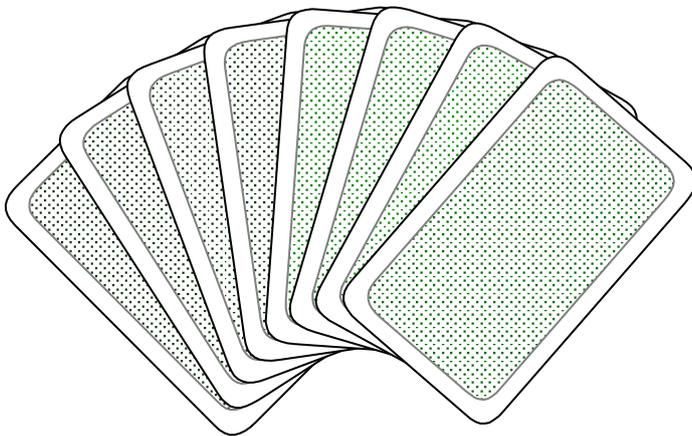




# Bridgewissen

## kompakt



## Gegenreizung




---

<b>Themen</b>		<b>Seite</b>
Einführung		3
Thema 1	Farbgegenreizung auf der 1er-Stufe incl. Standardweiterreizung	4-5
Thema 2	Farbgegenreizung auf der 2er-Stufe incl. Standardweiterreizung	4-5
Thema 3	Farbgegenreizung auf der 2er-Stufe im Sprung incl. Standardweiterreizung	4-5
Thema 4	Informationskontra incl. Standardweiterreizung	6
Thema 5	Die Reizung gegen eine 1SA- Eröffnung	7
Thema 6	Die Wiederbelebung	14
Thema 7	Zweifärber in der Gegenreizung Michaels Cuebid und Unusual Notrump	15
Thema 8	Kontras in der Wettbewerbsreizung	16
<hr/>		
Exkurs 1	Auswirkung einer Gegenreizung auf die eröffnende Seite	9
Exkurs 2	Blattbewertung	13
Exkurs 3	Konventionelle 1SA in der Gegenreizung Der "Polnische SA"	17
Exkurs 4	Die Verliererrechnung	18
Exkurs 5	Law of total tricks	19
<hr/>		
Anhang	Spielplan im SA - und im Farbkontrakt	20



## Einführung

### Die Gegenreizung

Während man die Bedingungen für eine Eröffnung relativ einfach beschreiben kann (der Eröffner zeigt eine Hand ab 12 Figurenpunkte), sind die Gründe für eine Gegenreizung zunächst nicht eindeutig zu bestimmen.

Die gegnerische Partei ist in der Regel stärker als die eigene Partei. Der Eröffner hat 12+ F gezeigt, für die drei anderen Spieler, also auch für mich, bleiben im Schnitt 9 Punkte. Das bedeutet, dass nach der gegnerischen Eröffnung die Chancen, eine positive Anschrift zu erzielen, gering geworden sind. Folgende Überlegungen können aber dazu führen, trotz gegnerischer Eröffnung in die Reizung einzugreifen:

1. Die Hoffnung, dennoch einen eigenen Kontrakt erfüllen zu können. In diesem Fall benötigt man ein ähnlich figurenstarkes Blatt wie der Eröffner.
2. Die Suche nach einem Kontrakt, der zwar geschlagen wird, dennoch aber weniger kostet als ein erfüllter Kontrakt der Gegner. In diesem Fall benötigt man eine gute bis sehr gute Farbe.
3. Die gegnerische Reizung soll gestört werden. Dazu ist ein Gebot notwendig, das den Gegnern mindestens die 1er-Stufe wegnimmt. Auch für dieses Gebot sollte eine gute Farbe vorhanden sein.
4. Der Partner soll eine Ausspielmarke erhalten. Voraussetzung für dieses Gebot ist eine gute, schnell entwickelbare Farbe.
5. Die Gegner bleiben in einem Farbkontrakt auf der 2er-Stufe stehen. Da in diesem Fall gewährleistet ist, dass die eigene Seite ebenfalls über ca. 20 Figurenpunkte verfügt, kann man nun auch mit schwächeren Blättern ein balancierendes Gebot abgeben.





## Antworten auf die Gegenreizung des Partners

Die Antwort auf eine Farbgegenreizung auf der 1er-Stufe, die ja eine sehr breite Punktspanne abdeckt, richtet sich nach folgendem Prinzip:

Offensive Hände (guter Fit (ab 9 Karten) und wenig Punkte)      ►forsch reizen!  
 Defensive Hände (kein Fit, aber viele Punkte)                      ►vorsichtig agieren!

