hand
		2SA = Beide M, einladend zu Vollspiel
X = 13+ HCP, SA-Shape und Strafvorschlag	5.70%	Pass = Strafvorschlag akzeptiert
		2x = tiefste 4+Farbe, Ablehnung Strafe (mit 4-3-3-3: 2T bieten)

Hinweis: Für gut eingespielte Paare wird ein erweiterter Multi-Landy empfohlen, vgl. W und W1

Y Konventionen, die nur sehr häufig miteinander spielenden Paaren resp. Teammates empfohlen werden:

Y1 Weak-2 mit schwacher Farbe und mehr Nebenwerten => Ogust

Nicht wenige Spieler möchten Weak-2 auch mit schwacher Farbe, z.B. B10xxxx, spielen, sofern genügend Werte in den Nebenfarben vorhanden sind. Diese Nebenwerte sollen aber vorwiegend Hochfiguren sein, denn wenn man in 3SA landet, muss die 6er-Farbe trotz Misfit 2-3 Stiche bringen, d.h. man braucht zwei Einstiche daneben.

Zudem muss dann praktisch zwingend 2SA-Ogust gespielt werden; Details siehe Kapitel G, Zeilen i1-i4

Y2 Splinter ab 16/17+ HCP resp. <= 5 Loser => vgl. Analyse in X5

Zunächst gilt es zu definieren, was die Splinterfarbe zeigt:

- Beliebiger Single
- Single, aber nicht das Ass
- Single, aber weder Ass noch König
- Ist ein Void möglich: Ja, Nein

Folgend eine **Statistik**, wie häufig welche Variante nach einer **1M-Eröffnung** mit **11-16 HCP** vorkommt

a) Beliebiger Single	16 HCP	0.84%
	17+ HCP	0.82%
b) Single ohne A	16 HCP	0.73%
	17+ HCP	0.71%
c) Single ohne A & K	16 HCP	0.66%
	17+ HCP	0.65%
d) Void	16 HCP	0.44%
	17+ HCP	0.44%

Y3 Taktische 2SA und 3P

Grosse Lizit-Probleme bestehen mit folgenden Händen

- a) 5er Oberfarbe mit 6+ Unterfarbe
- b) Sehr starker 2-Färber mit beiden Oberfarben
- c) Starke bis sehr starke 3-Färber
- b) Bei allen Barragen existiert der Nachteil, dass die verdeckte Hand mit der Barrage trotzdem praktisch bekannt ist, d.h. die Gegner spielen gegen offene Karten
- c) In 3. Position ist Störung alles, d.h. Multi-Gebote sind hier besonders effektiv und verunsichern auch sehr erfahrene Gegner häufig

Mit diesen Geboten bringen Sie - vor allem in 3. Position - Salz und Pfeffer ins Spiel:

d)	2SA-Multi: 7+T, starker 3-Färber oder 6/5+ in M Partner <u>muss</u> 3T sagen	Pass	AK, AD oder KD in Pos 1 & 2, schwächer möglich in Pos 3
		3K	6/5+ in M mit 4-6 Loser => wähle bessere M aus
		3H	3-Färber (5530, 5440, 5431), 17/18+ HCP, mit 4+H, 3+P möglich
		3P	3-Färber (5530, 5440, 5431), 17/18+ HCP, mit 4+P, max. 3H
e)	3P-Taktisch: 6er mit AKD od. 7er-m mit 3 Figuren	3SA	Ich bin bereit, in 3SA zu spielen (und ggf. 2-3 x zu fallen)
		4x	pass or correct
f)	3SA-Taktisch 5er-M und 6+m	4H	verspricht je xxx oder 2 Figuren in H & P => nenne M
		4T	verneint Anschlüsse in beiden M
		Pass	Hoppla, ich habe selbst eine 6/5+ Hand, mal sehen ...
g)	Barragen (Verdi)	3T	zeigt 7+K mit AK, AD, KD in Pos 1 & 2, schwächer möglich in Pos 3
		3K	7er H, kann in 3. Position schwach sein
		3H	7er P, kann in 3. Position schwach sein

Z Nutzlose Konventionen

Es gibt verschiedene Gründe, weshalb von einer Konvention abgeraten wird

- Z1 - Sie kommt so selten vor, dass man sie oft vergisst
- Z2 - Die Antworten sind so komplex, dass Irrtümer vorprogrammiert sind
- Z3 - Zu häufig wird der Kontrakt "von der falschen Seite" gespielt
- Z4 - Man kommt oft zu hoch, d.h. man fällt gelegentlich ohne genügend Vorteile auf der anderen Seite
- Z5 - Man informiert nur den Gegner ohne genügend eigenen Nutzen
- Z6 - Man verliert damit Möglichkeiten für bessere Konventionen

Transfer in Unterfarbe mit "Loch-Konvention" => Grund **Z3**

Nach 1SA des Partners bedeuten 2P resp. 2SA Transfer für T resp. K

Der Eröffner nennt nun mit Anschluss die Zwischenfarbe, um 3SA vorzuschlagen

Wenn der Transferierende nun schwach ist, nennt er seine Unterfarbe

Alternative: X6

Interventionen auf der nächsthöheren Farbe mit mageren Werten => Grund **Z5**

Man interveniert z.B. 1H auf 1K mit nur KDBx in Herz (mit Eröffnungsstärke ohne 3-4 Pik wäre es jedoch ok)

Es ist möglich, dass die Gegner einen Herz-Fit haben und nun gewarnt sind

Wenn der Partner eine eigene lange Farbe hat, wird er sie wahrscheinlich nicht mehr nennen

Ganz allgemein spielt der Partner ja sowieso Herz aus, wenn die Gegner diese Farbe auslassen

Alternative: Pass !

=> Tip: 1P nach 1T mit obiger Stärke ist jedoch ok, da man die ganze Einerstufe sperrt

Quantitatives 4SA-Gebot: Minimum/Maximum-Anfrage => Gründe **Z1, Z4** und **Z5**

Alternative: 2P, siehe X6

Gambling-3SA => Gründe **Z1** und **Z3**

Wenn man mit solchen Händen schon 3SA spielen will, soll es der Partner spielen

Zudem sollte der Kontrakt grün gegen rot auch angestrebt werden, wenn man weiss dass man fällt, wichtig

ist doch, dass der Gegner aus einem Vollspiel gehalten wird (bei verteilten Punkten kann oft keiner der

Gegner kontrieren - BINGO)

Alternative: 3P, siehe Y3 e) und N bis N3

Unterscheidung 2T-Semiforcing und 2K-Mancheforcing => Gründe **Z1, Z3** und **Z6**

Dies ist vor allem mit gut eingespielten Partnern so: 2K-Multi und 2M-2-Färber sind wirkungsvoller

(und stören den Gegner öfter) als die Vorteile einer Unterteilung

Alternative: 2T-Forcing, vgl. X7 kombiniert mit **2K-Multi, vgl. X3** und **2-Färber-Eröffnungen, vgl. X1**

Schrott-Stayman => Gründe **Z1** und **Z3**

Vergleiche Kommentare in V und V1

Alternative: Puppet-Stayman, siehe T3

In Y beschriebene Konventionen mit Gelegenheitspartnern => Gründe **Z1** und **Z2**

Taktische Gebote in Ehren, aber nur mit gut eingespieltem Partner

Alternative: Stammpartner suchen !

§1 Anhang-1 : Statistische Werte zum System "Shape Control" von Jürg Hertli

Dieses System wurde im Jahr 2000 in den Grundzügen entwickelt und bis 2007 laufend verfeinert, seither wird es praktisch unverändert eingesetzt.

Beim Design wurde darauf geachtet, dass einerseits schwierige Hände (3-Färber, extreme 2-Färber) gut beschrieben werden können und andererseits alle Gebote genügend oft vorkommen (damit man sie gut memorisieren kann und nicht allzu oft "vergisst")

Legende zur nachfolgenden Statistik:

Die %-Werte beziehen sich immer auf das letzte Gebot

Abs.% = Wieviele aller in Shape Control eröffneten Hände (52.47%) zeigen diese Gebotsabfolge

Erö.% = Wie oft wird nach der Eröffnung mit diesem Gebot fortgesetzt

Rel.% = Wie oft wird nach dem letzten Gebot so fortgesetzt

Die dem Gebot folgenden Sonderzeichen bedeuten

* : Dieses Gebot ist Schlemmeinladung

+ : Dieses Gebot ist Vollspiel-Forcing

> : Dieses Gebot ist rundenforcing

= : Dieses Gebot ist passbar

? : Dieses Gebot ist passbar, falls natürlich und forcing, falls künstlich

: Dieses Gebot ist eine quantitative Anfrage (Stiche, Loser, HCP, Asse)

< : Dieses Gebot ist eher Abschluss (Barrage, Barragenverlängerung)

