

Die MUST's im Bridge

19. Okt. 18 / JH

Ref-#

1 Vorbemerkungen

Bridge hat sich von sehr puristischen Anfängen hin zu immer ausgefeilteren Methoden gewandelt. Was früher nur direkt - meistens mit **Sprüngen** - angezeigt werden konnte, wird heute eher indirekt mit zwischengeschalteten Forcing-Geboten (z.B. 2SA-Jacoby) lizitiert.

Dafür wurden **barragierende Gebote** zuhauf eingeführt, z.B. Weak-2 & Bergen-Raises

Es ist schon recht schwer, einen einigermaßen guten Ueberblick zu bewahren - und um vieles schwieriger, ein in sich **widerspruchsfreies System** darauf aufzubauen.

Wer einfach hier und dort eine gefällige Konvention einbaut und zusätzlich das System häufig ergänzt oder gar modifiziert, erleidet zwangsweise viele Lizit- und Spiel-Pannen.

Die vorliegende Anleitung versucht, für die verschiedenen Spielsituationen jeweils **das Informativste und Beste zu kombinieren** - und alles klar & absolut widerspruchsfrei!

2 Phase-I: Das Lizit

a) VERMEIDE 1er-Eröffnungen mit schwachen 5/5-Händen

=> *PASSE oder eröffne 2x mit einem 2-Färber-System*

=> *Ggf. verlierst Du dann die Semiforce-Eröffnung*

b) Spiele **nach 1H- resp. 1P-Eröffnung** folgende Konventionen - AUCH nach Kontra!

b1) **1SA-Rundenforcing** => *NUR ohne 4er-M!*

- Du kannst eine 5+m (resp. 5er-H nach 1P) nonforcing passen resp. bieten

=> *notfalls kannst Du im Misfit mit 2er-M auf 2M-nonforcing zurückgehen*

- Du kannst mit 3er-M & 10-11 HP anschliessend mit **3M** zum Vollspiel einladen

- Du kannst 6+Unterfarben mit 10/11 HP anschliessend mit **3m** zeigen

- Du kannst 6er-M mit 10/11 HP anschliessend mit **3oM** zeigen

b2) **Bergen-Raises** *MIT 4er-M!*

- 3M = 3-6 HP => *Begründung: SOFORT auf maximaler Höhe barragieren*

- 3T = 7-10 HP => *Eröffner kann mit 3K MIN/MAX anfragen*

- 3K = 11-12 HP => *Forts. mit Ctrl-Bid oder Assfrage (vgl. 5b)*

b3) **Jacoby-GF** *MIT 4er-M & 13+ HP (Kürze ist erlaubt !)* oder *3er-M & 15+ HP*

- 2SA = Frage nach Kürze (Single/Void)

-- 3y = kurze Farbe (AUCH 3P nach 1H-Eröffnung) => *Forts. mit Ctrl-Bid*

-- 4M = KEINE Kürze und minimale Eröffnung

-- 3M = KEINE Kürze und gute Eröffnung

-- 3SA = KEINE Kürze, gute Eröffnung aber schwache Trümpfe

-- 4y = Starke 4er-Nebenfarbe mit AK, AD oder KD, d.h. 5-4-2-2--Shape !

b4) **Splinter** *MIT Single-Farbe (NICHT A oder K), 4+M und mind. 13+ HP*

- 4m resp. 3P nach 1H-Eröffnung

- 4m resp. 3H nach 1P-Eröffnung

b5) **4T-Assfrage (5 Asse)** nach Fit via c1) resp. c2) => *verspricht 2+ eigene Asse*

- 4K / 4H / 4P / 4SA = 0 oder 3 / 1 oder 4 / 2 ohne Trumpf-D / 2 mit Trumpf-D

c) Spiele **nach 1T- resp. 1K-Eröffnung** folgende Konventionen - AUCH nach Kontra!

