Reizung für Clubturnierspieler

Law of Total Tricks

Kompetetive Reizung

Bergen Raises

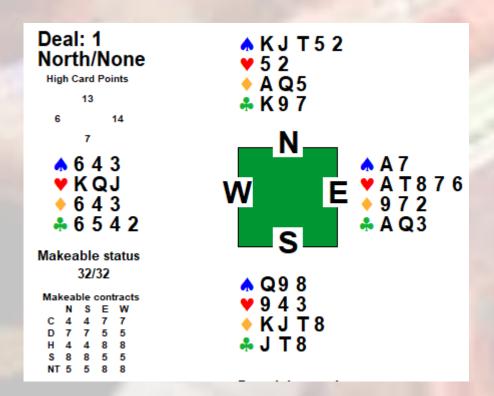
Zeitler Raises





Stichsummen – 8 Kartenfit

Welche Kontrakte können N/S und O/W erfüllen?

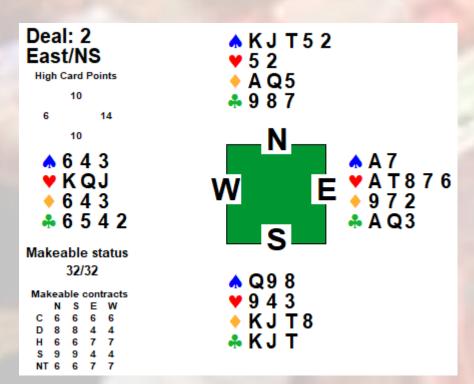


- ► N/S geben in einem ★-Kontrakt folgende Stiche ab:
 - ▶ 1 ♠, 2 ♥, 0 ♦, 2 ♣ (Treff Schnitt sitzt nicht)
 - N/S können 2 ♠ erfüllen (= 8 Stiche).
- ► O/W geben in einem ▼-Kontrakt folgende Stiche ab:
 - ▶ 1 ♠, 0 ♥, 3 ♦, 1 ♣ (Treff Schnitt sitzt)
 - ► O/W können 2 ♥ erfüllen (= 8 Stiche).
- ➤ Zusammen machen N/S und O/W 16 Stiche (hier jeder 8).



Stichsummen – 8 Kartenfit

Welche Kontrakte können N/S und O/W erfüllen, nachdem wir den Treff König von Nord nach Süd verschoben haben?



- ► N/S geben in einem **A**-Kontrakt folgende Stiche ab:
 - ▶ 1 ♠, 2 ♥, 0 ♦, 1 ♣ (Treff Schnitt sitzt)
 - N/S können 3 ♠ erfüllen (= 9 Stiche).
- ► O/W geben in einem ▼-Kontrakt folgende Stiche ab:
 - ▶ 1 ♠, 0 ♥, 3 ♦, 2 ♣ (Treff Schnitt sitzt nicht)
 - ► O/W können 1 ♥ erfüllen (= 7 Stiche).
- Zusammen machen N/S und O/W aber weiterhin 16 Stiche

(N/S 9, O/W 7).



Stichsummen – 8 Kartenfit

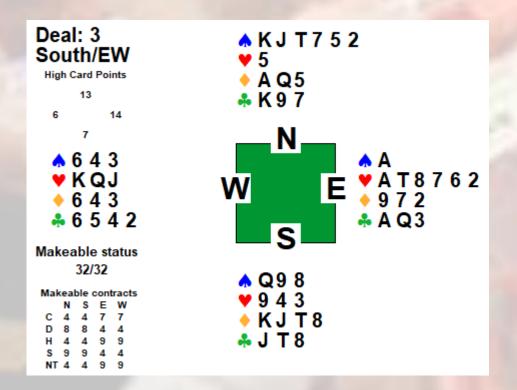
Beobachtung:

- In einem 8 Kartenfit können beide Seiten sehr häufig zusammen 16 Stiche machen.
- Welche Seite von diesen 16 Stichen mehr und welche weniger macht, hängt ab von
 - Punktstärke: Die Seite mit dem besseren Blatt macht meist mehr Stiche.
 - ▶ Verteilung: Die Seite, für die z.B. die Schnitte sitzen, macht meist mehr Stiche.



Stichsummen – 9 Kartenfit

Welche Kontrakte können N/S und O/W erfüllen?