Nr	Abs.% / Erö.% / Rel.%	Gebot	Bedeutung letztes Gebot (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
1	34.6%	1T>	allermeistens (94%) 14+ HCP mit SA-Verteilung oder 3-Färber
2	23.5% / 67.9%	1T>1K>	positiv, mindestens 7+ HCP (evtl. 6 HCP mit schöner 6+ M)
3	6.7% / 19.4% / 31.8%	1T>1K>1H>	3-Färber 14-16 HCP beliebig resp. 3-Färber mit 12-13 HCP und 4-7 Treff
4	2.7% / 7.7% / 39.6%	...1H>1P>	Frage nach Stärke: 1SA = 12-13 HCP mit Treff, 2x = Kürze mit 14-16 HCP
5	2.9% / 8.3% / 43.0%	...1H>1N+	Frage nach Kürze, GF
6	1.2% / 3.4% / 17.3%	...1H>2x?	analog 2x-Eröffnung mit 7-9/10 HCP: 2T=M's, 2K=6er-M, 2M=5M/4+m
7	1.1% / 3.0% / 5.0%	1T>1K>1P+	3-Färber 17+ HCP, GF
8	8.5% / 24.5% / 40.2%	1T>1K>1N=	SA-Verteilung mit 14-16 HCP
9	0.1% / ... / 0.2%	1T>xy?2T=	14-19 HCP ohne andere 4er-Farbe, aber >5 Loser (vgl. 2K-Multi => 3T)
10	0.8% / 2.2% / 2.4%	1T>xy?2K=	14-16 HCP und 5/5, 5/4, 4/5, 6/4 oder 4/6 in m ohne weitere 3+ Farbe
11	0.1% / ... / 0.4%	1T>xy?2H=	14-19 HCP mit 5+ Treff und exakt 4 Herz
12	0.1% / ... / 0.4%	1T>1K?2P=	14-19 HCP mit 5+ Treff und exakt 4 Pik
13	3.3% / 9.6% / 15.8%	1T>1K>2N+	SA-Verteilung mit 17-19 HCP
14	1.0% / ... / 2.9%	1T>xy?3T=	9-13 HCP und exakt 7 Treff
15	0.3% / ... / 0.9%	1T>xy?3K*	Power-m mit <= 3 Loser oder 23+ HCP => Cuebids: 3SA = keine (mehr)
16	0.3% / ... / 0.9%	1T>xy?3ff+	14+ HCP resp. <= 3 Loser & Freak-Hand, ff = schwächere Farbe (Anker)
17	2.0% / ... / 6.4%	1T>xy?var.	5-4-2-2-Hände ab 12 HCP, Fortsetzung nicht programmatisch eruierbar --- ab hier alles schwache Antworten bis inkl. 2N ---
18	4.2% / 12.2%	1T>1H=	<= 6 HCP und SA-Verteilung inkl. 4-1-4-4- und 1-4-4-4-Shape
19	0.7% / 1.9%	1T>1P=	<= 6 HCP und eine 5er-M (5-3-3-2-Shape)
20	0.7% / 2.0%	1T>1N=	<= 6 HCP und eine 5+ m
21	0.3% / 0.9%	1T>2T=	<= 6 HCP und mind. 4/4 in M (max. 10 Karten)
22	0.4% / 1.1%	1T>2K=	<= 6 HCP und 6er-M (ohne andere M)
23	0.6% / 1.7%	1T>2H/P=	<= 6 HCP und 5M/4+m (max. 10 Karten)
24	0.2% / 0.7%	1T>2N=	<= 6 HCP und mind. 5+/4+ in m (max. 10 Karten)
25	0.2% / 0.6%	1T>3T/K=	7+H resp. 7+K mit bel. Stärke (3H/P=max. 4 Topstiche, sonst=5+ Stiche)
26	0.1% / 0.4%	1T>Freak>	6+5+ Verteilung mit bel. Stärke => siehe 3H- bis 4SA-Eröffnung

Nr	Abs.% / Erö.% / Rel.%	Gebot	Bedeutung letztes Gebot (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
27	6.0% /	1K=	5+ Karos, 11+ HCP; falls Rebid 2T: selten mit 4er-K und 5er-T
28	1.4% / 23.3%	1K=1H>	4-6 H, verneint alle 4+/5+ Komb. => Rebid 1P/1N = 3-Färber oder 5-4-2-2
29	1.5% / 24.2%	1K=1P>	4-6 P, verneint alle 4+/5+ Komb. => Rebid 1P/1N = 3-Färber oder 5-4-2-2
30	1.0% / 17.0%	1K=1N>	Rundenforcing, verlangt 2T ausser Eröffner hat 17+ HCP nach 2T: 2K=Fit, n.f / 2M=3er-Fragm., 9-11 HCP / 2N=FG / 3m=9-11 HCP
31	0.2% / 3.8%	1K=2T>	5-11 HCP, mind. 5+/4+ in M (max. 10 Karten)
32	0.4% / 6.6%	1K=2K>	5-11 HCP, 5+ T plus exakt 4er-M
33	0.2% / 2.7%	1K=2H>	5-11 HCP, 6er-H oder 5er-H plus 4T
34	0.2% / 2.7%	1K=2P>	5-11 HCP, 6er-P oder 5er-P plus 4T
35	0.1% / 1.1%	1K=2N>	4+ K, max. 9 Loser => Eröffner zeigt Stärke (3T=Min; 3K=Mittel, übr=gut)
36	0.2% / 3.1%	1K>3T/K=	7+H resp. 7+P mit bel. Stärke (3H/P=max. 4 Topstiche, sonst=5+ Stiche)
37	0.1% / 1.9%	1K>Freak>	6+5+ Verteilung mit bel. Stärke => siehe 3H- bis 4SA-Eröffnung
38	0.8% / 13.7%	1K>Pass	Mehr als 9 Loser resp. weniger als 5+ HCP
Nr Abs.% / Erö.% / Rel.% Gebot Bedeutung letztes Gebot (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)			
39	4.0% /	1H=	5-6 Herz, 11+ HCP, keine 5+ Pik; falls 11-13 HCP: keine 4+ m
40	1.1% / 26.6%	1H=1P>	4-6 P, verneint alle 4+/5+ Komb. => Rebid 1N = 3-Färber oder 5-4-2-2
41	0.8% / 19.7%	1H=1N>	Rundenforcing, verlangt Transfer auf 2T ausser Eröffner hat 17+ HCP nach 2T: 2K=Toleranz mit 3P und je 4+ m / 2H=Fit, n.f / 2P=3er-Fragm., 9-11 HCP / 2N=FG / 3m=9-11 HCP
42	0.1% / 3.6%	1H=2T>	Transfer auf K => nach 2K: 3K=9-11 HCP
43	0.1% / 0.9%	1H=2K>	5-11 HCP, 5+ m plus exakt 4er-P => Auszählung evtl. zu tief !?
44	0.2% / 4.3%	1H=2H=	Hebung mit 3er-H und 6-8 HCP
45	0.2% / 4.4%	1H=2P=	5-11 HCP, 6er-P oder 5er-P plus 4er-m
46	0.2% / 5.6%	1H=2N=	mind. 5+/4+ in m (max. 10 Karten)
47	0.8% / 20.9%	1H>3T>	4+ H, max. 9 Loser => Eröffner zeigt Stärke (3K=Min; 3H=Mittel, übr=gut)
48	0.1% / 1.5%	1H>3K>	7+P mit bel. Stärke (3H=max. 4 Topstiche, sonst=5+ Stiche)
49	noch nicht analysiert	1H>3H=	Exakt 7 Herz mit 11-13 HCP
50	noch nicht analysiert	1H>3P*	Schlemmeinladung mit Void => 3SA fragt nach Void, 4T = Ass-Frage
51	noch nicht analysiert	1H>3N=	Schlemmeinladung mit beliebigem Single => 4T = Ass-Frage
52	0.1% / 1.7%	1H>Freak>	6+5+ Verteilung mit bel. Stärke => siehe 4T- bis 4SA-Eröffnung
53	0.4% / 10.7%	1H>Pass	Mehr als 9 Loser resp. weniger als 5+ HCP
Nr Abs.% / Erö.% / Rel.% Gebot Bedeutung letztes Gebot (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)			
54	4.3% /	1P=	5-6 Pikz, 11+ HCP, keine 6+ Herz; falls 11-13 HCP: keine 4+ m
55	1.9% / 43.9%	1P=1N>	Rundenforcing, verlangt Transfer auf 2T ausser Eröffner hat 17+ HCP nach 2T: 2K=Toleranz mit 3+H und je 3/4+ m / 2P=Fit, n.f / 2H=3er-Fragm., 9-11 HCP / 2N=FG / 3m=9-11 HCP
56	0.2% / 4.7%	1P=2T>	Transfer auf K => nach 2K: 3K=9-11 HCP
57	0.1% / 0.7%	1P=2K>	5-11 HCP, 5+ m plus exakt 4er-H => Auszählung evtl. zu tief !?
58	0.2% / 3.6%	1P=2H=	5-11 HCP, 6er-H oder 5er-H plus 4er-m
59	0.3% / 7.3%	1P=2P=	Hebung mit 3er-P und 6-8 HCP
60	0.3% / 6.4%	1P=2N=	mind. 5+/4+ in m (max. 10 Karten)
61	0.1% / 1.4%	1P>3T>	7+H mit bel. Stärke (3K=max. 4 Topstiche, sonst=5+ Stiche)
62	0.9% / 20.9%	1P>3K>	7+H resp. 7+K mit bel. Stärke (3H/P=max. 4 Topstiche, sonst=5+ Stiche)
63	noch nicht analysiert	1P>3H*	Schlemmeinladung mit Void => 3SA fragt nach Void, 4T = Ass-Frage
64	noch nicht analysiert	1P>3P=	Exakt 7 Pik mit 11-13 HCP
51	noch nicht analysiert	1H>3N=	Schlemmeinladung mit beliebigem Single => 4T = Ass-Frage
65	0.1% / 1.7%	1P>Freak>	6+5+ Verteilung mit bel. Stärke => siehe 3T- bis 4SA-Eröffnung
66	0.4% / 10.1%	1P>Pass	Mehr als 9 Loser resp. weniger als 5+ HCP

