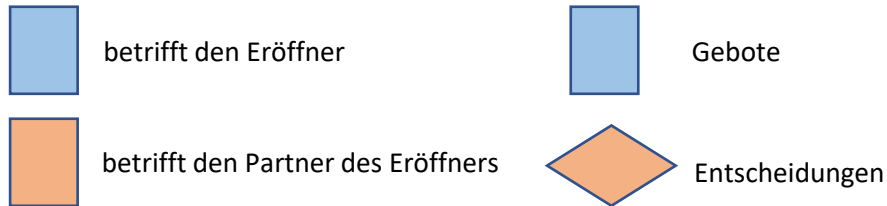


Bridge: Grundlagen der Reizung

5er-Oberfarben

Bedeutung der Farben in den Entscheidungsbäumen



wird in dem Kurs vermutlich nicht mehr behandelt

Verweis auf andere Folie

Gebote mit einem dicken Rahmen sollten die Reizung beenden. Wenn ein Gebot einen dünnen Rahmen hat und keine nachfolgenden Gebote aufgeführt sind, ist es denkbar, dass die Reizung weitergeht, wenn einer der beiden Spieler noch deutliche Extras hat.

(Gro-15) Seitenangabe, unter der sich die Passage im Buch befindet

Das Ziel der Reizung ist, den Kontrakt zu ermitteln, der wahrscheinlich zum höchsten Score führt. Dabei werden eigentlich nur zwei wichtiger Fragen untersucht:

- **Haben wir einen Oberfarbfit oder nicht?**
- **Haben wir genug Punkte, um wahrscheinlich ein Vollspiel zu erfüllen oder nicht?**

Die erste Frage werden wir durch die Reizung nicht immer beantworten können. Gerade bei schwächeren Händen kann es passieren, dass die Reizung schon zu Ende ist, bevor wir die Frage endgültig beantworten konnten.

Bei der zweiten Frage wird eigentlich untersucht, ob wir 25 gemeinsame Punkte haben oder nicht. Es wird vorkommen, dass man diese Frage nicht auf den Punkt genau beantworten kann. Es kann sein, dass man mal mit 24 Punkten ins Vollspiel kommt oder dieses mit 25 Punkten verpasst. Allerdings hat man ja auch kein Anrecht darauf, dass ein Vollspiel mit 25 Punkten erfüllt werden kann und mit 24 Punkten nicht. Wichtig ist halt, so oft wie möglich in den Kontrakt zu kommen, der wahrscheinlich zum besten Score führt.

Entscheidungsbäume:

Die Entscheidungsbäume sollen Sie **NICHT** auswendig lernen. Wichtiger als Bridge lernen, ist Bridge verstehen. Wenn Sie die Reizung verstanden haben, werden Sie sich die meisten Passagen der Entscheidungsbäume herleiten können. Es ist Aufgabe des Unterrichts, die Logik hinter den Passagen zu vermitteln.

Viele Passagen in den Entscheidungsbäumen wiederholen sich immer wieder. Das liegt daran, dass Sie zu verschiedenen Zeitpunkten der Reizung immer wieder mit ähnlichen Fragestellungen konfrontiert werden. Dies erleichtert das Verständnis der Reizung ungemein.

Versuchen Sie die zahlreichen Übungen im Unterricht und den Hausaufgaben zunächst immer ohne die Entscheidungsbäume zu lösen. Ziehen Sie die Entscheidungsbäume erst zu rate, wenn Sie stecken bleiben oder Ihre eigene Reizung verifizieren wollen.

Bridge: Grundlagen der Reizung

5er-Oberfarben

Reihenfolge

Die Entscheidungsbäume sind in folgender Reihe geordnet:

1. Die Eröffnungen mit den direkten Antworten des Partners

2. Die direkten Antworten des Partners und das Rückgebot des Eröffners

3. Das Rückgebot des Eröffners mit dem zweiten Gebot des Partners

4. Zweites Gebot des Partners mit Reaktion des Eröffners

Hebung ins Vollspiel: Diese Formulierung taucht öfters auf. Aus Sicht der Entscheidungsbäume ist nicht immer klar erkennbar, welches das Vollspiel ist, dass Sie an dieser Stelle reizen sollten. Das kann 3SA/4♥/5♦/5♣, je nachdem auf welche Art Sie an diese Stelle der Entscheidungsbäume gekommen sind und was Sie für Karten auf der Hand haben.

Figurenpunkte:

- 4P für jedes Ass
- 3P für jeden König
- 2P für jede Dame
- 1P für jeden Buben

Kürzenpunkte (Gro-23):

- 3P für ein Chicane (keine Karte in einer Farbe)
- 2P für ein Single (eine Karte in einer Farbe)

Kürzenpunkte darf man nur einberechnen, wenn klar ist, dass man einen Farbkontrakt spielt. Das ist dann der Fall, wenn ein Oberfarbfit gefunden wurde. Wenn man einen Unterfarbfit gefunden hat, sind Kürzenpunkte nur bedingt anwendbar, da man nach dem Finden eines Unterfarbfits meist trotzdem Sans Atout spielt.

Es gibt diverse weitere Kriterien, für die man sich Punkte dazuzählen oder auch abziehen kann. Beispiele dafür sind zusätzliche Trümpfe oder Längen. Viele der weiteren Kriterien sind aber erst mit wachsender Erfahrung sinnvoll.

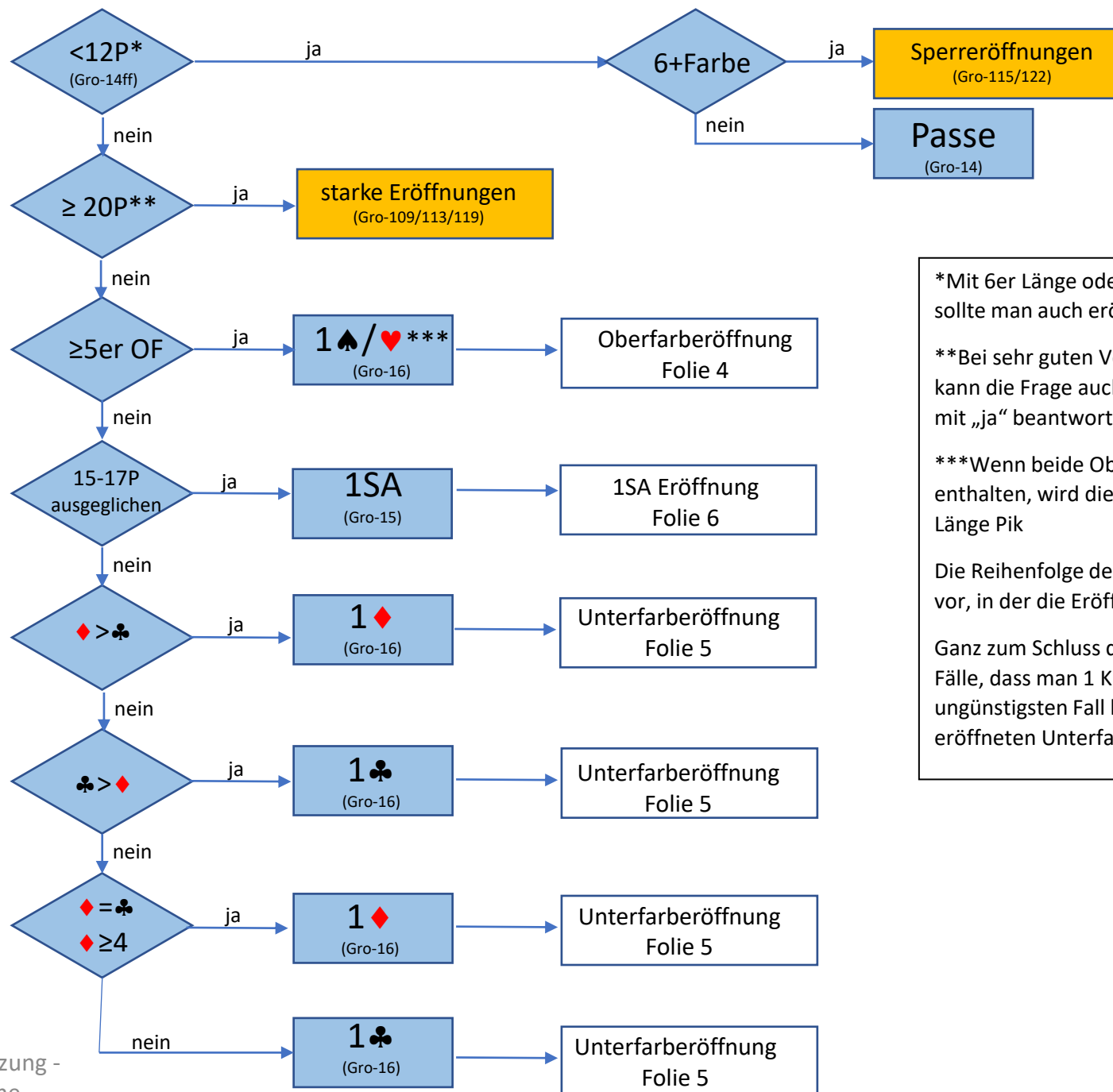
ausgeglichene Verteilung:

- kein Single oder Chicane
 - Maximal ein Double (2 Karten in einer Farbe)
- 4333, 4432 oder 5332 Verteilung

Einladung: Ein Gebot, das den nächsten Spieler der Partnerschaft animieren soll, Vollspiel zu bieten, wenn man kein Minimum hat. In [Gro] werden ab und zu 10-12 Punkte vom Partner des Eröffners als Einladung angesehen und ab und zu 10-11 Punkte. Um das einheitlich zu machen, wird in dieser Ausarbeitung die Grenze bei 11 Punkten gesetzt. Es kann aber durchaus sinnvoll sein, auch mit schlechten 12 Punkten genauso zu reizen wie mit 11 Punkten.

Die Passagen, in denen sich der Eröffner und Partner gegenseitig zum Vollspiel einladen, wiederholen sich immer wieder, was das Verständnis signifikant erleichtert.

