

Betreff: 1 GRAND PRIX - Leipzig - Boards Analyse

Von: Lukasz Brede <lukasz.brede@gmail.com>

Datum: 01.03.2019, 12:40

An: Rolf Kamieth <rolf.kamieth@uni-leipzig.de>

https://www.bridge-leipzig.de/files/club/Ergebnisse/Paarturniere/2019/2019-02-27_Boardzettel.html

Hallo Zusammen.

Die interessanteste Boards möchte ich für Sie beschreiben, wie könnte man es erfolgreich spielen und vielleicht kann man in die Zukunft manche Lösungen davon nutzen.

Board 2.

Obwohl die 4 Pik hier nicht gehen, haben alle gewonnen. Die Reizung auf unserem Tisch war:

1 Pik, pass, 2 Karo, pass, 3 Karo, pass, 3 Pik, pass, 4 Pik, pass...

Was könnte man also jetzt ausspielen?

1. Bestimmt nicht Karo.

2. Man kann passiv mit Pik 10 anfangen, aber nach der Reizung sehen wir, dass die Gegner Doppelt Fits haben, also wir verlieren so meistens ein Tempo und wie es war hier gleich wurde etwas auf Karos weggeschmissen.

3. Also entweder Kier oder Trefl. Kier ist bischen mehr gefährlich, da Partner ein König haben muß. Beim Trefls, reicht er wenn er As oder Dame hat, also wir risikieren weniger.

Also nach Trefl Angriff, nimmt Nord mit dem As, und jetzt muß er sich entschieden, ob er Kiers spielt, oder weiter Trefl.

Deswegen wichtig ist um zu unterscheiden beim Ausspiel, ob Partner eine Figur hat oder keine. Wenn wir wissen er hat eine, dann sollten wir jetzt am besten Trefl Dame abziehen, und erst dann mit Kier Dame angreifen. Weil, wenn Ost statt Kier König, Kier As hat, dann nehmen wir den Trefl Schick nicht mehr.

Board 6.

Mit Ost Hand haben wir zwar nicht viel Punkten, aber unglaubliches Potenzial. Wir müssen aber zuerst auf die Eröffnung passen. Dann geht so was wie 1 Trefl pass 1 Karo, und jetzt haben wir verschiedene Möglichkeiten um unseres Hand zu zeigen.

Man kann z. B. mit Gegner Farbe 4 Karo springen, damit Partner ganz genau weißt, wir haben echt große Aufteilung. Sonst nicht so aggressive, wäre Kontra oder 2 Karo. Mit die beiden Optionen sollte man aber bestimmt noch mal reizen, da Partner wird nie!!! entdecken, dass wir 6-6 haben. In diesem Board sollte man mit Kier gegen Karos kämpfen, und zwar bis Stufe 6, da wenn 5 Kier noch gehen ist 6 Karo eine gute Verteidigung.

Board 10.

Und hier ein klassisches Beispiel, wo die alte Schule verliert deutlich mit den Konventionen.

Nach drittes Hand 1 Kier Eröffnung ist die 3 Kier Einladung schon zu hoch, und alle die 3 Kier gespielt hatten, sollten diese verlieren. Deswegen gibt es eine Konvention 2 Trefl = Drury. Nur so könnte man hier nur 2 Kier erreichen. Anbei die komplette entwickelte Erklärung davon:

1. DRURY ist immer nur 2 Trefls!!! egal wie gereizt wurde.
2. DRURY ist nur, wenn vor unsere 2Trefl den Gegner gepasst hat.
3. DRURY benutzt man nur wenn Partner 1 Kier oder 1Pik gereizt hat.
3. DRURY benutzt man wenn Partner auf drittes oder viertes Hand eröffnet hat.
4. DRURY benutzt man auch wenn Partner in die Gegenreizung gereizt hat.