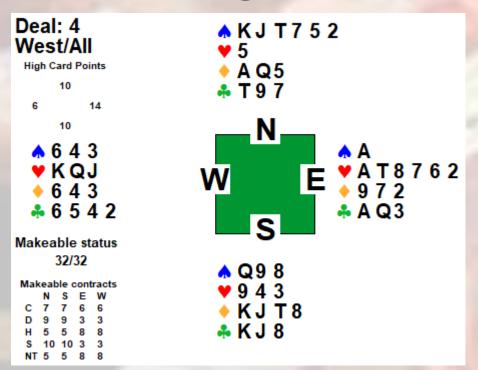


- ► N/S geben in einem ★-Kontrakt folgende Stiche ab:
 - ▶ 1 ♠, 1 ♥, 0 ♦, 2 ♣ (Treff Schnitt sitzt nicht)
 - N/S können 3 ♠ erfüllen (= 9 Stiche).
- ► O/W geben in einem ▼-Kontrakt folgende Stiche ab:
 - ▶ 0 ♠, 0 ♥, 3 ♦, 1 ♣ (Treff Schnitt sitzt)
 - ► O/W können 3 ♥ erfüllen (= 9 Stiche).
- ➤ Zusammen machen N/S und O/W 18 Stiche (hier jeder 9).



Stichsummen – 9 Kartenfit

Welche Kontrakte können N/S und O/W erfüllen, nachdem wir den Treff König von Nord nach Süd verschoben haben?



- ► N/S geben in einem **A**-Kontrakt folgende Stiche ab:
 - ▶ 1 ♠, 1 ♥, 0 ♦, 1 ♣ (Treff Schnitt sitzt)
 - N/S können 4 ♠ erfüllen (= 10 Stiche).
- ► O/W geben in einem ▼-Kontrakt folgende Stiche ab:
 - ▶ 0 ♠, 0 ♥, 3 ♦, 2 ♣ (Treff Schnitt sitzt nicht)
 - ► O/W können 2 ♥ erfüllen (= 8 Stiche).
- Zusammen machen N/S und O/W aber weiterhin 18 Stiche

(N/S 10, O/W 8).



Law of total Tricks:

Summe der gemeinsamen Stiche

- = Summe der Karten in den Fitfarben.
- Wenn beide Seiten jeweils einen 8 Kartenfit haben, machen sie meist zusammen 16 Stiche.
- Wenn beide Seiten jeweils einen 9 Kartenfit haben, machen sie meist zusammen 18 Stiche.



Überprüfung Law of Total Tricks

Law of total Tricks:

Summe der gemeinsamen Stiche

= Summe der Karten in den Fitfarben.



Das Law

- stimmt meist / liegt max. um einen Stich daneben.
- ▶ Bei sehr guten Fits ist es zu optimistisch.
- ▶ Bei Doppelfits/Kürzen ist es zu pessimistisch.
- Liefert in kompetetiver Reizung (=beide Seiten reizen) einen guten Hinweis, wie viele Stiche zu erwarten sind.



Folgen 8 Karten Fit

Nord	Ost	Süd	West
1 🔻	1 🛦	2 🔻	?

- Angenommen, beide Seiten haben einen 8 Karten Fit.
- Beide Seiten machen zusammen
 16 Stiche (Law of Total Tricks)

Stiche N/S	Stiche O/W	Score aus Sicht von West in 2	Score aus Sicht von West in 2 🎄
6	10	+100 / +200	+170
7	9	+50 / +100	+140
8	8	-110	+110
9	7	-140	-50 / -100
10	6	-170	-100 / -200



Folgen 8 Karten Fit

Nord	Ost	Süd	West
1 🔻	1 🛦	2 🔻	2 🛦
3 🔻	?		

- Angenommen, beide Seiten haben einen 8 Karten Fit.
- Beide Seiten machen zusammen 16 Stiche (Law of Total Tricks)

Stiche N/S	Stiche O/W	Score aus Sicht von West in 3	Score aus Sicht von West in 3 4
6	10	+150 / +300	+170
7	9	+100 / +200	+140
8	8	+50 / +100	-50 / -100
9	7	-140	-100 / -200
10	6	-170	-150 / -300



Folgen 9 Karten Fit

Nord	Ost	Süd	West
1 🔻	1 🛦	2 🔻	2 🛦
3 🕶	?		

- Angenommen, beide Seiten haben einen 9 Karten Fit.
- Beide Seiten machen zusammen 18 Stiche (Law of Total Tricks)

Stiche N/S	Stiche O/W	Score aus Sicht von West in 3	Score aus Sicht von West in 3 🌢
7	11	+100 / +200	+200
8	10	+50 / +100	+170
9	9	-140	+140
10	8	-170	-50 / -100
11	7	-200	-100 / -200



Empfehlungen zur kompetetiven Reizung

- ► Reize bis auf die Stufe, die der Länge Deines Fits entspricht.
 - ▶ 8 Kartenfit: Reize bis zur 2er Stufe.
 - ▶ 9 Kartenfit: Reize bis zur 3er Stufe.
- ▶ Bei Doppelfit / Kürzen reize evtl. noch eine Stufe höher.
- **▶** Bei ≥10 Kartenfits ohne Kürzen reize eher eine Stufe tiefer.