Eröffnungen



*Mit 6er Länge oder 2 5er Längen und 10/11P sollte man auch eröffnen (20er Regel)

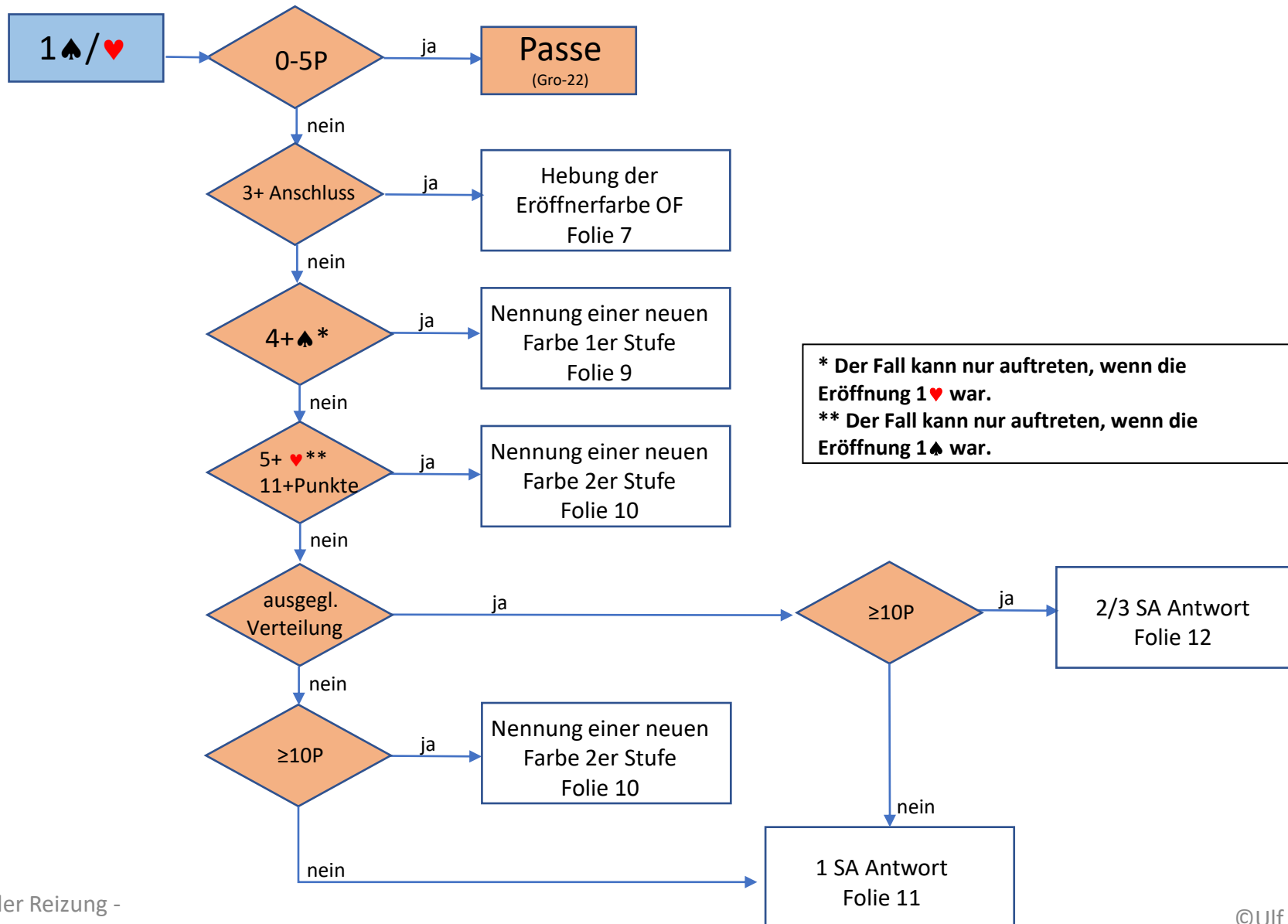
**Bei sehr guten Verteilungen mit vielen Stichen kann die Frage auch bei weniger als 20 Punkten mit „ja“ beantwortet werden

***Wenn beide Oberfarben mind. 5 Karten enthalten, wird die längere eröffnet, bei gleicher Länge Pik

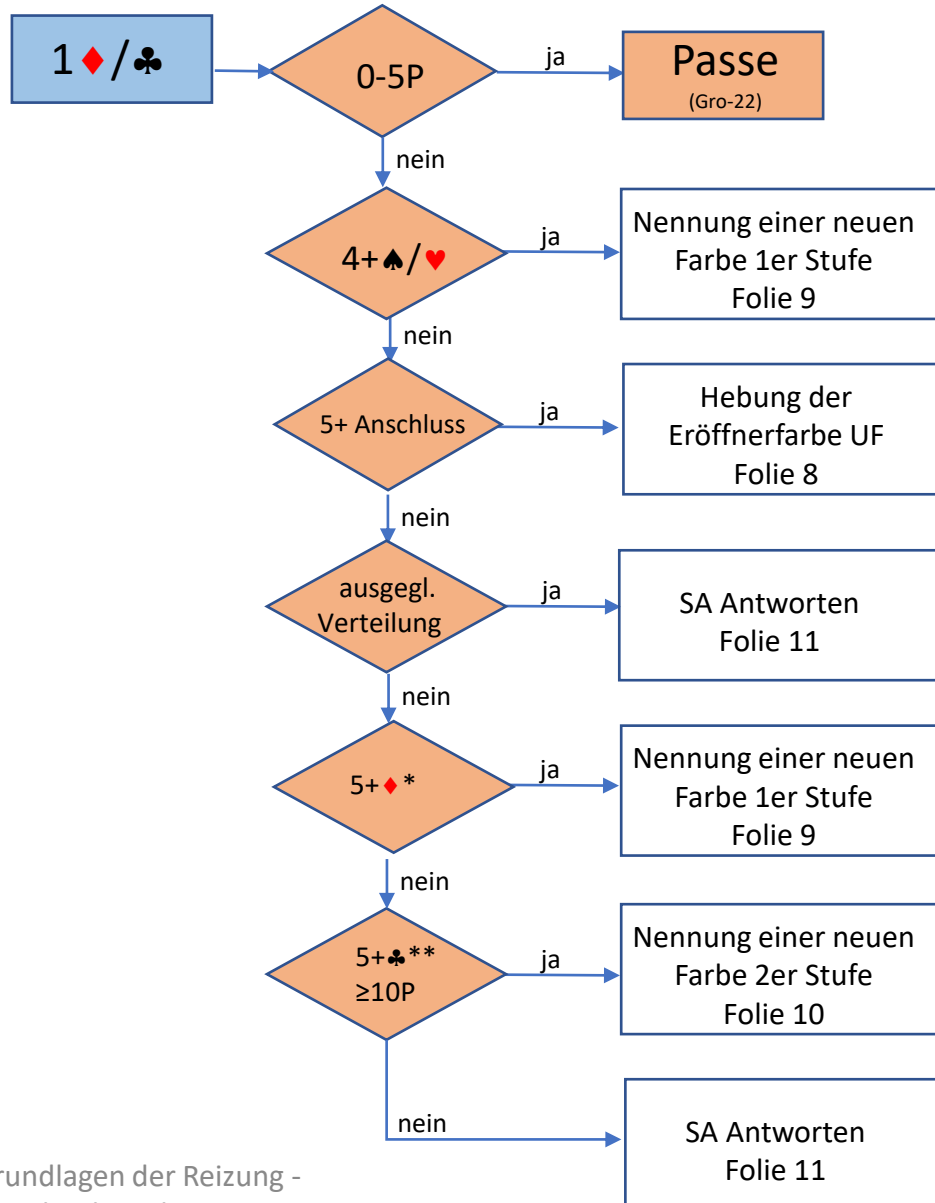
Die Reihenfolge der Abfragen gibt eine Priorität vor, in der die Eröffnungen zu behandeln sind.

Ganz zum Schluss der Prioritätenliste stehen die Fälle, dass man 1 Karo oder 1 Treff eröffnet. Im ungünstigsten Fall kann es sein, dass man in der eröffneten Unterfarbe sogar nur 3 Karten hat.

