

Bieten: Gebote gegen Sperransagen

Konventionen: Optional Double

Quelle: Klaus-Peter Wiese

1. Durch eine Sperransage (Weak Two oder Hochansage) zeigt ein Spieler ein punkteschwaches Blatt mit einer langen Farbe, mit dem er dem Gegner Bietraum wegnehmen will. Um sich ein Bild machen zu können, wie die anderen Blätter aussehen, müssen Sie wissen, in welcher Bietsituation eröffnet worden ist.
2. Den Sperransagen wurde früher die 3-2-1-Regel zu Grunde gelegt: Der kontriierte und nicht erfüllte Kontrakt soll einen besseren Score ergeben als die erwartete volle Partie des Gegners. In ungünstiger Gefahrenlage (in Gefahr, aber der Gegner nicht) erlaubt das nur einen Faller, in ausgeglichener zwei und in günstiger drei. Heute werden Sperransagen auch höher geboten.
3. Eine Sperransage in erster oder zweiter Hand: soll keine Vierer-Oberfarbe enthalten, um nicht das Finden eines 4-4-Fit mit starkem Partner zu erschweren. - Der Eröffner wird etwa 7 FP haben.
Die Sperransage in dritter Hand: kann sehr schwach sein, weil der Gegner bei der vierten Hand große Stärke unterstellt und deshalb hoch sperren will. Bluff ist möglich!
- Sie können beim Eröffner etwa 5 FP annehmen.
Eine Sperransage in vierter Hand ist als solche unnützlich, weil man ja durchpassen könnte.
Weiß der Partner, was das Gebot bedeutet?
- Keine schlafenden Hunde wecken, sondern passen, nichts fragen!
4. Direkt hinter dem Eröffner sitzend, zählen Sie Ihre eigenen Punkte zu den wahrscheinlichen des Eröffners und verteilen Sie die restlichen (von insgesamt 40) hälftig auf die beiden anderen Blätter. Wie viele Punkte haben Sie dann zusammen mit Ihrem Partner? Dementsprechend bieten Sie.
5. Falls zwischen der Sperransage und Ihrem Gebot zwei Mal gepasst wurde, können Sie annehmen, dass des Eröffners Partner schwach ist (nicht mehr als - je nach Gefahrenlage - 3-2-1 Stiche = 9-6-3 FP). Ihr Partner ist dann entsprechend stärker. Berücksichtigen Sie das bei Ihrem Gebot: Sie können schwächer bieten als sonst.
6. Die im Folgenden genannten Punktezahlen gelten für „normale“ Verteilungen. Extremverteilungen sind wertvoller und können mit Zusatzpunkten bewertet werden. Die Höhe Ihres Gebots wird begrenzt durch den zur Verfügung stehenden Bietraum.
Falls Sie aufgrund eigener Länge annehmen, dass der Eröffner geblufft hat, so kontrieren Sie zunächst und übrufen Sie dann die Gegnerfarbe.
 - A. Sie haben gute Eröffnungsstärke und rechnen mit weniger als 25 FP gemeinsamen FP. Dann bieten Sie
 - a) mit ausgeglichener Verteilung und Doppelstopper in Gegnerfarbe: pass.
 - b) mit ausgeglichener Verteilung in den anderen Farben: pass.
 - c) mit einem Einfärber (6+- oder sehr gute 5er-Länge): Farbe niedrigst.
 - d) mit einem Zweifärber (5-5 oder länger): längere oder niedrigere Farbe, später vielleicht noch die andere.
 - B. Sie haben 17+ FP (in vierter Hand etwas weniger) und rechnen mit etwa 26 FP zusammen mit Ihrem Partner. Die volle Partie soll erreicht werden. Dann bieten Sie
 - a) mit Doppelstopper in Gegnerfarbe und ausgeglichener Verteilung oder langer guter Unterfarbe: Sans Atout niedrigst; 16+ FP auf Zweier-, 18+ FP auf Dreier-Stufe.
 - b) mit ausgeglichener Verteilung in den anderen Farben: Kontra.
Optional Double: Eine Art Informationskontra, verspricht mindestens Dreierlänge in allen nicht genannten Farben sowie 17+ FP in allen oder 14+ FP in den ungenannten Farben.
- Ihr Partner darf passen, wenn er glaubt, dass eher der gegnerische Kontrakt fällt als ein eigenes volles Spiel drin ist oder dass die kontriierten Faller mehr einbringen als der eigene Kontrakt.
 - c) mit einem Einfärber (6+-Länge): Farbe im Sprung
= fast Partieföring = es fehlt nur ein Stich zur vollen Partie.
 - d) mit einem Zweifärber (5-5 oder länger): Sans Atout im Sprung.
 - C. Sie haben 23+ FP und rechnen mit mehr als 28 gemeinsamen FP: Schlemmverdacht! Sie bieten
 - a) mit ausgeglichener Verteilung und Doppelstopper in Gegnerfarbe: zuerst Kontra, dann SA.
 - b) mit ausgeglichener Verteilung in den anderen Farben: **Überruf der Gegnerfarbe.**
Schlemmeinladung mit Spielbereitschaft (3er-Länge) in allen ungebotenen Farben. •
Jede SA-Antwort des Partners darauf ist die Blackwood-Asse-Frage.
 - c) mit einem Einfärber (6+-Länge): zuerst Kontra, dann die Farbe.
 - d) mit einem Zweifärber (5-5 oder länger): zuerst Kontra, dann Überruf Gegnerfarbe.
7. Vor jedem Gebot bitte bedenken: Des Gegners Sperrgebot soll Ihnen das Finden des richtigen Kontrakts erschweren, und oft tut sie das mit dem Erfolg, dass Ihnen das unmöglich ist. Dann ist es immer noch besser, Sie bringen den gegnerischen Kontrakt zu Fall, als dass sie selbst fallen.