

A *Allgemein*

Sperrgebote bringen Pfeffer in die manchmal fade Reizung der Gegner. Einige zumeist neue Spieler Schrecken vor dieser nützlichen Waffe zurück, in dem Glauben, daß solche Aktionen unfair und böse sein. Diese Sichtweise ist „schlechtes Bridge“. Durch das zusätzliche Element der Sperreizungen wird in das moderne Bridge eine interessante Schwierigkeit eingebaut, ein neues Problem, mit dem sich jeder Spieler am Tisch auseinandersetzen muß, um am Ende erfolgreich zu sein. Sollte der Gegner es einmal schaffen, Sie mittels eines Sperrgebotes aus einem Vollspiel zu halten, dann trösten Sie sich mit dem Gedanken: das nächste Mal werden Sie genauso erbarmungslos mit einer „Sperrre“ den Gegner zum Schwitzen bringen

B *Sperröffnungen*

Auf der 3. Stufe ist eine gute 7er Farbe erforderlich. Sie muß 2 Figuren beinhalten, ist im Bereich 5 - 10 Figurenpunkte, maximal ein Defensivstich (eine hohe Figur in einer kürzeren Farbe) und es soll keine 4er Oberfarbe enthalten sein. Bei Sperrgeboten wird im allgemeinen die Stärke immer in Figurenpunkten angegeben.

Bedingung: 3. Stufe = 7er Farbe mit 2 Figuren, 5 – 10 F, keine andere 4er Oberfarbe, maximal 1 Defensivstich

4. Stufe = 8er Farbe mit 2 Figuren, 5 – 10 F, keine andere 4er Oberfarbe, maximal 1 Defensivstich (auch 7er Farbe + 4er Unterfarbe möglich)

3 SA = stehende 7er Unterfarbe mit (A, K, D, B), kein weiteres As oder König

4 SA = beide Unterfarben (6-5), 5 – 10 F

(Defensivstiche: sind Stiche, die ich erwarte, auch wenn der Gegner einen Kontrakt spielt. In meiner 7er Farbe kann dies nur ein As sein, da der Gegner in der 2. Runde meine Farbe vermutlich stechen kann – in den kurzen Farben sind dies As, K, und Kombinationen mit 2 Figuren [z.B.: D,B]. Da die Sperre nur sinnvoll ist, wenn der Gegner ein eigenes Spiel erfüllen kann, darf ich bei einer Sperrreizung kein defensives Potential im Blatt halten.)

Beispiele:

1)	2)	3)	4)
♠ K B 9 7 6 4 2	♠ A D 9 7 6 4 2	♠ K B 10 9 7 6 2	♠ K D 10 7 6 5 4 2
♥ 8 2	♥ 8 2	♥ 8	♥ 8 2
♦ 9	♦ 9	♦ 9	♦ 9
♣ K 6 4	♣ A 6 4	♣ K 10 8 2	♣ K 6 4
3♠	1♠	4♠	4♠

zu 1) Perfekt für eine Eröffnung auf der 3. Stufe – 7er Farbe 2 Figuren, nur 1 Defensivstich (♣K).

zu 2) 2 Assen sind 2 Defensivstiche – diese Hand ist zu stark für eine Sperrreizung.

zu 3) Mit einer 7-4 Verteilung auf die 4. Stufe – dem Gegner wird dadurch das Leben sehr erschwert.

zu 4) Mit einer 8er Farbe auch auf die 4. Stufe – kein Erbarmen für den Gegner.

5)	6)	7)	8)
♠ K B 9 7 6 4 2	♠ 8 4	♠ 2	♠ --
♥ D 8 7 4	♥ 9	♥ 4	♥ 8 5
♦ 3	♦ A K D B 7 4 2	♦ K B 6 5 4 2	♦ 9 7
♣ 6 2	♣ 10 6 3	♣ K D 9 7 5	♣ K D B 9 8 7 5 3 2
pass	3 SA	4 SA	5♣

zu 5) Mit einer 4er Oberfarbe neben der guten 7er Farbe wird nicht „gesperrt“. Es könnte ein Fit in ♥ verloren gehen.

zu 6) „Gambling“ 3 SA – der Partner soll mit Stoppern (Figuren) in den anderen Farben passen. Ist eine Farbe nicht gestoppt, dann soll der Partner 4♣ bieten – mit der ♣ Farbe würden Sie passen, mit der ♦ Farbe (wie hier) korrigieren Sie auf 4♦.

zu 7) Eine 6er und eine 5er Unterfarbe in einem schwachen Blatt mit guten Farben. Partner soll sich die Unterfarbe aussuchen.

zu 8) Mit einer 9er Unterfarbe gleich auf der 5. Stufe eröffnen. Bei einer Oberfarbe nur auf der 4. Stufe.