<u>Nr</u>	<u>Abs.% / Erö.% / Rel.%</u>	<u>Gebot</u>	<u>Bedeutung letztes Gebot</u> (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
67	19.8%	1N=	SA-Verteilung, 11-13 HCP, mind. 1 Ass und 3 Farben gestoppt
68	3.9% / 19.5%	1N=2T>	Puppet-Stayman mod., später 3m = konstruktiv & einladend zu 3SA
69	3.1% / 15.8%	1N=2K>	Transfer auf H, bel. Stärke
70	3.3% / 16.5%	1N=2H>	Transfer auf P, bel. Stärke
71	0.9% / 4.4%	1N=2P>	Min/Max-Anfrage: 2SA=Min, 3x=Max mit 5er-x, 3SA=Max ohne 5er-x
72	0.5% / 2.5%	1N=2N>	Transfer auf T, schwach oder stark (mittel siehe nach Stayman)
73	0.8% / 3.9%	1N=3T>	Transfer auf K, schwach oder stark (mittel siehe nach Stayman)
74	0.2% / 1.2%	1N=Freak>	Alle Freak-Hände werden via Transfer lizitiert
75	7.4% / 37.6%	1N=Pass	Kein Transfer möglich, weniger als 9 HCP

<u>Nr</u>	<u>Abs.% / Erö.% / Rel.%</u>	<u>Gebot</u>	<u>Bedeutung letztes Gebot</u> (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
76	4.0% /	2T>	Mind. 5+/4+ resp. 4+/5+ in M's (max 10 Karten), 5/7-13 resp. 17+ HCP
77	2.8% / 69.0%	2T>2K>	Relais: Frage nach Stärke & besserer M
78	0.4% / 10.2% / 14.8%	2T>2K>2H=	Schwache Variante, bessere/längere Herz
79	/ 25.3%	... 2H=3M=	Einladung zu Vollspiel in M
80	0.4% / 10.0% / 14.4%	2T>2K>2P=	Schwache Variante, bessere/längere Pik
81	/ 25.3%	... 2P=3M=	Einladung zu Vollspiel in M
82	0.9% / 21.8%	2T>2M>	Präferenz, nonforcing
83	0.2% / 6.1%	2T>2M>3x>	Starke Variante (17+ HCP resp. 4-5 Loser): 3T/3K: Bessere Unterfarbe, in der Regel eine Hochfigur Hebung auf 3M: Keine Hochfiguren in den m
84	<0.1% / 1.2%	2T>2N>	HILFE: Max. je 1 M, aber 6/5+ in m => lizitiere bessere m oder passe
85	0.3% / 7.5%	2T>3M>	barragierend

<u>Nr</u>	<u>Abs.% / Erö.% / Rel.%</u>	<u>Gebot</u>	<u>Bedeutung letztes Gebot</u> (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
86	7.8% /	2K>	2K-Multi mit folgenden Varianten:
87	4.5% / 60.3%	=> pass/2P	Weak-2 mit 5-11 HCP
88	1.9% / 24.1%	=> 3T/3P	Semiforcing m mit 17+HCP resp. 4-5 Losern
89	1.1% / 14.6%	=> 2N/3M	SA-Verteilung mit 20+ HCP
90	0.1% / 1.0%	=> 3N	Power-Color mit AKDxxx beliebig resp. m mit AKB, ADJ, KDJ zu siebt

<u>Nr</u>	<u>Abs.% / Erö.% / Rel.%</u>	<u>Gebot</u>	<u>Bedeutung letztes Gebot</u> (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
91	3.6% /	2H=	5H mit 4+ m (max. 10 Karten) mit 5/7-13 HCP resp. 6-8 Loser
92	1.4% / 39.7%	2H=pass	der Partner hat keines der folgenden Gebote
93	0.2% / 5.1%	2H=2P=	6+ Pik, max. 2 kleine Herz, passbar
94	1.5% / 42.5%	2H=2N=	Frage nach der m, Stärke beliebig
95	1.5% / 42.5%	... 2N=3m=	Pflichtantwort
96	0.5% / 13.8% / 32.4%	... 3m=3H=	Einladung zu Vollspiel
97	0.5% / 12.6%	2H=3H<	barragierend

<u>Nr</u>	<u>Abs.% / Erö.% / Rel.%</u>	<u>Gebot</u>	<u>Bedeutung letztes Gebot</u> (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
98	3.6% /	2P=	5H mit 4+ m (max. 10 Karten) mit 5/7-13 HCP resp. 6-8 Loser
99	1.5% / 41.7%	2P=pass	der Partner hat keines der folgenden Gebote
100	0.1% / 3.2%	2P=3H=	6+ Herz, max. 2 kleine Pik, passbar => Lizit direkt oder via 2SA
101	1.6% / 42.8%	2P=2N=	Frage nach der m, Stärke beliebig
102	1.6% / 42.8%	... 2N=3m=	Pflichtantwort
103	0.5% / 14.0% / 33.5%	... 3m=3P=	Einladung zu Vollspiel
104	0.4% / 12.3%	2P=3P<	barragierend

<u>Nr</u>	<u>Abs.% / Erö.% / Rel.%</u>	<u>Gebot</u>	<u>Bedeutung letztes Gebot</u> (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
105	2.3% /	2N>	Mind. 5+/4+ resp. 4+/5+ in m's (max 10 Karten), 7-10 resp. 17+ HCP
106	1.4% / 53.2%	2N>3T=	Präferenz
107	<0.1% / 1.1% / 2.1%	2N>3T=3x>	starke Variante: 3M = bessere M (Figur)
108	0.8% / 35.3%	2N>3K=	Präferenz => bei gleicher Länge 3T !
109	<0.1% / 0.7% / 2.0%	2N>3K=3x>	starke Variante: 3M = bessere M (Figur)
110	0.1% / 4.17%	2N>3M>	Einladung zu 3SA mit Doppelstopper in M und 1 Hochfigur in oM
111	0.1% / 5.0%	2N>3N=	Doppelstopper in beiden M oder extrem starke Hand

<u>Nr</u>	<u>Abs.% / Erö.% / Rel.%</u>	<u>Gebot</u>	<u>Bedeutung letztes Gebot</u> (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
112	4.0% /	3T>	7+ H bis 10 HCP resp. 14+ HCP oder 6H ohne 3+ P ab 11+ HCP
113	2.3% / 65.5%	3T>3K>	0-1 eigene Schnellstiche (Trumpfstiche zählen nur halb)
114	0.8% / 22.0%	3T>3H=	2-3 eigene Schnellstiche (Trumpfstiche zählen nur halb)
115	0.4% / 10.7%	3T>3P/ff+	4+ eigene Schnellstiche (Trumpfstiche zählen nur halb)
116	0.1% / 1.9%	3T>4H<	barragierend
117	3.5% /	3K>	7+ P bis 10 HCP resp. 14+ HCP oder 6P ohne 3+ H ab 11+ HCP
118	2.3% / 65.3%	3K>3H>	0-1 eigene Schnellstiche (Trumpfstiche zählen nur halb)
119	0.8% / 22.2%	3K>3P=	2-3 eigene Schnellstiche (Trumpfstiche zählen nur halb)
120	0.4% / 10.6%	3K>3N/ff+	4+ eigene Schnellstiche (Trumpfstiche zählen nur halb)
121	0.1% / 1.8%	3K>4P<	barragierend

<u>Nr</u>	<u>Abs.% / Erö.% / Rel.%</u>	<u>Gebot</u>	<u>Bedeutung letztes Gebot</u> (z.T. Hinweise auf Fortsetzung)
118	0.4% /	3H>	4-6 Loser mit exakt 5P und 6+ m
119	0.4% /	3P>	4-6 Loser mit exakt 5H und 6+ m
120	0.5% /	3N>	4-6 Loser mit 5+ T und exakt 6er-M
121	0.5% /	4T>	4-6 Loser mit 5+ K und exakt 6er-M
122	0.2% /	4K>	4-6 Loser mit 5+ H und 6+ P
123	0.2% /	4H>	4-6 Loser mit 5+ P und 6+ H
124	0.2% /	4P>	4-6 Loser mit 5+ T und 6+ K
125	0.2% /	4N>	4-6 Loser mit 5+ K und 6+ T
126	0.2% /	5T=	8+ T beliebig
127	0.2% /	5K=	8+ K beliebig
128	0.04% /	5H=	8+ H mit max. 1 izardische Kontrolle im ganzen Blatt
129	0.04% /	5P=	8+ P mit max. 1 izardische Kontrolle im ganzen Blatt

§2 Der Partner hat gepasst, mit was für Stärken und Verteilungen ist zu rechnen

Dieser Punkt wird in praktisch keinem System ausführlich beschrieben, dabei sind doch auch hier die Stärkeerwartung, Verteilungserwartung und deren Häufigkeiten - vor allem für das Gegenspiel - zentral. Im folgenden werden die gepassten Hände (47.26%) nach Stärke und Shape ausgezählt:

<u>Nr</u>	<u>Pass % / HCP %</u>	<u>Stärke</u>	<u>Shape und Bemerkungen</u>
130	0.04% /	12 HCP	SA-Shape ohne Stopper in 3 Farben
131	3.72% /	11 HCP	SA-Shape ohne Stopper in 3 Farben
132	15.25% /	10 HCP	Alle
133	9.24% / 60.59%		SA-Shape
134	0.59% / 3.87%		4-4-4-1-Shape => Partner hat in über 70% Länge in meiner Kürze !
135	3.04% / 19.96%		übrige 3-Färber (5-5-3-0, 5-4-4-0, 5-4-3-1)
136	1.11% / 7.27%		2-Färber (6-4-2-1, 5-4-2-2)
137	1.27% / 8.32%		1-Färber

