

Sperreroöffnungen

Warum?

Wann?

Wie?



Gesellschaft Museum

BRIDGE

Ziel beim Bridge

Möglichst viele Stiche machen? jein

Einen besseren Score erzielen als die anderen Tische/

Einen möglichst hohen Score erzielen!

Wie erzielt man einen möglichst hohen Score?

ungestörte Reizung:

1.) Untersuchen, ob

a.) Vollspiel (Schlemm) oder nicht

b.) Oberfarbfit oder nicht

2.) Möglichst gut abspielen

Problem: Es gibt auch einen Gegner

Scores erfüllen

Nichtgefahr (NG)

Stufe	SA	♠	♥	♦	♣
7	1520	1510	1510	1440	1440
6	990	980	980	920	920
5	460	450	450	400	400
4	430	420	420	130	130
3	400	140	140	110	110
2	120	110	110	90	90
1	90	80	80	70	70

	Großschlemm
	Kleinschlemm
	Vollspiel
	Teilkontrakt

Gefahr (G)

Stufe	SA	♠	♥	♦	♣
7	2220	2210	2210	2140	2140
6	1440	1430	1430	1370	1370
5	660	650	650	600	600
4	630	620	620	130	130
3	600	140	140	110	110
2	120	110	110	90	90
1	90	80	80	70	70

- Vollspiel
 - ≥ 400 Punkte in Nichtgefahr
 - ≥ 600 Punkte in Gefahr
- Teilkontrakte
 - 70-140 Punkte (mit Überstichen leicht mehr)
 - Gefahrenlage ist unerheblich
- Erfüllt der Gegner →
Gegner bekommt Pluspunkte und wir Minuspunkte

Ziele beim Bridge

1.) Einen möglichst hohen Score erzielen!

- Untersuchen,
 - ob Vollspiel (Schlemm) oder nicht
 - b.) Oberfarbfit oder nicht
- Möglichst gut abspielen

2.) Verhindern, dass der Gegner einen hohen Score erzielt

- gut gegenspielen
- bei der Reizung behindern/sperren
- Gegner überbieten

Scores Faller

- -100 Punkte pro Faller (Gefahr)
- -50 Punkte pro Faller (Nichtgefahr)
- Wenn wir fallen →

Gegner bekommt Pluspunkte und wir Minuspunkte

Anmerkung: Wenn kontriert wird, erhöhen sich die Minuspunkte signifikant

Scores Erfüllen ↔ Fallen

Gegner erfüllt

- Vollspiel
 - -600 bis -720 Punkte in Gefahr
 - -400 bis -520 Punkte in Nichtgefahr
- Teilkontrakte
 - -70 bis -140 Punkte (bei Überstichen noch mehr Minuspunkte)
- **Es ist immer richtig, den Gegner zu überreizen, wenn beide Seiten erfüllen.**
- **Es kann sinnvoll sein, den Gegner zu überreizen, obwohl man fällt, wenn der Gegner erfüllt hätte.**
- **Es ist nie richtig, den Gegner zu überreizen, wenn beide Seiten fallen.**

wir fallen

- -100 Punkte pro Faller (Gefahr)
- -50 Punkte pro Faller (Nichtgefahr)

Sperreroöffnungen (1)

♠	K	Q	J	T	9	8
♥	4	3				
♦	3	2				
♣	7	6	5			

- ▶ Wie viele Stiche macht man mit dem Blatt, wenn man selber Alleinspieler (AS) ist?
- ▶ Wie viele Stiche macht man mit dem Blatt, wenn der Gegner Alleinspieler (AS) ist?

Sperreroöffnungen (2)

♠	K	Q	J	T	9	8
♥	4	3				
♦	3	2				
♣	7	6	5			

- ▶ Wie viele Stiche macht man mit dem Blatt, wenn man selber Alleinspieler (AS) ist?
 - ▶ Wie viele Stiche macht man mit dem Blatt, wenn der Gegner Alleinspieler (AS) ist?
-
- ▶ Für Sperreroöffnungen sind Hände ideal,
 - ▶ bei denen man viele Stiche in der Offense (=selber AS) macht und wenig in der Defense (=Gegner ist AS)
 - ▶ die auch spielbar sind, wenn Partner keine/wenig Trümpfe hat
 - ▶ bei denen man in NG ist und der Gegner in G

Sperreroöffnungen (3)

♠ K Q J T 9 8
♥ 4 3
♦ 3 2
♣ 7 6 5

Sperreroöffnungen zeigen

- ▶ 6-9 (10) Punkte
- ▶ Wenn der Partner vorher schon gepasst hat, kann man auch etwas mehr oder weniger Punkte haben
- ▶ auf 2er Stufe eine 6er Farbe (nicht 2♣ oder 2♦)
 - ▶ „Weak 2“
- ▶ auf 3er Stufe eine 7er Farbe
- ▶ auf 4er Stufe eine 8er Farbe
- ▶ Die Mehrzahl der Punkte in dieser Farbe
- ▶ Keine 4er Oberfarbe

♠ 9
♥ 8 7
♦ 8 7
♣ K Q J T 9 8 7 3

♠ 8 6
♥ 8 7 6
♦ A Q T 9 4 3 2
♣ 6

Sperreroöffnungen (4)

- ▶ **Wie reagiert der Partner darauf?**
 - ▶ **0-15 Punkte: Passe**
 - ▶ **Nach „Weak 2“: Hebungen sind einladend**
 - ▶ **(~16/17 Punkte mit Fit)**
 - ▶ **Neue Farben**
 - ▶ **sind forcierend (=dürfen nicht gepasst werden), wenn unterhalb vom Vollspiel**
 - ▶ **zeigen mind. 6er Farbe**
 - ▶ **zeigen mind. 16 Punkte, eher etwas mehr**
 - ▶ **Je besser der Fit, umso eher sollte der Partner weiterreizen**
 - ▶ **Der Partner ist der „Kapitän“ und bestimmt, wohin die Folgereizung geht**