c1) **1SA-Rundenforcing** => *NUR ohne 4er-M!*

- 2T ist passbar resp. nach 1K-Eröffnung auf 2K-nonforcing hebbar
- 2K ist passbar mit Minimum und Anschluss
- 2M ist Revers und forcing für eine Runde
 - 2SA ist natürlich mit mind. A, K oder DB in anderer M
 - 3m ist nonforcing

c2) **Inverted-Minor** => *NUR OHNE 4er-M!*

- 2m = 10+ HP und Frage nach Oberfarben-Stopper
 - 2H/2P = Nur in dieser Oberfarbe einen Stopper
 - 2SA = In BEIDEN Oberfarben einen Stopper
 - 3om = KEIN Oberfarben-Stopper, aber Stopper in anderer Unterfarbe
 - 3m = KEINE Nebenfarben-Stopper und NICHT stehende Farbe
 - 3SA = AKDxxx(x) in meiner m OHNE Seitenstopper
- 3m = 4/5*+m und 5-9/10 HP's => *Begründung: SOFORT barragieren*
 *) bei "Better Minor": 5+m, bei 4er-Karo: 4+ Karo resp. 5/6+ Treff

c3) **4T-Assfrage (5 Asse)** nach Fit via b1) resp. b2) => *verspricht 2+ eigene Asse*

- 4K / 4H / 4P / 4SA = 0 oder 3 / 1 oder 4 / 2 ohne Trumpf-D / 2 mit Trumpf-D

d) Spiele **nach 1SA-Eröffnung** folgende Konventionen - AUCH nach Kontra!

d1) **Puppet-Stayman** => *Frage nach 5er-M, dadurch ist 1SA mit 5er-M "erlaubt"*

- 2T = Frage nach 5er-M
 - 2K = KEINE 5er-M, evtl. eine oder beide 4er-M, nonforcing
 - => 2H = NICHT 4er-H, evtl. 4er-P => 2P => 2SA = KEINE 4er-P
 - => 2P = NICHT 4er-P, ABER exakt 4er-H und rundenforcing
 - => 2SA = BEIDE 4er-M, nonforcing
 - => 3m siehe d3)
 - => 3M = 4er-M und 5er-oM und gameforcing
 - => 3SA = BEIDE 4er-M, pass/correct
 - 2M = 5er-M, nonforcing

d2) **Oberfarben-Transfer** mit 5+M

- 2K = 5er-H, forcing *ODER 5/5 m's (vgl. d4)*
 - 2H = nonforcing
 - 2P = Super-Accept und Frage nach Losern
 - => 3T/3K/3H/3P = 9+/8/7/6 Loser (2SA siehe d4)
 - => 4T = Ass-Frage 30/41
- 2H = 5er-P, forcing
 - 2P = nonforcing
 - 2SA = Super-Accept und Frage nach Losern
 - => 3T/3K/3H/3P = 9+/8/7/6 Loser
 - => 4T = Ass-Frage 30/41

d3) **Unterfarben-Transfer resp. -Lizit** mit 6+m

- 2SA/3T = Transfer T/K => *WEAK or STRONG (2P siehe d5)*
 - Jedes Folgegebot ist forcing und INV zu 3SA resp. 5m
- 2T und auf jede Antwort 3T/3K => *MIDDLE, 5/6+ mit 2 TOP's plus 1 Entry*

d4) **5/5+ in Unterfarbe schwach**

- 2K (ALERT !) analog TRF auf Herz
- 2SA (ALERT !) auf Antworten 2H & 2P = ich möchte in T oder K spielen

d6) **MIN/MAX-Anfrage**

- 2P (ALERT !) = Frage n. Stärke & Verteilung => *AUCH anstelle von 4SA !!*
- 2SA = MIN und KEINE 4+m
- 3T = MIN & 4+T, evtl. 4/4 m's
- 3K = MIN und KEINE 4er-Treff, aber 4+K
- 3M = MAX mit 5er-M => *AUCH einladend zu 5/2-Vollspiel*
- 3SA = MAX mit 44(32)- resp. (43)33-Shape

e) **Unterfarb-Barrage**

- e1) In Pos. 1 und 2 nur MIT mind. ZWEI Topkarten (A, K, D)
- e2) In Pos. 3 fast beliebig, d.h. auch mit AKBxxx oder superschwach mit xxxxxxx
- e3) In Pos. 4 mit 7er-Länge und 11-13 HP OHNE Oberfarben-Toleranz