Empfehlungen zur kompetetiven Reizung

Nord	Ost	Süd	West
1 🔻	1 🛦	2 🕶	2 🛦
3 🔻			

Ist 3 ♥ einladend zu 4 ♥ oder wurde aufgrund des Laws gereizt?

Empfehlung:

- ▶ neue Farben sind einladend (hier 3♣ oder 3♦)
- Wenn keine neue Farbe unterhalb der Trumpffarbe existiert, ist X einladend (z.B. x von Ost)
- Hebungen basieren auf dem Law und sind nicht einladend (hier 3 ♥ von Nord oder 3 ♠ von Ost oder West)



Empfehlungen zur kompetetiven Reizung

Nord	Ost	Süd	West
1 🗸	passe	?	

Beispiel 1	Beispiel 2
Süd	Süd
♦ 82	♣ 82
♥ KB93	♥ KB93
10932	◆ A932
* 762	* 762

Beispiel 3
Süd
♦ 82
♥ KB93
♦ A932
♣ K62

- **▶** Law of Total Tricks → Reize bis zur 3er Stufe
- ▶ direkter Sprung auf 3er Stufe → Erschwert Weiterreizung für Gegner.
- ► Unterscheidung Punktstärke wichtig für Entscheidung bzgl. Vollspiel.



Bergen Raise

Nord	Ost	Süd	West
1 🗸	passe	?	

Beispiel 1	
Süd	
♦ 82	
♥ KB93	
♦ 10932	
* 762	

3 🔻	
0-5	Punkte

3 *	
6-9	Punkte*

Beispiel 3		
Süd		
♦ 82		
♥ KB93		
♦ A932		
♣ K62		

3 **♦** 10-11 Punkte

* Partner kann mit 3 ◆ nachfragen, ob ich eher 6 oder 9 Punkte habe.



Bergen Raise

Zusammenfassung

Nord	Ost	Süd	West
1 •/•	Pass	?	

► 3 ♣: 6-9 Punkte, 4er Anschluss

► Mit 3 ★ kann der Partner nachfragen, ob Minimum oder Maximum

→ 3 →: 10-11 Punkte, 4er Anschluss

> 3 ♥/♠: 0-5 Punkte, 4er Anschluss



Kürzen

Nord	Ost	Süd	West
1 🕶	passe	3 •	passe
?			

Beispiel 1
Süd
♦ 82
♥ KB93
♦ A932
♣ K62

Beispiel 2
Süd
A 2
♥ KB93
♦ A932
♣ B762
4 🕶

Beispiel 3			
Süd			
♣ B872			
♥ KB93			
♦ A932			
* 2			
0			

Nord	
♦ 654	
♥ AD654	
♦ D4	
♣ AD9	

Welchen Endkontrakt möchte Nord spielen?

Ob und in welcher Farbe Süd eine Kürze hat, ist wichtig bei der Frage, ob Vollspiel geht oder nicht.

17



Zeitler Raise

1 ▼ Eröffnung

Nord	Ost	Süd	West
1 🔻	Pass	?	

- ▶ 2 ♠: einladend, 4er Anschluss, Kürze in einer der schwarzen Farben
 - Mit 2 SA kann der Partner nachfragen (3♣: Treff Kürze, 3♦: Pik Kürze) Kürzen von unten nach oben
- ▶ 3 ♣: 7-11 Punkte, 4er Anschluss, meist ohne Kürze
 - ▶ 3 ◆ fragt nach Minimum oder Maximum
- ▶ 3 ♦: einladend, 4er Anschluss, Kürze in ♦
- → 3 ▼: 0-6 Punkte, 4er Anschluss



Zeitler Raise

1 ♠ Eröffnung

Nord	Ost	Süd	West
1 🌲	Pass	?	

- ▶ 3 ♣ : einladend, 4er Anschluss, Kürze in einer der roten Farben
 - Mit 3♦ kann der Partner nachfragen (3♥: Karo Kürze, 3♠: Coeur Kürze) Kürzen von unten nach oben
- ▶ 3 ♦ : 7-11 Punkte, 4er Anschluss, meist ohne Kürze
 - ▶ 3 ♥ fragt nach Minimum oder Maximum
- ▶ 3 ▼ : einladend, 4er Anschluss, Kürze in ♣
- → 3 ★: 0-6 Punkte, 4er Anschluss