Nr	Pass % / HCP %	Stärke	Shape und Bemerkungen
138	29.74% /	8-9 HCP	Alle
139	18.16% / 61.05%		SA-Shape
140	1.15% / 3.86%		4-4-4-1-Shape => Partner hat in über 70% Länge in meiner Kürze !
141	5.82% / 19.57%		übrige 3-Färber (5-5-3-0, 5-4-4-0, 5-4-3-1)
142	2.16% / 7.28%		2-Färber (6-4-2-1, 5-4-2-2)
143	2.45% / 8.24%		1-Färber
144	34.40% /	5-8 HCP	Alle
145	20.01% / 58.17%		SA-Shape
146	1.25% / 3.62%		4-4-4-1-Shape => Partner hat in über 70% Länge in meiner Kürze !
147	6.29% / 18.28%		übrige 3-Färber (5-5-3-0, 5-4-4-0, 5-4-3-1)
148	3.76% / 10.94%		2-Färber (6-4-2-1, 5-4-2-2)
149	2.90% / 8.42%		1-Färber
150	17.31% /	0-4 HCP	Alle
151	9.36% / 54.07%		SA-Shape
152	0.57% / 3.28%		4-4-4-1-Shape => Partner hat in über 70% Länge in meiner Kürze !
153	2.76% / 15.94%		übrige 3-Färber (5-5-3-0, 5-4-4-0, 5-4-3-1)
154	2.69% / 15.53%		2-Färber (6-4-2-1, 5-4-2-2)
155	1.66% / 9.56%		1-Färber

§3 Der Partner hat gepasst (47.26%), was sind seine häufigsten Verteilungen

Die Shape-Häufigkeiten der gepassten Hände weichen massgeblich ab von den Total-Werten (vgl. Kap. C)

Hinweis: 7er-Längen kommen in m nur unter 8 HCP, in M nur unter 5 HCP vor

	Shape	nach Pass	Häufigkeit alle Hände
156	4-4-3-2	26.91%	21.55%
157	5-3-3-2	19.70%	15.53%
158	5-4-3-1	15.39%	12.95%
159	4-3-3-3	13.11%	10.54%
160	5-4-2-2	6.55%	10.58%
161	6-3-2-2	4.43%	5.64%
162	6-3-3-1-	4.11%	3.45%
163	4-4-4-1	3.55%	2.99%
164	6-4-2-1	2.48%	4.69%
165	5-4-4-0	1.47%	1.24%
166	5-5-3-0	1.06%	0.89%
167	6-4-3-0	0.69%	1.33%
168	5-5-2-1	0.48%	3.17%
169	7-3-2-1	0.06%	1.88%
170	7-2-2-2	0.01%	0.51%
171	7-3-3-0	0.01%	0.26%
172	Total	100.00%	97.20%

Erkenntnis: Mit einigen Shapes (Längen) wird nie gepasst !

// JH

§4 Der Partner hat eine 5er-Herz: Alle möglichen Eröffnungswege

In SC können SA-Gebote auch 5er-M enthalten und eine 7er-Herz wird immer mit 3T eröffnet
=> somit schränkt eine 1H-Eröffnung den möglichen Shape sehr stark ein, vgl. unten

Eröffnungen mit exakt 5er-Herz ohne längere Nebenfarbe und ohne 5er-Pik: 6.7%

SA-Verteilung	Häufigkeit	Relativ
A1 11-13 HP: 1N	0.92%	13.73%
A2 14-16 HP: 1T => 1N	0.52%	7.76%
A3 17-19 HP: 1T => 2N	0.20%	2.99%
A4 20-22 HP: 2K => 2N	0.05%	0.75%
A5 23+ HP: 1T => 2N/3N	<u>0.01%</u>	<u>0.15%</u>
	<u>1.70%</u>	<u>25.36%</u>

3-Färber

B1 11-13 HP: 1H	1.30%	19.40%
B2 14-16 HP: 1T => 1H	0.53%	7.91%
B3 17+ HP: 1T => 1P	<u>0.24%</u>	<u>3.58%</u>
	<u>2.07%</u>	<u>30.90%</u>

2-Färber

C1 6-8 Loser: 2H/2T	1.30%	19.40%
C2 11-13 HP: 1H/2H	0.89%	13.28%
C3 14-16 HP: 1H	0.50%	7.46%
C4 17+ HP: 1H/2T	<u>0.24%</u>	<u>3.58%</u>
	<u>2.93%</u>	<u>43.73%</u>

Summary: Nur rund 36% aller 5-Herz-Shapes werden mit 1H eröffnet, 19% sind 3-Färber, 17% sind 2-Färber

Eröffnungen mit exakt 6er-Herz ohne 4+ Nebenfarbe und ohne 3er-Pik mit Hoch-Figur: 1.5%

1-Färber	Häufigkeit	Relativ
D1 6-10 HP: 2K	0.81%	54.47%
D2 11+HP: 3T	0.68%	45.53%

Summary: Mit diesem Shape wird nie 1H eröffnet !

Eröffnungen mit exakt 6er-Herz mit 4er-Unterfarbe: 0.9%

2-Färber	Häufigkeit	Relativ
E1 6-11/12 HP: 2K/2H	0.61%	70.83%
E2 13/14-19 HP: 1H => 2y	0.25%	29.17%

Summary: Nur 30% dieser kleinen Gruppe werden 1H eröffnet, es sind starke 2-Färber

Eröffnungen mit exakt 6er-Herz ohne 4er-Nebenfarbe und mit 3er-Pik mit Hoch-Figur: 0.5%

Pik-Toleranz	Häufigkeit	Relativ
E1 6-11/12 HP: 2K	0.26%	57.46%
E2 13/14-19 HP: 1H => 2H	0.19%	42.54%

Summary: knapp die Hälfte dieser sehr kleinen Gruppe werden 1H eröffnet, es sind starke 1-Färber

FAZIT: Die 1H-Eröffnung zeigt einen minimalen 3-Färber, einen mittleren/starken 2-Färber oder eine starke 6er-Länge mit Toleranz in Pik => nach dem Rebid ist alles klar !

§5 Der Partner hat eine 5er-Pik: Alle möglichen Eröffnungswege: 7.3%

Es gilt dasselbe wie für eine 5er-Herz resp. eine 6er-Herz, vgl. §4

Einziger Zusatz sind die Spapes mit 5er-Herz, also 5530 und 5521: **0.63%**

	<u>Häufigkeit</u>	<u>Relativ</u>
<u>5/5 M & 3/0 m: 0.14%</u>		
F1 <=10 HP & <=8 Loser: 2T	0.08%	53.32%
F2 11-13 HP: 1P	0.04%	25.87%
F3 14-16 HP: 1T => 1H	0.02%	14.90%
F4 17+ HP: 1T => 1P	<u>0.01%</u>	5.91%
	<u>0.14%</u>	

	<u>Häufigkeit</u>	<u>Relativ</u>
<u>5/5 M & 3/2 m: 0.49%</u>		
G1 <=10 HP & <=8 Loser: 2T	0.26%	52.59%
G2 11-13 HP: 1P/2T	0.13%	26.26%
G3 14-16 HP: 1P => 2H	0.07%	14.49%
G4 17+ HP: 2T => 3m	<u>0.03%</u>	6.65%
	<u>0.49%</u>	

FAZIT: Auch mit 5/5 werden nur rund ein Viertel aller Hände mit 1P eröffnet, viel häufiger (54%) können mit 2T gleiche beide Farben gezeigt werden !

§6 Der Partner hat 5-6 Karo ohne 5+M: Alle möglichen Eröffnungswege: 7.9%

In SC können SA-Gebote auch 6er-m enthalten; 7er-Karo & 4M resp. 8+ Karo wird immer mit 3SA eröffnet => somit schränkt eine 1K-Eröffnung den möglichen Shape sehr stark ein, vgl. unten

<u>SA-Verteilung</u>	<u>Häufigkeit</u>	<u>Relativ</u>
H1 11-13 HP: 1N	1.25%	54.83%
H2 14-16 HP: 1T => 1N	0.70%	30.50%
H3 17-19 HP: 1T => 2N	0.27%	11.71%
H4 20-22 HP: 2K => 2N	0.07%	2.90%
H5 23+ HP: 1T => 2N/3N	<u>0.01%</u>	0.05%
	<u>2.30%</u>	

<u>3-Färber (inkl. 643 + 633)</u>	<u>Häufigkeit</u>	<u>Relativ</u>
I1 11-13 HP: 1K	1.15%	55.28%
I2 14-16 HP: 1T => 1H	0.64%	30.63%
I3 17+ HP: 1T => 1P	<u>0.29%</u>	14.09%
	<u>2.08%</u>	

<u>2-Färber</u>	<u>Häufigkeit</u>	<u>Relativ</u>
J1 6-8 Loser: 2N (T+K)	0.84%	29.68%
J2 11-13 HP: 1K	1.11%	38.98%
J3 14-16 HP: 1K // 1T => 2k	0.61%	21.32%
J4 17+ HP: 1K / 2N	<u>0.29%</u>	10.02%
	<u>2.85%</u>	

FAZIT: Nur ein Drittel aller Hände werden mit 1K eröffnet, nach dem Rebid ist es dann klarer

§7 Alle EMPFEHLUNGEN im Ueberblick

Die nachfolgenden Empfehlungen E1 bis 17 werden in der Uebersicht nur kurz zusammengefasst und werden auf den folgenden Seiten detailliert erklärt und mit zahlreichen Beispielen begründet