1. Wir erreichen hier die Vorsprung, dass wenn unsere Einladung zum Vollspiel nicht angenommen wird, dann spielen wir auf zweite Stufe, statt auf dritte Stufe.
2. Wir erreichen dadurch, dass wir ganz genau uns bestimmen können, wodurch wir einladen werden, und auf welche Weise, da es mehr Raum statt 1Pik - 3Pik oder 1Kier - 3Kier gibt.
3. 1Pik - 3Pik und 1Kier - 3Kier sind ab jetzt also keine Einladungen mehr, sondern nur SPERRANSAGE. Man reicht hier 4+er Anschluss und sehr wenig Punkten. Im grün kann man schon praktisch ab 0 so reizen. Bitte nie! mit einem As sperren, da die Assen ganz wichtig für eigenes Spiel sind. Die Sperransage sind für die Gegne immer problematisch. Wenn wir verlieren, dann hatten die Gegner meistens viel besseres Ergebnis zum Erreichen.

1. Wenn Partner uns 2 Trefl DRURY reizt, dann immer die schlimmste (schwächste) Antwort und zurück auf unsere Farbe.
2. Wenn wir 2 KARo beantworten - heißt das "ganz normale Eröffnung" und sagt nicht über Karos und andere Farben.
3. Wenn nach 2Treffls der Gegner reizt etwas, wo wir aber noch auf Stufe 2 unsere bestätigte Farbe spielen können, dann ist "Come back" auf die Farbe immernoch die schwächste Ansage, und wenn wir aber passen, bedeutet es wie "2Karo", also normale Eröffnung.
4. Wenn aber der Gegner nach 2Treffls etwas höheres reizt, so dass wir nicht mehr auf 2-er Stufe unsere Hauptfarbe spielen könnten, dann heißt unser pass nichts, und eventuelle weitere Reizung, zeigt schon natürlich die EXTRAS.

Board 11.

Dieser ist relativ einfach, aber trotzdem haben hier 3 Paare 4 Kier nicht erreicht.

Anbei die optimale Reizung. 1 Karo von Süd, pass 1 Pik, pass, 2Kier Revers, ab 16 Punkten (naturalisiert auch, verlängert Karos automatisch). Jetzt könnte man mit N Hand mit 4 Trefl als Splinter, aber 4 Kier kommt auch in Frage. Nach 4 Trefl splinter hätte Süd in diesem Board sofort auf 4Kier gehen sollen, da er nach seinem Revers, jetzt schon ein Minimum Hand hat, und sein drittes König zum Splinter passt gar nicht.

Board 12.

Die Reizung sollte aussehen:

1 Karo - 1 Kier - 2Kier pass pass pass.

Die Optimisten, welche nach 1 Kier, auf 3 Kier springen, sollten denken ich auch beim 3 Kier bleiben, da W Hand nicht so schön ist. Keine extra Punkten, nur 4 Trumpfen, keine gute Ergänzung in Partners Karos Farbe.

Auch wenn manche mit 1SA hier aufgemacht haben, dann nach Stayman und 2 Kier ist West Hand hier von gleichen Gründen wie oben nicht für die Einladung wert. Ehrlich gesagt ich verstehe nicht wieso haben hier so viele Paare ein Vollspiel gereizt...

Board 13.

Im Gegenteil hier.

Die Reizung sollte sein: pas pas 1SA pas 2 Trefl pas 2 Kier, pass 4 Kier. N Hand hat hohe Karten:

♠KD98

♥A1052

♦1087

♣108

und man sieht, dass alle Punkte spielen.

4Kier ist machbar, da West wird mit dem Kier Dame endgespielt, und muß den 10-ten Schick schenken.

Board 14.

Es war 2 mal 4 Passen, wobei beide Hände Nord und Süd haben hier die Eröffnung. Zuerst Süd Hand:

♠KB10

♥63

♦K82

♣KB1053

Es sind zwar nur 11 Punkten, aber hohe Karten, die Sequenzen bauen, 5-er Farbe und wir sind in Grün. Sonst auch Nord Hand:

♠9632

♥KD2

♦763

♣AD8

obwohl nur 4333, dann in Grün und 4 Piks sind hier ganz wichtig, wegen Piks Regeln.

Wenn wir die Piks nicht hätten, dann größere Chance ist, dass die Gegner die haben, also dann lieber passen, aber in diesem Fall, das war eine Eröffnung.