Oberfarberöffnung



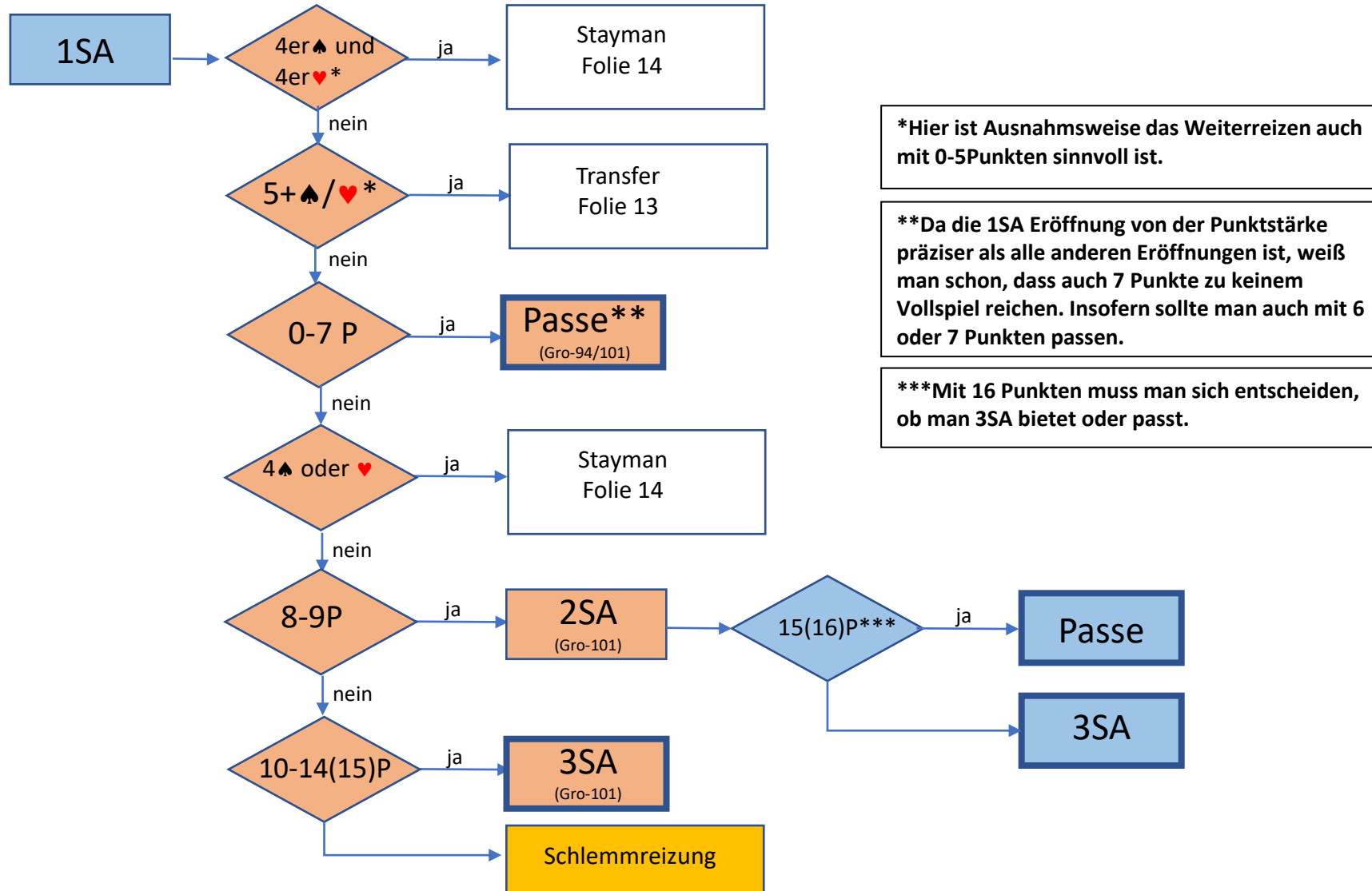
Unterfarberöffnung



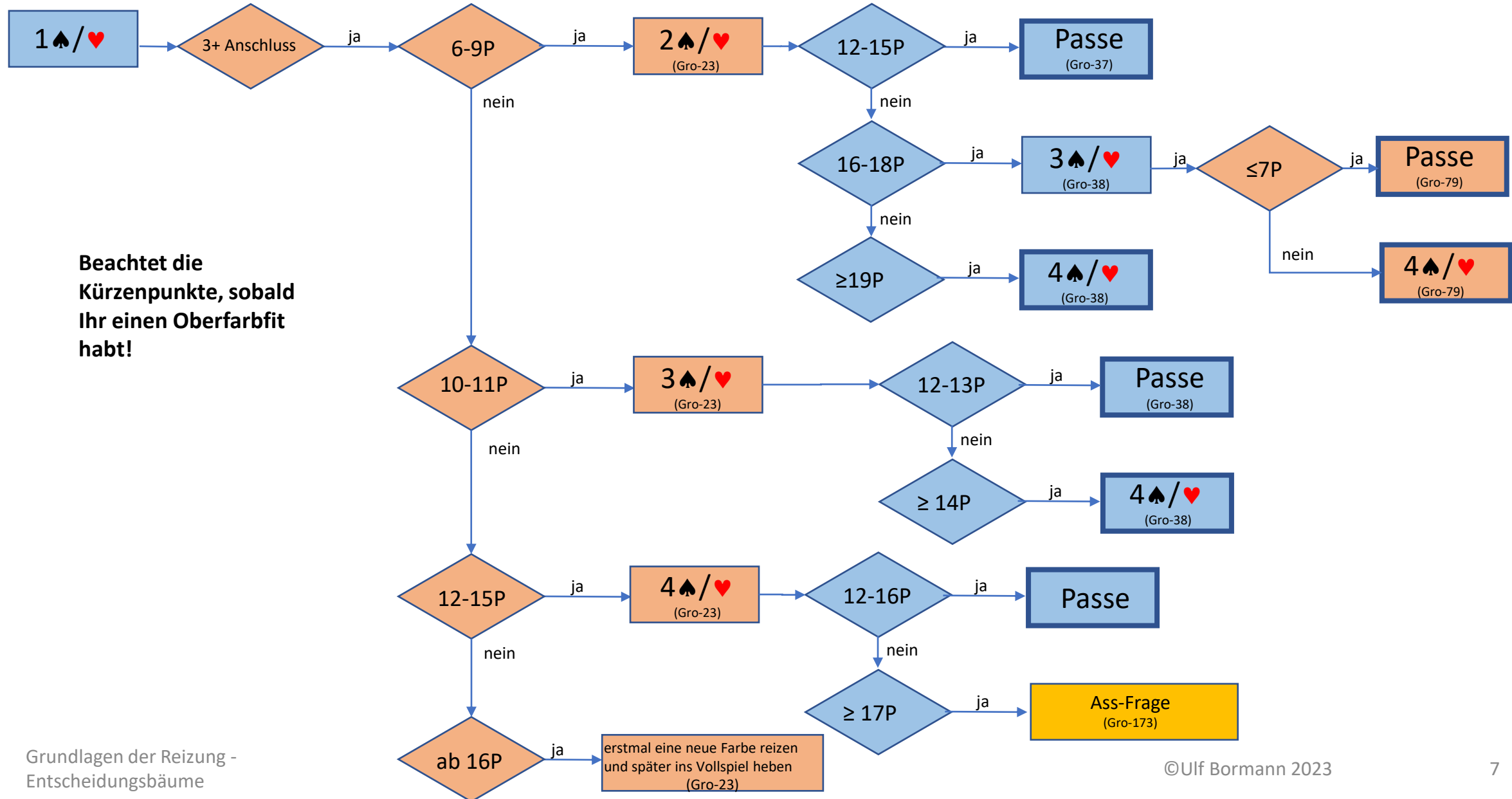
* Der Fall kann nur auftreten, wenn die Eröffnung 1♣ war.
** Der Fall kann nur auftreten, wenn die Eröffnung 1♦ war.

Der Vergleich der Entscheidungsbäume „Oberfarberöffnung“ und „Unterfarberöffnung“ zeigt ganz klar den wesentlich höheren Stellenwert von Oberfarben. Während bei Oberfarberöffnungen das Zeigen eines Fits Priorität hat, ist das Zeigen einer Oberfarbe nach Unterfarberöffnungen wichtiger. Außerdem wird für das Zeigen eines Fits nach einer Unterfarberöffnung eine 5er Anschluss benötigt. Bei einer Oberfarberöffnung reicht ein 3er Anschluss.

1SA Eröffnung

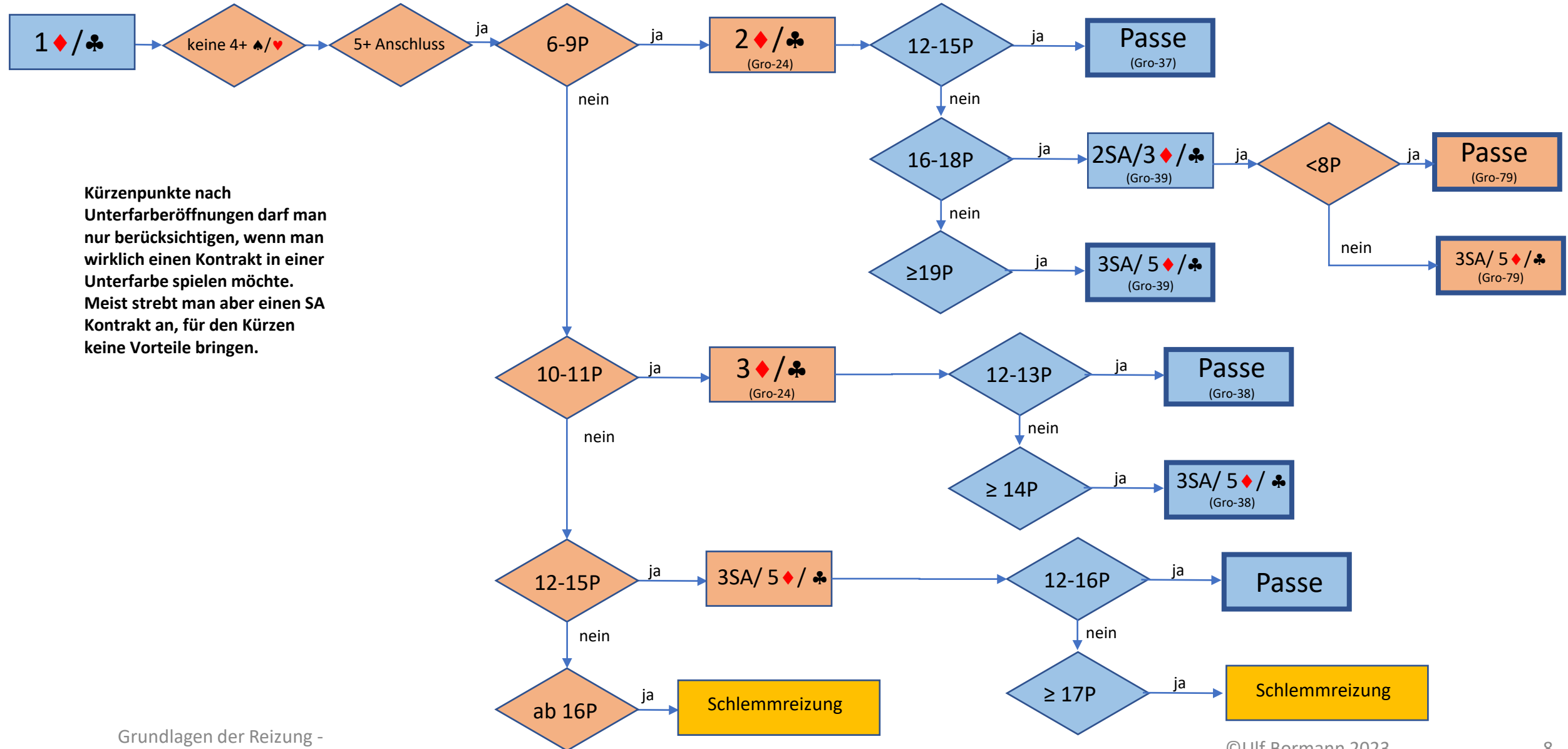


Hebung der Eröffnerfarbe OF

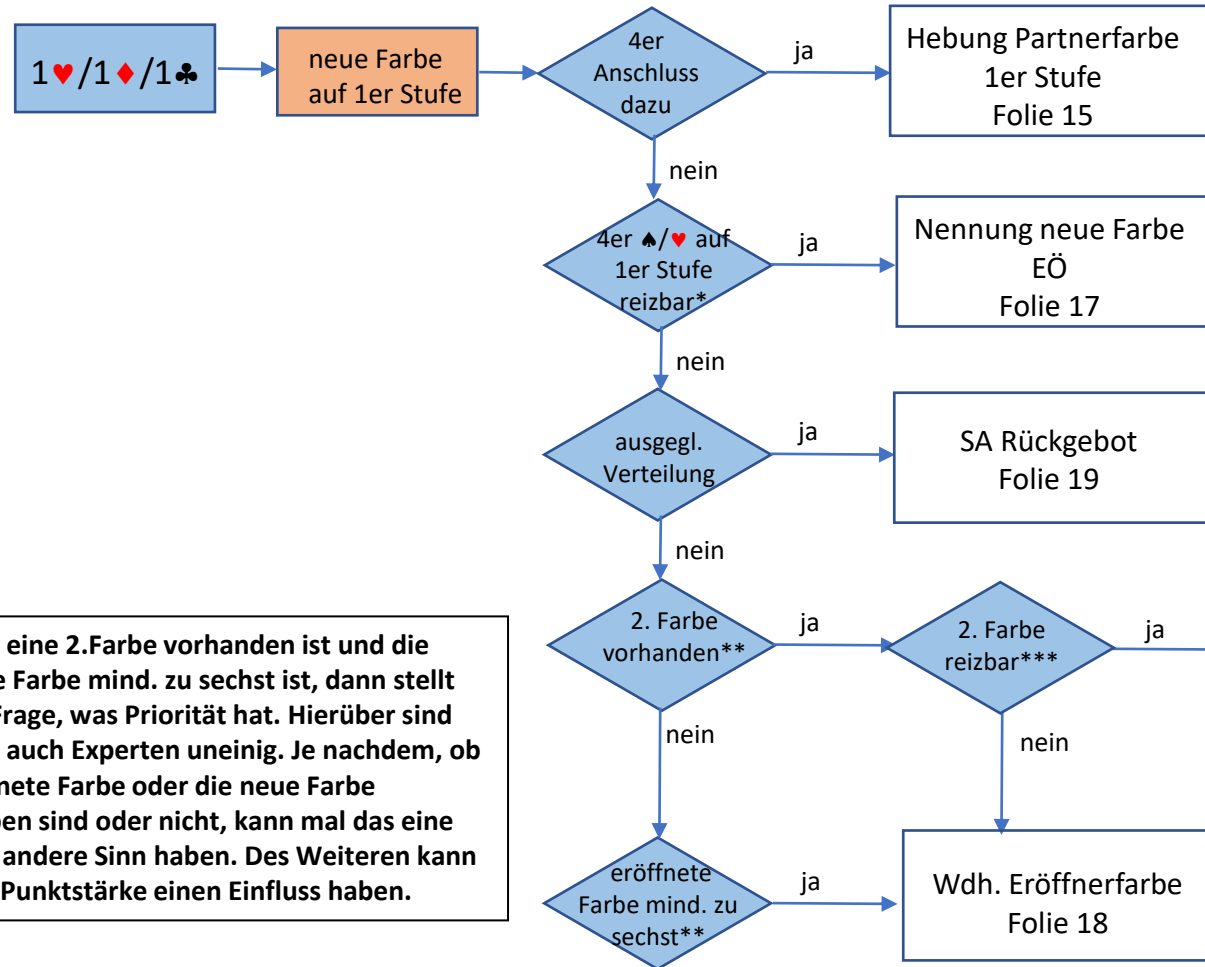


Hebung der Eröffnerfarbe UF

Kürzenpunkte nach
Unterfarberöffnungen darf man
nur berücksichtigen, wenn man
wirklich einen Kontrakt in einer
Unterfarbe spielen möchte.
Meist strebt man aber einen SA
Kontrakt an, für den Kürzen
keine Vorteile bringen.