f) **Oberfarb-Barrage**

- e1) In Pos. 1 und 2 nur MIT Seiten-Ass oder -König, falls schwache Farbe
- e2) In Pos. 3 fast beliebig, d.h. auch mit passabler 6er-Farbe oder xxxxxxx
- e3) In Pos. 4 immer 2M (MINI-TWO) = 6er & 10-14 HP OHNE oM-Toleranz

g) **Semiforcinq- und Gameforcinq-Eröffnung**

- ALLE Systeme, die ich bisher gesehen habe, gehen die Problematik völlig verkehrt an:
- Mit Gameforce-Händen braucht der Eröffner allen Platz - ökonomisch - um die Verteilung der Hand exakt beschreiben zu können, mit der angetroffenen Technik ist es bisher nicht möglich, sehr starke 2-Färber - oder gar 3-Färber - korrekt zu beschreiben !
 - Mit Semiforce-Händen will man SOFORT wissen, ob der Partner 1-2 Stiche mitbringt

g1) **Gameforce-System (ohne SA)**

- 2T verlangt 2K*: - 2H verlangt 2P: 2SA = 4441/5440 => 3T fragt n. Kürze (3SA=T)
- 3m = 2-Färber H & m
 - 3H = Herz-Länge UND Pik-Toleranz
 - 3P = Herz & Pik mit besserer Herz
- 2P verlangt 2SA: 3m = 2-Färber P & m
- 3H = Pik & Herz mit besserer Pik
 - 3P = Pik-Länge UND Herz-Toleranz
- 2SA: 2-Färber T & K
- 3y: 1-Färber (3H/P = OHNE Toleranz in oM)

*) Falls 2T *AUCH* 6er-Karo-Weak sein kann: 2H/2P/2SA analog *Inverted* (s. c2)
3T = 5T & 5M (3H=p/c); 3K = 5/5 M's

g2) **Semiforcinq-System (inkl. SA-Gameforce)**

- 2K verlangt Auskunft:
- 2H = max. 1 König und NICHT 4/4+ M's
=> Pass/2P/3T/3K = nonforcing
=> 2SA = SA-Verteilung & 23+ HP => GF
 - 2P = 1 Ass oder 2 Könige, aber NICHT 3x-Gebot möglich => GF
=> 2SA = SA-Verteilung & 23+ HP => GF
 - 2SA = max. 1 König, aber 4/4+ in M's => nonforcing
 - 3x = Weak-Two-Stärke in x (4 Stiche), mind. 1 Ass & 1 König im Blatt => GF

3 Phase-II: Das Ausspiel

Ref-#

a) VERMEIDE wenn immer möglich "exotische" Ausspiele - AUSSER im Team, um dem Gegner ein "unlösbares Problem zu bereiten

b) Die sogenannten "STANDARD-Ausspiele sind zwar weit verbreitet, aber nicht immer ERSTE WAHL:

b1) Gegen SA-Kontrakte

- 01) Top von 3-er-Sequenz
- 02) Top von gebrochener 3er-Sequenz
- 03) Top von innerer Sequenz
- 04) 4.-höchste von einer 4+Länge, auch mit 2er-Sequenz
- 05) Middle-up-down von 3er-Länge ODER
- 06) - Top of nothing
- 07) Top of Double
- 08) Höchste in Partners Farbe ODER
- 09) - 3.-höchste von unbekannter Länge

b2) Gegen Farb-Kontrakte

- 11) A von AK(x..)
- 12) K von AK sec
- 13) Top von 2er-Sequenz
- 14) Top von innerer Sequenz
- 15) 3./5.-höchste von 3-4/5+
- 16) 3.-höchste auch "von Nichts"
- 17) Top of Double
- 18) Höchste in Partners Farbe ODER
- 19) - 3.-höchste von unbekannter Länge

b3) Kritische Betrachtung

- 03) Für den Partner oft unklar, dass noch eine höhere Figur da ist
- 04) Mit KDxxx schenkt x in 2/3 einen Stich an den Buben
zudem hilft die 11-Regel nicht nur dem Partner, sondern auch dem Gegner
- 08) Kann das Fangen einer Figur rechts verunmöglichen
- 11) Ist ab AKxxx nicht optimal wegen Doppelchicane-Möglichkeit
- 12) Davon profitiert man statistisch NUR 1 Mal in 23 Fällen
- 14) Analog 03)
- 15) Analog 04), 10- resp. 12-Regel hilft auch dem Gegner
- 18) analog 08)

c) Empfehlungen => *So spielen auch sehr viele starke Spieler konsequent aus !*

c1) 21) Top von 3er-Sequenz und gebrochener Sequenz

22) Ausspiel des Königs (von AKxxx resp. KDxxx verlangt Längenmarke

23) Ausspiel von 10 resp. 9 verspricht B resp. 10 PLUS ein höhere Karte, d.h. Ausspiel von Bube VERNEINT eine höhere Karte