*Bei Farbgegenreizungen des Partners, besonders auch auf der 2er-Stufe mit oder ohne Sprung, spielt bei einem Fit das „Law of total tricks“ eine entscheidende Rolle. Die Zahl der gemeinsamen Trümpfe ist wichtiger als die Figurenpunkte.*

## Antworten nach einer Oberfarbgegenreizung des Partners

### mit Fit

6-10 FV

mit 3 Trümpfen auf die 2er-Stufe  
 mit 4 Trümpfen auf die 3er-Stufe  
 mit 5 Trümpfen auf die 4er-Stufe

11+ FV

Überruf der Gegnerfarbe

### ohne Fit

8+ FL

für einen Farbwechsel auf der 1er-Stufe ist eine 4er-Farbe,  
 auf der 2er-Stufe eine 6er-Farbe erforderlich.

Ein SA-Gebot verspricht einen Stopper in der Gegnerfarbe

8-12 F

1SA

13-14 F

2SA

15-16 F

3SA



## Thema 4

### Das Informationskontra

Eine weitere Möglichkeit der Gegenreizung ist das Informationskontra. Das Informationskontra zeigt ein Blatt mit Eröffnungsstärke sowie die Bereitschaft, in allen vom Gegner nicht gereizten Farben zu spielen. Weiterhin werden alle Blätter ab 19 Figurenlängenpunkten über ein Informationskontra gezeigt.

### Informationskontra als Reizung gegen natürliche Farberöffnungen

#### Informationskontra

12+ F

bei 12-18 FL muss die Bereitschaft gegeben sein, in allen andern Farben zu spielen  
ab 19 FL beliebige Verteilung

Nach einem Informationskontra des Partners dürfen Sie nicht passen. Zeigen Sie Ihrem Partner, der ja Eröffnungsstärke gezeigt hat, in welcher Farbe Sie mit ihm spielen wollen. Gleichzeitig zeigen Sie ihm (als hätte er eröffnet) Ihre Stärke (0-7 F schwach, 8-10 F mittel, 11+ F stark).

### Antworten nach einem Informationskontra

0-7 F

längste Farbe auf der niedrigsten Stufe.  
Oberfarben haben Vorrang.

8-10 F

Sprung in die längste Farbe.  
OF haben Vorrang.  
5er-OF im Doppelsprung

11+ F

Überruf der Gegnerfarbe oder Ansage  
des Vollspiels in OF oder SA-Gebot (11-12 F  
2SA, 13-14 F 3SA)



## Thema 5

### Die Reizung gegen eine 1SA-Eröffnung

Nach einer 1SA-Eröffnung wird nahezu jeder Gegner, wenn seine Reizung ungestört verlaufen kann, den optimalen Kontrakt finden. Das legt nahe, dass eine eigene Reizung nicht nur dann erfolgen sollte, wenn Hoffnung besteht, um einen Teilkontrakt mitzubieten, sondern auch, um dem Partner ein gutes Ausspiel gegen den erwarteten gegnerischen Kontrakt anzubieten oder doch wenigstens die gegnerische Reizung soweit zu stören, dass der optimale Kontrakt eventuell verpasst wird.

Die 1SA-Eröffnung hat zur Folge, dass man zwar einen Einfärber relativ gut zeigen kann, Zweifärber aber nur mit Hilfe einer Konvention gezeigt werden können. Da Oberfarbfits vorrangig gesucht werden sollen, bietet das Bietsystem FORUM D die Konvention mit Namen „**Landy**“ als Standard an. Alle gereizten Farben außer ♣ sind echt, die Reizung 2♣ verspricht beide Oberfarben, mindestens 5-4 verteilt. Der Partner reizt auf 2♣ seine bessere Oberfarbe, sind beide Oberfarben gleich lang, bittet er mit Hilfe des 2♦-Gebotes den 2♣-Reizer, seine längere Oberfarbe zu bieten. Es besteht durchaus die Möglichkeit, auch mit einer unterlegenen Punktzahl den Teilkontakt zu ersteigern, zumal wenn Sie einen guten Fit in einer Oberfarbe haben. Für die Reizung benötigen Sie nicht mehr Punkte als für eine Farbgegenreizung auf der 1er-Stufe.