Nennung einer neuen Farbe 1er Stufe

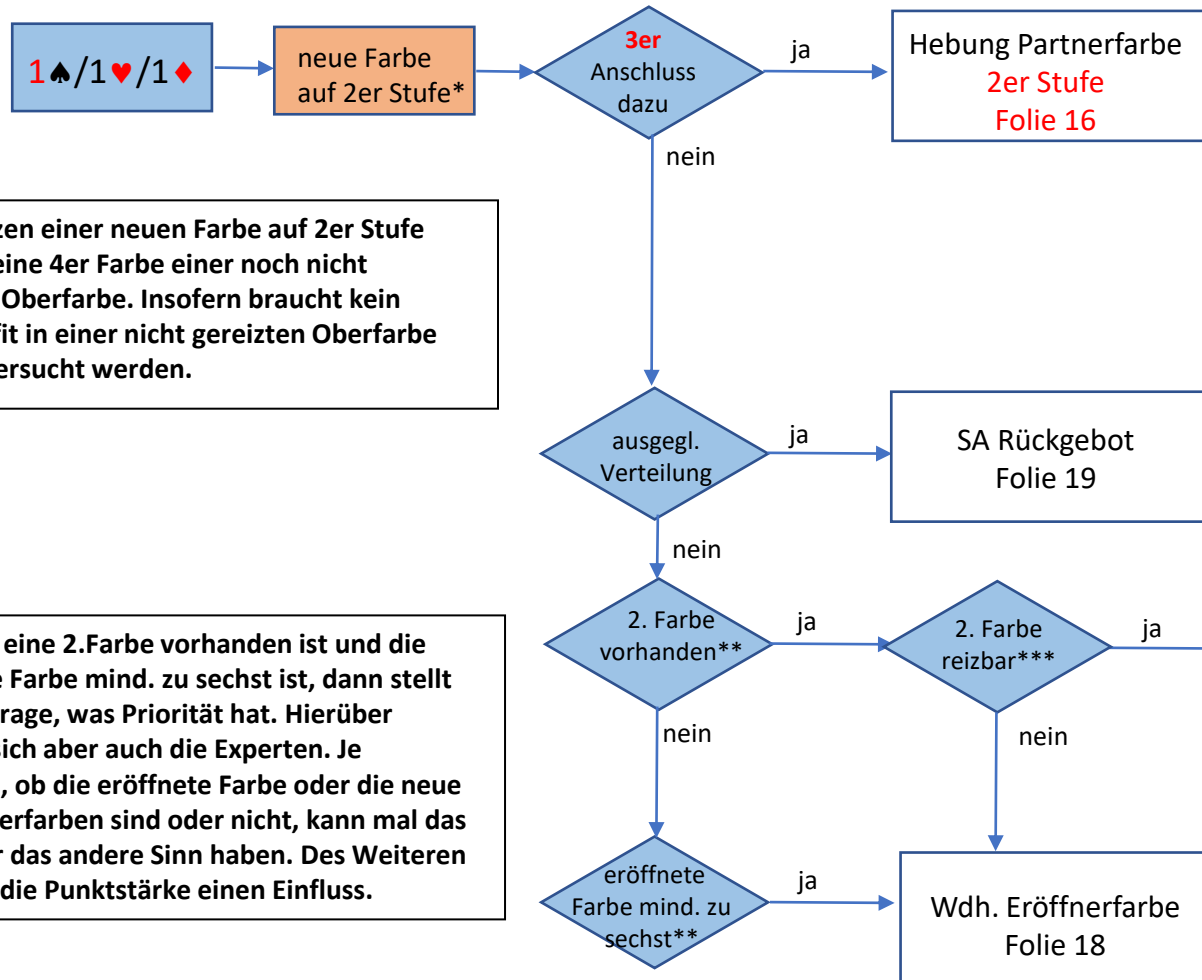


**** Wenn eine 2. Farbe vorhanden ist und die eröffnete Farbe mind. zu sechst ist, dann stellt sich die Frage, was Priorität hat. Hierüber sind sich aber auch Experten uneinig. Je nachdem, ob die eröffnete Farbe oder die neue Farbe Oberfarben sind oder nicht, kann mal das eine oder das andere Sinn haben. Des Weiteren kann auch die Punktstärke einen Einfluss haben.**

***Bei einige sehr erfahrenen Spieler im Verein hat beim Eröffner das Zeigen der ausgegl. Verteilung eine höhere Priorität als das Reizen einer 4er OF auf 1er Stufe. Das erfordert aber Zusatzabsprachen, um den Oberfarbfit nicht zu verpassen.**

*****Wenn die 2. Farbe einen höheren Rang hat als die eröffnete Farbe und wenn die 2. Farbe nur auf 2er Stufe reizbar ist, dann zeigt das Reizen dieser Farbe mind. 16 Punkte (Gro-55). Der Grund ist: Man überbietet mit dem Gebot seine erste Farbe und reizt damit eine Farbe, die der Partner fast nie zu viert hat. Die Folge ist, dass man dadurch eigentlich immer mind. auf die 3er Stufe gelangt. Aus diesem Grund muss man für ein solches sogenanntes „Revers“ Gebot mind. 16 Punkte haben**

Nennung einer neuen Farbe 2er Stufe



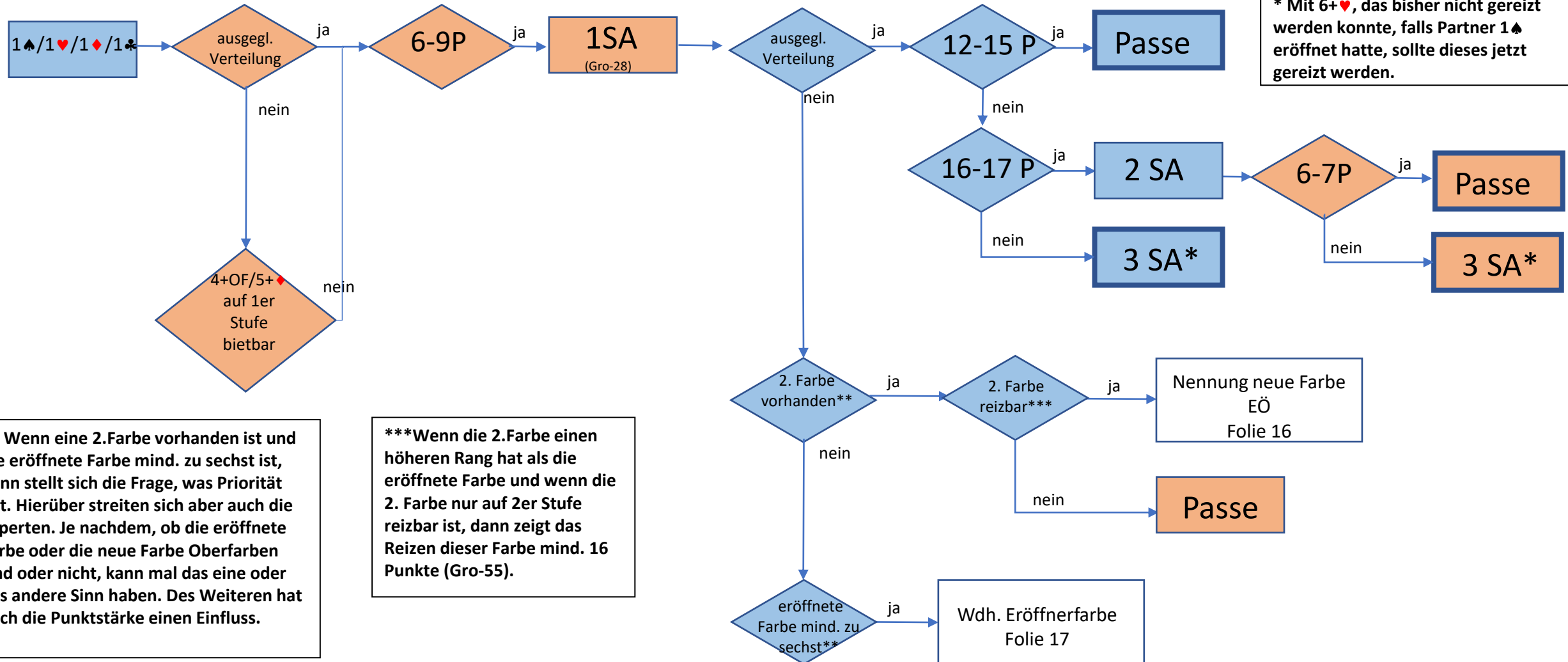
* Das Reizen einer neuen Farbe auf 2er Stufe verneint eine 4er Farbe einer noch nicht gereizten Oberfarbe. Insofern braucht kein Oberfarbfit in einer nicht gereizten Oberfarbe mehr untersucht werden.

** Wenn eine 2. Farbe vorhanden ist und die eröffnete Farbe mind. zu sechst ist, dann stellt sich die Frage, was Priorität hat. Hierüber streiten sich aber auch die Experten. Je nachdem, ob die eröffnete Farbe oder die neue Farbe Oberfarben sind oder nicht, kann mal das eine oder das andere Sinn haben. Des Weiteren hat auch die Punktstärke einen Einfluss.

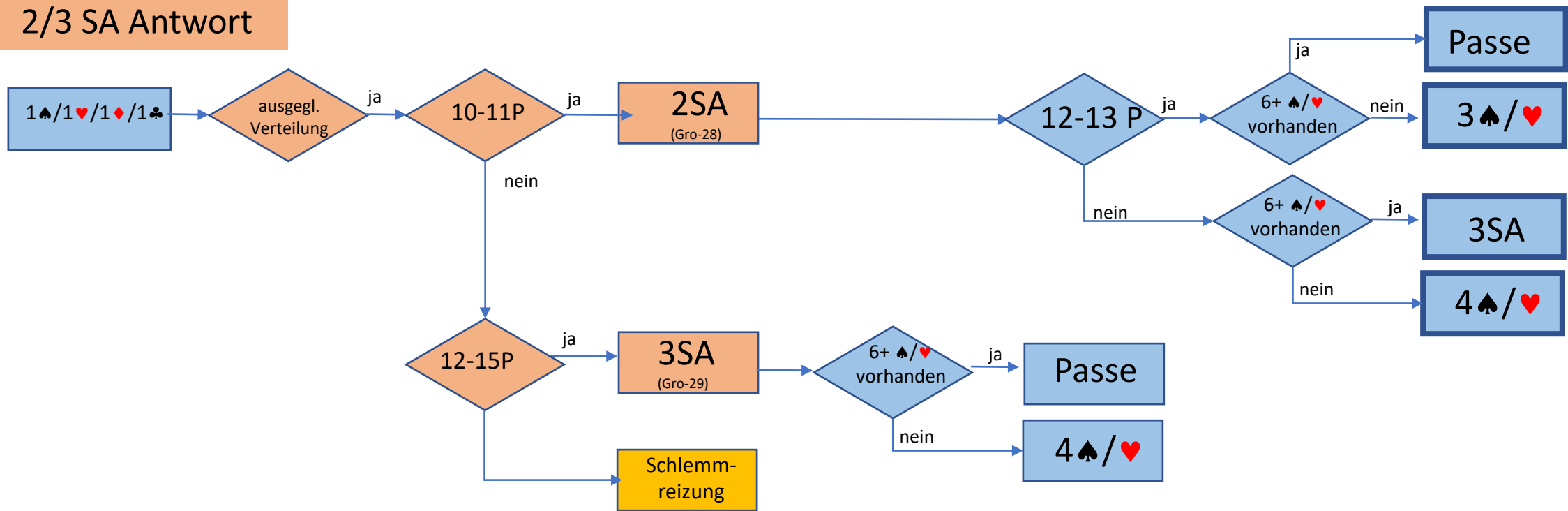
Die Weiterreizung nach „Nennung einer neuen Farbe auf 2er Stufe“ unterscheidet sich nur wenig von der „Nennung einer neuen Farbe auf 1er Stufe“. Die Unterschiede sind **in roter Schrift dargestellt**. Außerdem fehlt die Möglichkeit, eine Farbe noch auf 1er Stufe zu reizen.