C *Antworten auf Sperröffnungen*

Es gibt 2 Gründe für den Antwortenden auf die Sperröffnung zu reagieren - zum Einen, um die Sperre für den Gegner um ein bis 2 Stufen weiter hochzuschrauben - zum Anderen, um ein Vollspiel zu erreichen. Im ersten Fall ist der Antwortende auch schwach und erkennt, daß beim Gegner mindestens ein Vollspiel möglich sein sollte. Im zweiten Fall besitzt der Antwortende ein starkes Blatt.

Betrachten wir ein paar Beispiele, bei denen **der Partner mit 3 eröffnet** hat:

Fall 1	1)	2)	3)	4)
	♠ K 8 4	♠ A 8 5 3 2	♠ B 9 8	♠ K B 8 5 4 2
	♥ D B 4 2	♥ 7	♥ 10	♥ 8 5 2
	♦ K 2	♦ B 6 2	♦ A 10 8 4	♦ - -
	♣ A 8 4 2	♣ D 7 5 2	♣ 7 4 3 2	♣ D 8 5 3

zu 1) Sie haben Eröffnungsstärke - das nutzt aber gegenüber einem schwachen Partner nichts, vielleicht erfüllt der Partner 3♦. Daß der Gegner ein Vollspiel erfüllt, ist aufgrund Ihrer vielen Defensivstiche unwahrscheinlich - lassen Sie dem Gegner die Möglichkeit in die Reizung und damit eventuell zu hoch zu geraten - passen Sie !

zu 2) Heben Sie Ihren Partner auf 4♦ und erhöhen damit die Sperre - 3 Karten als Anschluss zu Partners 7er Farbe ist Grund genug - außerdem besitzen Sie wenig Defensivstiche, daß läßt ein Vollspiel der Gegner in ♥ als sehr wahrscheinlich erscheinen.

zu 3) In Nichtgefahr gegen Gefahr (Gegner) ist 6♦ richtig, bei gleicher Gefahrenlage muß 5♦ als Sperre genügen. Vermutlich kann der Gegner einen Schlemm erfüllen (Sie haben nichts und Ihr Partner auch nicht).

zu 4) Ein häufiger „Anfänger-Fehler“ - passen Sie, reizen Sie auf gar keinen Fall jetzt das 6er ♠, dies wäre forcierend (neue Farbe) und Sie wissen nicht, ob es einen Fit in ♠ gibt. Die Reizung kann schnell außer Kontrolle geraten - bei „Mißfit“ immer ganz schnell die Reizung beenden!!

Fall 2	1)	2)	3)	4)
	♠ K D 10	♠ A D B	♠ K B	♠ K D 10 9 6 4
	♥ A D B	♥ K D 5	♥ A K 3 2	♥ A
	♦ K 2	♦ D	♦ D 3 2	♦ 4 2
	♣ D B 10 6 4	♣ A 10 9 8 7 2	♣ D B 9 8	♣ A K B 8

zu 1) Sie wollen Vollspiel spielen, natürlich nicht in Unterfarbe (♦) sondern 3 SA.

zu 2) Mit einem Singleton in Partners 7er Farbe haben 3 SA keine Chance, ohne die ♦- Farbe erreichen Sie keine 9 Stiche. Hier sind 5♦ das eindeutig bessere Vollspiel - lassen Sie sich nicht durch das Singleton stören, der Partner hat doch eine gute Farbe gereizt.

zu 3) Jede Menge Punkte, aber welches Vollspiel hat Chancen? Ich würde hier passen. Eventuell verpasse ich mal ein Vollspiel, doch auf lange Sicht ist hier passen die richtige Entscheidung.

zu 4) Sie möchten Vollspiel in ♠ spielen, also reizen Sie forcierende 3♠, wenn der Partner nie auf ♠ eingeht, dann spielen Sie halt 5♦ - auch das sollte zu erfüllen sein.

D *Sperrgebote in der Gegenreizung*

Sprung 2.Stufe [z.B.: (1♦ 2♥) = 6er Farbe mit 2 Figuren, max. 10 FP, max. 1 Defensivstich

Sprung 3.Stufe [z.B.: (1♦ 3♥) = dito mit 7er Farbe

Sprung 4.Stufe [z.B.: (1♦ 4♥) = dito mit 8er Farbe (oder 7er Farbe + 4er Unterfarbe)

Sprung in 3SA [z.B.: (1♦ 3SA = 7er stehende Unterfarbe/sehr gute 8er + As oder König in Gegners Farbe.

Sprung Farbüberruf [z.B.: (1♠ 3♠) = 7er stehende Unterfarbe ohne Stopper in Gegners Farbe [Partner soll mit Stopper 3SA reizen und ohne Stopper 4/5 ♣ zum Ausbessern.]

E **Tip:** Sperren Sie immer sofort auf der Stufe, die Sie vertreten können – nicht langsam hochschaukeln, dann würde der Effekt der Sperrgebote verloren gehen. Und beachten sie immer die Gefahrenlage!!