#### Landy

##### Gegner

##### Mein Partner

1SA

2♣ zeigt beide Oberfarben, mindestens 5-4, ab 9 F

*Ich zeige meine bessere Oberfarbe oder reize 2♦,  
um gleich lange Oberfarben zu zeigen.*

2♦/♥/♠

zeigen Einfärber



Eine ebenfalls leicht zu merkende Methode der Gegenreizung nennt sich **D.O.N.T.** (Disturb Opponents No Trump). Wie der Name schon zeigt, geht es bei dieser Konvention hauptsächlich darum, den Gegner zu stören. Der Vorteil gegenüber anderen Konventionen liegt aber hauptsächlich darin, dass Unterfarbfits auf der 2er-Stufe gefunden werden können. Das ist deshalb interessant, weil die gegnerische Partei in der überwiegenden Zahl der Fälle einen 1SA-Kontrakt erfüllen wird, während die eigene Partei entweder ein Unterfarbspiel erfüllen oder doch zumindest billig verteidigen kann.

D.O.N.T. ermöglicht es, sowohl Einfärber zu zeigen als auch jeden beliebigen Zweifärber. Alle denkbaren guten Kontrakte können auf der 2er-Stufe gefunden werden. Kontra zeigt einen beliebigen Einfärber, Farbgebote zeigen Zweifärber. Die Bedeutung der Gebote ist denkbar einfach, die genannte Farbe ist echt und wird von einer zweiten, darüber liegenden Farbe begleitet. Die Anforderungen an die Anzahl der Figurenpunkte sind nicht hoch. Wichtiger ist es, dass die Punkte, wenn es nur 5 oder 6 sind, sich in den gezeigten Farben befinden.

### D.O.N.T.

#### Gegner

#### Mein Partner (und meine Antwort auf seine Reizung)

1SA

X zeigt beliebigen Einfärber

*Ich reize 2♣, mein Partner zeigt daraufhin durch passe oder reizen seine Farbe*

2♣ zeigt Zweifärber mit ♣ und einer höheren Farbe

*Ich passe oder reize 2♦, mein Partner zeigt daraufhin durch passe oder reizen seine zweite Farbe*

2♦ zeigt Zweifärber mit ♦ und einer Oberfarbe

*Ich passe oder reize 2♥, mein Partner zeigt daraufhin durch passe oder reizen seine zweite Farbe*

2♥ zeigt Zweifärber mit ♥ und ♠

*Ich passe oder reize 2♠*

2♠ zeigt Einfärber in ♠ (schwächer als X)



## Exkurs 1

### Auswirkung einer Gegenreizung auf die eröffnende Seite

Die Gegenseite hat in die Reizung eingegriffen und hat damit eine entscheidende Komponente in die Reizung gebracht: der Eröffner hat eine Chance für ein zweites Gebot, auch wenn sein Partner passt. Damit erhält die Antwort des Partners des Eröffners in einigen Fällen eine neue Bedeutung, denn nun müssen sehr schwache Hände (meist 6-7 FL ohne Fit) nicht mehr gereizt werden.

Die Gegenreizung lässt häufig Gebote, die man gerne abgegeben hätte, nicht mehr zu. Hier muss nach Auswegen gesucht werden. Man übermittelt jetzt dem Eröffner durch ein Gebot, das ohne Gegenreizung nicht zulässig gewesen wäre (Kontra), eine entsprechende Information.

Gebote, die auch ohne Gegenreizung hätten abgegeben werden können, bekommen in einigen Fällen eine zusätzliche Bedeutung (SA-Gebote versprechen jetzt einen Stopper in der gegnerischen Farbe) oder erhalten eine neue Bedeutung (Farben, die jetzt ohne Sprung gereizt werden, ohne gegnerische Reizungen aber eine Sprungreizung bedeutet hätten, sind jetzt nicht mehr schlemmeinladend).

Auch das Reizen der Gegnerfarbe wird mit einer konventionellen Bedeutung belegt. Es zeigt starke Hände mit Vollspielabsichten und fordert den Partner zu weiterer Blattbeschreibung auf. Jedes Gebot danach forciert zum Vollspiel.

Eine Besonderheit stellt die Weiterreizung nach einer 1SA-Gegenreizung dar. Jetzt ist es vielleicht lukrativ, den Gegner zu kontrieren (Straf-X). Es ist also wichtig, zunächst die Punktmajorität mit X zu zeigen. Alle anderen Gebote (Farbreizungen) sind schwächer als 9 Figurenpunkte und sollen in der Regel gepasst werden.

