



Lektion 12

Sperreroöffnungen

- **Empfohlene Materialien:**
- **Stefan Back/Ulrich Bongartz** „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Sperreroöffnungen

Grundsätze der Sperreroöffnung:

- Alle Eröffnungen auf der Dreier- oder einer höheren Stufe sind Sperransagen.
- Sie sollen den Gegner bei der Reizung stören, in dem Bietraum gesperrt wird.
- Die Hand hat nur Stichpotential im Alleinspiel (Offensive), im Gegenspiel wenig potentielle Stiche (Defensive).
- Die Partei ist bereit, gegen ein gegnerisches Vollspiel (oder Schlemm) ein günstiges Opfergebot zu finden.
- Zu beachten ist dabei die Gefahrenlage. In ungünstiger Gefahrenlage (Gefahr gegen Nichtgefahr) muss vorsichtiger agiert werden, während bei gleicher oder günstiger Gefahrenlage (Nichtgefahr gegen Gefahr) ein höheres Risiko akzeptiert werden kann.

Eröffnung	Punktstärke	Anforderungen
3♣	5-10 F	• gute Farbe mit 7 Karten (auch Mittelkarten) • höchstens ein Verteidigungsstich (A oder Kx) außerhalb der Farbe • keine 4er Oberfarbe
3♦	5-10 F	• gute Farbe mit 7 Karten (auch Mittelkarten) • höchstens ein Verteidigungsstich (A oder Kx) außerhalb der Farbe • keine 4er Oberfarbe
3♥	5-10 F	• gute Farbe mit 7 Karten (auch Mittelkarten) • höchstens ein Verteidigungsstich (A oder Kx) außerhalb der Farbe • kein 4er ♠
3♠	5-10 F	• gute Farbe mit 7 Karten (auch Mittelkarten) • höchstens ein Verteidigungsstich (A oder Kx) außerhalb der Farbe • kein 4er ♥
3SA		• stehende 7er Unterfarbe, keine Seiten-Ass oder –König, keine 4er Oberfarbe
4♣	4-8 F	• gute Farbe mit 8 Karten (auch Mittelkarten) • höchstens ein Verteidigungsstich (A oder Kx) außerhalb der Farbe
4♦	4-8 F	• gute Farbe mit 8 Karten (auch Mittelkarten) • höchstens ein Verteidigungsstich (A oder Kx) außerhalb der Farbe
4♥	5-10 F	• gute Farbe mit 8 Karten (auch Mittelkarten) oder 7 Karten mit ♥ AKD • höchstens ein Verteidigungsstich (A oder Kx) außerhalb der Farbe • keine 2ASSE
4♠	5-10 F	• gute Farbe mit 8 Karten (auch Mittelkarten) oder 7er Farbe mit ♠ AKD • höchstens ein Verteidigungsstich (A oder Kx) außerhalb der Farbe • keine 2ASSE
4SA	5-10 F	• Sperreroöffnung mit min. 6/5 in Unterfarbe
5♣	5-10 F	• gute Farbe mit min. 8 Karten (auch Mittelkarten)
5♦	5-10 F	• gute Farbe mit min. 8 Karten (auch Mittelkarten)

Lektion 12- Sperreroöffnungen auf höherer Stufe

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 10 8 7 4 2
♥ 5
♦ D 5 4
♣ 7 5

♠ 9 6
♥ B 6 4 2
♦ K 8 3
♣ K 10 8 3

N
W O
S

♠ A B 5
♥ A 10 8 7
♦ 10 9 7 2
♣ 9 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	3	-
S	2	-	-	3	-
O	-	-	1	-	-
W	-	-	1	-	-

♠ 3
♥ K D 9 3
♦ A B 6
♣ A D B 6 2

7
7 9
17

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 ♠	Pass	Pass

3 ♠ von Nord
Ausspiel: ♦ 10

N eröffnet 3 ♠, 7 Karten in ♠, gute Farbe 5-10 F, keine 2 Defensivstiche. S sollte passen, weil der Trumpfanschluss so schlecht ist. Selbst 3 ♠ ist gefährdet, wenn die ausgespielte ♦ 10 nicht direkt mit dem ♦ A gewonnen wird. Verloren gehen 2 Stiche in ♠, ♥ A und ♦ K. Ein ♣-Verlierer wird abgeworfen.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K 10 8 7 5
♥ 6 5 4 2
♦ A D 5
♣ 2