24) Gegen SA-Kontrakt: K von KDxxx, aber D von KD10x(x)

24) Kleine Karte verspricht hohe Figur resp. mind. B10xx gegen SA-Kontrakt

25) Zweithöchste von Länge OHNE Topfigur gegen SA-Kontrakt, z.B.

8 von B8xxx; 8 von B98xx => 23); 7 von 107xxx; aber 3 von B10753 => 24)

26) In Partners Farbe immer die 2.-höchste, d.h. es verspricht "etwas Höheres"

27) Single NUR mit max. 3 Trümpfen, sonst fast immer LÄNGSTE Farbe

4 Phase-III: Markierung und Abwurf

Ref-#

- a) VERMEIDE wenn immer möglich einen gedankenlosen ersten Abwurf, Du musst Deinem Partner mit dieser Marke helfen, die richtige Fortsetzung zu finden
- b) Sehr verbreitet sind die **Standard-Marken und Abwürfe**
- b1) Hohe Zugabe resp. hoher Abwurf zeigen Interesse an dieser Farbe
- b2) Kleine Zugabe resp. kleiner Abwurf zeigen Desinteresse an dieser Farbe
- b3) **Kritische Betrachtung**
1. Wieso soll man sich von einer vitalen hohen Karte trennen für eine Zumarke?
 2. Wieso soll man die Wunschfarbe mitteilen, indem man Gutes davon abwirft?
=> Man kann beides verbessern wenn man umgekehrt markiert: KLEIN = positiv
=> Beim Abwurf kann man statt direkt mittels "Lavinthal-Signal" markieren ...
=> Aber dies schöpft den möglichen Aktionsrahmen BEI WEITEM NICHT AUS!
- c) **Empfehlung Zugabe** => *So markieren sehr viele starke Spieler konsequent !*
- c1) **Normale Markierung:**
- Kleinste Karte = positiv = "Ich habe etwas" resp. ich kann helfen, z.B.
 - Ausspiel Ass: KLEIN = ich habe die Dame (oder gar den König)
=> wenn der Partner trotz HOHER Marke fortsetzt, hat er Ass-Double !
=> wenn der Partner trotz TIEFER Marke switcht, hat er Ass-Single !
 - Ausspiel Dame gegen SA-Kontrakt: Zeigt KD10(x), vgl. 3, c1, 24
=> Bube = Deblockierung
=> KLEIN = 3er-Länge oder länger
 - Ausspiel König gegen SA-Kontrakt: Zeigt KDxx(x), vgl. 3, c1, 24
=> KLEIN = verspricht Bube
- c2) **Markierung**, z.B. auf A, **wenn Fortsetzung unsinnig**, z.B. DB10x am Tisch:
- Lavinthal-Marke: HOCH / TIEF = höhere/tiefere Rest-Farbe (ausser Trumpf)
 - unmögliche Marke, z.B. Dummy hält dort AKD, heisst: Spiele TRUMPF
- c3) **Trumpf-Markierung:**
- das Ausspiel riecht nach Schnapper (man hat 2-3 Trümpfe, vgl. 3, c1, 27):
 - HOCH/TIEF: verspricht den 3. Trumpf
 - TIEF/HOCH: verneint den 3. Trumpf
 - das Ausspiel ist "normal": vgl. c4 für Trumpfzugabe
- c4) **Markierung in Gegners starker Farbe**, er spielt z.B. A, K und D ab:
- Grundsätzlich ist die Zugabe von 3 Kleinkarten, z.B. 853, präferentiell
 - zuerst die mittlere Karte (5) deutet auf die mittlere Rest-Farbe usw.
 - Bei nur 2 Kleinkarten kann man zumindest eine Art Lavinthal-Marke abgeben
- d) **Empfehlung Abwurf** => *M.E. die EINZIGE sinnvolle Art (auch Profis spielen so)*
- d1) Ungerade Karte = man WILL diese Farbe
- d2) Gerade Karte = man will diese Farbe NICHT und gleichzeitig Lavinthal-Marke
- d3) In BEIDEN Fällen gilt bei "unmöglicher Marke": Spiele TRUMPF
- => *Diese Methode erlaubt in 98% eine korrekte Marke (Lavinthal nur zu 91% !)*