Eine weitere Besonderheit ergibt sich nach einem gegnerischen Informationskontra. Analog zur Reizung nach einer gegnerischen 1SA-Reizung zeigt XX die Punktmajorität und Bereitschaft, gegnerische Kontrakte auch auf niedriger Stufe zu kontrieren (Strafkontra). Gebote auf der 1er-Stufe forcieren, Gebote auf der 2er-Stufe zeigen jetzt schwache Hände mit einer 6er-Länge.

Folgendes Reizschema wird angewandt:



## 1. Gegner hat eine Farbe gegengereizt

### Unterstützungsgebote in Oberfarbe

Hebung auf die 2er-Stufe	6-10 FV	3er-Länge
Hebung auf die 3-er Stufe	11-12 FV	4er-Länge*
Hebung auf die 4er-Stufe	13-14 FV	4er-Länge*

\* ausnahmsweise auch 3er-Länge

### Farbwechsel ohne Sprung

1er-Stufe	8+ F	4er-Länge
2er-Stufe	11+ FL	5er-Länge

### SA-Gebote

1SA	8-10 FL
2SA	11-12 FL
3SA	13-15 FL

alle SA-Gebote zeigen eine gleichmäßige Verteilung, keinen Fit in der OF des *Eröffners* und weniger als 4 Karten in bisher nicht genannter OF sowie Halt in der Gegnerfarbe



## Überruf der Gegnerfarbe

forciert zum Vollspiel mit folgenden Handtypen:

- ⇒ Hand, die gleichmäßig verteilt ist, aber ohne Halt in Gegnerfarbe
- ⇒ Hand mit Fit in Eröffnerfarbe, die zu stark für eine direkte Vollspielansage ist

## Negativkontra

zeigt nach einer Oberfarbzwischenreizung der Gegner auf eine Unterfarberöffnung des *Partners* die nicht gereizte Oberfarbe.

- |   |           |    |             |         |      |
|---|-----------|----|-------------|---------|------|
| ⇒ | Gegner 1♠ | X  | zeigt 4er ♡ | 8+ F    | oder |
|   |           |    | zeigt 5er ♡ | 8-10 FL |      |
| ⇒ | Gegner 1♡ | X  | zeigt 4er♠  | 8+ F    |      |
|   |           | 1♠ | zeigt 5er♠  | 8+ FL   |      |

## 2. Gegner hat 1SA gegengereizt

9+ FL                      X

ein SA-Kontrakt der Gegner wird strafkontriert, sobald man feststellt, dass die eigene Linie mehr Punkte hat als der Gegner. Weicht der Gegner in einen Farbkontrakt aus, braucht man für ein erneutes Strafkontra mindestens 4 Karten in der Gegnerfarbe

6-8 FV	Farbhebung
5-8 FL	eigene Farbe (6er-Länge, eventuell sehr gute 5er)



### 3. Gegner hat Partners Eröffnung kontriert

#### Farbe auf der 1er-Stufe

8+ FL                                      4er-Länge, forcierend

#### Farbe auf der 2er-Stufe

6-10 FL                                      6er-Länge, nicht forcierend  
kein Fit in Eröffnerfarbe

#### 1SA

8-10 FL                                      gleichmäßige Verteilung  
kein Fit in Eröffnerfarbe  
keine auf der 1er-Stufe bietbare Oberfarbe

#### XX

10+ F                                      Rekontra zeigt ein figurenstarkes Blatt mit der Bereitschaft,  
den Gegner auch auf niedriger Stufe zu kontrieren, wenn er  
keinen vernünftigen Kontrakt finden kann



## Exkurs 2

### Blattbewertung

Die Blattbewertung ist ein dynamischer Prozess, das heißt, im Laufe des Bietprozesses wird sich der Wert Ihres Blattes ändern. Damit Sie nicht immer aufs Neue überlegen müssen, empfiehlt es sich, die Grundstruktur des Blattes vor Beginn der Reizung zu analysieren.

Welche Schritte sind notwendig?

1. Sie zählen die Figurenpunkte
2. Sie bewerten die Blattstruktur und die Verteilung
  - a. Ist das Blatt offensiv, defensiv oder irgendwo dazwischen?
  - b. Haben Sie eine auch ohne Partnerunterstützung spielbare Farbe?
  - c. Haben Sie eine Sequenz in einer oder mehreren Farben?
  - d. Haben Sie eine Farbe, die Ihr Partner unbedingt anspielen soll, wenn die Gegenpartei den Kontrakt ersteigert?
3. Wollen Sie eröffnen, wenn ja, mit welchem Gebot?
4. Wollen Sie gegenreizen, falls vor Ihnen eröffnet wird?
5. Was werden Sie bieten, wenn Ihr Partner eröffnet?