***Wenn die 2. Farbe einen höheren Rang hat als die eröffnete Farbe und wenn die 2. Farbe nur auf 2er Stufe reizbar ist, dann zeigt das Reizen dieser Farbe Zusatzstärke (Gro-55).
Da der Partner allerdings durch seine Reizung auf 2er Stufe schon 10 P gezeigt hat, reichen für die Zusatzstärke schon 15 Punkte.

1 SA Antwort

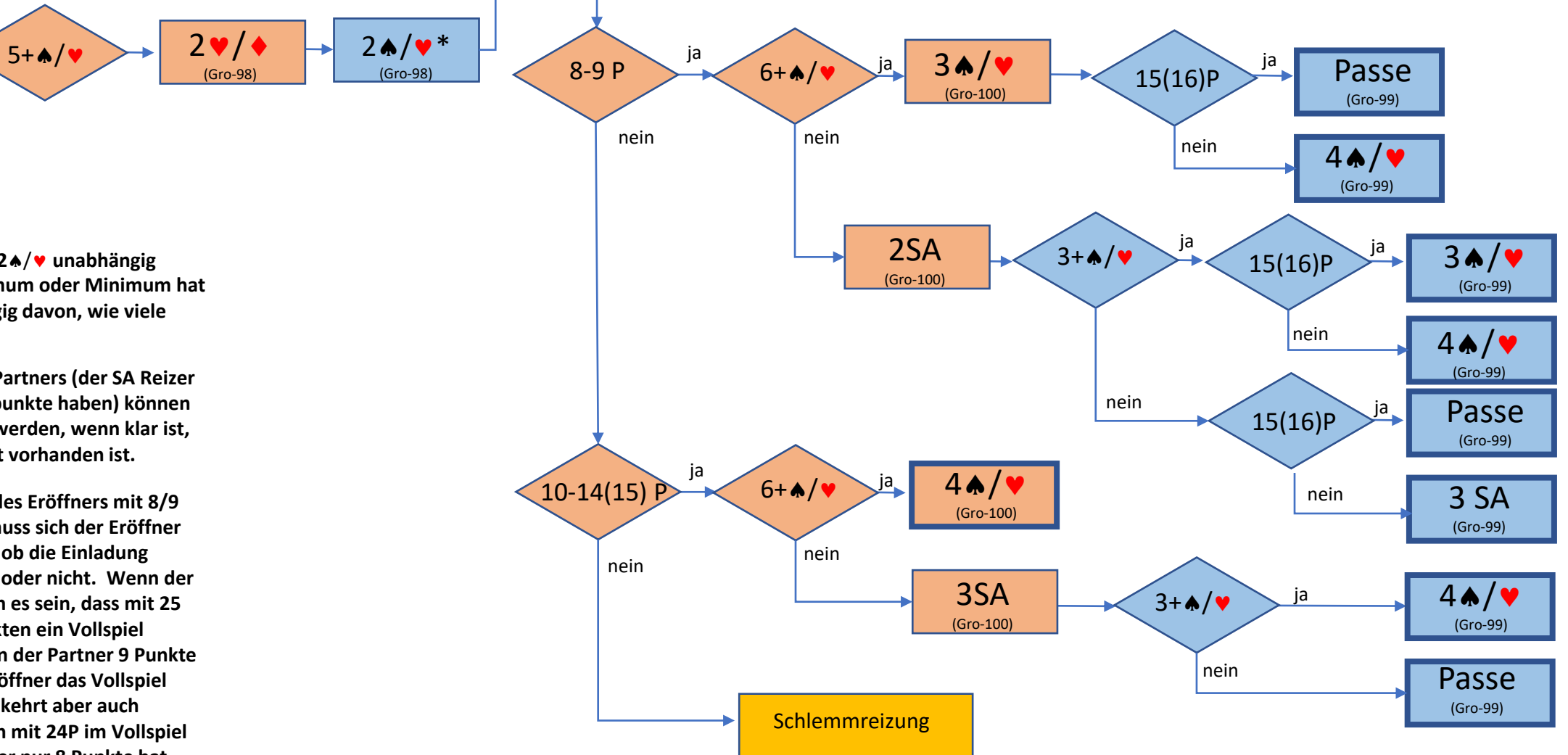


2/3 SA Antwort



Transfer

1 SA

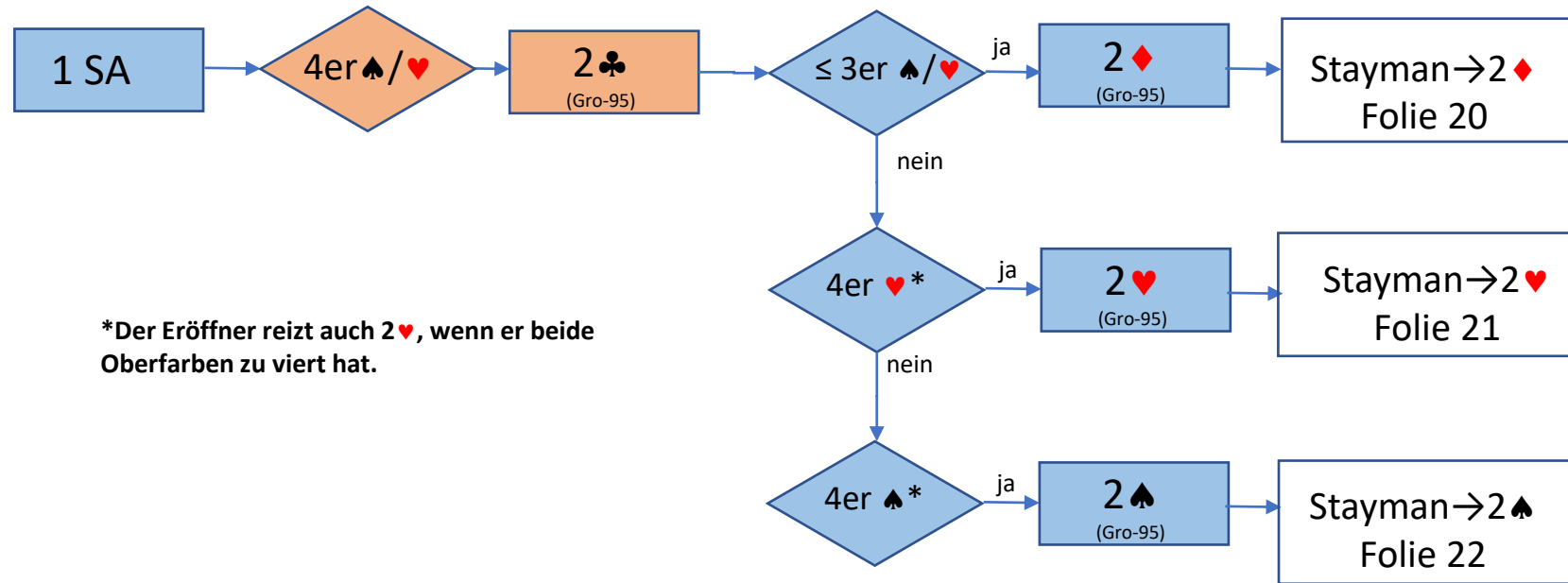


*Der Eröffner reizt 2♠/♥ unabhängig davon, ob er Maximum oder Minimum hat und auch unabhängig davon, wie viele ♠/♥ er hat.

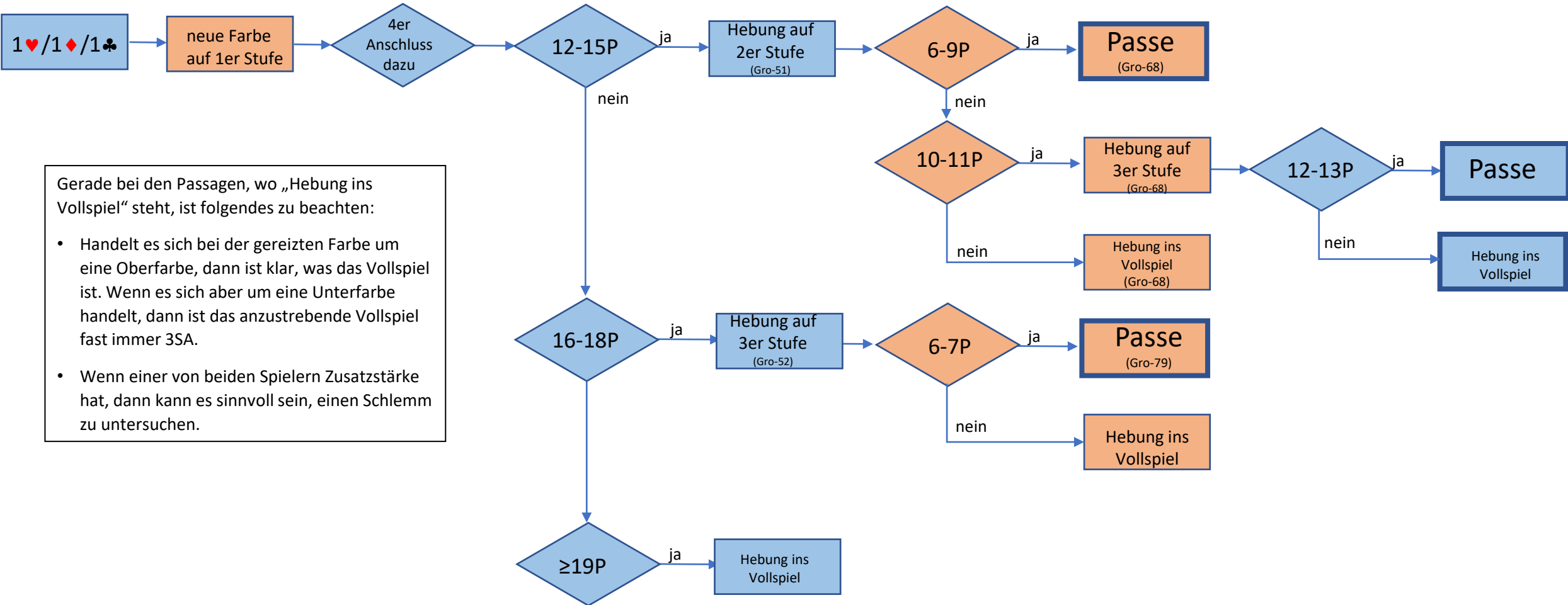
Kürzenpunkte des Partners (der SA Reizer kann keine Kürzenpunkte haben) können nur berücksichtigt werden, wenn klar ist, dass ein Oberfarbfit vorhanden ist.

Wenn der Partner des Eröffners mit 8/9 Punkten einlädt, muss sich der Eröffner mit 16P überlegen, ob die Einladung angenommen wird oder nicht. Wenn der Eröffner passt, kann es sein, dass mit 25 gemeinsamen Punkten ein Vollspiel verpasst wird, wenn der Partner 9 Punkte hatte. Wenn der Eröffner das Vollspiel reizt, kann es umgekehrt aber auch passieren, dass man mit 24P im Vollspiel ist, wenn der Partner nur 8 Punkte hat.