♠ A D 4
♥ K B 3
♦ K 8 6 3
♣ A D 6

N
W O
S

♠ B 2
♥ D 9
♦ 7 2
♣ K B 10 8 7 5 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	2	2	-
S	-	-	2	2	-
O	3	1	-	2	-
W	4	1	-	3	-

♠ 9 6 3
♥ A 10 8 7
♦ B 10 9 4
♣ 9 4

9
19 7
5

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	3 ♣	Pass

3 SA von West
Ausspiel: ♠ 7

O eröffnet 3 ♣, 7 ♣-Karten und 5-10 F. Gute ♣-Farbe und keine 2 Defensivstiche in den Nebenfärben. W kann nun mit Stoppern in den Restfarben und guten ♣-Anschluss 3 SA ansagen. W kann zumindest mit 7 ♣-Stichen und den Assen in den schwarzen Farben rechnen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D B 4
♥ A 9 7 4
♦ K 7
♣ A 9 8 4

♠ A 9 7
♥ K B 2
♦ B 8
♣ D 7 6 3 2

N
W O
S

♠ K 10 8 6 2
♥ D 8 5 3
♦ 10 9
♣ K B

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	3	-	-	3
S	-	3	-	-	3
O	1	-	1	2	-
W	1	-	1	2	-

♠ 5 3
♥ 10 6
♦ A D 6 5 4 3 2
♣ 10 5

14
11 9
6

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	Pass	3 ♦
Pass			Pass

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 6

S eröffnet 3 ♦, 7 ♦ und 5-10 F, gute Farbe und keine 2 Defensivstiche in den Nebenfärben. N kann nun mit Stoppern in den Restfarben und guten ♦-Anschluss 3 SA ansagen. 3 SA ist oft besser als das Vollspiel in Unterfarben. Nach ♠-Angriff erzielt N 10 Stiche (7 ♦, 1 ♠, Coeur und ♣ A).

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 7 3
♥ B 8 7 3
♦ A 8 4 3
♣ A 4 3

♠ K D B 10 9 8 5
♥ 4
♦ K 5
♣ 9 8 6

N
W O
S

♠ 2
♥ K D 9 5
♦ B 10 9 6
♣ K D B 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	2	-	1
S	-	1	2	-	1
O	-	-	-	3	-
W	-	-	-	3	-

♠ A 6 4
♥ A 10 6 2
♦ D 7 2
♣ 10 7 5

9
9 12
10

West	Nord	Ost	Süd
3 ♠	Pass	Pass	Pass

3 ♠ von West
Ausspiel: ♠ 3

W eröffnet mit einer schönen 7er Farbe 3 ♠. O hat keine Veranlassung, dass Vollspiel zu reizen. Verloren werden 4 Asse.

Lektion 12- Sperreroöffnungen auf höherer Stufe

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D B 8 7 6 3
♥ 7 6
♦ 10 6
♣ 9 5

♠ 10
♥ K B 10 8 5 4
♦ 5 4 2
♣ K B 3

♠ 9
♥ A D 9 3 2
♦ 9 8 3
♣ D 10 8 2



	♣	♦	♥	♠	N
N	1	7	-	7	1
S	1	7	-	7	1
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A 5 4 2
♥ —
♦ A K D B 7
♣ A 7 6 4

6
8 8
18

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 ♠	Pass	7 ♠
Pass	Pass	Pass	

7 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ A

N eröffnet mit einer schönen 7er Farbe 3 ♠. Damit werden 5-10 F gezeigt. S kann nun 13 Stiche zählen (5 Stich in Unterfarben, 7 Stiche in ♠ und einen Schnapper in ♥) und reizt 7 ♠. Ein schwerer Fehler wäre 7 SA, da O/W dann kontrieren und 6 Stiche in Coeur abziehen. Assfrage ist überflüssig.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ K 3
♥ 6
♦ A D B 10 8
♣ B 10 8 5 2

♠ 7 6 2
♥ 9 8 7 4
♦ 7 6 3 2
♣ K 9



♠ 9 8
♥ K D B 10 5 3 2
♦ 9
♣ 7 6 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	7	-	7	7
S	5	7	-	7	7
O	-	-	2	-	-
W	-	-	2	-	-

♠ A D B 10 5 4
♥ A
♦ K 5 4
♣ A D 4

11
3 6
20

West	Nord	Ost	Süd
5 ♥	X	3 ♥	4 ♠
Pass		Pass	Pass

5 ♥× von Ost
Ausspiel: ♠ A

O eröffnet mit einer guten Farbe 3 ♥. Das zeigt eine gute 7er Farbe und 5-10 F. S ist jetzt unter Druck und sollte 4 ♠ reizen. Bietet W 5 ♥, kann es passieren, dass N/S den sicheren Großschlemm nicht reizen (7 SA, 7 ♠, 7 ♦).