	<u>Standard</u>	<u>Präzisierte Variante (empfohlen)</u>
E1 HCP-Count	4-3-2-1	Zuschlag für Mittelkarten (10+9); Abzug bei Farben ohne Kleinkarte(n)
E2 Blattbewertung	HCP's fix	Ass-los: -1; 4333-Shape: -1; 4+Quacks: -1; Farbe ohne x: -1 (vgl. E1)
E3 Loser-Count	A,K,D je 1	fehlendes Ass = 1.5; fehlender K = 1.0; fehlende Dame = 0.5
E4 Eröffnungs-Entscheid	18er/20er-Regel	13 HCP: immer (ausser E2/Hand g); 12 HCP: gemäss 20er-Regel; 11 HCP: (gute) 5er-Farbe <u>und</u> maximal 7 Loser
E5 Fit	Hebung; Jacoby; Bergen	Hebung = schwach; 1SA & Hebung = stärker; 1SA & 3x = Game-Invit; Unterfarbe: Inverted; Oberfarbe: 1SA = F1; 3T/K = 4+Fit & <u>Loser-Anfrage</u> => Antwort: +1 Stufe = 7 Loser (MIN); +2 Stufen = 6 Ls.; übrige = 4-5 Ls.
	Ueberlegungen zu 1SA-forcing.pdf	
E6 Mis-Fit	1SA n.f.	1SA immer F1, auch nach 1K und 1T => verlangt "im Prinzip" 2T 1x - 1SA - 2x/y/z - 2SA ist wieder F1 und in der Regel FG
E7 2-Färber nach 1SA	TRF; dann ist 3y GF	Transfer und dann neue Farbe nur F1 (Rundenforcing) 1SA - 2K - 2H - 2SA resp. 1SA - 2K - 2P (vgl. E8) - 2SA = 5/5 in m's, F1 5/5 m's: zuerst TRF auf Herz mit 2K, dann 2SA!
E8 Unterfarben-Transfer	2P & 2SA / 2P & 3T	Direkter TRF: 2SA = T; 3T = K => beide schwach <u>oder</u> stark (Gebot 3y) Zuerst Stayman und dann 3m = 6er-Farbe & einladend zu 3SA
E9 Super-Accept nach Oberfarben-Transfer	Sprung in Farbe	1SA - 2K - 2P resp. 1SA - 2H - 2SA ist Suoer-Accept und Loser-Anfrage => Antwort: 3T = 9+ Loser; 3K = 8 Loser; 3H = 7 Loser; übr. = max. 6 Loser
E10 Stayman nach 1SA	Normal	Puppet-Stayman: 2M = 5er-M => 2SA/3SA = MIN/MAX; 3m = 6er weak // 2K = keine 5er-M => 2H = nicht 4H, evtl. 4P; 2P = 4H; 2SA = 4H <u>und</u> 4P
E11 MIN/MAX-Frage	2SA resp. 4SA	2P = Anfrage MIN/MAX => Antwort: 2SA = MIN ohne 4er-m; 3T/3K = MIN mit 4+T/K; 3M = MAX mit 5er-M; 3SA = MAX ohne 5er-M
E12 Ass-Frage	4SA	4T: 4K = 0/3; 4H = 4/1; 4P = 2 ohne; 4SA = 2 mit D // 4SA = Nur 2 Farben !
E13 Intervention	1x = 5+F. / 2x = 6+F. / 17+HP = X	1x ähnlich Standard, aber meist 5-3-3-2-Shape & max. 13 HP; X = 14+ HP ab 1SA Multi-Landy basiert: 1SA = 4er-M plus 5+m; 2T = 5/4+M's => 2K fragt nach besserer M; 2K = 6er-M; 2M = 5er-M & 4+m; 2SA = 5/4+m's
	Ausspiele & Markierungen.pdf	
E14 Ausspiele	4.-höchste resp. 3./5.	Farb-Kontrakt: klein=pos.; hoch=Sequenz/Double; "10 or 9"; K=Länge? SA-Kontrakt: klein=pos.; 2.-höchste von Länge; K=Länge?; D von KD10(x)
E15 Markierung	Hoch/Tief	kleinste=pos.; höhere=3-Farben-Signal oder Lavinthal
E16 Abwurf	Lavinthal	"Roman Discard": ungerade=pos.; gerade=Lavinthal
E17 Spielplan-Anleitung	Anz. Loser, Stiche u.a.	1. Gegner-Lizit: Versprochene/verneinte Punkte resp. Längen; 2. Ausspiel-Analyse: welche nicht?, Zugabe Partner; 3. Loser; 4. Stiche

E1: HCP-Count

In der heute gängigen 4-3-2-1-Skala sind die Assen etwas unterbewertet und die Damen überbewertet. Insbesondere bei SA-Shape sind die Mittelkarten äusserst wichtig, es empfehlen sich einige Korrekturen bei der HP-Zählung; man vergleiche z.B. folgende Hände:

- a) ♠ K53 ♥ KD ♦ AD54 ♣ B732
- b) ♠ K5 ♥ KD5 ♦ AD109 ♣ B1097
- c) ♠ KB10 ♥ KB10 ♦ AB9 ♣ D1098

Alle Hände haben 15 HP, aber Hand c) ist klar der Favorit dank 3 Zehnern und 2 Neunern; ich empfehle für drei gute Mittelkarten +1 HP zu zählen, Hand c) hat also von der Stickleistung rund 17 HP
=> Hand a) hat noch den Makel von KD sec und sollte NICHT 1SA geöffnet werden, vgl. dazu E2 unten

E2: Blattbewertung

Der HCP-Count vernachlässigt auch diverse Nachteile wie flachen Shape, blanke Figuren, Ass-lose Hände, fehlende Quick-Tricks und überbewertete Punkte bei Damen und z.T. Buben (Quacks = Queens & Jacks), vgl. folgende Hände mit 13 HP:

- d) ♠ K53 ♥ KDx ♦ A84 ♣ B732
- e) ♠ A853 ♥ KD ♦ KB ♣ 109743
- f) ♠ K7 ♥ KB10 ♦ KB54 ♣ D95
- g) ♠ DB5 ♥ KD5 ♦ DB74 ♣ D97

Hand d) hat 4333-Shape, man zieht deshalb 1 HP ab

Hand e) hat blanke Figuren, man zieht in Herz und Karo je 1 HP ab (Ass blank stört nicht, B10 auch nicht)

Hand f) ist ein Ass-loses Blatt und hat deshalb nicht 2.5 Quick-Tricks (-1 HP)

Hand g) ist eine "Mehrfach-Katatastrophe": 4333-Shape (-1 HP), Ass-los (-1 HP), 4+ Quacks (-1 HP)

=> dies ist eine klare Verteidigungs-Hand, ich eröffne solche Hände nicht!

E3: Loser-Count

Pro Farbe zählt für die fehlenden Figuren A, K und D je 1 Loser, aber nie mehr als die Farbe Karten hat. Dieses Verfahren ist eingermassen tauglich, hat aber einige Mängel, z.B.

Hand h) ♠ X ♥ Dxxx ♦ Dxxxxxx ♣ X hat nach dieser Zählung den gleichen Wert wie
Hand i) ♠ X ♥ Axxx ♦ Axxxxxx ♣ X, und dies kann offensichtlich nicht sein!

Man zählt deshalb etwas präziser für das fehlende Ass 1.5 Loser, den König 1.0 Loser und die Dame 0.5 Loser
Dann hat Hand a) 7 Loser (1+2.5+2.5+1) und Hand b) 5 Loser ((1+1.5+1.5+1), ein Single - ausg. A - ist 1 Loser
Dies kommt der Sache viel näher, aber nichts ohne Ausnahme:

- AD = 0.5 Loser nicht 1.0 Der König ist zu 50% im Impass
- KD = 1.0 Loser nicht 1.5 Man kann technisch nur 1 Stich verlieren
- DB(x) = 2.0 Loser nicht 2.5 Wenn der Gegner die Farbe spielen muss, verliert man nur 1 Stich

Wenn wir nochmals die "unsägliche" 13-HP-Hand g) anschauen und die Loser zählen, sind es 9 Loser !!
Wer verlangt jetzt noch, dass man mit 9 Losern mit 1 in Farbe eröffnen soll (1SA schwach ist aber ok!)
Hand d) und Hand f) mit je mit 8 Losern sind auch schlecht und werden trotzdem meistens eröffnet ...

E4: Eröffnungs-Entscheid

Wie aus obigen Beispielen ersichtlich, braucht man etwas Entscheidungshilfe bei unklaren Händen, hier ist sie:

14 HP: IMMER

13 HP: Fast immer; mit 9 Losern, ohne Ass und flacher Verteilung sollte man passen => vgl. Hand g)

12 HP: Falls die 20er-Regel erfüllt ist

11 HP: Mit einer soliden 5er-Farbe (Pik kann etwas schwächer sein, da es die 1er-Stufe sperrt)

10 HP: NIE auf 1er-Höhe !! Interessante 2-Färber soll man auf 2er-Höhe eröffnen

E5: Fit

Nach einer Oberfarben-Eröffnung werden 2SA-Jacoby und 3x-Bergen favorisiert und die direkte Hebung auf 2M ist stärker (8-10 HP) als die indirekte via 1SA-forcing (6-8 HP); auf eine Unterfarben-Eröffnung wird Inverted-Minor gespielt.

Da in Shape Control 1T künstlich, bleibt als echte Unterfarb-Eröffnung nur noch 1K, zu 90% mit 5er-Länge.

