

# Reizung für Clubturnier- spieler

---

Jacoby

Wann reizt man es? Wann nicht?



Gesellschaft Museum

**BRIDGE**

# Welchen Kontrakt wollt Ihr spielen?

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	?	

**14 Punkte**

Beispiel 1
<b>Süd</b>
♠ 82
♥ KB93
♦ A109
♣ AD62

**6 Punkte**

Beispiel 2
<b>Süd</b>
♠ 2
♥ KB932
♦ D109
♣ 9832

**17 Punkte**

Beispiel 3
<b>Süd</b>
♠ 82
♥ KB93
♦ AK9
♣ AD62

- ▶ **Beispiel 1:** Man möchte auf jeden Fall mind. 4 ♥ spielen. Damit ein Schlemm geht, braucht Partner schon massive Zusatzstärke
- ▶ **Beispiel 2:** Man möchte auch 4 ♥ spielen. Selbst wenn der Kontrakt nicht geht, muss das nicht schlecht sein, weil der Gegner oft viele Stiche in einem ♠ Kontrakt machen kann.
- ▶ **Beispiel 3:** Man möchte auf jeden Fall mind. 4 ♥ spielen. Damit ein Schlemm geht, braucht Partner nur ein kleines bisschen Zusatzstärke

Wenn ich in jedem der Beispiele das gleiche Gebot wähle, woher soll dann der Partner wissen, ob er/sie weiterreizen soll?

# Zielrichtung



	Eröffner			
		schwache Eröffnung	mittelstarke Eröffnung	starke Eröffnung
Partner	schwache Eröffnung			
	mittelstarke Eröffnung			
	starke Eröffnung			

- ▶ **schwache Eröffnung:**  
(11) 12-14 Punkte
- ▶ **mittelstarke Eröffnung:**  
15-16 (17) Punkte
- ▶ **starke Eröffnung:**  
(17) 18-19 Punkte

# Zielrichtung



		Eröffner		
		schwache Eröffnung	mittelstarke Eröffnung	starke Eröffnung
Partner	schwache Eröffnung	Vollspiel	Vollspiel	meist Kleinschlemm
	mittelstarke Eröffnung	Vollspiel	meist Kleinschlemm	Kleinschlemm/ Großschlemm
	starke Eröffnung	meist Kleinschlemm	Kleinschlemm/ Großschlemm	Großschlemm

- ▶ **schwache Eröffnung:**  
**(11) 12-14 Punkte**
- ▶ **mittelstarke Eröffnung:**  
**15-16 (17) Punkte**
- ▶ **starke Eröffnung:**  
**(17) 18-19 Punkte**

# Schlemmreizung



- ▶ Um einen Schlemm zu untersuchen, muss einer von beiden Spielern wissen, in welchem Stärkebereich sich der Partner befindet.
- ▶ Wer den Stärkebereich des Partners kennt, ist der Kapitän bei der Schlemmreizung. Der Partner akzeptiert die Entscheidungen des Kapitäns.
- ▶ Ein Schlemm hängt nicht nur von den Punkten ab, sondern auch davon, ob die Hände gut zusammen passen.
- ▶ Eine gute Blattbeschreibung des Partners hilft dem Kapitän bei der Beurteilung, ob und wie gut die Hände zusammen passen.

# Jacoby (1)

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	2 SA	pass

## 2 SA

- ▶ zeigt Fit in der gereizten Oberfarbe
- ▶ min. Partieförderung ( $\geq 13$  P)\*
- ▶ fragt nach Verteilung und/oder Punktstärke.

\*einige reizen es auch ab einer noch höheren Punktstärke

# Jacoby (2)

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	2 SA	pass
?			

Beispiel 1
Nord
♠ A65
♥ KDB53
♦ A1093
♣ 2

3 ♣

Beispiel 2
Nord
♠ KD43
♥ KD973
♦ 10
♣ A86

3 ♦

Beispiel 3
Nord
♠ 8
♥ AD973
♦ A102
♣ A862

3 ♠

2 SA nach Partners Oberfarberöffnung fragt nach Verteilung und/oder Punktstärke.

- ▶ **Merkregel Jacoby: Der Eröffner zeigt Feature direkt.**
- ▶ **Kürzen werden direkt auf 3er Stufe gereizt (Punktstärke i.d.R. unklar).**
- ▶ **Weiterreizung: z.B. Chicane Assfrage (s. Workshop Splinter)**

# Jacoby (3)

## Antworten

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	2 SA	pass
?			