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A K D B 2
♥ A 10 8 2
♦ 2
♣ A 4 2

♠ 6 4
♥ B 9 6
♦ 9 6 4
♣ K D B 10 5

♠ 10 9 5 3
♥ K D 7 5
♦ 5 3
♣ 9 8 7



	♣	♦	♥	♠	N
N	1	7	3	4	7
S	1	7	3	4	7
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 8 7
♥ 4 3
♦ A K D B 10 8 7
♣ 6 3

18
7 5
10

West	Nord	Ost	Süd
Pass	7 SA	Pass	3 SA
Pass			Pass

7 SA von Süd
Ausspiel: ♣ K

S eröffnet 3 SA, stehende 7er ♦ ohne Nebenwerte. N kann erkennen, dass S ♦ hält, da er ♣ A besitzt. Er kann 13 Stiche zählen und erreicht seinen Partner mit ♦ 2. Also bietet er 7 SA. S kann nach dem Ausspiel sofort claimen.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A K D 10
♥ A K D 2
♦ K D 10 9
♣ 9

♠ 8
♥ 6 5 4
♦ 8 7
♣ A K D B 8 7 2



♠ 6 3 2
♥ 9 8
♦ 6 5 4 3
♣ 6 5 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	6	6	6	-
S	-	6	6	6	-
O	2	-	-	-	-
W	2	-	-	-	-

♠ B 9 7 5 4
♥ B 10 7 3
♦ A B 2
♣ 10

23
10 0
7

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	X	5 ♣	Pass
Pass	X	Pass	5 ♠
Pass	Pass	Pass	

5 ♠ von Süd
Ausspiel: ♣ A

W eröffnet 3 SA, stehende 7er ♣ ohne Nebenwerte. N kontriert mit starkem Blatt, Informationskontra. O erkennt aufgrund seines Blattes ("Yarborough"), dass N/S einen sicheren Schlemm haben und bietet 5 ♣ als Ausbau der Sperre. Erneut kontriert N und S bietet nur 5 ♠, wobei ein Überstich erzielt wird.

Lektion 12 - Sperransagen

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K B 10 9 6 5 4
♥ 7
♦ 9 8
♣ 5 4

♠ D 3 2
♥ 9 3 2
♦ K 4 3 2
♣ 10 3 2



♠ 8 7
♥ B 10 8 4
♦ 10 7 5
♣ D B 9 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	5	3	6	3
S	4	5	3	6	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ —
♥ A K D 6 5
♦ A D B 6
♣ A K 7 6

8
5 4
23

West	Nord	Ost	Süd
	4 ♠	Pass	4 SA
Pass	5 ♥	Pass	6 ♠
alle passen			

6 ♠ von Nord
Ausspiel: ♣ D

S vertraut bei N auf eine solide Achterlänge und fragt nach Assen. In einem SA-Kontrakt würde man nie zu N rüberkommen!

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ K
♥ A K 8
♦ B 10 4 3 2
♣ A B 10 9

♠ A 5 4 3
♥ D 10 6 5 4
♦ 9 8 7
♣ D



♠ D B 10 9 8 7 6
♥ B
♦ K 6 5
♣ 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	6	5	3	-	-
S	6	5	3	-	-
O	-	-	-	2	-
W	-	-	-	2	-

♠ 2
♥ 9 7 3 2
♦ A D
♣ K 8 5 4 3 2

16
8 7
9

West	Nord	Ost	Süd
		3 ♠	Pass
4 ♠	X	alle passen	

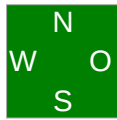
4 ♠ × von Ost
Ausspiel: ♥ 3

W verlängert die Sperransage. N könnte statt zu kontrieren Passen. Wenn S auf X seine Sechserfarbe nennt trifft er den Jackpot. O zieht bei 11 gemeinsamen Karten ♠ von oben.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 10
♥ D 10 9
♦ A 5 4 3
♣ K 8 7 6 5