Diese Fragen sollten Sie beantwortet haben, bevor der Bietprozess beginnt.

Folgende Überlegungen helfen Ihnen bei der Frage, ob und wie Sie ein Blatt eröffnen:

- Eröffnen Sie auf der 1er-Stufe nach der 20er-Regel (Zählen Sie bei Einfärbern unbedingt die Längenpunkte mit)
- Schöne Mittelkarten (Z, selbst 9) werten Ihr Blatt auf
- Ein assloses Blatt ist einen Punkt weniger wert
- Setzen Sie die Verliererrechnung als Kontrolle ein
- Eröffnen Sie nie, ohne sich Ihr zweites Gebot überlegt zu haben
- Eröffnen Sie „schwache“ Hände auf der 2er-Stufe nur, wenn mindestens die Hälfte der Figurenpunkte in Ihrer langen Farbe ist. Nie mehr als ein Seiten-Ass oder –König! Dies gilt auch für Sperransagen auf der 3er-Stufe.
- Eröffnen Sie semiforcierende Hände nur mit guten 6er-Farben (außer SA-Hände)

Sie sollten sich im Laufe des Bietprozesses nicht nur über die Zahl Ihrer Trümpfe und der Zusatzstärke über Verteilungspunkte Klarheit verschaffen, sondern sich auch ein Bild der Gegnerhände machen. Das hilft bei der Entscheidung, weiterzubieten oder zu passen (oder gar zu kontrollieren). Ziehen Sie das „Law“ zur Entscheidungsfindung heran.

- Vorsicht, wenn Ihr Partner in Ihrer figurenstarken Farbe ein Single hat
- Vorsicht, wenn Sie Figuren in der Farbe Ihres linken Gegners haben
- Vorsicht bei Misfits: keine Längenpunkte zählen
- ☺ Figuren in Partners Farbe, Figuren in Ihren langen Farben
- ☺ Topfiguren in der Farbe des rechten Gegners, Single/Chicane in Gegnerfarbe
- ☺ Doppelfit



## Thema 6

### Wiederbelebung der Reizung

Wie Sie bewertet auch Ihr Partner sein Blatt. Er hat sich die gleichen Fragen gestellt und hat, wenn er vor Ihnen an der Reihe war, ein Gebot gefunden und damit seine Hand positiv beschrieben oder er hat gepasst und damit seine Hand negativ abgegrenzt. Interessant ist hier die Situation, in der Ihr linker Gegner geboten und Ihr Partner gepasst hat. Welche Gründe kann er gehabt haben?

- Keine oder wenige Punkte, keine Verteilung
- Punkte, aber kein Gebot
  - keine eigene Farbe
  - keine Verteilung und Stärke für ein InfoX
  - Punkte und Länge in der Gegnerfarbe, aber kein SA-Gebot

Wenn Ihr rechter Gegner geboten hat, müssen Sie sich noch keine abschließenden Gedanken machen, denn Ihre Seite kann noch in den Bietprozess eingreifen. Was aber, wenn Sie das letzte Gebot haben?

Sie müssen sich die Frage stellen, ob Sie den Kontrakt der Gegenpartei akzeptieren wollen.

- Auf keinen Fall, wenn Sie ein eigenständiges Gebot haben, dann wollen Sie zumindest um den Teilkontrakt kämpfen.
- Eher nicht, wenn Sie glauben, die Gegenseite ist in einem guten Kontrakt
  - Sie sind kurz in der Eröffnerfarbe und haben ein paar Punkte: Kontrieren Sie, vielleicht hat Partner ein StrafX, sonst finden Sie einen eigenen Fit
  - Sie haben eine gute Farbe, aber wenig Punkte: Reizen Sie Ihre Farbe, den Rest der ausstehenden Punkte hat Ihr Partner
  - Sie haben ein ausgeglichenes Blatt und eine knappe Eröffnung (10-13) Reizen Sie 1SA
- Auf jeden Fall, wenn Sie glauben, dass die Gegenseite einen besseren Kontrakt finden kann
  - Sie haben eine Länge in der eröffneten Farbe
  - Sie haben weder Punkte noch eine schöne Farbe

Sie können sich beim Balancing in vierter Hand daran orientieren, was Sie reizen würden, wenn Sie einen König mehr im Blatt hätten. Dieses Gebot ist immer richtig, selbst wenn es mal daneben geht!