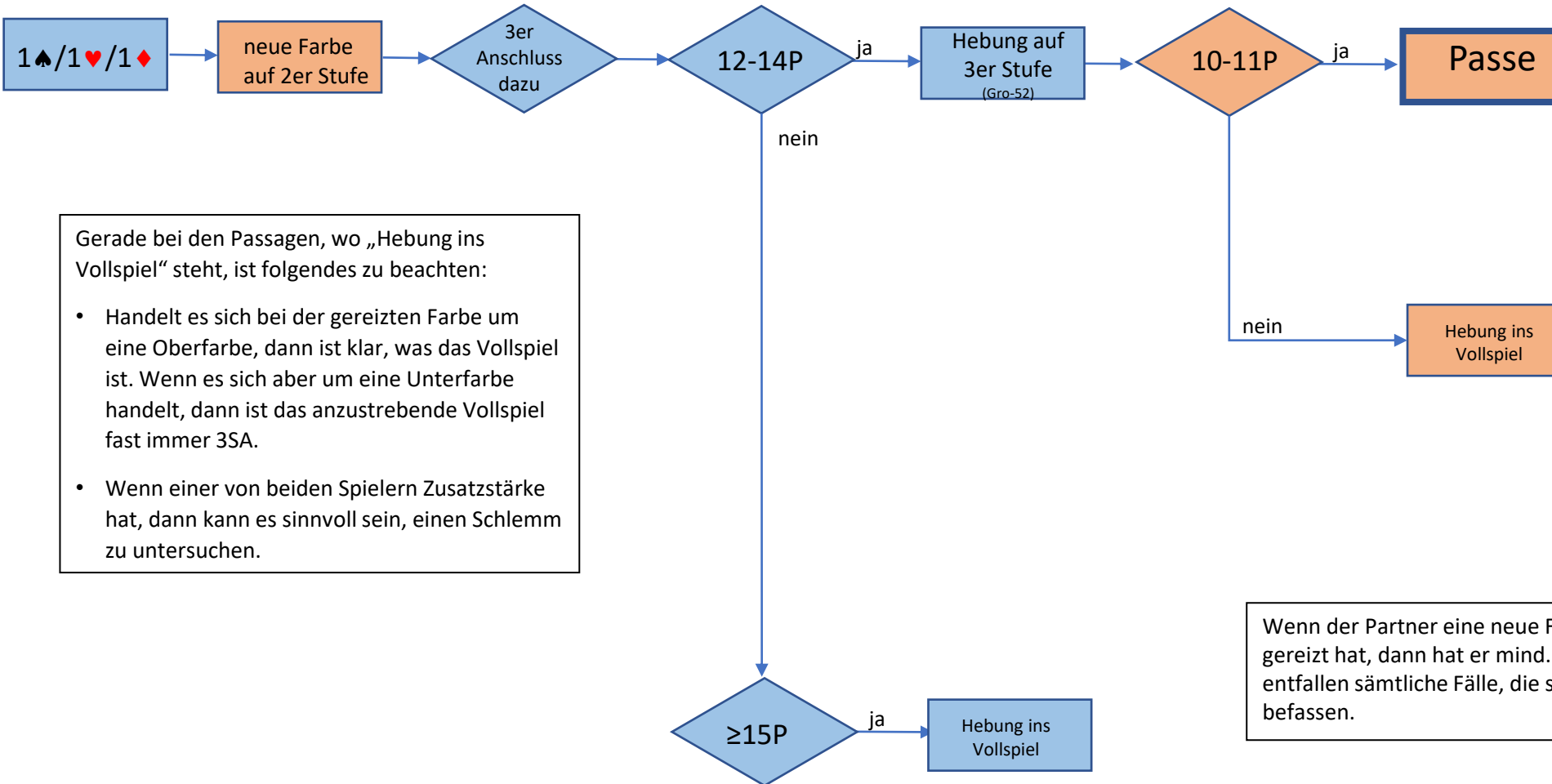
Stayman



Hebung Partnerfarbe 1er Stufe



Hebung Partnerfarbe 2er Stufe

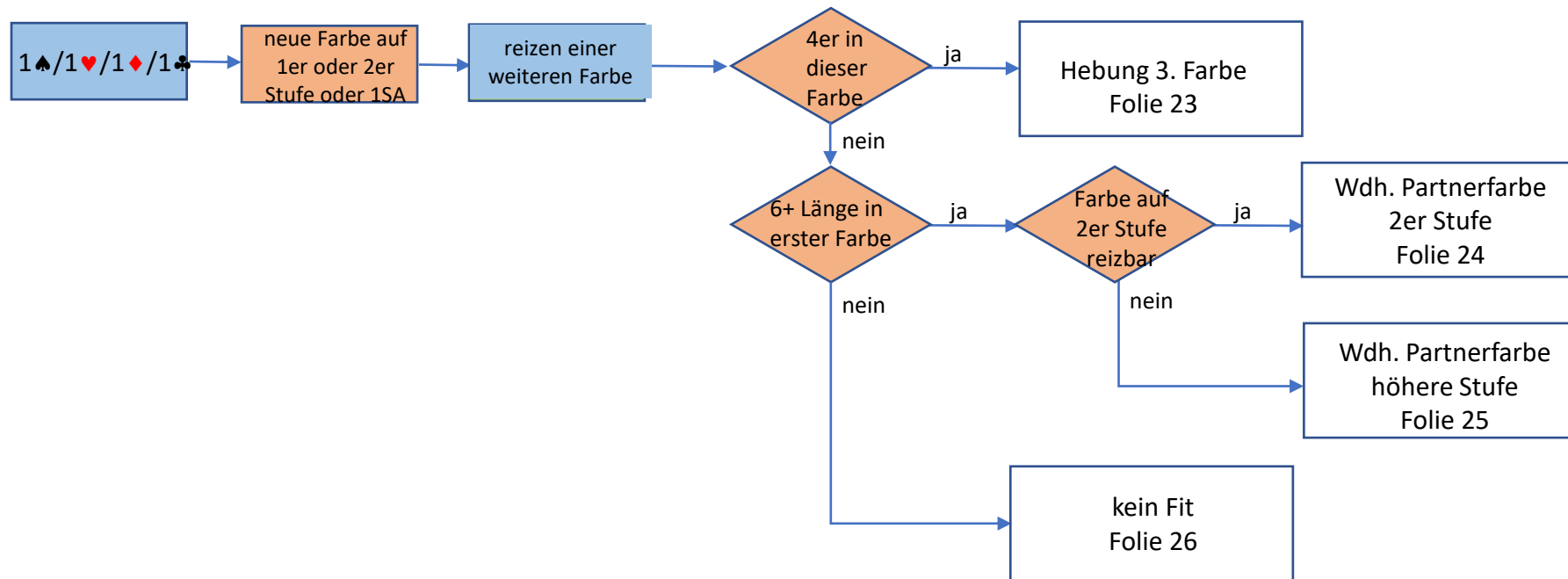


Gerade bei den Passagen, wo „Hebung ins Vollspiel“ steht, ist folgendes zu beachten:

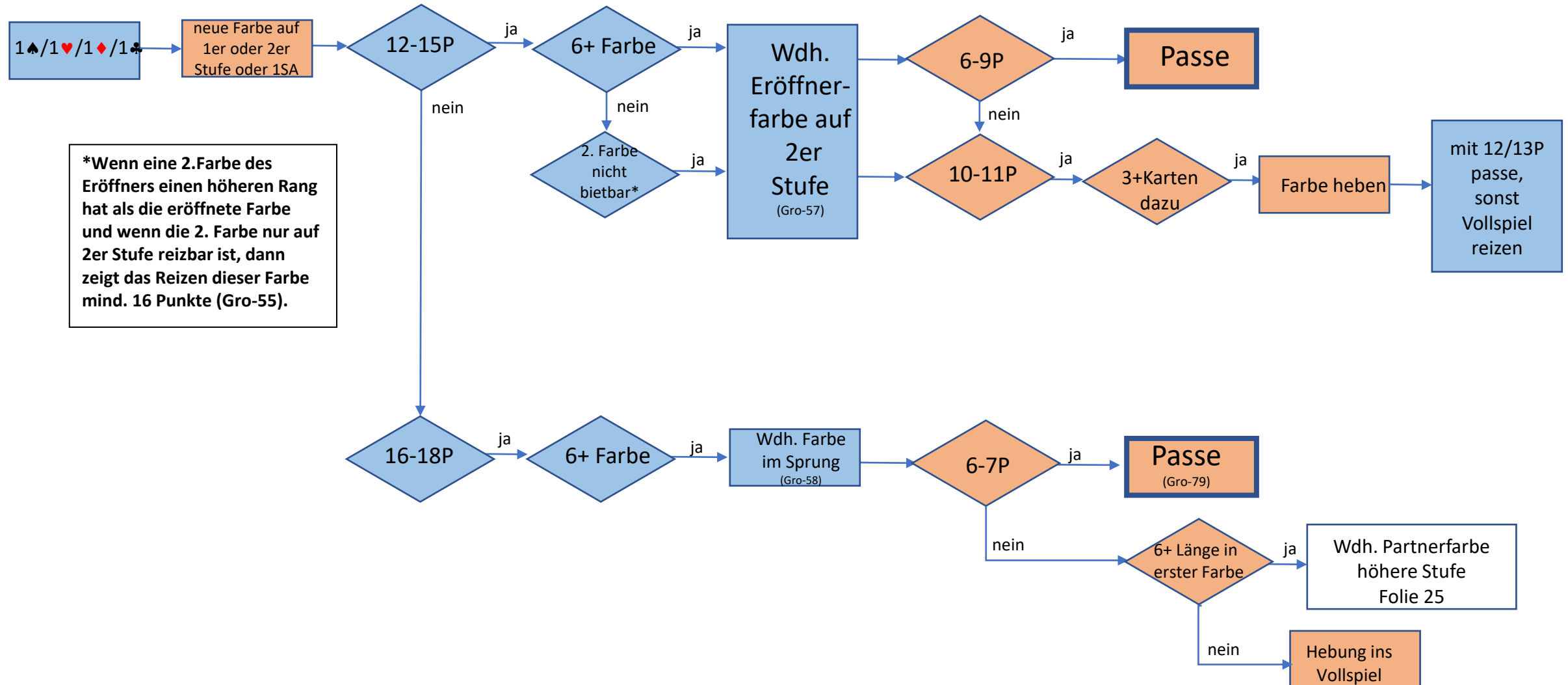
- Handelt es sich bei der gereizten Farbe um eine Oberfarbe, dann ist klar, was das Vollspiel ist. Wenn es sich aber um eine Unterfarbe handelt, dann ist das anzustrebende Vollspiel fast immer 3SA.
- Wenn einer von beiden Spielern Zusatzstärke hat, dann kann es sinnvoll sein, einen Schlemm zu untersuchen.

Wenn der Partner eine neue Farbe auf 2er Stufe gereizt hat, dann hat er mind. 10 Punkte. Dadurch entfallen sämtliche Fälle, die sich mit 6-9Punkten befassen.

