

5 Weak two, Benjamin und Gambling

Häufig haben wir Blätter, bei denen wir nicht so richtig wissen: Reizen oder Passen?

W –	♠ 93	P 5.1				
	♥ ADB4					
	♦ KD54					
	♣ B76					
♠ ADB1086 ♥ 96 ♦ 1076 ♣ 104	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <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 ♥ 1032 ♦ 83 ♣ D98532	
N						
W O						
S						
	♠ 754					
	♥ K875					
	♦ AB92					
	♣ AK					

West sieht die schönen Pik, er hat aber nicht genug Punkte. Wenn NS erst mal in die Reizung kommen, sind sie vor 4 Cœur nicht zu stoppen. Sperren auf der 3er Stufe dürfen wir nicht, das müsste ein 7er sein. Folglich würden wir gern Wests Hand mit 2 Pik eröffnen. Mal sehen, ob NS damit umgehen können und trotzdem in 4 Cœur landen.

Also: Mit solch einem Blatt würden wir gern

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

Wie können wir die Gegner ärgern?

- 1♠ eröffnen geht nicht, da leiten wir unseren Partner nur in die Irre.
- 3♠ geht auch nicht. Da brauchen wir ein 7er Pik.

Aber was ist mit 2♠? Das hatten wir uns ja offen gelassen. Was spricht also dagegen, 2♠ auch als **Sperransage**, dieses Mal mit einem 6er Pik, zu verwenden? Nichts.⁸

Die 2er Eröffnungen in den **Oberfarben** werden oft auch als **Weak two** bezeichnet (schwache 2er-Eröffnung). Sie haben einen leichten Sperrcharakter und erinnern an Sperrerröffnungen auf der 3.Stufe. Bedingung für eine 2er Eröffnung ist:

- 6er **Oberfarbe** mit 2 Figuren (in Nicht-Gefahr evtl. 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 2“ nicht eröffnen, denn die Gegner haben gepasst; also entfällt das „Ärgern“.

Beispiel 5.1 [Eröffnungen]

♠KD9874 ♥3 ♦B95 ♣D96	2♠	Perfekte 2♠-Eröffnung.
♠A98754 ♥53 ♦D986 ♣A	1♠	Ein Grenzfall. In 1./2. Position eröffnet man 1♠, da man mit dem seitlichen Ass und dem Karo zu gut für eine Sperransage ist. Aber in 3. Position sollte man mit 2♠ sperren.
♠A943 ♥KD9874 ♦3 ♣96	p	Eigentlich eine schöne 2♥-Eröffnung. Nur laufen wir in 1./2. Position Gefahr, unseren eigenen Partner mit einem 4er Pik unnötig zu sperren. In 3. Position sollte man 2♥ bieten, in 4. Position 1♥.
♠B98754 ♥3 ♦K95 ♣K96	p	Eher passen. Die Pik sind zu schwach.

⁸ Viele Bietsysteme vereinbaren 2♥/♠ als starke Ansagen. Allerdings geht der Trend jetzt dahin, diese Gebote für Sperransagen (wie wir es hier tun) zu nutzen.

♠KD9874 ♡– ♦AB95 ♣976 1♠ Das ist ein ordentlicher Zweifärber, also kein Grund, zu sperren. Das Cœur-Chicane wertet das Blatt deutlich auf.

♠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.

Ist Ihnen aufgefallen, dass wir nur Beispiele mit 2♡/2♠-Eröffnungen diskutiert haben? Das hat einen Grund: Wir spielen **Weak Two** nur bei den **Oberfarben** !

Antworten auf 2♡/2♠

Es gibt eine Reihe von Regelungen, wann und wie man als Partner auf ein Weak Two reagiert. Wenn man nicht wirklich Punkte hat, dann sollte man im Allgemeinen passen. Es sei denn, man hat Trumpf dazu (und ist auch schwach); dann kann man die Sperre verlängern, d.h. die Farbe auf der 3er oder 4er Stufe nennen.

Hat man Punkte, dann gibt es unterschiedliche Konventionen, wie man weiterreizt. Ich persönliche spiele gern OGUST (Seite 123). ForumD schlägt die folgende Reizung vor:

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 FV)

Hebung auf 4. Stufe Entweder schwach (Sperre) mit 4er Anschluss oder 3er und sehr ungleichmäßige Verteilung oder spielstarke Hand (nur 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.