## Thema 7

### Die Reizung von Zweifärbern (Michaels Cuebid)

Ihr rechter Gegner hat eröffnet und Sie schauen auf einen schönen Zweifärber. Sie reizen die höhere Farbe, um die zweite später nachzureizen, aber Ihr linker Gegner springt ins Vollspiel. Mit dem Reizen der zweiten Farbe ist es jetzt vorbei, obwohl Sie in dieser Farbe vielleicht hätten billig verteidigen können oder gar ein eigenes Vollspiel hätten erfüllen können. Vielleicht spielt der Partner gegen 3SA die falsche Farbe aus.

Eine Lösung für solche Situationen bieten Zweifärberkonventionen an. Die Konvention, die wohl am weitesten verbreitet ist, ist Michaels Cuebid in Verbindung mit dem unusual notrump. Wenn der rechte Gegner eröffnet hat (oder eher selten nachdem die Eröffnung bis zu Ihnen durchgepasst wurde) können Sie die Eröffnerfarbe überrufen oder 2SA bieten. Beides zeigt einen bestimmten Zweifärber.

Das Prinzip ist einfach zu merken:

- Jeder Farbüberruf zeigt die ♠ und eine weitere Farbe, wobei die Eröffnerfarbe naturgemäß ausgeschlossen ist. Der Überruf einer ♠-Eröffnung zeigt die ♥ und eine Unterfarbe.
- Der Sprung in 2SA nach einer gegnerischen Farberöffnung zeigt die beiden niedrigsten nicht gereizten Farben.

1♣	-	2♣	zeigt ♠ und eine rote Farbe	(Variante: beide Oberfarben)
1♦	-	2♦	zeigt ♠ und ♥ oder ♣	(Variante: beide Oberfarben)
1♥	-	2♥	zeigt ♠ und eine Unterfarbe	
1♠	-	2♠	zeigt ♥ und eine Unterfarbe	
1♣	-	2SA	zeigt die beiden roten Farben	
1♦	-	2SA	zeigt ♥ und ♣	
1♥/1♠	-	2SA	zeigt beide Unterfarben	

Nicht alle Zweifärber eignen sich für Michaels Cuebid. Überwiegende Praxis ist es, Hände unterhalb der Eröffnungsstärke und Hände ab SA-Stärke direkt als Zweifärber zu deklarieren, während Zweifärber mit normaler Eröffnungsstärke natürlich gereizt werden. Diese Vereinbarung hilft dem Partner, zum Beispiel eine Entscheidung für eine „billige“ Verteidigung zu treffen. Er geht zunächst von der schwachen Variante aus. Hat der Überrufer die starke Variante, wird er nach Partners „Farbauswahl“ ein weiteres Gebot abgeben.

Eine schöne Variante ist es, mit dem Reizen eines Zweifärbers die maximale Zahl der Verlierer (siehe Verliererrechnung / loser count) anzuzeigen. Wenn ich einen Zweifärber reize, habe ich

- in gleicher oder ungünstiger Gefahrenlage                      höchstens 6 Verlierer
- in günstiger Gefahrenlage    höchstens 7 Verlierer

Nach oben hin ist die Stärke unbegrenzt.



## Thema 8

### Das Antwortkontra (responsive double)

Ihr Partner hat die gegnerische Unterfarberöffnung kontriert, Ihr rechter Gegner hat gehoben und Sie blicken auf zwei Oberfarben, jeweils zu viert. Welche ist die Richtige?

Ihr Partner hat auf die gegnerische Unterfarberöffnung seine Oberfarbe zwischengereizt. Ihr rechter Gegner hat gehoben und Sie blicken auf die beiden nicht gereizten Farben und einen Doubleanschluss in Partners Farbe. In welcher Farbe wollen Sie in der Reizung mithalten?

In beiden Fällen hilft Ihnen das „responsive double“. Im ersten Fall kann Partner seine bessere (längere) Oberfarbe nennen und Sie sind mit 100%iger Sicherheit im 4 / 4 – Fit. Im zweiten Fall sind Sie mit jeder Partnerantwort (neue Farbe, SA, Wiederholung der Farbe) in Ihrem bestmöglichen Kontrakt. Sie haben im wahrsten Sinn des Wortes Bridge gespielt, nämlich in einer für Sie unklaren Situation die Entscheidung dem Partner überlassen (to bridge the decision to the partner).