5 Der Spielplan

Ref-#

- a) Spiele NIE sofort zum ersten Stich als Alleinspieler, auch mit Single am Tisch resp. in der Hand; der Gegner braucht nicht zu wissen, dass es eine Zwangslage ist!
- b) Verhalte Dich NICHT wie der Sonntags-Spaziergänger, sondern wie der erfahrene Bergwanderer! => *überprüfe die folgenden Verhaltensweisen bei Dir selbst:*

c) **Der Sonntags-Spaziergänger**

- c1) schaut weder nach Ost noch West und marschiert einfach mal los
- c2) kennt die Wege nicht und gelangt deshalb öfter in eine Sackgasse
- c3) hat keinen Marschplan und weiss deshalb auch nicht, wie lange er für seinen mutmasslichen Weg braucht
- c4) wird unvorbereitet von Hoch's und Tief's überrascht
- c5) bricht bei einem plötzlichen Schauer seinen Spaziergang ab und kehrt um
- c6) schätzt die Wegverhältnisse und Distanzen völlig falsch ein

... und das ist damit gemeint

kennt die Gegner zu wenig, agieren sie nun eher offensiv oder defensiv analysiert seine Farblängen nicht richtig und blockiert sie plötzlich erstellt keinen rechten Spielplan, möchte oft Stiche nochmals sehen und zählt seine Siche immer wieder vergisst das vorangegangene Lizit und zählt gegnerische Punkte nicht bei schlechten Verteilungen gibt er sofort auf: "Da war nichts zu machen" kennt weder die solide Technik noch die statistischen Eckwerte

d) **Der erfahrene Bergwanderer**

- d1) plant Weg und Zeit lange **bevor** er losmarschiert
- d2) prüft die generelle Wetterlage: ist sie eher ruhig und stabil?
=> leichtere Kleidung mit Regenschutz
- d3) hört den Wetterbericht und entscheidet sich ggf. für einen ungefährlicheren Weg
- d4) erster Eindruck im Freien: Wind/Böen? Wetter in West und Ost? Kälte?
=> zieht irgend eine Gefahr auf?
=> plane ich einen Sicherheitsweg?
- d5) soll ich die gefährlich scheinende Abkürzung wählen, um schneller ans Ziel zu kommen oder nochmals kurz abwägen
- d6) auf die Frage "Ist es noch weit" kommt die Antwort dank guter Planung sofort: "Noch über den Bach, durch das kleine Wäldchen und in 15 Min. sind wir dort"

... und das ist damit gemeint

zählt Topstiche im SA-Kontrakt resp. Verlierer im Farbspiel und PLANT !! keiner der Gegner hat interveniert ... und auch nicht "daran herumstudiert" => Verteilungen sind eher freundlich analysiert das gegnerische Lizit und erkennt sich anbahnende Gefahren das Auspiel: wie liegt diese Farbe? welche Ausspiele wählte er NICHT? => gibt es eine gefährliche Seite? => gibt es ein Safety-Play? wenn der Impass sitzt, wäre es ok - aber wenn er misslingt, falle ich 2x; gibt es vielleicht ein Endplay? nun ist alles klar! Ich claime mit den Worten: "Ich ziehe nun den letzten Trumpf, spiele die hohe Farbe x ab und der letzte Stich geht an Euch"

- e) **Entscheide selbst, zu WELCHER GRUPPE Du künftig gezählt werden willst!**

**MERKE: Wer innert 20 Sekunden zum ERSTEN Stich spielt, hat NICHTS begriffen !!
... und wer oft NACH dem ersten - gewonnenen - Stich lange studiert, auch nicht !**

ANGEBOT: Wer mit mir nach diesen Richtlinien spielen möchte, ist stets willkommen ...