♠ A D B 4 3
♥ B 5 3 2
♦ K
♣ 4 3 2



♠ 9 8 2
♥ A K 8 4
♦ 2
♣ A D B 10 9

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	4	-	-	-
S	-	4	-	-	-
O	3	-	4	4	-
W	3	-	3	4	-

♠ K 7 6 5
♥ 7 6
♦ D B 10 9 8 7 6
♣ —

9
11 14
6

West	Nord	Ost	Süd
			3 ♦
Pass	5 ♦	X	alle passen

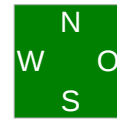
5 ♦ × von Süd
Ausspiel: ♥ 3

N verlängert die Sperransage, O kann kontrieren. Da der ♠-Schnitt sitzt wäre 4 ♠ mühelos gegangen, selbst wenn es ♣-Schnapper geben sollte.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 8 5 4 3
♥ D 10 4 2
♦ 9
♣ B 10 4

♠ B 10 9
♥ 3
♦ K D 10 8 7 6 5
♣ 7 6



♠ 2
♥ A K B 8 7 6
♦ A 4 3
♣ A D 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	1	-
S	1	-	-	1	-
O	-	6	3	-	2
W	-	6	3	-	2

♠ K D 7 6
♥ 9 5
♦ B 2
♣ K 9 8 3 2

7
6 18
9

West	Nord	Ost	Süd
3 ♦	Pass	3 ♥	Pass
4 ♦	Pass	6 ♦	alle passen

6 ♦ von West
Ausspiel: ♣ B

Nach Sperransagen sind neue Farben forciert! W sollte in Gefahr eine solide ♦-Farbe haben, weniger Mutige begnügen sich auf O mit 5 ♦. W nimmt ♣ Ausspiel mit dem Ass und wirft den 2. ♣ auf ♥ ab.

Lektion 12 - Sperransagen

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

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

♠ A B 10 3	♠ 7
♥ A 10 9	♥ 10 5
♦ A D 6	♦ 18
♣ K 8 7	

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	1	-	1	4
S	5	1	-	1	5
O	-	-	1	-	-
W	-	-	1	-	-

West	Nord	Ost	Süd
	3 ♣	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 6

Mit Stoppfern in allen Farben bietet S SA. ♠-Ausspiel wird direkt genommen, da die Kombination ♠ AB10 einen doppelten Stopper garantiert.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

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

♠ K B 9 8	♠ 13
♥ A 10 9 8	♥ 7 8
♦ 8	♦ 12
♣ A 5 4 3	

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	-	5	2	-
S	3	-	5	2	-
O	-	3	-	-	-
W	-	3	-	-	-

West	Nord	Ost	Süd
Pass	4 ♥	3 ♦	X
alle passen			

4 ♥ von Nord
Ausspiel: ♦ A

Mit Eröffungsstärke springt N nach X aufs Vollspiel. Sollte O nach ♦ A auf ♠ wechseln ist die ♠ D schnell gefunden. Ansonsten ist ein Endspiel gegen W möglich.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

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

♠ 4	♠ 4
♥ D 5 4	♥ 13 15
♦ 6 5	♦ 8
♣ K D B 10 6 5 4	

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	1	4	6	4	5
W	1	4	6	4	5

West	Nord	Ost	Süd
			3 ♣
X	Pass	4 ♣	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von West
Ausspiel: ♣ 9

Mit beiden Oberfarben und Eröffungsstärke überruft O die Gegnerfarbe, um den besten Fit zu finden. Für Schlemm müsste man die ♥ D auf S ausschneiden, recht fraglich nach der Sperransage.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

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

♠ 4 2	♠ 4
♥ 4	♥ 8 18
♦ K B 3	♦ 10
♣ K D B 7 6 5 4	

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	-	-
S	1	-	-	-	-
O	-	7	7	2	7
W	-	7	7	2	7

West	Nord	Ost	Süd
3 ♦	Pass	3 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

4 ♥ von Ost
Ausspiel: ♣ K

O schnappt einen ♣, bevor er alle Trümpfe zieht, danach macht er die Schnitte in ♦ und ♠. Vertauscht man NS ergäbe das nur 11 Stiche, aktuell 13 Stiche.