Kritische Anmerkungen

- I) Indirekte Hebungen werden i.a. stärker gespielt als direkte => deshalb sollte die direkte M-Hebung die schwächere Variante sein
- II) Jacoby/Bergen belegen insgesamt 4 Gebote, was etwas unökonomisch ist; zudem sind nach der Antwort des Eröffners die Stärken beider Hände bekannt (erleichtert das Auszählen)
- III) 1SA-forcing auch nach 1K-Eröffnung lässt noch mehr Bietraum als 2K und die Stärke des Antwortenden ist für die Gegner noch unklar
- IV) Der Eröffner kann seine Hand nach Bergen resp. 3m auf 1m gar nicht mehr richtig beschreiben, es bleibt in der Regel nur Pass resp. ein manchmal riskantes Gebot über der 3er-Stufe

Empfehlungen bei Fit

Im 4er-Fit - mit maximal 9 Losern - bietet man 2SA (nach 1K), 3T (nach 1H) resp. 3K (nach 1P)

=> Antwort: +1 Stufe = 7 Loser (MIN); +2 Stufen = 6 Ls.; übrige = 4-5 Ls., d.h. mit starker Eröffnung fragt man mit 4T nach den Assen, lädt mit 3SA zum Slam ein resp. zeigt mit 3P (im Herz-Fit) resp. 4K ff Kontrollen

Vorteile dieser Technik

1. Es bleiben drei weitere Gebote für andere Shapes frei für schwache Zweifärber und M-Einfärber
2. Die Stärke des Fragenden ist noch oben offen, die Gegner geben sich bei Interventionen in Gefahr

E6: Misfit

Ein guter Grundsatz ist, dass bei Misfit die schwächere Seite den Trumpf bestimmt, denn die stärkere Seite macht die Top-Stiche in jedem Fall, die schwächere Seite mit langer Farbe als Trumpf aber oft 2-3 Stiche mehr als in allen anderen Kontrakten. Das Problem ist aber, wie die schwächere Seite gleichzeitig 2 Farben zeigen kann; die Lösung heisst Zweifärber-Konventionen und 1-Färber-Konventionen, ggf. n.f.!

1. Priorität: **Schwacher 2-Färber:** 2M = 5M&4m; 2K = 4M&+5m; 2T = 5/4+ M's (n. 1m) resp. 5/4+ m's (n. 1M)
2. Priorität: **7+ Oberfarbe beliebig:** 3T = Herz; 3K = Pik => dann ist 3K resp. 3H Ass-Frage!
3. Priorität: **Schwacher 1-Färber:** 1SA-forcing (man erfährt Stärke resp. Länge) => dann pass resp. Farbe
4. Priorität: **Teil-Fit 8-10 HP/INV:** 1SA-forcing (man erfährt Stärke resp. Länge) => dann 2x resp. 3x
5. Priorität: **Mis-Fit stark:** 1SA-forcing => dann - falls möglich - 2SA-forcing oder 3SA
6. Priorität: **Mis-Fit & max. 7 HP:** auf 1M passen, z.B. nach 1P mit ♠ xx ♥ Dxxx ♦ KBx ♣ Bxxx passen!
=> man verpast in weniger als 2% ein volles Spiel!

E7: 2-Färber nach 1SA

Kritische Anmerkungen

- I) Nach einem Transfer in eine Oberfarbe ist 3m in den allermeisten Systemen bereits Gameforce, damit verunmöglicht man die Lizitation von interessanten 2- oder 3-Färbern nach Partners 1SA-Eröffnung.
- II) Mit beiden Unterfarben zu fünft hat der Antwortende auch nur eingeschränkte Möglichkeiten, nämlich Pass, MIN/MAX oder 3SA; manche Unterfarben-Kontrakte inkl. Game oder gar Slam werden verpasst!
- III) Mit 5/4 in den Oberfarben gibt es zwar die Game forcierende Smolen-Konvention, sie sagt aber leider nichts aus über den Shape der Restfarben, d.h. man riskiert evtl. 3 schnelle Loser in einer Nebenfarbe.
- IV) Mit 5/5 in den Oberfarben und Gameforce hat man die Gebote 4T resp. 4K für FG resp. Slam-Invit, ist aber damit bereits über eine mögliche 4T-Ass-Frage hinaus und der Rest-Shape ist ebenso unbekannt.

Empfehlungen mit 2-Färbern

- a) 5/5+ Oberfarben
SI: 2T - 2K - 3P) => 3SA = Ctrl-Bid-Start; 4T/K = Ass-Frage in Herz/Pik!
GF: 2T - 2K - 3H) ACHTUNG: Dies ist NICHT Smolen!, vgl. b)
INV: 2H-TRF - 2P - 3H non-forcing !
Weak: 2K-TRF - 2H - 2P non-forcing !
- b) 5/4 Oberfarben
SI / GF: 3M = 5M & 4oM => 3SA = to play; 4T/K = Ass-Frage in Herz/Pik !
INV: 2T - 2K - 2SA = beide (5/4 oder 4/4) non-forcing !
=> 3T verlangt TRF auf längere/bessere M
=> 3K verlangt "Smolen-Gebot" resp. 3SA mit 4/4
Weak: **2K => ALERT, vgl. d)** -TRF - 2H - pass oder 2H-TRF 2P - pass
ACHTUNG: 2K - 2H/P - 2SA = 5/5 m's !! vgl. d)
- c) 5M/4+m
INV+: 2K/2H-TRF - 2H/2P - 3m = Kürze in oM, F1 => nachher ist jedes Gebot GF
Weak: 2K-TRF - 2H - pass oder 2H-TRF 2P - pass
ACHTUNG: 2K - 2H/P - 2SA = 5/5 m's !! vgl. d)
- d) 5/5+ Unterfarben F1 **2K (ALERT) -TRF - 2H/2P - 2SA**
=> verlangt 3m, 3M = sehr schöne (52)33 oder 3SA = MAX mit m-Figuren

Exkurs: Wie lizitiert man starke Einfärber ?

- e) Treff / Karo GF / SI: 2SA/3T-TRF (vgl. E8) => dann Ctrl-Bid
- f) Herz/Pik SI: 3K = 6+ M => 3H => 3P = Pik; 3SA/4T = Herz und Ctrl-Bid-Start/Ass-Frage

E8: Unterfarben-Transfer

Kritische Anmerkungen

- I) Der Transfer auf eine Unterfarbe wird häufig im Doppel-Transfer gespielt: 2P für Treff; 2SA für Karo
=> Dann kann mit der Zwischenfarbe nach der Qualität der Farbe gefragt werden
- II) Dies hat 2 Nachteile:
 - 1. Muss man die MIN/MAX-Frage via künstlichen Stayman stellen
 - 2. Dies ist gravierender: Wenn der Transferierende schwach ist, spielt er statt die starke Seite die Hand
- III) Man verpasst damit, mit mittlerer Unterfarben-Stärke zum Vollspiel einladen zu können

Empfehlungen zum Unterfarben-Transfer

- a) Voraussetzungen
 - 1. Es sind mindestens 6 (beliebige) Karten ohne 5er-Länge in der anderen Unterfarbe => vgl. E7 / d)
 - 2. Die eigene Hand liefert im Trumpf-Kontrakt mindestens 2 Stiche mehr als im SA-Kontrakt
- b) Die Gebote GF / SI: 2SA/3T-TRF für T/K - 3T/3K - 3y = Contrl-Bid
INV: 2T-Stayman - 2K - 3m = 8+HP und schöne 5m; auf 2M-Anwort ggf. 3M
Weak 2SA/3T-TRF für T/K - 3T/3K - pass

E9: Super-Accept nach Oberfarben-Transfer

Kritische Anmerkungen

- I) Ein direkter Sprung auf 3M ist pure Bietplatz-Verschwendung, man "vernichtet" 4 andere Gebote
- II) Man verunmöglicht auch dem Partner - und dem System => vgl. E7 d) - nützliche Zwischen-Gebote !
- III) Gewisse Systeme lassen einen bescheidenden Break zu, informieren aber damit auch die Gegner
- IV) Bis zum Vollspiel hat sich die Loser-Technik bewährt, wieso soll man sie hier nicht anwenden => vgl. E5

Empfehlungen zum Unterfarben-Transfer

a) Voraussetzungen

1. Es sind 5+ Karten, aber nicht 5/4+ M's, vgl. E7 b)
2. Auch hier: Die eigene Hand liefert im Trumpf-Kontrakt mindestens 1-2 Stiche mehr als im SA-Kontrakt

- b) Die Gebote
- | | |
|----------|---|
| mit Herz | 2K - 2P => 3T/K/H = 9+/8/7 Loser; 3SA = SI, 4T = Ass-Frage |
| | => ACHTUNG: 2SA nach 2P zeigt 5/5+ m's, vgl. E/ d) |
| mit Pik | 2H - 2SA => 3T/K/H = 9+/8/7 Loser; 3SA = SI, 4T = Ass-Frage |

E10: Stayman nach 1SA

Kritische Anmerkungen

- I) Einige Systeme "verbieten" eine 5er-Oberfarbe in einer 1SA-Eröffnung => weil sie keine Rezepte haben !
- II) Man verpasst deshalb öfter mal einen - guten - 5-3-Fit in der Oberfarbe
- III) Wenn der Partner eine MIN/MAX-Frage stellt, könnte er trotzdem 3-3 M's halten, seine Hand ist unklar

Empfehlung zum "Puppet-Stayman-Spezial"

Mit 2♣ fragt man nach einer 5er-Oberfarbe: 2M zeigt sie, 2♦ verneint sie, eine/beide/keine 4er-M möglich
Nach einer 2♦-Antwort

- verneint 2♥ eine 4er-Herz (4er-Pik noch möglich, Stärke noch offen)
- verneint 2♠ eine 4er-Pik und verspricht 4er-♥ (Stärke noch offen)
- zeigt 2SA beide M's - 4/4 oder 5/4, vgl. E7 b)
- => Fortsetzung mit MAX siehe E7 b) INV
- 3SA des Antwortenden zeigt beide M's 4/4 mit GF

