

Bieten: Sperreroöffnungen: Weak Two
 Quelle: Zenkel / Andersen: Sperrgebote von A bis Z ab Seite 25

Teiler: Süd		in Gefahr: O/W					
N	♠ K D 7 3	○	♠ A 5	S	♠ B 9 8 6	W	♠ 10 4 2
	♥ 3 2		♥ K 9 5		♥ 7 6		♥ A D B 10 8 4
	♦ D 7 5 2		♦ A 3		♦ K B 10 8 4		♦ 9 6
	♣ 9 5 3		♣ A D B 10 7 2		♣ 8 4		♣ K 6
	7 FP		18 FP		5 FP		10 FP, 5½ Spi.St.
	pass		4 Treff (2)		pass		2 Coeur (1)
	pass		5 Treff (4)		pass		4 Pik (3)
	pass		5 Sans Atout (6)		pass		5 Coeur (5)
	pass		7 Sans Atout (8)		pass		7 Coeur (7)
	pass				pass		pass

(1) **Weak Two**, erfüllt die folgenden Anforderungen an eine solche Eröffnung in erster oder zweiter Hand:

Gute Sechserlänge mit zwei der vier Figuren As bis Bube.

6 + 2 = 8 Karten in der Eröffnungsfarbe nach dem Gesetz der Stichsumme.

5 bis 11 FP vorzugsweise in der Eröffnungsfarbe.

5½ Spielstiche erfüllen bei ungünstiger Gefahrenlage knapp die 4-3-2-Regel - höher geht's also nicht.

Einfärber ohne andere 4er-Oberfarbe.

Nicht mehr als ein As oder ein König in einer Nebenfarbe.

Keine Chicane.

In dritter Hand darf die Eröffnung schwächer sein, weil zwei Mal Pass vorher zwei Mal Schwäche signalisiert hat und wahrscheinlich der linke Gegner stark ist. Hier ist D B 9 8 7 3 durchaus ausreichend für eine Weak-Two-Eröffnung.

Wichtig:

Der Eröffner hat durch sein Gebot die Grundlage seiner Hand so genau beschrieben, dass nur noch sein Partner Fragen zu Einzelheiten dazu stellen darf. Der Partner legt den Endkontrakt fest!

(2) Sprunggebot in neuer Farbe fragt nach Kontrolle in dieser Farbe.

Andere Antworten nach einer Weak-Two-Eröffnung:

Hebung auf 3 ist nicht einladend, sondern defensiv, Hebung auf 4 ist Schlussgebot.

2 SA fordert den Eröffner auf, sein Blatt näher zu beschreiben. Es ist dann

3 Treff = schwache Farbe, wenige FP 3 Karo = schwache Farbe, viele FP

3 Coeur = gute Farbe, wenige FP 3 Pik = gute Farbe, viele FP

3 SA = A K D in der Eröffnerfarbe.

3 Treff fragt nach Kürze (Single oder Chicane). Es ist dann

Wiedergebot der eigenen Farbe = keine Kürze

Farbe zeigt Kürze 3 SA zeigt Treff-Kürze

Sprung in Partie zeigt A K D in dieser Farbe.

Andere Farbwechsel sind rundenforcing. Eröffner antwortet

Hebung mit Unterstützung xxx oder Topfigur double,

Wiedergebot der eigenen Farbe mit Minimum,

neue Farbe mit Topfigur (keine Zweitfarbe!),

neue Farbe im Sprung mit Unterstützung und Kürze (Splinter).

3 SA oder andere gebotene volle Spiele will der Partner spielen.

4 SA ist Blackwood RKCB.

(3) Antworten auf Kontrollen-Frage in Stufen:

1. Stufe = keine, 2. = Drittrunden-, 3. = Zweitunden-, 4. = Erstrunden-Kontrolle.

Hier wird die Treff-Zweitundenkontrolle gezeigt.

(4) nochmaliges Treff-Gebot fragt, ob die Kontrolle in der Verteilung oder in Figuren begründet liegt.

(5) 1. Stufe = 5 Karo = Kontrolle durch Verteilung (Zweitundenkontrolle durch ein Single),

2. Stufe = 5 Coeur = Kontrolle durch Figuren, hier durch den ♣ König.

(6) „Ich will Großschlemm spielen.“

(7) „Ich habe zwei der drei Coeur-Topfiguren.“

(8) „Ich sehe 1 + 6 + 1 + 6 = 14 Stiche.“