

Reizung nach gegnerischer Sperre

Board 2 vom Montag, 8.9.2014

Angenommen man hat folgende Hand:

♠ AD5
♥ 6
♦ AKB876
♣ AK8

Und die Reizung geht (Gegner in NG, man selber in Gefahr)

3♥-p-p-?

Was sollte man damit reizen?

Folgende Möglichkeiten fallen mir auf Anhieb ein:

- 1.) Passen - Für Passe ist man natürlich viel zu stark
- 2.) 3 NT - Dafür fehlt der Coeurstopper
- 3.) 4♦ - Zum einen ist man dazu zu stark. Zum anderen gibt es einige Paare, die an dieser Stelle eine Konvention namens **non leaping Michaels** spielen (s.u.)
- 4.) 5♦ - zum einen können leicht 6♦ oder sogar 7♦ gehen. Es ist für Partner sehr schwer zu erkennen, wann er die optimalen Karten für einen Schlemm hat. Zum anderen ist 5♦ im Paarturnier ungünstig. Falls 3NT oder man einen Pikfit hat, wird 5♦ selten zu einem guten Ergebnis führen.

Deshalb ist Kontra eindeutig das flexibelste Gebot, auch wenn man selber nur einen 3er Pik hat, was zwar dazu führen kann, dass man im 4-3 Fit spielt. Das muss aber vor allem dann kein Beinbruch sein, wenn man mit der 3er Farbe das ein oder andere Mal schnappen kann, was hier der Fall wäre. Allerdings erfordert das erfolgreiche Abspiel von 4-3 Fits etwas Erfahrung.

Angenommen, man hat kontriert und die Reizung geht

3♥-p-p-X

p-?

Was soll jetzt Partner reizen mit

♠ K1096
♥ KD
♦ D10932
♣ 42

Meine Erfahrung ist, dass die meisten Spieler mit einem 4er Pik jetzt nur 2 Gebote kennen: 3♠ oder 4♠.

Wenn man 3♠ bietet mit allen Händen unterhalb von Eröffnungsstärke, dann weiß Partner nie, wann er heben soll und wann nicht. Die Spanne für das 3♠ ist einfach zu groß. Wenn man deshalb auch schon mit Händen ab 9 oder 10 Punkten 4♠ bietet, dann ist die Punktspanne für das 4♠ Gebot sehr groß und Partner weiß nie, wann er einen Schlemmversuch machen soll.

Deshalb spielen viele Paare sinnvollerweise, dass man auf das Kontra mit eigentlich einladenden Händen 4♠ bietet und mit partiefördernden Händen den Gegner überruft.

Klar, kann das sein, dass man mit einladenden Händen jetzt zu hoch kommt. Aber das ist ja auch der Sinn einer Sperre: Den Gegner zum Raten zwingen.

In der aktuellen Hand hat man gerade so eine einladende Hand, so dass die Reizung wie folgt gehen sollte:

3♥-p -p - X
p- 4♠ - p - ?

Hätte man etwas weniger Punkte, sollte man 4♠ jetzt passen, auch auf die Gefahr hin, dass man im 4-3 Fit gelandet ist. Wenn man erfüllt, wird man sicher ein besseres Resultat erzielen als in 5♦. Außerdem kann Partner ja auch ein 5er Pik haben und dann ist man definitiv im richtigen Kontrakt.

Aktuell hat man aber ja ein viel besseres Blatt, als man durch das Kontra versprochen hat. Nachdem Partner so rund 10 oder 11 Punkte gezeigt hat, hat man eigentlich genug Punkte für einen Schlemm. Allerdings weiß man nicht, welchen Schlemm man anstreben soll. Hat Partner lange Piks, dann sollte man 6♠ erreichen, ansonsten 6♦. Wie kann man das raus bekommen?

Wenn man Schlemm spielen möchte, aber nicht weiß in welcher Farbe, dann spielen viele Spieler mit 5NT eine Konvention namens **Pick a Slam** und signalisieren damit, dass man mind. 2 Farben zur Auswahl hat, die in Anbetracht der bisherigen Reizung als Trumpffarbe in Frage kommen. Insofern schließt 5NT Pik als Trumpffarbe nicht aus, gibt den Partner aber die Wahl, ob nicht eine andere Farbe besser als Trumpf geeignet wäre.

Aktuell wäre also eine ideale Reizung

3♥-p -p - X
p- 4♠ - p - 5NT
p - 6♦

Anmerkung: 5NT spielt man natürlich nur dann als Pick a Slam, wenn es keine andere Bedeutung hat. Andere Bedeutungen wären z.B., dass man sich innerhalb eine Assfragen/Königsfragensequenz befindet und 5NT dort eine künstliche Bedeutung haben kann bzw. zum Abbruch dient.

Aktuell ging die Reizung am Tisch

3♥-p -p - 5♦
alle passen

Natürlich hat der Partner mit dem sehr guten Karoanschluss überlegt, ob er nach 5♦ noch 6♦ bieten soll. In Anbetracht der asslosen Hand ist das aber sehr schwierig. Was für 6♦ spricht, sind die eigenen Coeurwerte. Diese lassen vermuten, dass 3NT ein guter Kontrakt sein kann, so dass 5♦ womöglich sowieso kein so guter Score ist. Insofern kann man mit einem 6♦ Gebot vermutlich mehr gewinnen als verlieren.

Exkurs: Leaping und non leaping Michaels

Irgendwann hat man festgestellt, dass nach einer gegnerischen Sperre auf 2er Stufe der Sprung nach 4♣ oder 4♦ wenig Sinn ergibt, vor allem weil man sich damit oberhalb von 3NT befindet. Daraufhin ist eine Konvention namens Leaping Michaels (leaping=springen) entstanden. 4♣ zeigt dabei einen starken 2-Färber mit Treffs und einer ungereizten Oberfarbe, 4♦ zeigt einen starken 2-Färber mit Karos und einer ungereizten Oberfarbe.

Ein wenig mehr Sinn macht es, 4♣ oder 4♦ natürlich zu reizen, wenn der Gegner auf 3er Stufe sperrt. Aber auch hier ist es meist besser, dass auf 3er Stufen-Sperren 4♣ oder 4♦ starke 2 Färber mit ♣ oder ♦ und einer ungereizten Oberfarbe zeigen. Da man hierfür nicht in 4er UF springen muss, heißt diese Konvention dementsprechend non leaping Michaels.

Autor: Ulf Bormann