

## 32 Sperrgebote

### 32.1 Sperrgebote – Grundsätze

Im folgenden befassen wir uns mit den sogenannten schwachen bzw. Sperr-Geboten. Wir hatten dies bereits im Abschnitt 5 auf Seite 12 diskutiert. Den Sperr-Geboten liegt die grundsätzliche Idee zugrunde, die Gegner von einem Spiel fernzuhalten bzw. ihnen das Finden eines guten Kontrakts zu erschweren.

W –	♠ 94 ♥ ADB4 ♦ D854 ♣ KB8	P 32.1					
♠ ADB 1076 ♥ 106 ♦ 1076 ♣ 104	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ K2 ♥ 932 ♦ K2 ♣ D97532	West sieht seine schönen Pik, er hat aber nicht genug Punkte. Und West ahnt: NS könnten ein gutes Spiel haben. Und in der Tat: Wenn NS erst mal in die Reizung kommen, sind sie vor 4 Cœur nicht zu stoppen. Folglich eröffnet West mit 2 Pik. Ob NS den 4♥-Kontrakt jetzt noch finden, ist ungewiss, denn beide sind keine Riesen, so dass es durchaus Mut verlangt, jetzt zu kontrieren, um in die Reizung einzusteigen. In jedem Fall hat es die Sperransage den Gegnern zumindest schwer gemacht.	
N							
W O							
S							
	♠ 853 ♥ K875 ♦ AB93 ♣ A6						

Im folgenden gehen wir zunächst von folgenden klassischen Konventionen – wie sie auch in ForumD enthalten sind – aus.

- Sperröffnung auf der 2er Stufe: 6 Karten, keine (klassische) Eröffnungsstärke, nur bei OF (**Weak two**).
- Sperröffnung auf der 3er Stufe: 7 Karten, keine (klassische) Eröffnungsstärke.
- Sperröffnung auf der 4er Stufe: 8 Karten, keine (klassische) Eröffnungsstärke, nur bei OF.

In die Kategorie *Sperrgebote* fallen natürlich auch die Sprünge in Gegenreizung, die zumeist mit schwachen Händen durchgeführt werden. Diese werden wir hier nicht gesondert betrachten, da man eine Weiterreizung nach einem 2♠-Sprung in Gegenreizung meistens analog einer 2♠-Eröffnung vereinbart.

Das primäre **Ziel** der Sperrgebote ist es,

- die Gegner aus der Reizung zu halten oder ein wenig in ihrer Reizung stören,
- bei gleichzeitig guten Chancen, das Spiel sogar zu erfüllen.

Schauen wir uns vorab nochmal detailliert übliche Konventionen bezüglich einer **2er Eröffnung** an. 2er Sperrgebote macht man üblicherweise nur in den Oberfarben, da 2♣ und 2♦ für die (halb)starken Blätter reserviert sind.

Bedingungen für eine 2OF-Eröffnung sind üblicherweise:

- 6er Farbe mit 2 Figuren (in Nicht-Gefahr auch nur eine Figur und ordentliche Mittelkarten)
- 5-10 FP
- max. 1 Defensivstich in Seitenfarben
- keine zweite 4er OF
- keine 5er UF
- kein Chicane

In 3. Position darf man von den Bedingungen abweichen. In 4. Position sollte man „Weak Two“ eher nicht eröffnen, denn die Gegner haben gepasst, also entfällt das „Ärgern“ respektive Sperren.

Übrigens sind Partnerschaften in der Ausgestaltung dieser Restriktionen relativ frei. Es ist beispielsweise ein weit verbreiteter Irrtum anzunehmen, man dürfe nicht mehr als 10 Punkte haben. Sie dürfen Weak Two durchaus mit einer stärkeren Hand eröffnen, Sie (bzw. Ihr Partner) müssen das aber natürlich alertieren bzw. durch eine Sofortauskunft kundtun (siehe Bridge-Magazin 02/2007).

Die Vereinbarungen für Sperren auf der 3er bzw. 4er Stufe sehen analog aus, mit einer 7er bzw. 8er Länge.

Auf 3er Stufe reizt man auch Unterfarben-Sperren, auf 4er Stufe normalerweise nur Oberfarben.

Im folgenden werden wir uns mit diesen Teilfragen befassen:

1. Wann eröffnen wir mit einer Sperransage, wann nicht?
2. Welche alternativen Bewertungen eines Blatts mit langer Farbe gibt es?
3. Sollte unser Partner weiterreizen? Und falls ja, wie?
4. Wie wehren wir uns gegen Sperrgebote der Gegenspieler?

### 32.2 Sperrgebote – wann und wie

N –	♠ K1084	P 32.2									
	♥ ADB1086										
	♦ 1096										
	♣ –										
♠ 7		♠ DB5									
♥ 7543	<table style="font-size: 0.8em; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♥ K92
	N										
W		O									
	S										
♦ DB2		♦ K73									
♣ K10632		♣ DB75									
	♠ A9632										
	♥ –										
	♦ A854										
	♣ A984										

Nord darf nicht mit 2♥ sperren. Die Hand ist zu stark, außerdem hat Nord ein 4er Pik und ein Treff-Chicane. Nord eröffnet mit 1♥, Süd nennt seine Pik. Nord bestätigt die Pik im Sprung: 3♠, Süd bietet 4♠.

Schauen wir uns Beispiele an und überlegen, ob wir damit eröffnen (mit welchem Gebot?) oder nicht.