Antwortkontras werden nur dann gegeben, wenn der Partner des gegnerischen Eröffners die eröffnete Farbe gehoben hat. Ihr Partner hat entweder kontriert oder seine Farbe zwischengereizt. Sie werden nur bis zu zur Höhe von 3♠ gegeben.

LG	Partner	RG	Sie	
1♦	X	2♦	X	Responsive, Sie sollten beide OF (4/4)halten, ab 6 F
1♣	X	3♣	X	Responsive, Sie sollten beide OF (4/4)halten, ab 9 F
1♥	X	2♥	X	Responsive, Sie sollten beide UF halten, kein 4er-♠
1♠	X	2♠	X	Responsive, Sie sollten beide UF halten, aber: Wenn Sie ♥ bieten, lädt ein direktes Gebot ein, auf dem Umweg über X ist es „to play“
1♦	X	2♣	X	Strafkontra! Eröffnerfarbe wurde nicht gehoben, Partner hat schon ♣ gezeigt
1♦	1SA	2♦	X	Strafkontra! Partner hat keine Farbe gereizt und Werte in ♦ gezeigt
1♦	2♠	3♦	X	Strafkontra! Partner hat Einfärber gezeigt
1♣	1♠	4♣	X	Strafkontra! Reizung ist oberhalb von 3♠ angekommen

Die Stärke des Blattes ist bei einem Antwortkontra noch oben hin unlimitiert. Es forciert für eine Runde. Sie sollten, wenn Ihr Partner auf die 3er-Stufe muss, besser 9 als 6 Punkte haben. Nach einem InfoX des Partners sollten Sie mit zwei 5er-Unterfarben auch mit wenig Punkten kontrieren (law of total tricks).



## Exkurs 3

### Der „polnische SA“

Ihr rechter Gegner eröffnet, Sie selbst wollt gerade 1SA eröffnen, können auch 1SA bieten, denn neben 17 F haben Sie auch noch zwei schöne Stopper zu bieten. Eine Situation, die selten genug vorkommt. Ein Grund, sich zu überlegen, dieses „unnütze“ Gebot mit einer anderen Bedeutung zu versehen.

Dies geschieht beim „polnischen SA“. Ausgehend von der Überlegung, dass Ihnen im Schnitt nach einer gegnerischen Eröffnung 9 Punkte „zustehen“ und dass Sie Hände im Stärkebereich einer Farbgegenreizung, die exakt eine 4er-Oberfarbe und eine lange Unterfarbe aufweisen, selbst bei passender Stärke nicht mit einem Informationskontra, geschweige denn mit einer Reizung der Unterfarbe zeigen können, zeigt 1SA in der Gegenreizung genau diesen Handtyp. Da er deutlich häufiger vorkommt als die klassische 1SA-Gegenreizung und dem Partner eine gute Vorstellung von der Hand übermittelt, kompetitives Bieten in zwei Farben erlaubt und die Wahl der Ausspielkarte erleichtert, ist der polnische SA eine deutlich bessere Waffe in der Reizung als das klassische 1SA-Gebot. Der polnische SA zeigt immer zwischen 9 und 15 Figurenpunkte.

So funktioniert diese Konvention:

RG	Sie	Bedeutung
1♣	1 SA	Exakt eine 4er-Oberfarbe und ein 5er ♠
1♦	1 SA	Exakt eine 4er-Oberfarbe und ein 5er ♣
1♥	1 SA	Exakt ein 4er ♠ und eine 5er-Unterfarbe
1♠	1 SA	Exakt ein 4er ♥ und eine 5er-Unterfarbe

Der Partner wählt die bevorzugte Farbe aus (Farbe des SA-Reizers ist bekannt) oder schlägt eine Ober- bzw. Unterfarbkontrakt vor (Farbe ist nicht bekannt). Ein eventuelles Gebot im Sprung folgt dem „law of total tricks“. Forcieren kann man über das Reizen der Gegnerfarbe, der SA-Reizer beschreibt daraufhin seine Hand.



## Exkurs 4

### Verliererrechnung (loser count)

Die Verliererrechnung ist eine Methode der Blattbewertung, die zur Ermittlung der wahrscheinlichen Stichzahl in einem Farbkontrakt herangezogen werden kann.

Als Verlierer gelten alle Karten unterhalb der Dame, wobei eine Farbe nie mehr als drei Verlierer enthalten kann. Ausnahmen: Ein König wird als Verlierer gezählt, wenn er blank ist, die blanke oder einmal besetzte Dame zählt auch als Verlierer.

