

Bieten: Gegenmaßnahmen nach Sperreroöffnungen (Weak Two und Hochansagen)

Quelle: Zenkel / Andersen: Sperrgebote von A bis Z ab Seiten 54 und 92

Durch eine Sperreroöffnung zeigt ein Spieler ein punkteschwaches Blatt mit einer langen Farbe. Er will Ihnen Bietraum wegnehmen und so das Finden des richtigen Kontrakts erschweren. Erreicht er, dass Ihnen das unmöglich ist, dann ist es immer noch besser, Sie bringen den gegnerischen Kontrakt zu Fall, als dass sie selbst fallen.

Rechnen Sie beim Eröffner normalerweise mit etwa 7 FP. Öfter erfolgt eine Sperransage in dritter Hand sogar sehr schwach, weil der Eröffner bei der vierten Hand große Stärke erwartet und deshalb hoch sperren will. Bluff ist möglich! - Sie können in diesem Fall etwa 5 FP annehmen.

Wenn Sie direkt hinter dem Eröffner sitzen, können Sie Ihre eigenen Punkte und die wahrscheinlichen des Eröffners zusammenzählen, die restlichen (von insgesamt 40) häufig auf die beiden anderen Blätter verteilen, Ihre Punkte und die Ihres Partners zusammenzählen und dementsprechend bieten. Sie können aber auch einfach (?) Ihr Blatt nach Punktstärke und Verteilung beschreiben. Seine Merkmale sind im Folgenden so gekennzeichnet:

- | | | |
|--|-------------------------|--------------------------|
| ① annähernd Eröffnungsstärke | ② gute Eröffnungsstärke | ③ stark |
| ④ 15 – 18 FP | ⑤ 15 – 20 FP | |
| ① gute Farbe | ② sehr gute Farbe | ③ stehende lange Farbe |
| ④ mindestens 3 in allen anderen Farben | | ⑤ Stopper in Gegnerfarbe |

Gegengebot nach einer Eröffnung Weak Two Oberfarbe:

- | | | | | | |
|--|--------------|---|----------------|----------------|--|
| 2 Pik | ① ① | | | | |
| z.B. nach 2 Coeur mit | ♠ K D B 10 8 | ♥ 8 7 3 | ♦ 7 4 | ♣ A 10 9 | |
| 3 in Farbe | ① ① | | | | |
| z.B. nach 2 Coeur mit | ♠ A 5 | ♥ 9 4 | ♦ A K B 10 8 5 | ♣ K 9 3 | |
| 3 in Eröffnerfarbe | ① ③ | Partner soll mit ⑤ 3 SA bieten | | | |
| 3 Pik im Sprung | ③ ① | Einfärber, einladend | | | |
| 4 in Unterfarbe | ③ | Zweifärber: genannte Farbe und andere Oberfarbe | | | |
| z.B. nach 2 Coeur mit | ♠ A K D 10 9 | ♥ 3 2 | ♦ A D B 10 4 | ♣ 3 | |
| 4 in Eröffnerfarbe | ③ | Zweifärber: beide Unterfarben | | | |
| z.B. nach 2 Coeur mit | ♠ A 4 | ♥ - | ♦ K D B 10 9 | ♣ K D 10 9 6 3 | |
| 2 Sans Atout | ④ ⑤ | | | | |
| z.B. nach 2 Coeur mit | ♠ K 10 | ♥ A B 9 | ♦ K B 10 7 | ♣ A B 10 3 | |
| (Partner-Gebote danach: Stayman, Transfer, Gerber) | | | | | |
| 3 Sans Atout | ① ③ ⑤ | | | | |
| Kontra | ② ④ | oder die Hand ist zu stark für eines der anderen Gebote | | | |
| z.B. nach 2 Coeur mit | ♠ K D 10 5 | ♥ 4 | ♦ K D 10 3 | ♣ K 10 6 3 | |
| oder | ♠ A K 10 | ♥ 5 2 | ♦ A K D 10 5 | ♣ B 10 3 | |
| aber Pass | | | | | |
| z.B. nach 2 Coeur mit | ♠ A 9 8 4 3 | ♥ D 4 2 | ♦ K B | ♣ K B 3 | |
| oder | ♠ D 10 6 5 2 | ♥ A | ♦ A D | ♣ K D 7 3 2 | |

Gegengebot nach einer Eröffnung 3 in Farbe:

- | | | | | | |
|---|----------------|---|---------|----------------|--|
| 3 in Farbe | ② ① | | | | |
| z.B. nach 3 Coeur mit | ♠ A K D 10 8 4 | ♥ 3 2 | ♦ K 8 5 | ♣ 9 4 | |
| 4 in Farbe niedrigst | ② ① | Extrawerte erforderlich | | | |
| 4 in Farbe im Sprung | ③ ② | | | | |
| 4 in Eröffnerfarbe | ③ | Zweifärber | | | |
| z.B. nach 3 Coeur mit | ♠ A D B 10 7 | ♥ 7 | ♦ 3 | ♣ A K B 8 4 3 | |
| 3 Sans Atout | ⑤ ⑤ | oder ① ③ ⑤ | | | |
| z.B. nach 3 Karo mit | ♠ D 4 | ♥ 9 8 3 | ♦ A 5 | ♣ A K D 10 9 4 | |
| (Partner-Gebote danach: 4 Treff = Stayman, 4 andere Farbe = Transfer, 5 Treff = Gerber) | | | | | |
| Kontra | ② ④ | oder die Hand ist zu stark für eines der anderen Gebote | | | |
| z.B. nach 3 Karo mit | ♠ A B 10 | ♥ K D B 5 | ♦ 3 | ♣ A B 10 9 4 | |

Nach einem Farb-Gegengebot kann Ihr Partner

- eine neue Farbe bieten: das ist rundenforcing;
- in eine andere Farbe springen: das ist ein Splintergebot mit Unterstützung und Vollspielstärke;
- Gegners Farbe bieten: das ist partieföring oder sogar schlemminteressiert;
- 2 Sans Atout bieten: das ist einladend mit Stopper in der Eröffnerfarbe;
- alle Vollspielgebote sind zum Spielen.