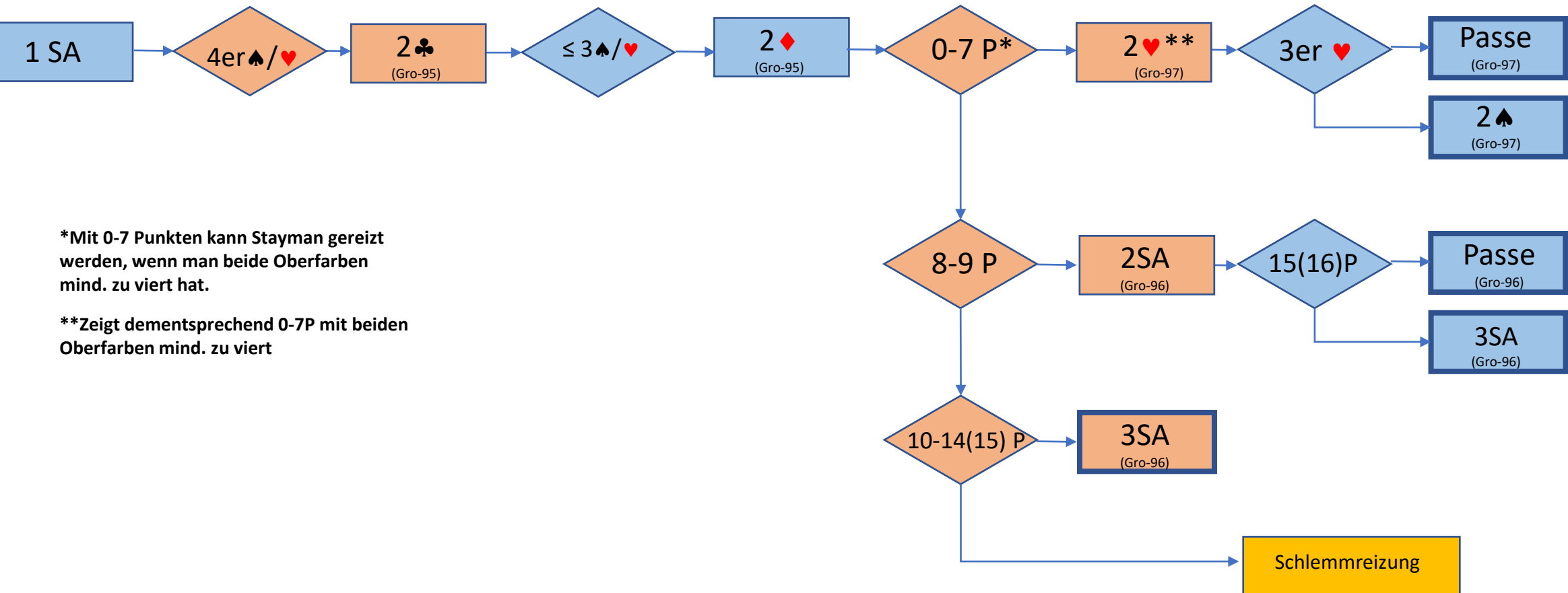
Nennung neue Farbe EÖ



Wdh. Eröffnerfarbe



Stayman→2♦



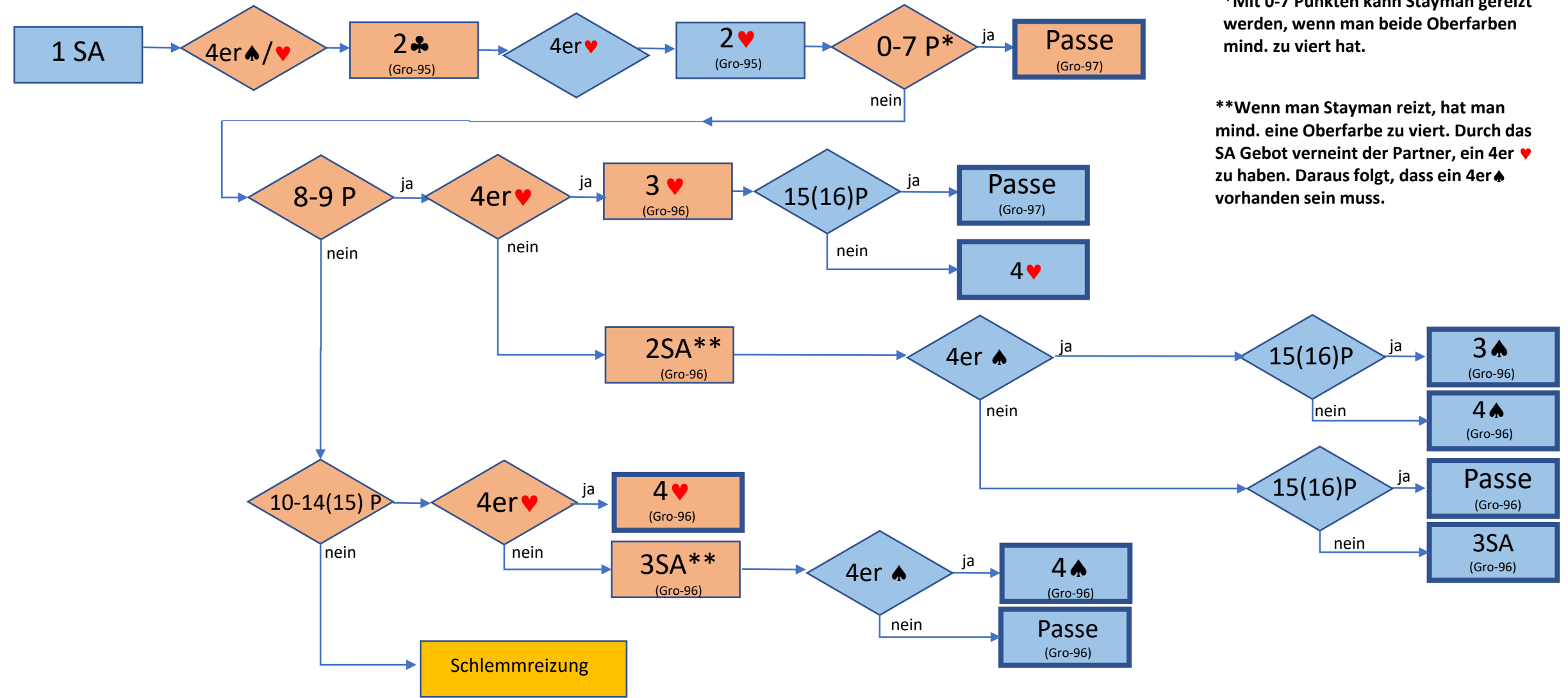
*Mit 0-7 Punkten kann Stayman gereizt werden, wenn man beide Oberfarben mind. zu viert hat.

**Zeigt dementsprechend 0-7P mit beiden Oberfarben mind. zu viert

Stayman→2♥

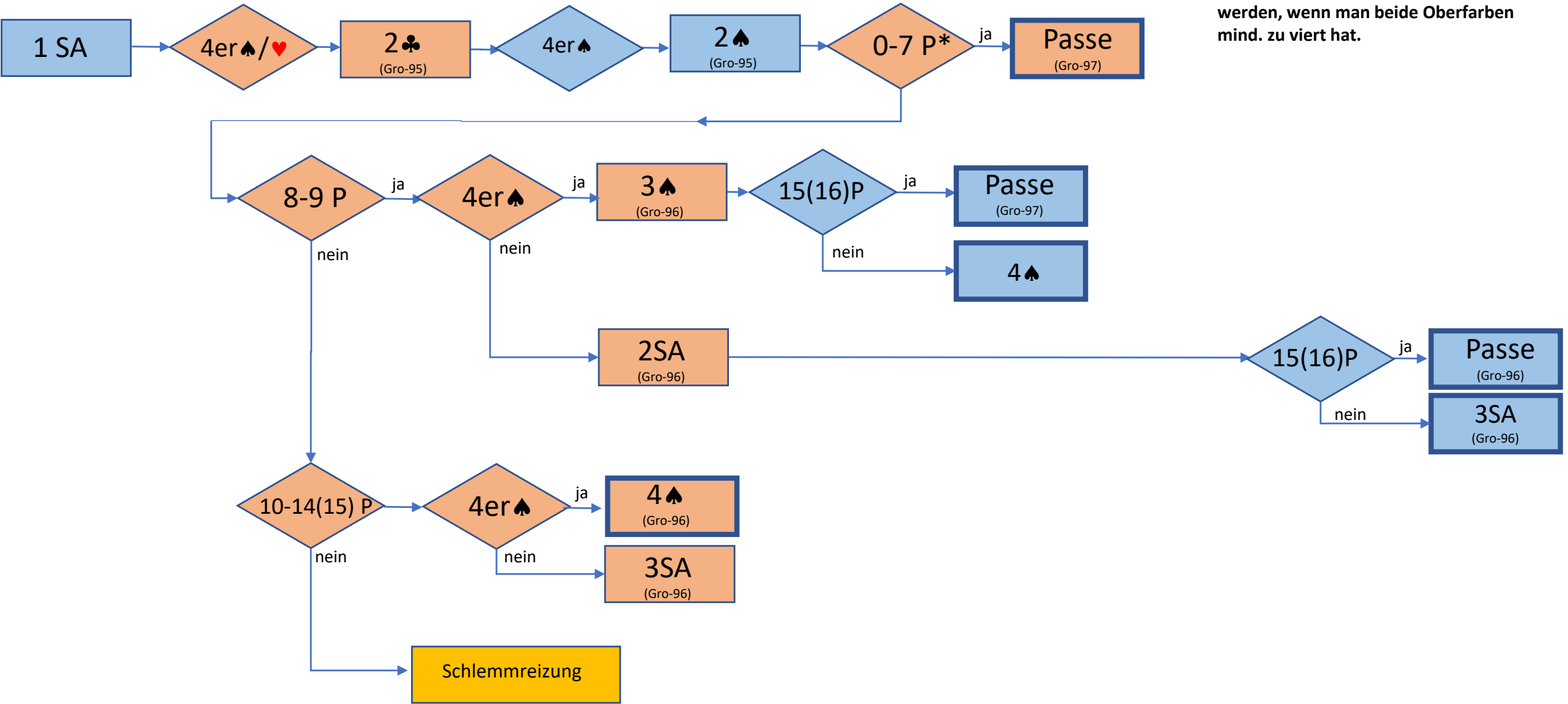
*Mit 0-7 Punkten kann Stayman gereizt werden, wenn man beide Oberfarben mind. zu viert hat.

**Wenn man Stayman reizt, hat man mind. eine Oberfarbe zu viert. Durch das SA Gebot verneint der Partner, ein 4er♥ zu haben. Daraus folgt, dass ein 4er♠ vorhanden sein muss.