Nach dem 2♥-Gebot zeigt der Eröffner

- mit 2♠ eine 4er-Pik
- 2SA resp. 3SA des Antwortenden verneinen auch die Pik mit MIN/MAX
- 3♠ ist INV

Wenn der Gegner 2T kontriert:

- a) XX = MAX-Hand ohne 5er-M
- b) 2♦ = 5er-Farbe

Wenn der Gegner 2K interveniert:

- c) X = MAX-Hand ohne 5er-M

In diesen Fällen geht es weiter wie nach 2♦, nach a) kann der Antwortende mit Schrott 2♦ bieten

Vorteile

1. Man kann - das Wichtigste - mit 3er-M direkt nach 5er-M fragen => das geht sonst nur in GF-Situationen
2. Nach 2♦ wissen die Gegner noch nicht, ob der Eröffner eine 4er-M hat, Interventionen werden gefährlicher
3. Mit 5/4 in den Edelfarben kann man noch einfacher INV-Gebote abgeben => vgl. E7 b) INV
4. Ein Schrott-Stayman braucht (auch wenn ich ihn nicht schätze) nicht 12 Karten (444) sondern nur 9 (2+2+5)
5. Viele Gegner sind - zumindest mit dieser Puppet-Variante - nicht vertraut und haben es schwerer
6. Wenn der Gegner auf 2T kontriert oder 2K bietet, schafft er damit weitere Antwortmöglichkeiten, vgl. oben

Nachteile

--- KEINE ---

E11: MIN/MAX-Frage

Kritische Anmerkungen

- I) Die meisten Systemen kennen nach 1SA die m.E. unsinnigen quantitativen Anfragen von 2SA und 4SA
- II) Die 4SA-Anfrage ist eine enorme Bietplatz-Verschwendung => es gibt fast immer bessere Gebote
- III) Die 2SA-Anfrage ist einerseits nonforcing - ein Nachteil - und sagt ohne Puppet-Stayman im System viel zu wenig über die Antwort-Hand aus => vgl. unten
- IV) Die 2SA-Bieter plädieren mit dem Argument "8 Stiche in SA zählen mehr als 9 Stiche in Unterfarbe", aber das greift zu kurz: 2SA geht zu oft down, häufig gibt es in Unterfarbe 10 Stiche, wenn 2SA gehen, zudem verpasst man auch noch mögliche 5-2-Oberfarben-Fits, vgl. unten

Empfehlung zur "MIN/MAX-Frage-Spezial"

2P ist MIN/MAX-Frage => Der Transfer auf Treff geht ja via 2SA, vgl. E8 b)

Da man Puppet spielt, hat der Fragende keine 3er-M, also sollte er 22(54) sein => mit 5/5 m's siehe E7 d)

2SA = MIN ohne 4er-m

3♣ = MIN mit 4-5 Treff, evtl. 4/4 m's

3♦ = MIN ohne 4 Treff, aber mit 4-5 Karo

3M = 5er-M => Der Partner kann mit 2 Top-Figuren ohne Top in der anderen M mal 4M im 5-2-Fit spielen

3SA = MAX ohne 5er-M, aber Stopper in beiden Oberfarben (sonst passiv 3m oder aktiv 4m lizitieren)

Wichtiger Hinweis: 2P lizitiert man auch anstelle der "unsäglichen 4SA-Frage" => man erfährt nützliches ...

E12: Ass-Frage

Kritische Anmerkungen

- I) Kein Zweifel: Der rudimentäre 4SA-Blackwood hat sich entwickelt zu RomanKey Card resp. Ass-Frage mit der nächsten Farbe über dem 4er-Fit, z.B. 4P im Herz-Fit
- II) Es bleiben zwei Nachteile bei 4SA:
 - 1. Die Ass-Frage resp. die Antwort(en) finden oberhalb des Vollspieles statt - das kann riskant sein
 - 2. Die 4SA-Ass-Frage und 4SA-quantitativ lassen sich nicht immer klar unterscheiden
- III) Die 4T-Gerber-Assfrage existiert zwar, wird aber nur bei SA-Spielen angewendet, wieso eigentlich ??
- IV) Exclusion-Blackwood sprengt sogar meistens die Fünfer-Höhe
- V) Ass-Fragen mit zwei möglichen Farben, d.h. 2 Könige resp. 6 "Assen", fehlen in den meisten Systemen
- VI) Ein 2-Farben-Exclusion-Blackwood wurde meines Wissens noch nie beschrieben

Empfehlung zur "Ass-Frage-Spezial"

4♣ ist RKC-Ass-Frage, immer basierend auf der Fit-Farbe, einem 1-Färber, z.B. 1x - 1y - 2x - 4T resp. der Antwortfarbe, z.B. 1K - 1P - 4T = Ass-Frage in Pik

4♣/4♦/4SA sind Ass-Fragen, nachdem der Eröffner einen 2-Färber beschrieben hat, z.B. 1M - 1SA - 2K => der Eröffner hat nie einen Void, eine solche Hand eröffnet er anders, oder auch nach 2SA-Eröffnung

- 4♣ fragt Assen mit Herz-Trumpf (falls lizitiert) resp. in der tieferen Farbe (falls nicht Herz lizitiert)
- 4♦ fragt Assen in der anderen Farbe
- 4SA fragt nach Assen und Königen (plus ggf. Damen) nur in den beiden Farben (30/41/2+0/2+1,2+2)

4y = Farbe über dem Fit, z.B. 4P, 5T oder 5K **im Herz-Fit**, ist Exclusion-Blackwood

Hinweis: **3SA** in einem bestätigten Oberfarben-Fit fordert zu Ctrl-Bids (Erst- oder Zweitrundenkontrolle) auf

Spezielle Ass-Frage Situationen nach Einfärber und Fit-Geboten => Antwort 0/1/2/3/4/5 !

Nach 1m - 3♣/♦ (will Herz/Pik spielen) ist 3♦/♥ (Zwischen-Farbe) Ass-Frage; 3♥/♠ (Ausführung) nonforcing

Nach 3♣ (will Herz spielen) kontriert der Gegner: Pass = 0-1 Quick-Tricks (QT); XX = 2-3 QT; 3♦ = Ass-Frage !

Nach z.B. 1P - 3♦ (Fit und Loserfrage) kontriert der Gegner: Pass = 7 Loser; XX = 6 Loser; 3♥ = Ass-Frage !

Nach 2♣ (5/4+ M's) - 2♦ (Frage bessere M) kontriert der Gegner: pass = 5/5 weak; 2M = längere M, weak; XX = 17+; 3H/P = Ass-Frage in H/P !

E13: Intervention

Kritische Anmerkungen

- I) Mein System Shape Control wurde vor 20 Jahren konzipiert, es basiert weitgehend auf 2-Färbern. Damals kannte ich weder Michaels noch Ghestem, auch nicht Muiderberg und schau gar nicht Multi-Landy, einzig die 2SA-Intervention wurde empfohlen nach einer 1M-Eröffnung.
- II) Alle diese Konventionen basierten - zumindest am Anfang - einem 5-5-Zweifärber, der sehr selten vorkommt; eine 5/4+ Verteilung - wie in Shape Control beschrieben - ist fast 7x häufiger ! Nur das aggressive DONT operiert mit kürzeren Farben bis zu 4-4, es ist sehr unangenehm.
- III) Klassische Interventionen auf 3er-Stufe sind "sehr durchsichtig", man kann sich dagegen wehren.
- IV) Die Stärken fast aller Konventionen - mit Ausnahme des Kontras - sind meist klar geregelt
- V) Mit Multi-Landy ist doch eine sehr ausgefeilte Konvention gegen (starken) 1SA beschrieben, weshalb nur wendet man sie nicht auch gegen Farb-Eröffnungen an ?!?

Empfehlung zu Interventionen

Voraussetzungen

1. Mit Länge in Gegners Farbe intervenieren wir NIE
2. Mit grosser Stärke in Gegners Farbe intervenieren wir nur mit sehr starker Hand ab etwa 16/17+ HP
3. Je mehr wir sperren, desto besser, d.h. wir gehen direkt in die höchste vertretbare Verteidigungsstufe analog den Einfärber-Barragen
4. Am unangenehmsten für den Gegner sind Interventionen mit unklarer Stärke, denn die Interventionen in Shape Control richten sich grundsätzlich an Losern aus, 6-8 auf 2er-Stufe, 4-6 auf 3er-Stufe.

Die Gebote => sie lehnen sich auf der 2er-Stufe an die Multi-Landy-Konvention an

- 1♦, 1♥, 1♠: 5er-Farbe, fast immer 5-3-3-2-Shape, garantiert 2-3 Stiche in dieser Farbe, 6-8/9 Loser
1SA: Dies entspricht dem X nach gegnerischer 1SA-Eröffnung, verspricht also exakt 4er-M plus 5+m
2♣ nach 1M: 5/4+ m's, 6-8 Loser, nonforcing
2♠ nach 1m: 5/4+ M's, 6-8 Loser, F1 => 2♦ fragt nach besserer Farbe
2♦: 6er-M, 6-8 Loser, F1
2M: 5er-M und 4+m, keine Toleranz in anderer M, 6-8 Loser, nonforcing
2SA: 6M und 5+m, Stärke beliebig, F1
3♣/♦: will Herz/Pik spielen, 7+ Barrage oder 6+ & 13/14+ HP, F1 => man zeigt Anzahl Quick-Tricks
3♥/♠: 5oM & 6+ m, 4-6 Loser, F1
3SA: 8+m oder 7+m & 4M, 4-6 Loser, F1
X: 14+ HP beliebig, verneint Hand für 2SA ... 3SA, F1 => Fortsetzung wie nach 1SA-Eröffnung
Hinweis: Nach 1M sind noch jeweils 2 Spezial-Gebote mit exakt 5oM/5m verfügbar

Vorteile:

1. Der Partner weiss nach 1y, dass der Partner keinen 2-Färber und somit Toleranz in allen Restfarben hat
2. Der Gegner kennt nach 2y-Interventionen die Stärke nicht, es können bis 12/13 HP sein
3. Mit 2SA und 3y wir er sehr stark unter Druck gesetzt und befindet er sich oft komplett "im Rathaus" ...