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| (1) ♠KD9874 ♥3 ♦B95 ♣D96 2♠         | Perfekte 2♠-Eröffnung.  |
| (2) ♠A98754 ♥53 ♦D986 ♣A 1♠         | Das ist ein Grenzfall. In 1./2. Position sollte man auf der 1er Stufe eröffnen, da man mit dem seitlichen Ass und dem guten Karo zu gut für eine Sperransage ist. In 4. Position eröffnen wir auch mit 1♠.<br>Aber in 3. Position sollte man mit 2♠ sperren.                              |
| (3) ♠A943 ♥KD9874 ♦3 ♣96 passe 1/2♥ | Eigentlich eine schöne 2♥-Eröffnung. Nur laufen wir in 1./2./4. Position Gefahr, unseren eigenen Partner mit einem 4er Pik unnötig zu sperren. In 3. Position sollte man 2♥ bieten, in 1./2./4. Position aber passen. In Nichtgefahr: 1♥.   |
| (4) ♠43 ♥AKD98742 ♦3 ♣96 4♥         | Sofort 4♥. Wir haben 8 sichere Stiche. Wenn Partner nur ein wenig dazu hat, geht das Vollspiel.   |
| (5) ♠3 ♥AKD987432 ♦– ♣963 2♣        | Ein 4♥-Gebot wäre falsch. Wir haben 9 sichere Stiche und nur 4 Loser. Hat Partner nicht Minimum, dann ist das Vollspiel sicher und ein Schlemm nicht ausgeschlossen. Mit einem 4♥-Gebot behindern wir die Reizung unnötig, da wir nun kaum noch rausbekommen, wie Partners Hand aussieht. |
| (6) ♠54 ♥3 ♦KDB9542 ♣D96 3♦         | Eine klassische Sperre auf 3er Stufe. 7er Länge.  |
| (7) ♠B98754 ♥3 ♦K95 ♣K96 passe      | Die Pik sind zu schwach.  |
| (8) ♠KD9874 ♥– ♦AB95 ♣976 1♠        | Das ist ein ordentlicher Zweifärber, also kein Grund, zu sperren. Das Cœur-Chicane wertet das Blatt deutlich auf.   |
| (9) ♠K965432 ♥98 ♦D9 ♣D6 2♠         | Für eine 3er Eröffnung ist das zu schwach, oder? Also sollte man dies mit 2♠ eröffnen. Die 7. Karte ersetzt die fehlenden Punkte in Pik.  |

Wir haben hier schon gesehen, dass es durchaus von unserer Position im Bietprozess abhängen kann, ob und wie wir eröffnen. Bei Weak-Two-Eröffnungen und 3er Sperren kann man sich am so genannten **avus**-Prinzip orientieren:

**1. Position aggressiv**

Wir dürfen als Erster bieten und haben die Chance, unser Blatt zu beschreiben und die Gegner zu stören, bevor diese überhaupt mit dem Bieten beginnen können.

**2. Position vorsichtig**

Unser rechter Gegner hat gepasst. Nun ist es unwahrscheinlich, dass die Gegner eine (deutliche) Punktemehrheit haben. Daher sollten wir vorsichtig agieren und nur gute Sperransagen tätigen.

**3. Position undiszipliniert**

Unser Partner und unser rechter Gegner haben beide gepasst. Jetzt spricht vieles dafür, dass unser linker Gegner was haben wird. Also sollten wir auch mit grenzwertigen Händen sperren. Grenzwertig meint sowohl nach unten als auch nach oben. Auch mit einer schwachen Eröffnung sollten wir sperren. Partner hat ja keine Eröffnungstärke, ein Vollspiel ist also de facto ausgeschlossen.

**4. Position stark**

In 4. Position sollte man seriös reizen. Also sollten wir hier ein Sperransage auf 2er Stufe nur mit 9-12 FP abgeben. Auf 3er Stufe würde ich persönlich nicht sperren, sondern mit einem 1er Gebot eröffnen. Denn es gibt keinen Grund, unnötig hoch einzusteigen. Haben wir eine 7er Farbe, dann können wir diese ja 2x wiederholen.

Damit haben wir erste Kriterien, die eine Hand erfüllen sollte, um ein Kandidat für eine Sperre zu sein:

**Stärke der Hand** Dies definiert man meistens über eine Punktespanne, beispielsweise 5-10.

**Stärke der Farbe** Die Farbe muss eine gewisse Stärke haben. Dies ist meistens eine Kombination aus Länge, Punkten bzw. Bildern in dieser Farbe.

**Position** Wir haben gerade das avus-Prinzip diskutiert, welches Sperransagen in Abhängigkeit von der Bietposition empfiehlt.

**Kartenverteilung** Es ist meistens ungeschickt zu sperren, wenn man noch eine **zweite** bietbare Farbe hat. Und auch mit einem Chicane sollte man ernsthaft überlegen, nicht zu sperren, sondern normal zu eröffnen.

Es gibt aber noch weitere Aspekte, die wir bedenken sollten:

**Qualität der Nebfarben** Schauen Sie auf Ihre anderen Farben.

- Eine Nebensfarbe mit guten Mittelkarten (1098 o.ä.) wertet unsere Hand auf.
- Mit einer Hand wie ♠DB10 ♥AKxxxx ♦x ♣xxx mit 2♥ zu sperren, ist gefährlich. Denn wir verpassen eventuell einen Pik-Fit des Partners. Also sollte man in Position 1 und 2 vorsichtig sein und wohl eher passen oder mit 1♥ eröffnen. Ich würde hier 1♥ eröffnen, da wir ja die 18er Regel erfüllen, die auf Seite 119 erklärt wird.

