Die Eröffnung 1♥ oder 1♠

Wer eine Oberfarbe eröffnet, sagt dem Partner: mindestens 12 Figurenpunkte und eine Farbe von mindestens fünf Karten in Coeur oder Pik. Der ganze folgende Dialog sucht zwei Antworten: Haben wir einen Fit? Haben wir genug Punkte für das Vollspiel?

Wann eröffnet man 1♥ oder 1♠?

- 13 bis 23 FL (auch 12 F) und mindestens 5 Karten in der Oberfarbe.
- Mit 5 Pik und 5 Coeur: 1♠.
- Gleichmäßig, 15-17 FL, ohne 5er-Oberfarbe: 1SA.
- Gleichmäßig, 20-21 FL: 2SA; stärker: 2♣ oder 2♦.

So liest man den Entscheidungsbaum

Der Baum liest sich von links nach rechts: Eröffnung, Antwort, Wiedergebot des Eröffners, zweites Gebot des Antwortenden. Die grauen Spalten gehören dem Antwortenden. Er hält beim ersten „Ja“: unter 6 FL? ein Fit? eine weitere reizbare Farbe? Sonst bietet er Sans-Atout: 1SA (6-10 FL). Gleichmäßig, ohne Fit und mit Stoppern zieht er ab 11 FL 2SA (11-12) oder 3SA (13-14) einer Unterfarbe vor. Auf 1♥ zeigt man ein 4er-Pik immer mit 1♠.

Drei Fallen

- **Die direkte Hebung auf 4♥ oder 4♠ ist begrenzt:** 13-14 FV. Mit mehr geht man langsam vor.
- **Mit Fit und ab 15 FV** nennt man zuerst eine neue Farbe und hebt danach: So bleibt Platz für die Schlemmsuche.
- **Eine neue Farbe ist forcing:** Der Eröffner darf nicht passen. Zwei über Eins (ab 11 FL) verspricht sogar ein weiteres Gebot.

Konventionen nach einer Oberfarberöffnung

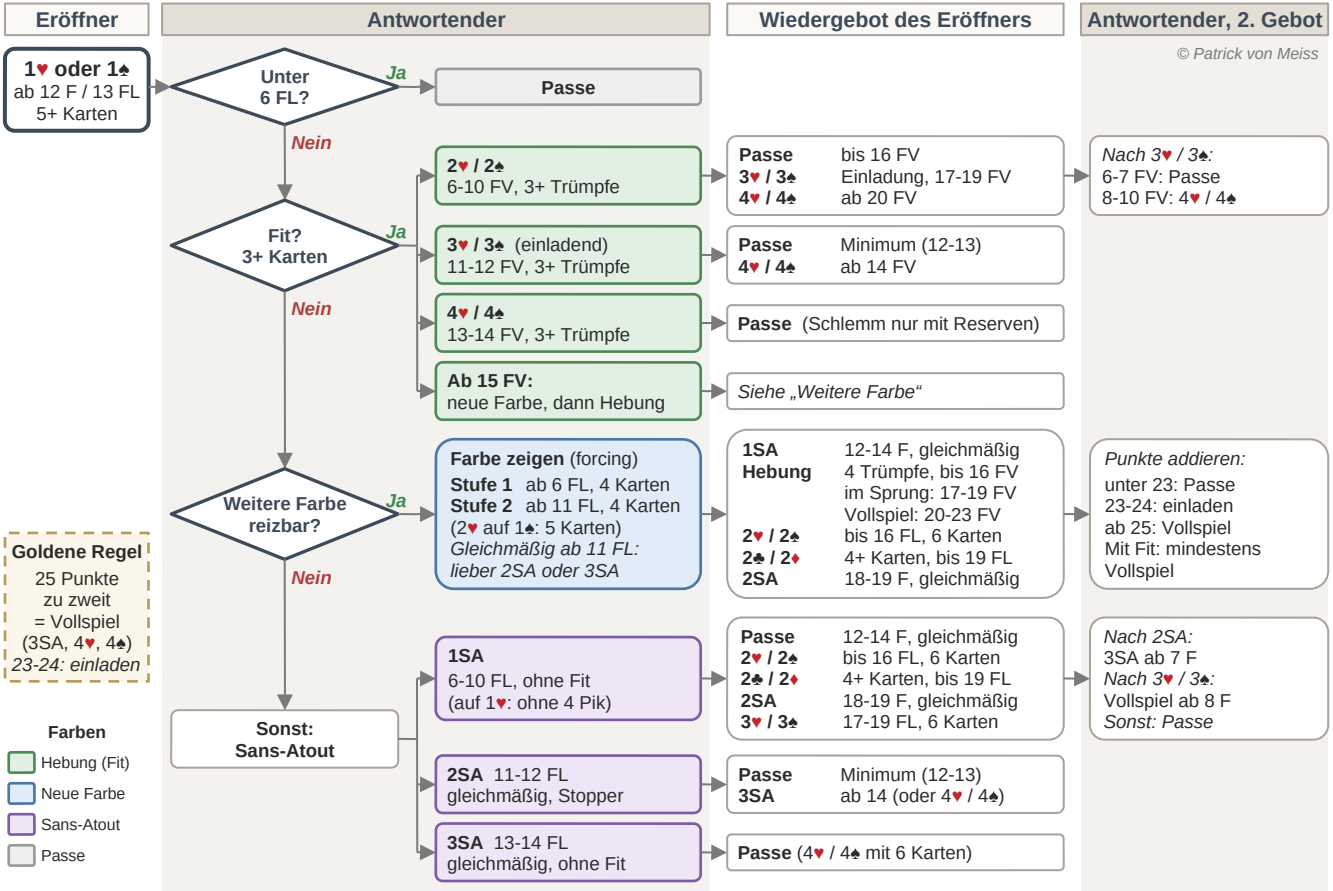
Sie stehen nicht auf dem Entscheidungsbaum; sie werden im Kapitel „Konventionen“ beschrieben.

