

"The Bid Machine" vom 4. November 2018 // Rev. 2: 18.11.18

Ziele

- 1) ALLE Hände ab 11+ HP ODER maximal 7 Loser - d.h. auch Weak-2-Hände - mit 1x forcing eröffnen
- 2) Vermeiden, dass der Antwortende mit 6-8 HP den 1SA-Kontrakt spielt
- 3) Nach limitierter Antwort bleibt die Eröffnerstärke nebulös!
- 4) Vermeidung von freiwilligen 2SA- und 4T- resp. 4K-Kontrakten
- 5) Eröffnung extremer Verteilungen auf 2er- resp. 3er-Höhe, aber die Stärke bleibt unklar

Mechanik für "normale" 1- und 2-Färber

1x verspricht 5+y mit 4+z ab & 11+HP/<= 7 Ls. (wk) ODER 6-7y ohne 4oM, 11-15/16 HP/<= 7 Ls. (Weak-2)
Antworten: 1y: 0-11, n.f.; 1SA: F1 (z?); 1z: 5+ NAT, n.f.; 2z: 5+ INV; 2SA: FG resp. INV Weak-2-M; 3y: weak
Rebid: 2y: 6+y, 6-15 HP; 2z: 4-5z, 11+HP/<7 Ls., n.f.; 3z: 4-5z, F1; 3y: 7er-y & 11-13 HP; 2SA: FG

Nach 2SA-Antwort: 3y: falls m=7er & max. 10 HP; falls M=7er-M & 11-13 HP; 3SA/4y=ok

Nach Intervention auf 1x: Pass=0-7 HP; X/XX=8+HP bel.; 1SA=F1, nenne z resp. biete 2y

Inverted Minor und Bergen-Raises

Wer diese Konventionen liebt, kann sie auch bei diesem System - sinngemäss - einsetzen:

Bergen-Raises: 3♣/3♦/2SA/3M wie sonst auch; FG ohne Fit: zuerst 1SA und dann 2SA

Inverted Minor: Nach 1♣: 2♦/3♦ wie sonst / Nach 1♠: 3♣ = weak, 1SA - 2z - 2M/2SA = Stopper M/beide M

SA-Hände ab 12 HP inkl. 4441

| | | |
|-----------|-------|---|
| 1SA | 12-15 | Puppet; Transfer-direkt (2SA=♣); 2P=MIN/MAX => Details s. SOFA-System |
| 2♣ => 2SA | 16-19 | Puppet; TRF auf M's; 3P=max. 1-M-Topfigur & 9+HP |
| 2SA | 20-22 | Puppet; TRF auf M's; 3P=max. 1-M-Topfigur & 6+HP |
| 2♠ => 3SA | 23+ | Puppet; TRF auf M's; 4♠=INV zu 6m resp. 6SA mit 7-9 HP |

Starke 1-Färber resp. 7er-M-Barrage / Extreme 2-Färber / Spezielle 5431-Hände

| | | |
|--------------|--|--|
| 2♣ - Var. I | 16-19 | siehe SA-Hände |
| 2♣ - Var. II | 76, 66, 8m/5M oder 7m/5M-Hand, HP-Bereich egal, logischerweise max. 7 Loser | |
| | | => solche "Monster" lassen sich anders nicht auf tiefem Niveau beschreiben |
| | | 2♦ = 2+Karten in beiden Oberfarben => 3x = NAT; 2SA = 16-19 s. oben |
| | | 2♥/2♠ = nur in dieser Oberfarbe 2+Karten => 3x = NAT; 2SA = 16-19 s. oben |
| | | 2SA = max. 1/1 in M's (6+m verschweigen!) => ALLES NAT n.f. (SA 16-19 ODER 2-Färber) |
| 2♦ / 2♥ = | 5431-Hand, 11+ HP mit 4H & 3P resp. 4P & 3H => die 3er-Oberfarbe geht oft "verloren" | |
| 4♥3♠ / 4♠3♥ | | => WORST CASE-Gegenhand ist 32(52) resp. 23(52) mit 5er-m gegengleich |
| | | Beste Antwort ist, den Transfer in den 7-Karten-Fit auszuführen |
| | | FALLS wir den seltenen m-Fit verpassen, verpassen ihn die Gegner auch! |
| | | 3♥ / 3♠ = INV |
| | | 2SA = Frage nach m, F1 |
| | | 3♣ / 3♦ = 6+m, 0-1om, n.f. |
| 2♠ - Var. I | 23+ | siehe SA-Hände |
| 2♠ - Var. II | | Semiforcing 1-Färber |
| | | 2SA = mind. 1 Ass, 2 Könige oder 1K & 8+HP |
| | | 3♣ = max. 1 König, n.f. => Pass resp. 3y n.f. |
| 3♣ / 3♦ | | 7er-♥/♠ & Barrage ODER 6+♥/♠ & 14+HP |
| | | 3♦ / 3♥ = 0-1 Top-Stich; 3♥ / 3♠ = 2-3 Topstiche |
| 3♥ / 3♠ | | 4er-M & 7er/8er-m |
| | | Pass; 4♠=p/c; 4M t/p; 4SA=nenne m |
| 3 SA | | 8+m und max. 3er-M |
| | | 4♣/4♦=Single oder Void, p/c; 4M=5+ n.f.; 4SA=flach, nenne m |

Ass-Frage 30/41

Generell 4♣; falls ZWEI Farben genannt - z.B. nach 1SA-Antwort: 4♣ für ♥ resp. tiefere, 4♦: für andere