**Gefahrenlage** Vergessen wir nicht die Gefahrenlage. In Gefahr sollten wir immer vorsichtig sein. Allein die Vorstellung von kontrierten Fallern in Gefahr treibt uns den Angstschweiß auf die Stirn.

**Ausspiel** Bedenken sollten wir auch, dass Partner – falls die Gegner die Reizung gewinnen – meistens unsere Farbe ausspielen wird. Könnten wir damit leben oder nicht?

Eine Idealhand für eine Sperransage werden wir selten haben. Wir müssen folglich mit Mängeln leben, sprich: Selten werden wir eine Hand haben, die alle obigen Kriterien erfüllt. Die oben behandelten Hände 1-9 erfüllen nicht alle Kriterien.

### 32.3 Sperrgebote – Blattbewertungen

Schauen wir uns eine bereits diskutierte Hand genauer an: ♠A943 ♥KD9874 ♦3 ♣96

Wir hatten gesagt, dass wir diese Hand passen sollten. Mit dem 4er Pik sollten wir nicht 2♥ eröffnen, da wir uns damit einen eventuellen Pik-Fit verbauen könnten.

Aber eigentlich sträuben wir uns, diese Hand zu passen, oder? Warum haben wir hier ein ungutes Gefühl?

1. Wieviele Loser haben wir? Nur 6!

2. 18er Regel: Nach der 18er Regel dürfen wir diese Hand eröffnen.

Die 18er Regel besagt: Wenn wir die Summe der Längen unserer 2 längsten Farben (4+6) und unsere Figurenpunkte (9) addieren, dann dürfen wir eröffnen, falls wir damit die 18 erreichen. Wir haben hier sogar 19. Deshalb würde ich diese Hand mit  $1\heartsuit$  eröffnen.

Was zeigt uns diese Hand? Allein die Punkte und die Länge unserer Farbe reicht wohl nicht aus. Wir müssen also unsere Kriterien *Stärke der Hand* und *Stärke der Farbe* auf Seite 118 überarbeiten.

Deshalb wollen wir hier erneut die Bewertungskriterien für die *Stärke* – insbesondere die *Stärke der Hand* – diskutieren und erweitern.

1. Die **Figurenpunkte** sind eine übliche Bewertung. Dies haben wir bereits behandelt. Bei Sperransagen sollte man im Bereich 5-10 Punkte liegen. Mehr Punkte sind durchaus erlaubt, allerdings könnten wir eventuell zu stark für eine Sperransage sein. Die Gefahr besteht dann nämlich, dass wir unseren eigenen Partner sperren und von einem Gebot abhalten, so dass nun wir die Gelackmeierten sind und ein OF-Vollspiel nicht finden.
2. Auch die **18er Regel** sollten wir im Kopf behalten. Gerade bei einem 2-Färber sollten wir nicht sperren, wenn wir die 18er Regel erfüllen.
3. **Losser-Rechnung**: Normalerweise geht man davon aus, dass man bei einer Eröffnung maximal 7 Loser hat. Sperransagen auf der 2er Stufe haben meistens 8 Loser. Bei einer 3er Eröffnung hat man fast immer maximal 7 Loser. Hat man dagegen nur 6 Loser oder weniger, ist eine Sperransage auf 2er oder 3er Stufe meistens fragwürdig. Dann sollte man über eine normale 1er Eröffnung nachdenken. Sie werden bemerkt haben, dass wir hier nix über die 4er Sperren gesagt haben. Hier hat man meistens maximal 6 Loser und somit echte Chancen, das Spiel zu erfüllen. Deshalb sperrt man auf der 4er Stufe auch nur in den Oberfarben. Denn nach einem 4OF-Gebot müssen mein Partner und ich uns keinen mehr abrechnen. Das Gebot ist ja schon ein Vollspiel.
4. Auch **Spielstiche** sind eine gute Bewertungsmöglichkeit. Hier zählt man nur die wahrscheinlichen Spielstiche und leitet daraus die Bietstufe ab.

Die Spielstich-Zählung wird im Abschnitt 34 auf Seite 141 behandelt. Deshalb im Folgenden nur eine Kurzübersicht zur **Spielstich**-Bewertung, insbesondere im Farbspiel – denn wir reden ja gerade über Farbspiele:

**Trumpfstiche** = Trumpflänge – fehlende Honneurs (AKD)

**Spielstiche in den Nebensfarben** Dies sind Stiche, die man bei eigenem Spiel wahrscheinlich bekommt.

Bei den **Spielstichen** zählt man die *Figuren-* und die *Längenstiche*. **Figurenstiche** sind:

- AKD – 3
- AKB, ADB – 2,5
- AK, KDB, AD10 – 2
- AD, KB10, KDx – 1,5
- A, KD, KBx, DB10 – 1
- Kx, DBx – 0,5

Bei den Blättern, die für eine Sperransage in Frage kommen, werden wir selten Längenstiche in den Nebensfarben entwickeln können. Deshalb kann man die Längenstiche meistens vernachlässigen.