- ▶ Mit Zusatzstärke und 6er Länge wiederholt man die Oberfarbe.
- ▶ Mit Zusatzstärke und (fast) ausgeglichener Hand reizt man 3 SA.
- ▶ Auf 4er Stufe kann man eine zweite 5er Farbe reizen.
- ▶ Mit Minimum reizt man 4 OF (häufigste Antwort).

Beispiel 1	Beispiel 2	Beispiel 3	Beispiel 4
<b>Nord</b>	<b>Nord</b>	<b>Nord</b>	<b>Nord</b>
♠ A65	♠ KD43	♠ A2	♠ A2
♥ KDB853	♥ KD973	♥ KD973	♥ KD973
♦ A10	♦ D10	♦ AK1032	♦ K1032
♣ D2	♣ A8	♣ 2	♣ 42

3 ♥

3 SA

4 ♦

4 ♥

# Jacoby (4)

## Antworten - Zusammenfassung

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	2 SA	pass
?			

- ▶ 3 ♣: Treff Kürze (Stärke unklar)
- ▶ 3 ♦: Karo Kürze (Stärke unklar)
- ▶ 3 ♥: 6er mit Zusatzstärke (♥ bei Eröffnung) oder ♥ Kürze (♠ bei Eröffnung)
- ▶ 3 ♠: Kürze (♥ bei Eröffnung) oder 6er mit Zusatzstärke (♠ bei Eröffnung)
- ▶ 3SA: (fast) ausgeglichen mit Zusatzstärke
- ▶ 4 UF: zweite 5er Farbe
- ▶ 4 ♥: Minimum (♥ bei Eröffnung) oder zweiter 5er Farbe (♠ bei Eröffnung)

# Jacoby vs. Splinter

Jacoby	Splinter
dient zur Unterscheidung Vollspiel ↔ Schlemm	dient zur Unterscheidung Vollspiel ↔ Schlemm
Eröffner beschreibt seine Hand	Partner des Eröffners beschreibt seine Hand
Kapitän ist der Partner des Eröffners	Kapitän ist der Eröffner
Partner des Eröffners hat mind. Vollspielstärke	Partner des Eröffners hat genau Vollspielstärke
Chicane Assfrage kann verwendet werden, wenn der Eröffner eine Kürze haben sollte.	Chicane Assfrage kann verwendet werden.

# Konsequenzen aus Jacoby (1)

direkte Hebung nach 4OF ist sperrend

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	4 ♥	

- ▶ zeigt 5er ♥ mit ca. 3-8 Punkten
- ▶ in Gefahr unausgeglichen

Beobachtung:

- ▶ Der Kontrakt kann recht oft erfüllt werden.
- ▶ Der Gegner kann oft ein Vollspiel erfüllen.
- ▶ Erfolgreich, wenn eine Seite ein Vollspiel erfüllen kann.

# Konsequenzen aus Jacoby (2)

keine natürliche 2 SA Antwort

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	2 SA	

Beispiel 1
Süd
♠ 832
♥ K3
♦ A10932
♣ A82

Beispiel 2
Süd
♠ 832
♥ K3
♦ A102
♣ A8632

Beispiel 3
Süd
♠ 832
♥ K3
♦ A1092
♣ A862

2 SA (bisher)

- ▶ zeigt eine ausgeglichene Hand mit 10-11 (12) Punkten
- ▶ genau 2er Anschluss zu Partners Oberfarbe
- ▶ kein 4er in der anderen Oberfarbe
- ▶ 3253, 3235 oder 3244 Verteilung
- ▶ sehr präzise Blattbewertung
- ▶ meist hat der Partner darauf gepasst, 3SA, 3♥ oder 4♥ geboten.

# Konsequenzen aus Jacoby (3)

keine natürliche 2 SA Antwort

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	?	

Beispiel 1
<b>Süd</b>
♠ 832
♥ K3
♦ A10932
♣ A82

2 ♦

Beispiel 2
<b>Süd</b>
♠ 832
♥ K3
♦ A102
♣ A8632

2 ♣

Beispiel 3
<b>Süd</b>
♠ 832
♥ K3
♦ A1092
♣ A862

2 ♣

- ▶ Wir können erst mit unserem nächsten Gebot unsere Verteilung zeigen.
- ▶ Meist erreichen wir den gleichen Kontrakt wie vorher.
- ▶ Ab und zu erreichen wir sogar bessere Kontrakte, weil wir mehr Bietraum haben.
- ▶ Bsp.:

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	pass	2 ♣/2 ♦	pass
2 ♥	pass	pass	