Beispiel:	K D 9 8 3	(1 Verlierer)	A B 5 4	(2 Verlierer)
	A 9 3	(2 Verlierer)	7 6 5 2	(3 Verlierer)
	K	(1 Verlierer)	D 3	(2 Verlierer)
	B 7 6 2	(3 Verlierer)	D Z 4	(2 Verlierer)
	Summe	(7 Verlierer)	Summe	(9 Verlierer)

Die Bewertung der Hände durch die Verliererrechnung:

Eine Minimum-Eröffnung hat in der Regel 7 Verlierer, eine limitierte Hebung auf die 2-er-Stufe zeigt 9 Verlierer, mit 8 Verlierern hebt man auf die 3-er-Stufe und mit 7 Verlierern sollte man bei einem Fit in einer Oberfarbe im Vollspiel landen.

Allgemein gilt: Die Zahl der gemeinsamen Verlierer, von 18 abgezogen, ergibt die Kontraktstufe, auf der man spielen sollte. Da in der Verliererrechnung Asse und Damen gleich gewertet werden, empfiehlt es sich, eine Hand, die mehr Asse als Damen enthält, aufzuwerten, eine Hand, die mehr Damen als Asse enthält, abzuwerten.

Anmerkung: Bei den oben gezeigten Händen würde man mit einer reinen Figuren- und Verteilungspunktrechnung durchaus im Vollspiel landen können. Wer die Verliererrechnung zur Kontrolle verwendet, ist gewarnt und kann auf der 2-er-Stufe stehen bleiben.



## Exkurs 5

### Law of total tricks

Das „Gesetz der Gesamtstiche“ ist die Theorie, dass in jeder beliebigen Bridgehand die Zahl der Gesamttrümpfe (ungefähr) der Zahl der Gesamtstiche entspricht. Die Zahl der Gesamttrümpfe ergibt sich aus der Addition der jeweils längsten Trumpffarbe von Nord/Süd und Ost/West. Entsprechend sind die Gesamtstiche die Summe der Stiche, die beide Parteien in ihrem jeweils besten Fit erzielen könnten.

„The Law“ ist ausschließlich in kompetitiven Bietsituationen, wenn also beide Seiten um den Kontrakt kämpfen, hilfreich. Es gibt Hilfestellung bei der Beantwortung der Frage, ob ein guter Score eher im eigenen Kontrakt oder im Gegenspiel erzielt werden kann. Hinweise gibt das Law auch bei der Frage, ob gegen ein gegnerisches Vollspiel verteidigt werden sollte.

Um das Law anzuwenden, muss man eine Vorstellung von der Zahl der eigenen Trümpfe und der Zahl der gegnerischen Trümpfe entwickeln.

#### Mit 8 Trümpfen:

Nicht den Gegner auf der 3er-Stufe überbieten, wohl aber 3 über 2 bieten.

#### Mit 9 Trümpfen:

Bis zur 3er-Stufe mitbieten, also auch 3 über 3.

#### Mit 10 Trümpfen:

Bis zur 4er-Stufe mitbieten, aber Vorsicht bei 5-3-3-2-Händen. Gefährlich ist es auch, weil man den Gegner schon einmal in ein erfüllbares Vollspiel treibt.



## Anhang

### Spielpläne im SA-Kontrakt und im Farbkontrakt

#### Der Spielplan im SA-Kontrakt

1. Stiche zählen  
(wie viele sichere Stiche habe ich?)
2. zusätzliche Stiche durch Entwicklung von Farblängen?
3. Schnitte <sup>1</sup> / Expass <sup>2</sup> möglich?
4. Welche Gefahren drohen dem Kontrakt?

#### Der Spielplan im Farbkontrakt

1. Verlierer zählen
  - unvermeidbare Verlierer
  - ungeschützte Verlierer
  - geschützte und vermeidbare Verlierer
  - potentielle Verlierer
2. Verlierer vermeiden
  - Stechen mit der kurzen Seite
  - Abwerfen auf hochgespielte Karten
  - Schnitt / Expass
  - cross-ruff<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> man „**schneidet**“, wenn man klein zur **Gabel** (z.B. **A D**) spielt und die **D** legt, wenn der **K** nicht erscheint. Jedes Mal wenn der **K** vor der **Gabel** steht, wird man **2 Stiche** mit **A D** machen!

<sup>2</sup> klein zur eigenen **Figur** (z.B. **K x**) spielen, der **K** wird immer dann einen **Stich** machen, wenn das **A** (bzw. eine **Gabel AD**) davor steht



Für persönliche Notizen: ♠ ♥ ♦ ♣