Schauen wir uns ein paar Beispielhände, bei denen wir über eine Sperransage nachdenken:

- $\spadesuit$  ADB 10543  $\heartsuit$  64  $\diamondsuit$  42  $\clubsuit$  64 – 6+0+0+0 Spielstiche (mit Pik als Trumpf)
- $\spadesuit$  832  $\heartsuit$  AKB 1065  $\diamondsuit$  K4  $\clubsuit$  KB – 0+5+0,5+0,5 Spielstiche (mit Cœur als Trumpf)

Hand 2 scheidet für ein Weak Two aus, denn dafür sind wir zu stark (15 FP). Die 1. Hand würden wir klassischerweise  $3\spadesuit$  eröffnen, oder? Das könnte aber deutlich zu hoch sein. Denn wenn Partner *wenig* dazu hat und die Karten ungünstig liegen, dann bleiben wir bei 6 Stichen stehen. Deshalb sollte man hier die Gefahrenlage berücksichtigen. In Nichtgefahr können wir optimistisch rangehen. In Gefahr aber sollten wir etwas vorsichtiger sein, denn nun zählen Faller ja deutlich mehr. Vielleicht bekommen wir sogar noch ein

Kontra. Eine furchtbare Vorstellung.

Folgende Faustregel hat sich bewährt: Wir leihen uns bei unserem Partner 2 Stiche (in Gefahr) bzw. 3 Stiche (in Nichtgefahr). Die zu erwartenden Stiche berechnen wir dann wie folgt:

**In Nichtgefahr** Spielstiche +3

**In Gefahr** Spielstiche +2

Dies ist natürlich bei der Entscheidung, auf welcher Stufe wir reizen, nur bei Oberfarben interessant, denn bei Unterfarben gibt es nur die Sperransage von 3UF. Und natürlich muss die entstehende Zahl (bei Oberfarben) 8, 9 oder 10 ergeben. Wir bieten also bei 8 erwarteten Stichen 2OF, bei 9 3OF, bei 10 4 OF. Natürlich kann man auch eine 3er Sperreroöffnung in UF durch die 7er Regel begründen.

Mit der obigen Hand ♠AKD109 ♡64 ♦42 ♣64 bieten wir folglich in Nichtgefahr klassisch 3♠, in Gefahr jedoch nur 2♠.

Wir können uns nun von der klassischen Bewertung von Händen lösen, so dass auch interessante Hände, die nicht in unser bisheriges Muster fallen, mit Sperransagen eröffnet werden können.

N – ♠AKD109 P 32.3

♡1098  
♦2  
♣9876

♠75  
♡A43  
♦DB96  
♣A1054



♠B86  
♡K62  
♦K1073  
♣K32

Sollte Nord eröffnen? Warum nicht? In 1. Position sollten wir aggressiv rangehen. Und nach der Spielstich-Regel dürfen wir das sogar. In Pik haben wir 5 Spielstiche. In Nichtgefahr addieren wir 3 und kommen auf 8: 2♠.

Übrigens haben wir noch weitere Argumente, die für ein 2♠-Gebot sprechen: Das ♦-Single ist gut. Und wir haben in Cœur und Treff gute Mittelkarten.

♠432  
♡DB75  
♦A854  
♣DB

O – alle ♠DB86 P 32.4

♡K62  
♦K1073  
♣K2

Ost hat 8 Treff-Karten. Zwar nur Schrott, aber eben 8. Nach unserer Spielstichzählung hat Ost in Treff 5 Spielstiche. Plus die 2 Pik-Stiche. In Gefahr +2. Ergibt 9. Damit können wir also 3♣ eröffnen.

♠10432  
♡D93  
♦A854  
♣DB



♠AK  
♡B108  
♦–  
♣109876543

♠975  
♡A754  
♦DB962  
♣A

Einige weitere Beispiele sollen die Spielstich-Zählung illustrieren.

- ♠43 ♡7 ♦98765432 ♣AK Eine komische Hand, oder? Wieviele Spielstiche haben wir? 5 Trumpfstiche (Karo), 2 Stiche in Treff. Diese Hand dürfen wir durchaus mit 3♦ eröffnen.
- ♠43 ♡98765432 ♦A3 ♣7 Eine ähnliche Hand, nur dieses Mal in Cœur. Spielstiche haben wir 5 Trumpfstiche plus 1 Karo-Stich. Diese Hand eröffnen wir in Gefahr mit 2♡ (6 Spielstiche + 2), in Nichtgefahr mit 3♡ (6+3).
- ♠3 ♡B1098765432 ♦3 ♣7 Nur 1 Punkt, aber ein 10er Cœur. Zählen wir die Spielstiche, so kommen wir auf 7+0. In Nichtgefahr müssten wir – gemäß Spielstiche-Faustregel – mit 4♡ eröffnen. Auch wenn man offensiv und positiv rangehen sollte, so ist es hier besser, etwas Vorsicht walten zu lassen. Diese Hand würde ich mit 3♡ eröffnen – egal, ob in Gefahr oder nicht.

W – alle	♠ AKB9865 P 32.5										
	♥ B108										
	♦ 6										
	♣ 76										
♠ 10		♠ D42									
♥ A932	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♥ K6
	N										
W		O									
	S										
♦ A854		♦ K1073									
♣ DB84		♣ A953									
	♠ 73										
	♥ D754										
	♦ DB92										
	♣ K102										

West sollte passen. Nord eröffnet, aber nicht mit 3♠, sondern nur mit 2♠. Es sind alle in Gefahr, also Spielstiche (6) + 2. Ost sollte passen.