Antworten des Eröffners:

3 Eröffnungsfarbe Minimum (5-7)

3 neue Farbe = A oder K in der Farbe (8-10)⁹

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 schnelle Stiche in Nebenfarben oder gleichmäßig verteilt).

Beispiel 5.2 [Weak-two-Reizungen]

Eröffner	Partner	Reizung	Bedeutung
♠ D85 ♡ KB8542 ♦ 98 ♣ 82	♠ 10 ♡ D63 ♦ A742 ♣ B10963	2♡-3♡-passe	Das 3-Gebot sollten Sie auch nach Zwischenreizung der Gegner abgeben (als Sperrgebot).
♠ AB10653 ♡ 7 ♦ 985 ♣ B103	♠ – ♡ KB8654 ♦ D74 ♣ 9874	2♠-(x)-pass	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.

⁹ Dies kann auch ein Single sein. Sagt SA-Partner nun 3SA, so sollte man in 4 Farbe ausweichen.

Semiforcing – Benjamin

Natürlich müssen wir uns auch noch etwas für die „halbstarken“ Blätter überlegen, also Blätter, die zwar stark sind, wo es aber nicht ganz zu $2\heartsuit$ reicht.

Was eröffnen wir mit \spadesuit ADB 1065 \heartsuit AB \diamond 85 \clubsuit KDB ? Wir brauchen von unserem Partner nicht viel, um ein Vollspiel zu schaffen. $2\spadesuit$ haben wir gerade als *Weak Two* definiert. $2\heartsuit$ (unsere stärkste Ansage) dürfen wir nicht eröffnen, da wir dafür etwas zu schwach sind.

Aber $2\clubsuit$ ist doch noch frei, oder? Also ergänzen wir unsere Eröffnungen: $2\clubsuit$ benutzen wir für die „halb“-starken Blätter. Man bezeichnet $2\clubsuit$ als **Semiforcing**. Wann sollten wir mit $2\clubsuit$ eröffnen?

- 8-8,5 (OF) bzw. 9 (UF) Spielstiche¹⁰
- keine (weitere) OF
- 6er (oder sehr gute 5er) Farbe (ab 17/18 FP) ODER
- gleichverteilt (22/23 FLP)

Wie sollte eine Reizung nach $2\clubsuit$ weitergehen? Partner muss unbedingt etwas sagen, er darf nicht passen. Um die Reizung am Leben zu halten, sollte der Partner mit $2\heartsuit$ ein so genanntes Relay-Gebot abgeben. Danach nennt der Eröffner seine Farbe oder sagt 2SA.

Der Eröffner kann nun in seiner Farbe springen, um Stärke zu zeigen (zB 7er Farbe mit seitlichem Ass).

Die stärkste Ansage ist weiterhin $2\heartsuit$ (ab 24 FLP oder ab 9 Spielstiche in OF, ab 10 in UF).

Gambling

Und hier kommt noch ein Gebot, welches Sie nicht sofort, aber langfristig einbauen sollten.

\spadesuit 1073 Was eröffnen wir mit dieser Hand? Wenn wir Karo spielen, haben wir schon 7 sichere
 \heartsuit 43 Stiche. Aber halt, bei UF-Spielen sollten wir immer versuchen, auf SA zu kommen. Aber
 \diamond AKD10852 wie bringen wir unserem Partner bei, dass wir eine UF „stehend“ (also absolut sichere
 \clubsuit 3 Stiche) haben? Richtig, ein künstliches Gebot. **3 SA**. Partner weiß, wir haben eine 7er UF,
 die steht.

Stoppt er die anderen 3 Farben und hat zumindest einen Übergang zu meiner UF, dann passt er. Ist er stärker, kann er immer noch Richtung UF-Vollspiel gehen, oder vielleicht sogar Richtung Schlemm.

Dieses 3 SA-Gebot nennt man **Gambling**. Nun sehen unsere Eröffnungen wie in Tabelle 5 dargestellt aus.