- **Vierte Farbe forcing:** stark, ohne natürliches Gebot.
- **Neue Unterfarbe forcing:** nach dem 1SA-Wiedergebot.
- **Negativkontra:** nach einer Gegenreizung.
- **Splinter, Bergen-Hebungen:** gehören zu FORUM D PLUS, nicht zu diesem Buch.
- **Assfrage, Kontrollgebote:** Kapitel „Schlemmreizung“.

Die goldene Regel

Mit 25 Punkten zu zweit spielt man Vollspiel (3SA, 4♥ oder 4♠). Mit 23 oder 24 Punkten lädt man ein; darunter bleibt man so niedrig wie möglich.

Eröffnung 1♥ oder 1♠ (ohne Konvention)



Übungen – Antworten auf die Eröffnung 1♥ oder 1♠

Finden Sie für jedes Blatt die Antwort. Vom Einfachen zum Schwierigen. Grau: im Wettbewerb.

Nr.	Pik	Coeur	Karo	Treff	Eröffner	Ihre Antwort
1	8 3 2	9 5 4	B 7 3	D 8 6 2	**1♥**	
2	K 6 5	A D 7	7 6 2	9 8 5 3	**1♠**	
3	D B 7 5 4	K 4 2	7 5	B 9 6	**1♥**	
4	6	A 9 7 4 3	B 8 3	K B 6 4	**1♠**	
5	K 10 8 3	6	A D 6 3	D 9 8 3	**1♥**	
6	D 10 7 4	7 2	A K 4	B 8 6 3	**1♠**	
7	5	B 4 3	A 10 8 6 4 2	D 8 4	**1♠**	
8	K D 6 4	7	A B 6 4 3	D 6 2	**1♠**	
9	D 5	K 10 6 3	A 10 5 3	K 4 2	**1♠**	
10	A 10	K 10 4	A D 6 5	B 7 3 2	**1♠**	
11	7 4	K B 8 3	D 9 6 2	K 5 3	**1♠ (2♣)**	
12	D 7 3	A K 8 5	6 2	K 9 4 3	**1♠ (2♦)**	
13	K 10 7 4	8 5	A D 6 3	D 9 2	**1♥ (X)**	
14	8 4	K 9 7 3	B 8 5 2	7 6 3	**1♥ (X)**	

Lösungen – Antworten auf die Eröffnung 1♥ oder 1♠

Punkte: zuerst F oder FL, mit Fit dann FV (Figuren + Verteilung). Grau: im Wettbewerb.

	Nr.	Antwort	Punkte	Erklärung
	1	**Passe**	3 F	Unter 6 FL: Der Antwortende passt, auch mit 3 Karten in Coeur.
	2	**2♠**	9 F = 9 FV	Fit mit 3 Karten und 6-10 FV: einfache Hebung. Kein Double, also kein Verteilungspunkt.
	3	**2♥**	7 F + 1 V = 8 FV	Fit mit 3 Karten und 6-10 FV: 2♥. Mit einem schwachen Blatt zeigt man den Fit sofort; für zwei Gebote (erst 1♠, dann Coeur) fehlt die Stärke.
	4	**1SA**	9 F + 1 L = 10 FL	Kein Fit. 2♥ auf 1♠ verlangt 11 FL und 5 Karten: Es fehlt ein Punkt. Mit 6-10 FL antwortet man 1SA.
	5	**1♠**	11 F	Kein Fit. Eine 4er-Oberfarbe zeigt man zuerst, auf der Einerstufe: 1♠, forcing.
	6	**3♠**	10 F + 1 V = 11 FV	Fit und 11-12 FV: einladende Hebung auf 3♠. Der Eröffner passt mit Minimum und sagt 4♠ ab 14.
	7	**1SA**	7 F + 2 L = 9 FL	Eine lange Karo-Farbe, aber 2♦ verlangt 11 FL. Mit 9 FL und ohne Fit lautet die Antwort 1SA.
	8	**4♠**	12 F + 2 V = 14 FV	Fit und 13-14 FV: direkt 4♠. Das Gebot ist begrenzt: Ab 15 FV ginge man langsam vor (neue Farbe, dann Hebung).
	9	**2SA**	12 F	Kein Fit, gleichmäßig, 11-12 FL und Stopper: 2SA, natürlich und einladend. 2♥ würde 5 Coeur versprechen.
	10	**3SA**	14 F	Kein Fit, gleichmäßig, 13-14 FL: 3SA. Der Eröffner passt oder korrigiert mit 6 Karten auf 4♠.
	11	**X**	9 F, 4 Coeur	Negativkontra (Alert): 4 Coeur und ab 8 FL. 2♥ würde 5 Karten und 11 FL versprechen.
	12	**3♦**	12 F + 1 V = 13 FV	Nach einer Gegenreizung zeigt der Überruf der Gegnerfarbe Fit und Vollspielstärke. 2♠ (6-10) und 3♠ (11-12) wären zu schwach.
	13	**XX**	11 F	Nach dem gegnerischen Kontra zeigt das Rekontra ab 10 F: Die Hand gehört uns. Mit weniger reizt man natürlich oder passt.
	14	**3♥**	4 F, 4 Trümpfe	Schwaches Blatt und 4 Trümpfe: Nach dem Kontra ist 3♥ eine Sperre, keine Einladung. Ab 10 F würde man rekontrieren.