### Beispielhände

Schauen wir uns weitere Hände an. Sperren oder nicht sperren, das ist hier die Frage.

Hand	Gefahr	Gebot?	Erläuterung
♠6532 ♥KD9865 ♦D ♣65	ja	passe	Das Risiko ist in Gefahr viel zu hoch.
	nein	2♥	5 Spielstiche. 5+3 = 8. Das 4er Pik ist evtl. ein Hinderungsgrund. Die Pik sind aber zu schwach. In 4. Position würde ich passen.
♠A532 ♥KD98654 ♦– ♣65	egal	1♥	Mit nur 5 Losern sperren wir nicht. Außerdem haben wir ein ordentliches 4er Pik.
♠532 ♥KD98654 ♦– ♣654	ja	2♥	Gute Cœur, 6 Spielstiche. 6+2 = 8.
	nein	3♥	6+3 = 9.
♠– ♥4 ♦AB93 ♣KB987654	egal	1♣	Nur 5 Loser. Mal sehen, wohin die Reise geht. Also langsam reizen.

Man kann den Spielstich-Ansatz noch aggressiver gestalten:

**Wir in Nichtgefahr / Gegner in Gefahr** Spielstiche +4

**Gefahrenlage gleich** Spielstiche +3

**Wir in Gefahr / Gegner nicht** Spielstiche +2

Das erscheint mir aber zu aggressiv (+4). Kontrierte Faller sind auch in Nichtgefahr furchtbar.

### 32.4 Sperrgebote – Antworten auf Sperransagen

Schauen wir uns an, wie wir auf Sperransagen unseres Partners antworten.

Vorab müssen wir uns klarmachen:

**Eröffnet mein Partner mit einer Sperransage, dann ist die Initiative ab sofort bei mir.**

Was antworte ich auf ein Sperrgebot? Habe ich selbst keine Eröffnungsstärke, dann sollte ich wohl passen. Denn mein Partner hat im allgemeinen eben maximal 10 FP. Und natürlich kann mein Partner auch unterhalb von 5/6 Punkten liegen, wie unsere letzten beiden Spielstichbeispiele auf Seite 120 zeigen.

Allerdings kann es natürlich passieren, dass ich selbst in der Größenordnung einer Eröffnungsstärke bin. Dann gibt es durchaus Chancen, Richtung Vollspiel zu gehen.

#### Antworten auf 2♥/2♠

Am Beispiel von Weak Two wollen wir dieses Thema zumindest anreißen.

**Beispiel 32.1** [Antwort auf 2OF] Ihr Partner eröffnet mit 2♥. Was antworten Sie mit dieser Hand? Denken Sie kurz darüber nach: ♠A932 ♥– ♦A8542 ♣A984

Und? Haben Sie *nicht* gepasst, sondern ein echtes Gebot abgegeben? Dann wünsche ich Ihnen viel Glück beim Versuch, den Kontrakt zu erfüllen ... Hier die ganze Hand:

S –	♠ A932	P 32.6				
	♥ –					
	♦ A8542					
	♣ A984					
♠ DB75		♠ K6	Süd sperrt mit 2♥. Ost und West sind nicht stark genug, um in die Reizung einzusteigen. Was soll Nord tun? Das könnte ein Vollspiel, 3 SA ist verlockend, oder?			
♥ 75	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>W O</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	W O	S	♥ K9432	Finger weg von der 3SA-Karte. Sie gehen mit Sicherheit down. Mindestens 2x.
N						
W O						
S						
♦ DB9		♦ K73	Nord muss passen.			
♣ K1032		♣ DB5				
	♠ 1084					
	♥ ADB1086					
	♦ 106					
	♣ 76					

Wie antworten wir auf Partners Weak Two? Es gibt verschiedene Ansätze. Hier eine mögliche Variante (wir hatten dies bereits im Abschnitt 5 auf Seite 12 diskutiert):

**Hebung auf 3. Stufe** Immer als Erhöhung der Sperre zu verstehen – entweder 3er Anschluss oder Double-Figur mit ungleichmäßiger Verteilung – immer mit Blick auf die Gefahrenlage. (0-14 FVP)

**Hebung auf 4. Stufe** Entweder schwach (Sperre) mit 4er Anschluss oder 3er und sehr ungleichmäßige Verteilung oder spielstarke Hand (ausschließlich Vollspielinteresse), die keine weitere Information benötigt.

**Farbwechsel** Zeigen in der Regel einen Missfit in der eröffneten Farbe an und suchen nach besserem Fit – sie sind forcierend (ab 16 FLP) und erfolgen auf 2. Stufe mit 5er, sonst mit 6er Farbe. Wird anschließend die eröffnete OF unterstützt, dann schlemmeinladend mit sehr guter Nebenfarbe.

**2 SA** Ein künstliches Gebot (alertierpflichtig) mit mind. 2er Anschluss, das nach mehr Information fragt. Es wird benutzt, um mindestens einladende Hände zu zeigen, mit Interesse an SA oder einem Oberfarbvollspiel bzw. -schlemm. Punkte ab 15 FVP. Was antwortet der **Eröffner**?

**3 Eröffnungsfarbe** Minimum (5-7)

**3 neue Farbe** A oder K in der Farbe (8-10)<sup>34</sup>

**3 SA** Verteilte Werte (ohne A/K), 6-3-2-2 verteilt (8-10)

**4 neue Farbe** Single in der Farbe (8-10)

**4 Eröffnungsfarbe** solide Farbe ohne Single oder seitliches A / K (8-10)

Nach positiver Antwort des Eröffners (8-10) sind neue Farben Kontrollgebote – Abschluss ist entweder 3 SA oder 4 in der Oberfarbe (3 in der Oberfarbe ist weiterhin forcierend).