Nachteile:

1. Es gibt keine 3m-Barrage, man könnte diese aber dem X zuordnen und "auf jede Antwort" 3m lizitieren

E14: Ausspiele

Kritische Anmerkungen

- I) Von einer Länge ist die 4. klassisch, die 3./5. m.E. noch etwas besser. Der Nachteil dabei ist, dass auch der Alleinspieler (allzu) viel über meine Länge erfährt, man sollte sie - gegen starke Spieler - kaschieren
- II) Problematisch ist das Ausspiel von einer inneren Sequenz, z.B. B von KB10x, der Partner bleibt oft im ungewissen, wo der König nun ist
- III) KDxxx - ohne die 10 - ist der nächste Stolperstein ...
- IV) Ueber das Ausspiel von AK sec resp. AKx(x) kann man sich trefflich streiten
- V) Die "italienische Markierung" (ungerade = positiv) birgt oft Konflikte, deshalb ist sie z.T. verboten!

Empfehlungen zum Ausspiel

Hinweis: Ausspiel unter dem Ass nur gegen SA-Kontrakt

1. Von **AKxxx** den **K**: K verlangt immer ein Längensignal => *verhindert späteres Spiel in Doppel-Chicane*
Von **AKx(x)** das **A**: verlangt positive Marke, falls er die Dame hat => gegen SA-Kontrakt x ausspielen
2. Von **KB10(x)** die **10**:) die 10 (9) verspricht entweder **keine höhere Karte**
Von **AB10(x)** die **10**:) oder
Von **K109(x)** die **9**:) eine innere Sequenz mit der nächsthöheren Karte
Von **D109(x)** die **9**:) plus - logischerweise - eine noch höhere Karte
Von **B10(x)** den **B**: Ein Bube verneint eine höhere Karte
3. Von **KDxxx** den **K**: AUCH gegen SA-Kontrakt => der Bube ist in 2 von 3 Fällen beim Gegner !!
Von **KD10(x)** die **D**: Der Partner deblockiert den Buben resp. gibt bei Absenz ein Längensignal
4. Von **4+ mit** Ass, König oder Dame **die Kleinste** (Länge kaschieren) => gegen schwächere Gegner **die 4**.
Von **4+ ohne** Hoch-Figur **die Zweithöchste**
5. In **Partners Farbe**: Falls unterstützt: die **Dritthöchste**
Falls nicht unterstützt: die **Zweithöchste**
Falls Single: **Single** oder ggf. **eigene Sequenz mit mind. KDxx**
6. **Durch den Gegner**: Wenn man für den Partner ausspielt: **Figur**, falls vorhanden, sonst **Zweithöchste**
7. Von 2-3 mit **Nichts**: Die **Höchste** => sonst gibt es ggf. Konflikte mit 10/9, vgl. Punkt 2.

E15: Markierung

Kritische Anmerkungen

- I) Italienische Marken (ungerade = positiv) hat den Nachteil, dass man oft keine passende Karte hat
- II) Standard Marken (hoch = positiv) hat den Nachteil, dass man öfter eine "gute Karte" verschwendet
- III) Klein = positiv kann durch aufmerksame Handspieler in 30% der Spiele etwas gestört werden, indem er eine oder mehrere kleine Karten zurückhält und eine unnötig hohe Karte zugibt !
- IV) Immer ein Längen-Signal: Schränkt die Möglichkeiten ein, kann aber mit Spitzenpartner sinnvoll sein ...

Empfehlungen zur Markierung

1. Wenn eine Fortsetzung in dieser Farbe sinnlos ist: Tisch ist Single oder hat Kx(x) oder DBxx(x)
 - a) Lavinthal-Signal: Hohe-Karte = Interesse an der höheren Farbe, tiefe Karten = tiefere Farbe
 - b) "Unmögliches" Lavinthal-Signal, z.B. in Farbe mit AK am Tisch: Wechsle auf Trumpf !
2. In allen anderen Fällen:
 - a) Auf Ass & Bube: positiv mit Dame und/oder König
 - b) Auf den König: immer die Anzahl (hoch = gerade)
 - c) Auf die Dame: Bube deblockieren (falls KD10 bei Partner möglich), ohne Bube stets die Anzahl
 - d) Auf 10 resp. 9: positiv mit Dame resp. Bube, wenn der Partner 2 höhere Karten haben kann

E16: Abwurf

Kritische Anmerkungen

- I) Lavinthal ist die häufigste Abmachung, aber in 10-15% hat man keine entbehrliche passende Karte
- II) Standard (hoch = diese Farbe möchte ich) verschwendet nützliche Karten
- III) Klein = positiv verschwendet - wenn auch seltener, z.B. im SA-Kontakt - eine Karte in guter langer Farbe

Empfehlungen zur Markierung

"Roman Discard": ungerade = ich will diese Farbe; gerade = Lavinthal => funktioniert in 98% !!

E17: Spielplan-Anleitung

Kritische Anmerkungen

- I) Jeder Kursleiter empfiehlt vor der Zugabe der ersten Dummy-Karte einen Spielplan zu machen, meistens basierend auf Losern oder Stichen; dies ist natürlich ok, aber längst nicht alles ...
- II) Nur wenige weisen darauf hin, dass man auch eine Spielplanpause machen soll, wenn bereits alles klar erscheint => die Gegner brauchen nicht zu merken, dass man "keine Probleme hat"
- III) Den meisten Lehrern ist nicht bewusst, dass ungeübteren Spielern ein Zeitraum von einer knappen Minute nicht ausreicht, um alles zu durchdenken => vgl. *Empfehlungen 1 - 5*
- IV) Von nicht erfolgten Interventionen wird praktisch nie gesprochen !! => *der Hund hat nicht gebellt !*
- V) Der Ausspiel-Analyse wird viel zu wenig Bedeutung beigemessen !

Empfehlungen zur Spielplan-Erstellung

1. Die "Zähler" betr. HP-Verteilung und versprochenen Farblängen müssen von Beginn weg mitlaufen !
=> *nur nach Partners 1SA- resp. 2SA-Eröffnung darf man etwas nachlässig sein, er spielt in 95% die Hand*
2. Spielt der Gegner 2-Färber-Eröffnungen*) wie Muiderberg u.ä. und hat nicht eröffnet ?
=> dann hat er wahrscheinlich nicht die Hand dazu, das reduziert seine möglichen Verteilungen
3. Spielt der Gegner 2-Färber-Interventionen*) und macht sie nicht ? => dann hat er sie auch nicht
4. Intervenierte der Gegner nicht ? => dann hat er nicht verlangte Stärke & Länge oder evtl. unsere Farbe !
5. Reveilliert der Gegner nicht mit Kontra? => dann hat er nicht Toleranz in allen Restfarben
6. Die Ausspiel-Karte: ***) Konsultiere die Konventions-Karte oder frage nach !**
 - a) das Ass: Verspricht dies in der Regel den König ?
 - b) den König: Sequenz, Rusinow*) = Ausspiel der zweithöchsten einer Sequenz) oder Anzahl*) ?
 - c) die Dame: Ggf. speziell*) wie meine Empfehlung bei E14 3. ?
 - d) den Buben*): Verneint er höhere Figuren wie bei E14 2. beschrieben ?
 - e) die 10*) verspricht manchmal eine höhere Figur oder es ist die "10 or 9"-Konvention, vgl. E14 2.
 - f) die 9*) könnte auch die "10 or 9"-Konvention sein, vgl. E14 2.
 - g) eine gerade/ungerade Karte: spielen die Gegner italienische Marken?
 - h) eine "kleine" Karte: verspricht dies eine Figur ? Falls ja: Bube? Dame? König? Ass?
7. Ausspiel-Analyse:
 - a) Wieso hat er nicht eine andere Farbe ausgespielt? Hat er möglicherweise nirgendwo eine Sequenz?
 - b) Versuche die Figuren in der Ausspiel-Farbe - ggf. nach Zugabe seines Partners - zu platzieren
 - c) Wie viele Punkte kennst Du nun schon? Kann der Ausspielende noch mehr Punkte haben?
8. ERST JETZT - nachdem Du alle Vorarbeiten geleistet hast - kommen die STANDARD-FRAGEN:
 - a) Farb-Kontrakt:
 - wie viele Verlierer habe ich, wie viele muss ich vermeiden?
 - kann ich evtl. einen Verlierer schnappen oder muss ich eine Farbe hochspielen für einen Abwurf?
 - habe ich noch ein Entry zur hochgespielten Farbe? => Trümpfe evtl. erst später (vollständig) ziehen
 - b) SA-Kontrakt:
 - wie viele sichere Stiche habe ich, wie viele muss ich noch entwickeln?
 - gibt es eine gefährliche Farbe (vorerst ducken) oder gefährliche Seite (Ausstieg dorthin vermeiden)
 - kann ich ggf. einen Gegner mit bekannter hoher Karte am Schluss einspielen?