1 SA	15-17 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
2 SA	20-21 FLP, keine ≥ 5 OF, kein Chicane/Single, max. 1 Double
$1\heartsuit, \spadesuit$	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, ≥ 5 Farbe
$1\clubsuit, \diamond$	ab 12 F- oder ab 13 FL-Punkte, keine 5er OF, Farbe kann unecht sein (bessere UF) Sind die UF 3-3, dann $1\clubsuit$, bei 4-4 oder 5-5 $1\diamond$
$2\clubsuit$	Semiforcing, 6er Farbe (oder gute 5er), ab 17 FP (keine weitere 4er OF), 8-9 Spielstiche ODER gleichverteilt 22-23 FLP
$2\heartsuit$	starke Hand, 24 FLP oder 16 FP plus 9 (OF) / 10 (UF) Spielstiche
$2\heartsuit, \spadesuit$	weak two
3 in F	exakt 7er Länge, ≤ 10 FP, möglichst alle in der langen Farbe
4 in F	exakt 8er Länge (oder 7er OF mit AKD), ≤ 10 FP, möglichst alle in der langen Farbe
3 SA	„stehende“ UF (also mit AKD), mind. 7er Länge, ≤ 10 FP

Tabelle 5: Forum D – Eröffnungen (mit Semiforcing und Gambling)

Bleibt noch zu klären, wie Partner auf Eröffners 3SA-Eröffnung reagieren sollte.

- Hat Partner in den beiden OF und in einer UF einen guten Stopper, dann weiß er, dass der Eröffner die andere UF „stehend“ hat. Dann sollte er passen, und es wird 3 SA gespielt.

¹⁰ Spielstiche sind Stiche, die man bei eigenem Spiel bekommt; siehe Abschnitt 34 auf Seite 141

- Sonst muss er rausbekommen, welches der beste Kontrakt ist. Was ist optimal? 4/5/6/7 UF?

Eigentlich ist die Sache ganz einfach. Der Eröffner zeigt mit seiner stehenden UF exakt 7 Stiche, der Rest muss vom Partner kommen. Sagt Partner 4♣, dann ist er schwach. Der Eröffner sollte passen oder zu 4♦ ausbessern. Bringt der Partner selbst 4 Stiche mit, dann ist 5 UF ohne Risiko. Also sagt der Partner 5♣. Wieder korrigiert der Eröffner zu 5♦ oder passt. Hat der Partner jedoch selbst eine komische Hand wie ♠AKD43 ♥– ♦8634 ♣10962, dann ist zwar noch unklar, mit welcher 7er UF der Eröffner 3 SA gesagt hat. Klar ist aber, dass wir kurz vor dem Schlemm sind. Hat der Eröffner in seiner 2. UF ein Single oder ist Chicane, dann riecht es nach Schlemm. Wie bekommt der Partner das heraus? Er sagt 4♦. Nun zeigen wir von unten nach oben unsere Kürzen. Tabelle 6 zeigt die möglichen Antworten auf 3 SA.

4 ♣	schwach, nicht in allen Restfarben Stopper (E2: passe/4♦)
4 ♦	E soll Blatt weiter beschreiben, Frage nach Kürze (Schlemmreizung)
	E 2: $\left\{ \begin{array}{l} 4 \text{ OF} \quad \text{Single/Chicane in OF} \\ 4 \text{ SA} \quad \text{weder Single noch Chicane} \\ 5 \text{ UF} \quad \text{Single/Chicane in der } \mathbf{anderen \text{ UF}} \end{array} \right.$
4 OF	lange (6er) gute OF, allein spielbar
5 ♣	Vollspiel in E-Farbe sicher (E2 : passe/5 ♦)
passe	P kann in jeder der Restfarben stoppen, ≥ 1 Karte je UF

Tabelle 6: Antworten auf 3 SA – Gambling

Ob die künstlichen Gebote alertiert werden müssen, hängt von den aktuellen Regelungen ab. Gegenwärtig muss man nix oberhalb von 3 SA alertieren. Aber natürlich müssen wir die Gebote korrekt erklären, falls die Gegner fragen.

Schauen Sie nochmal auf die Tabelle. Die Reizung 3SA–4♦–4♠ zeigt ein Single/Chicane in Pik. Mit einer Treff-Kürze soll der Eröffner aber 5♦ bieten? Umgekehrt leuchtet uns das sofort ein: Hat der Eröffner eine Karo-Kürze, dann hat er also ein 7er Treff. Ein Gebot von 5♣ erlaubt dem Partner zu passen und den Schlemmversuch abubrechen. Ah, jetzt leuchtet uns natürlich ein, dass wir mit einer Treff-Kürze 5♦ bieten. Denn auch dieses Gebot kann ja der Partner passen, wenn er den Schlemmversuch abbrechen will.