**3 SA** Abschluss (meist Schnellstiche in Nebenfarben oder gleichmäßig verteilt).

**Beispiel 32.2** [Weak-two-Reizungen] Sie sind in Nichtgefahr.

Eröffner	Partner	Reizung	Bedeutung
♠ D85	♠ 10	2♥-3♥-	Das 3♥-Gebot sollten Sie auch nach Zwischenreizung der Gegner abgeben (als Sperrgebot). Geht zwar down, aber wir haben (hoffentlich) ein Pik-Spiel verhindert.
♥ KDB854	♥ 1063	passe	
♦ 98	♦ A742		
♣ 82	♣ B10963		
♠ AKB10653	♠ –	2♠-(x)-	Lassen Sie sich durch das Kontra des Gegners nicht irritieren. Sie haben auf die unglückliche Eröffnung kein Antwortgebot. Starten Sie keine Rettungsversuche, Sie machen die Sache nur noch schlimmer.
♥ 7	♥ KB8654	passe	
♦ 98	♦ D74		
♣ B103	♣ 9874		

So weit eine klassische Variante der Reaktion auf 2♥/♠.

<sup>34</sup> Dies kann auch ein Single sein. Sagt SA-Partner nun 3SA, so sollte man in 4 OF ausweichen.

Häufig hat man Anschluss sowie Punkte und möchte Richtung Vollspiel gehen. Bleiben wir zunächst bei der klassischen Konvention, auf deren Basis wir Weak Two eröffnen: 6er Länge, 5-10 FP (vgl. Seite 116). Hegt man Vollspiel-Interesse, kann man die **OGUST**-Konvention nutzen. Mit OGUST bekommt man heraus, wie stark der Eröffner ist (Punkte / Trumpf). Dazu modifizieren wir das 2SA-Gebot.

Voraussetzung ist, dass der Partner des Eröffners

- mindestens 14 FVP hat und
- mindestens einen 2er Anschluss hat.

Auch ein Trumpfsingle kann man durchaus als Anschluss werten, wenn dieses Single ein Bild ist.

Mit einer solchen Hand bietet man nach Partners 2OF-Eröffnung **2 SA**. Was antwortet der Partner?

**3♣** 5-7 Punkte, schlechte Trumpf

**3♦** 5-7 Punkte, gute Trumpf

**3♥** 8-10 Punkte, schlechte Trumpf

**3♠** 8-10 Punkte, gute Trumpf

**3 SA** 8-10 Punkte, stehende Trumpf (also AKDxxx)

OGUST konzentriert sich also auf Figurenpunkte und die Qualität der Trumpf-Farbe. (Übrigens sollten wir uns auch bei gestörter Reizung nicht von einem 2SA abhalten lassen.)

W –	♠ A 9 3 ♥ 9 4 ♦ A 8 5 4 ♣ D 9 8 4	P 32.7			
♠ D 10 8 ♥ A D B 10 8 6 ♦ 10 6 ♣ 7 6	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W O	S	♠ K 6 2 ♥ K 3 2 ♦ K 7 3 ♣ A B 5 3
N					
W O					
S					
	♠ B 7 5 4 ♥ 7 5 ♦ D B 9 2 ♣ K 10 2				

West sperrt mit 2♥. Ost könnte direkt in 4♥ springen. Das ist aber riskant, also sagt Ost 2 SA. OGUST. West antwortet artig mit 3♠. Ost weiß nun, dass West eher bei 10 FP liegen wird und dass West gute Trumpf hat. Ost bietet 4♥.

Wir haben aber gesehen, dass uns die Punkte allein häufig nicht helfen. Denn wir haben Beispiele diskutiert, bei denen eine 2OF-Eröffnung auch mit weniger FP sinnvoll ist. Bei der Untersuchung auf Vollspiel muss es also weniger um Figurenpunkte, sondern um Verteilungspunkte, Kontrollen und Stiche gehen.

Um die Chancen auszuloten und unser Blatt besser einzuschätzen, können wir durchaus andere Bewertungstechniken hinzuziehen, beispielsweise die Loser-Rechnung. Sinnvoller erscheint mir aber die Spielstich-Philosophie. Oder eine Kombination von beidem.

Deshalb wollen wir abschließend kurz diskutieren, welche Bewertungen noch dazu dienen können, über eine Antwort auf 2OF (bei Trumpf-Fit) nachzudenken.

## Spielstiche

Wir wissen, wieviele Spielstiche unser Partner mitbringt. Wir können das gleiche Prinzip auf unsere Antwort anwenden.

Nach 2♠-Eröffnung des Partners sehen wir in unserer Hand: ♠ D 9 3 ♥ – ♦ K D 6 4 2 ♣ K 8 5 4 2 .

2 Trumpfstiche (Partners Farbe) und 1,5 Stiche in den Nebensfarben. Hinzu kommt, dass wir wohl eher 3 Trumpfstiche – durch das Stechen der Cœur des Partners – haben werden.

In Gefahr hat unser Partner nur 2 Stiche von uns eingeplant (6+2=8), wir haben aber deutlich mehr. Also springen wir nach einer 2♠-Eröffnung unseres Partners direkt in 4♠.

