

## Lösung und Erläuterung – BBO Quiz 41-2

W	N	E	S
	1♥	P	1♠
P	2♥	P	?

  

<b>S</b>	South
♠	AK8764
♥	AQ8
♦	7
♣	543

Der Partner auf Nord wiederholt in der zweiten Bietrunde sein Eröffnungsfarbe.

**Frage:** Was bieten Sie auf Süd?

**Richtige Antwort:** 4♦

Sie haben als Antwortender eine exzellente Hand, mit der ein Schlemm möglich sein könnte. Sie haben einen sehr guten Fit mit der 6-er Länge Ihres Partners, eine sehr gute Nebenfarbe in Pik und ein Single in Karo.

Geben Sie mit 4♦ ein Splintergebot ab. Das bestätigt den guten Fit in Coeur mit Single oder Chicane in Karo und zeigt Interesse an einem Schlemm, vorausgesetzt der Partner hat eine geeignete Hand.

Eine andere Möglichkeit Ihre starke Hand zu zeigen, besteht darin, eine neue Unterfarbe (3♣ oder 3♦) auf der 3-er Stufe zu bieten. Dieses Gebot ist forcierend für Ihren Partner, aber es verspricht nicht notwendigerweise eine 4-er Länge in dieser Farbe. Im Allgemeinen zeigt es aber Werte in dieser Farbe, was bei der vorliegenden Hand nicht der Fall ist. Der Plan dabei ist, 4♥ später zu bieten, was eine stärkere Hand zeigt als ein direktes 4♥-Gebot.

Beispiel:

The screenshot shows a Bridge Base online game interface. At the top left, a score table shows a score of 2. The main area displays the hands of North and South. North's hand is: ♠ 5, ♥ KJ10742, ♦ J83, ♣ AK6. South's hand is: ♠ AK8764, ♥ AQ8, ♦ 7, ♣ 543. The bidding sequence is shown in the top right: West bids 1♥, North responds with a splinter bid of 3♣, East passes, and South asks for the ace of spades (4♠). The interface also includes a control bar at the bottom with buttons for 'Rewind', 'Previous', 'Next', 'Options', 'GIB', and 'Play', along with the Bridge Base logo.

Sie können sehen, dass Ihr Splintergebot den Partner zum Schlemm ermutigt, da Sie damit sein Problem in Karo gelöst haben. Er hat die Erst- oder Zweitrundenkontrolle in den Restfarben und stellt die Ass-Frage.

### Zur Erinnerung:

- Ein Splintergebot zeigt einen guten Fit (normalerweise ab 9 Karten) und Single oder Chicane in der genannten Farbe. Das ermöglicht Ihrem Partner seine Hand neu zu bewerten. Hat er viele Verlierer in dieser Farbe und Stärke in der anderen Farbe, wie in der obigen Hand, dann wird er mit der Schlemmreizung fortfahren. Hat er verlorene Werte in der Farbe, wie z.B. ♦K Dx, sollte er sich mit dem Vollspiel begnügen.
- Das Gebot einer neuen Unterfarbe durch den Antwortenden (hier 3♣ oder 3♦) wird als Neue Unterfarbe Forcing (NUF) bezeichnet. Es forciert zum Vollspiel (und kann künstlich sein) und bittet den Partner seine Hand weiter zu beschreiben, um das beste Vollspiel oder den Schlemm zu finden. Das kann ein 5-3 Fit in der Farbe des Antwortenden sein, ein 3SA-Kontrakt oder ein Schlemm in der Farbe des Eröffners oder des Antwortenden.
- Wie sollte die vorliegende Hand gespielt werden? Nach dem Karo-Angriff wird die zweite Karorunde auf Süd geschnappt, gefolgt von ♥A. Danach ♣A und ♣K und ein drittes Karo geschnappt. Anschließend ♠A und ♠K mit Abwurf des Verlierers in Treff. Mit einem Schnapper zurück nach Nord, wo nur noch Trümpfe sind.

- Greift der Gegner mit Trumpf an, ist es am besten den Stich in der Hand zu gewinnen, ♠A zu spielen, ein Pik zu verschnappen, mit Trumpf zum Dummy zurückzukehren und ein weiteres Pik mit einem hohen Trumpf zu schnappen. Danach mit dem dritten Trumpf wieder zum Dummy, um auf ♠Kxx 3 Verlierer aus der Hand abzuwerfen.