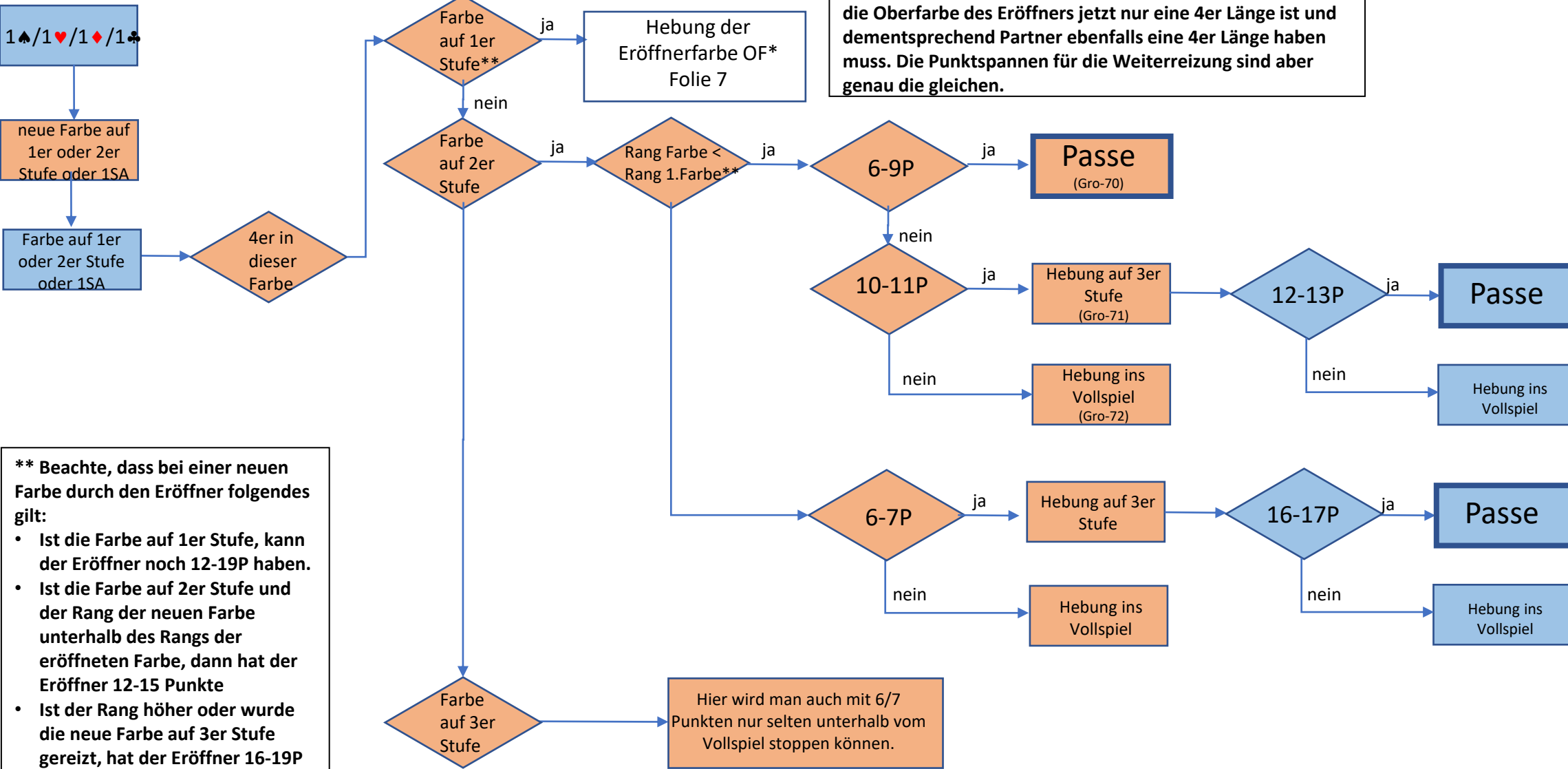
Stayman→2♠

*Mit 0-7 Punkten kann Stayman gereizt werden, wenn man beide Oberfarben mind. zu viert hat.



Hebung 3.Farbe

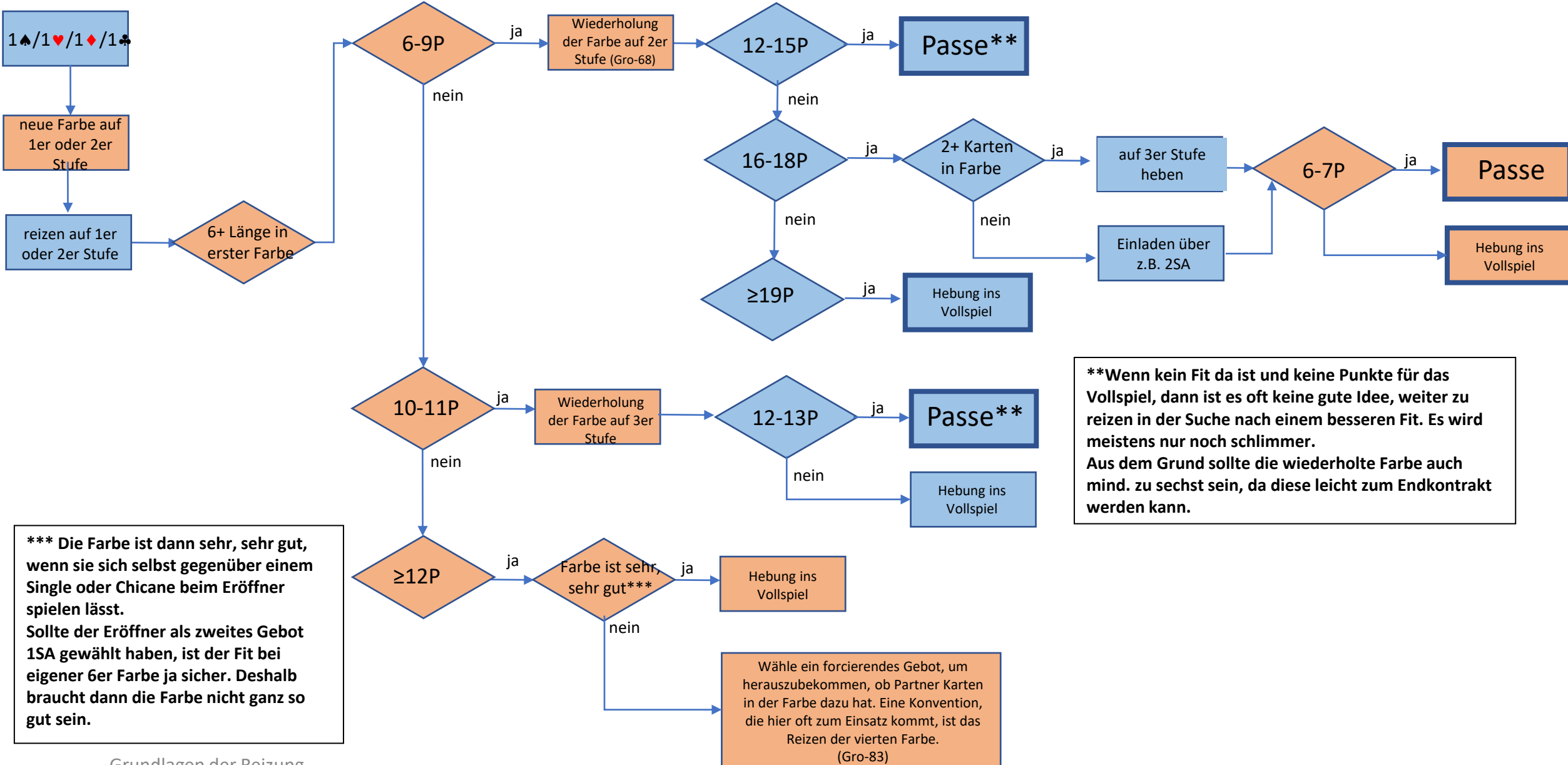
*Die Weiterreizung funktioniert ganz genauso wie nach einer Oberfarberöffnung. Der einzige Unterschied ist, dass die Oberfarbe des Eröffners jetzt nur eine 4er Länge ist und dementsprechend Partner ebenfalls eine 4er Länge haben muss. Die Punktspannen für die Weiterreizung sind aber genau die gleichen.



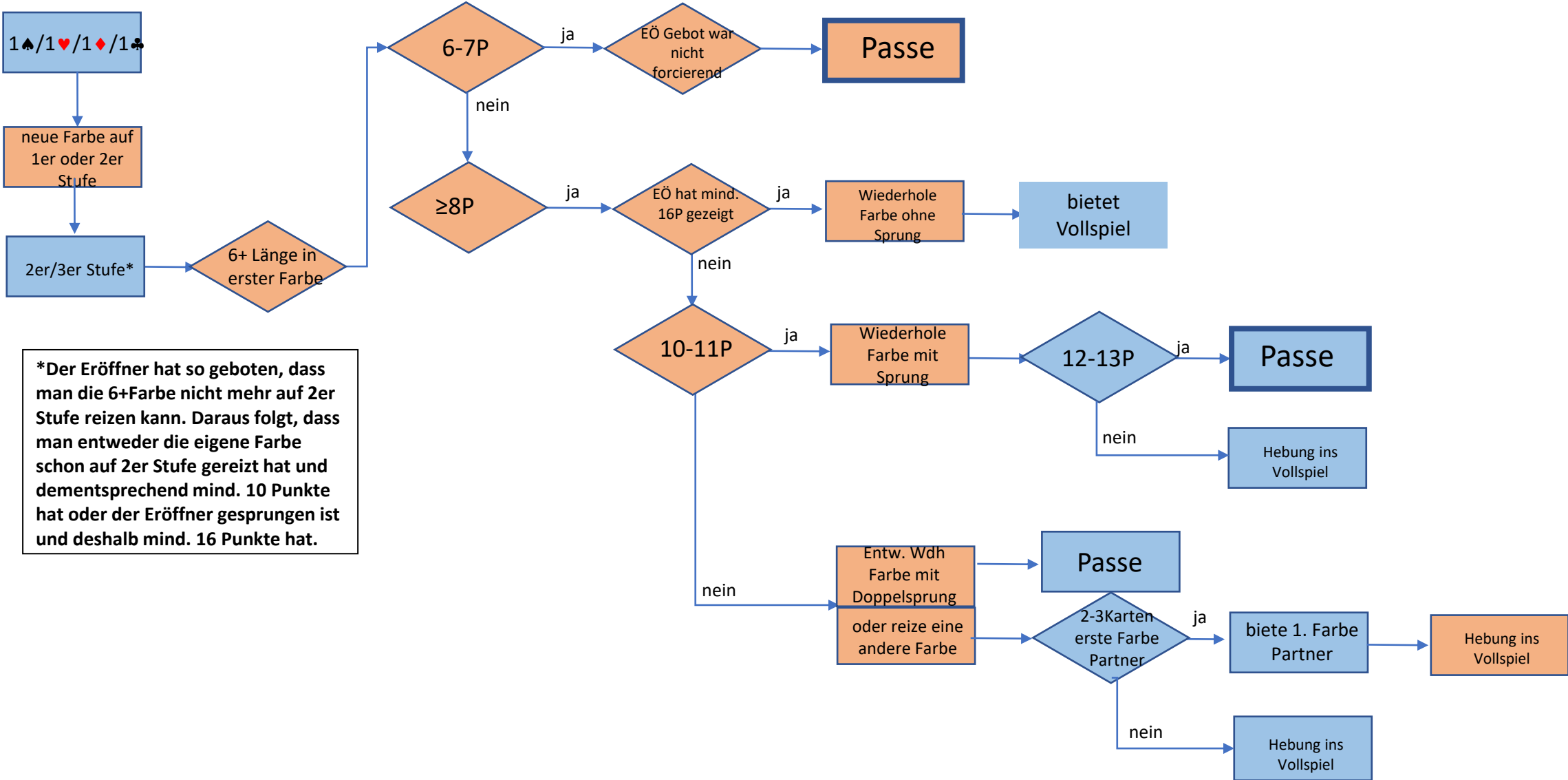
**** Beachte, dass bei einer neuen Farbe durch den Eröffner folgendes gilt:**

- Ist die Farbe auf 1er Stufe, kann der Eröffner noch 12-19P haben.
- Ist die Farbe auf 2er Stufe und der Rang der neuen Farbe unterhalb des Rangs der eröffneten Farbe, dann hat der Eröffner 12-15 Punkte
- Ist der Rang höher oder wurde die neue Farbe auf 3er Stufe gereizt, hat der Eröffner 16-19P

Wdh. Partnerfarbe 2er Stufe



Wdh. Partnerfarbe höhere Stufe



kein Fit

1♠/1♥/1♦/1♣

neue Farbe auf
1er oder 2er
Stufe oder 1SA

neue Farbe auf
1er oder 2er
Stufe

kein Fit, keine
6+ Farbe

6-9P

ja

nein

10-11P

ja

nein

≥12P

ja

ja

nein

2er Anschluss
in Eröffnerfarbe

nein

Eröffnergebot
nicht forcierend

ja

ja

nein

Stopper
Restfarbe
vorh.

ja

nein

ja

ja

nein

1 SA noch
bietbar

biete
Eröffnerfarbe

Passe

2 SA

3 SA

reize die 4.
Farbe
(Gro-83)

je nach Punktstärke
passt der Eröffner, lädt
ein oder reizt Vollspiel

Passe*

Hebung ins
Vollspiel

3 SA

jetzt wird das
auch für Experten
schwierig