In Nichtgefahr hat unser Partner 3 Stiche von uns eingeplant (5+3=8), wir haben etwas mehr. Also laden wir nach der 2♠-Eröffnung unseres Partners zumindest mit 3♠ ein (oder gehen über OGUST).

## Loser-Rechnung

Wir hatten bereits festgestellt, dass wir bei einer 2OF-Eröffnung von 8 Losern ausgehen können. Haben wir also Trumpfunterstützung und nur 6 Loser, können wir locker 4OF bieten.

Mit ♠D93 ♥– ♦KD42 ♣K842 springen wir nach einer 2♠-Eröffnung unseres Partners direkt in 4♠.

Wir haben uns in diesem Abschnitt auf Weak Two konzentriert. Man kann die hier diskutierten Aspekte zum Teil auf die 3/4er Sperren übertragen. OGUST geht bei 3er und 4er Sperren natürlich nicht mehr.

## 32.5 Sperrgebote – Wettbewerbsreizung

So nützlich eine Sperre für den Sperrenden ist, so ärgerlich ist sie für die Gegenspieler: Das gegnerische Paar wird in seiner schulmäßigen Reizung gestört, so dass das Finden des optimalen Kontrakts ver- oder zumindest behindert wird.

N – alle ♠4 P 32.8

♥AD10842

♦10954

♣43

♠DB1075

♥53

♦632

♣K98

N	
W	O
	S

♠AK9

♥KB7

♦A87

♣D1072

♠8632

♥96

♦KDB

♣AB65

Nord sperrt 2♥. Das ist optimistisch, denn Nord hat nur 5 Spielstiche. Aber ♠-Single und die Karo-Mittelkarten sind gut.

Ost reizt gegen: 2SA. West reizt Transfer 3♥, den Ost ausführt: 3♠.

Süd sollte in Gefahr nicht verteidigen.

OW können das Spiel gewinnen, da Ost weiß, wo die Cœur sitzen.<sup>35</sup>

Nord 2♥, Ost kontriert, Süd 3♥. West bietet 3♠. Alle passen.

OW erfüllen den Kontrakt genau.<sup>36</sup>

W –

♠2

P 32.9

♥KDB865

♦B1096

♣64

♠A1053

♥102

♦D832

♣D93

N	
W	O
	S

♠DB86

♥97

♦AK7

♣KB105

♠K974

♥A43

♦54

♣A872

Widmen wir uns systematisch dem Thema, wie wir uns als Gegenspieler gegen eine Sperröffnung wehren können. Natürlich gibt es auch hier eine ganze Reihe von Konventionen. Wir betrachten exemplarisch nur die Gegenreizung gegen Weak Two.

Folgende Gebote sind in ForumD (plus) in der Gegenreizung gegen 2OF üblich:

**Neue Farbe ohne Sprung** Mindestens 5er Länge, 11-18 FLP.

Auf 3er Stufe: 6er Länge, 13-18 FLP.

**Neue Farbe auf 3er Stufe im Sprung** Gute 6er Länge mit 17-19 FLP.

**Sprung in eigene OF** Mindestens gute 7er Farbe, 8 Spielstiche.

**Info-Kontra** Eröffnungsstärke, kurz in Gegners Farbe, spielbereit in den Restfarben.

*Oder:* 19 FLP mit beliebiger Verteilung (Falls man eine 5er Farbe hat, nennt man diese in der nächsten Runde.)

**2 SA** Eine ungefähr ausgeglichene Hand mit ca. 15-17 (16-18/19) FLP, Stopper in Eröffners Oberfarbe.

<sup>35</sup> Das Board stammt aus den kodierten Karten des DBV, 2er Eröffnungen, A13.

<sup>36</sup> Das Board stammt aus den kodierten Karten des DBV, 2er Eröffnungen, A24.

**3 SA** Ernst gemeintes Gebot. Mindestens 19 FP, Stopper in Eröffners Farbe.

**Überruf 3 OF** analog dem 3-SA-Gebot. Nur ohne Stopper in Eröffners Farbe.

In 4. Hand kann man durchaus um 1/2 FLP schwächer sein, da die meisten Gebote dann eine Art Wiederbelebung darstellen.

O –	♠ A7 ♥ 76 ♦ AKDB976 ♣ K3	Board 32.10									
♠ B4 ♥ KDB983 ♦ 83 ♣ D92	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		O		S		♠ KD86 ♥ 104 ♦ 542 ♣ AB108
	N										
W		O									
	S										
	♠ 109532 ♥ A52 ♦ 10 ♣ 7654										

West eröffnet 2♥ (5 Spielstiche +3). Nord hat ein stehendes Karo und Stopper in Pik und Treff. Es fehlt nur ein Stopper in Cœur, danach fragt Nord mit 3♥. Süd bestätigt den Cœur-Stopper mit 3SA.

Selbst wenn West den ♣-Angriff findet, ist der Kontrakt nicht zu schlagen.<sup>37</sup>

Gehen wir nochmal einen Schritt zurück. Zunächst müssen wir ja entscheiden, ob wir überhaupt in die Gegenreizung gehen wollen. Bei punktstarken Händen ist die Entscheidung klar. Aber was ist mit den normalen, nicht sehr starken Händen? Bei der Überlegung, ob man gegenreizt, kann man die **7er Regel** anwenden.

Die 7er Regel ist ganz einfach und ist nicht auf Weak Two beschränkt. Auch gegen 3er Sperren können wir diese anwenden.

*Sie dürfen sich beim Partner 7 Figurenpunkte wünschen und diese optimal in Figuren ummünzen.  
Wenn dann der durch Sie geplante Kontrakt sehr gut ist, dürfen Sie Ihr Gebot abgeben.*

Diese Regel funktioniert gut, da 7 nützliche Figurenpunkte etwa der durchschnittlichen Stärke des Partners entsprechen. Betrachten wir ein paar Beispiele.

**Beispiel 32.3** [7er Regel] Ost ist Teiler, alle sind in Gefahr.

Ost eröffnet 2♥, was sagen Sie auf Süd mit folgender Hand? ♠ AB10752 ♥ 104 ♦ 64 ♣ AK9.

Wir dürfen uns 7 Punkte von unserem Partner wünschen. Optimal wären ♠ KD und ♣ D. Dann haben wir mit Pik als Trumpf 9 Stiche. Also können wir hier locker mit 2♠ verteidigen.

Auch gegen 3♥ würden wir verteidigen: 3♠.

**Beispiel 32.4** [7er Regel] Ost ist Teiler, NS sind in Gefahr.

Ost eröffnet 2♥, was sagen Sie auf Süd mit folgender Hand? ♠ 632 ♥ D4 ♦ ADB974 ♣ K9.

Wir dürfen uns 7 Punkte von unserem Partner wünschen. Optimal wären ♦ K und ♣ A. Dann haben wir (mit Karo als Trumpf) 8 Stiche. Das ist zu wenig. Also sollten wir hier besser nicht mit 3♦ verteidigen.

Man könnte hier argumentieren, dass 3♦ mit einem Faller den Gegnern nur 100 Punkte bringt, 2♥ dagegen 110. Aber erstens könnten wir uns ein Kontra einhandeln, zweitens gehen wir mit der 7er Regel ohnehin ab und an baden. Also lieber Vorsicht ...

**Beispiel 32.5** [7er Regel] Ost ist Teiler, NS sind in Gefahr.

Ost eröffnet 2♠, was sagen Sie auf Süd mit folgender Hand? ♠ 53 ♥ 64 ♦ AK3 ♣ KD8654.

Wir dürfen uns wieder 7 Punkte von unserem Partner wünschen. Optimal wären ♦ D und ♣ AB. Dann haben wir (mit Treff als Trumpf) 9 Stiche. Wunderbar. Also sollten wir mit 3♣ verteidigen.

Schauen wir uns zwei weitere Boards für die Wettbewerbsreizung an.

<sup>37</sup> Das Board stammt aus den kodierten Karten des DBV, 2er Eröffnungen, B14.

S –	♠ 543	P 32.11
	♥ B7652	
	♦ B9	
	♣ AD3	
♠ 92		♠ K7
♥ A93		♥ KD
♦ AK8542		♦ D73
♣ 84		♣ B 109752
	♠ ADB1086	
	♥ 1084	
	♦ 106	
	♣ K6	

Süd sperrt mit 2♠ (5 Spielstiche +3).  
West hat Punkte, aber sollte er/sie 3♦ sagen?  
Wenden wir einfach die 7er Regel an: Wenn Ost  
♥KD und ♦D hat, dann hätten OW 9 Stiche.  
Also darf West 3♦ sagen.

Süd sperrt mit 2♥ (5 Spielstiche +3). Nord verlängert die Sperre: 4♥.  
Ost kontriert (5♦ wäre Hasard). West wandelt das Info-Kontra in ein Strafkontra um.  
NS gehen zwar down, haben aber 600 für OW verhindert.<sup>38</sup>

S – OW	♠ A6542	P 32.12
	♥ B942	
	♦ 543	
	♣ 5	
♠ DB7		♠ K983
♥ A75		♥ –
♦ A97		♦ KDB102
♣ 10862		♣ AKD4
	♠ 10	
	♥ KD10863	
	♦ 86	
	♣ B973	

Die 7er Regel funktioniert in der Praxis erstaunlich gut. Die Annahme dahinter ist, dass sich die *ausstehenden* Punkte etwa gleichmäßig auf Ihren Partner und den nicht reizenden Gegner verteilen, so dass Sie mit ein paar Punkten beim Partner rechnen können. Haben Sie beispielsweise 14 Figurenpunkte, und der rechte Gegner hat Weak Two in Pik eröffnet, hat er im Schnitt ungefähr acht Figurenpunkte. Dann haben Ihr Partner und der andere Gegner zusammen 18 Figurenpunkte. Nicht jede dieser Karten ist nützlich, im Schnitt hat Ihr Partner aber 7 nützliche Figurenpunkte.

Außerdem bringt Ihr Partner im Schnitt mindestens ein Drittel der ausstehenden Karten in den 3 Restfarben mit. Es sind natürlich sogar mehr, weil der Weak-Two-Spieler durch seine bekannte Länge in einer Farbe im Schnitt in den anderen Farben kürzer ist. Wenn Sie eine 6er Länge haben, hat Ihr Partner daher im Schnitt etwas mehr als 2,33 Karten ( $\frac{7}{3}$ ).

Natürlich können wir bei der Gegenreizung auch auf die Loserrechnung oder die Spielstiche zurückgreifen und – analog zur 7er Regel – beim Partner eine bestimmte Stärke annehmen.

<sup>38</sup> Das Board stammt aus den kodierten Karten des DBV, 2er Eröffnungen, A3.