

Grundlagen der Reizung – Teil 2

Gegenreizung



Gesellschaft Museum

BRIDGE

Scores erfüllen

| Stufe | SA | ♠ | ♥ | ♦ | ♣ |
|-------|------|------|------|------|------|
| 7 | 1520 | 1510 | 1510 | 1440 | 1440 |
| 6 | 990 | 980 | 980 | 920 | 920 |
| 5 | 460 | 450 | 450 | 400 | 400 |
| 4 | 430 | 420 | 420 | 130 | 130 |
| 3 | 400 | 140 | 140 | 110 | 110 |
| 2 | 120 | 110 | 110 | 90 | 90 |
| 1 | 90 | 80 | 80 | 70 | 70 |

Nichtgefahr (NG)

| | |
|--|--------------|
| | Großschlemm |
| | Kleinschlemm |
| | Vollspiel |
| | Teilkontrakt |

| Stufe | SA | ♠ | ♥ | ♦ | ♣ |
|-------|------|------|------|------|------|
| 7 | 2220 | 2210 | 2210 | 2140 | 2140 |
| 6 | 1440 | 1430 | 1430 | 1370 | 1370 |
| 5 | 660 | 680 | 680 | 600 | 600 |
| 4 | 630 | 650 | 650 | 130 | 130 |
| 3 | 600 | 140 | 140 | 110 | 110 |
| 2 | 120 | 110 | 110 | 90 | 90 |
| 1 | 90 | 80 | 80 | 70 | 70 |

Gefahr (G)

- Vollspiel
 - ≥ 400 Punkte in Nichtgefahr
 - ≥ 600 Punkte in Gefahr
- Teilkontrakte
 - 70-140 Punkte (mit Überstichen leicht mehr)
- Erfüllt der Gegner →
Gegner bekommt Pluspunkte und wir Minuspunkte

Scores Faller

- -100 Punkte pro Faller (Gefahr)
- -50 Punkte pro Faller (Nichtgefahr)
- Wenn wir fallen →

Gegner bekommt Pluspunkte und wir Minuspunkte

Anmerkung: Wenn kontriert wird, erhöhen sich die Minuspunkte signifikant

Scores Erfüllen ↔ Fallen

Gegner erfüllt

- Vollspiel
 - -600 bis -720 Punkte in Gefahr
 - -400 bis -520 Punkte in Nichtgefahr
- Teilkontrakte
 - -70 bis -140 Punkte (bei Überstichen noch mehr Minuspunkte)
- **Es ist immer richtig, den Gegner zu überreizen, wenn beide Seiten erfüllen.**
- **Es kann sinnvoll sein, den Gegner zu überreizen, obwohl man fällt, wenn der Gegner erfüllt hätte.**
- **Es ist nie richtig, den Gegner zu überreizen, wenn beide Seiten fallen.**
- **Zu erkennen, welche der 3 Fälle vorliegt, ist oft nicht einfach**

wir fallen

- -100 Punkte pro Faller (Gefahr)
- -50 Punkte pro Faller (Nichtgefahr)

Farbgegenreizung (1)

▶ Aufgaben

- ▶ **Einen Kontrakt finden, der einen besseren Score liefert, als wenn der Gegner Alleinspieler wird.**
- ▶ **Den Gegner dazu bringen, eine Stufe höher zu reizen (und dort dann hoffentlich zu fallen)**
- ▶ **Partner beim Ausspiel helfen**
- ▶ **Das Finden eines Oberfarbfits steht nicht ganz so sehr im Fokus**
 - ▶ **Auch Unterfarben sind sinnvolle Kontrakte**

Farbgegenreizung (2)



▶ Eigenschaften

- ▶ Mind. 5er Farbe (auf 2er Stufe besser 6er Farbe)
- ▶ Mind. 2-3 Figuren von AKDB(10)
- ▶ In Nichtgefahr auf 1er Stufe zwischen 9-16 Punkte, ansonsten 11-16 Punkte
- ▶ Mit langen Farben und 6-9 (10) Punkten kann man ähnlich wie bei Sperreröffnungen springen.
 - ▶ Der Sprung in die 2er Stufe zeigt eine 6er Farbe.
 - ▶ Der Sprung in die 3er Stufe zeigt eine 7er Farbe.
 - ▶ Der Sprung in die 4er Stufe zeigt eine 8er Farbe

Farbgegenreizung (3)

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|-----|------|------|
| 1 ♥ | 1 ♠ | pass | ? |

Was reizt Ihr mit?

| |
|-----------|
| ♠ A J 4 |
| ♥ 4 3 2 |
| ♦ Q 4 3 2 |
| ♣ 4 3 2 |

Board 1

| |
|-----------|
| ♠ A J 4 |
| ♥ 4 3 2 |
| ♦ Q 4 3 2 |
| ♣ A 4 2 |

Board 2

| |
|-------------|
| ♠ A J 4 |
| ♥ 4 |
| ♦ Q 4 3 2 |
| ♣ A T 5 4 2 |

Board 3

| |
|-----------|
| ♠ A J 4 |
| ♥ T 5 4 |
| ♦ 8 3 2 |
| ♣ 9 5 4 2 |

Board 4

Farbgegenreizung (4)

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|-----|------|------|
| 1 ♥ | 1 ♠ | pass | ? |

Was reizt Ihr mit?

| |
|-----------|
| ♠ A J 4 |
| ♥ 4 3 2 |
| ♦ Q 4 3 2 |
| ♣ 4 3 2 |

Board 1

2 ♠

| |
|-----------|
| ♠ A J 4 |
| ♥ 4 3 2 |
| ♦ Q 4 3 2 |
| ♣ A 4 2 |

Board 2

3 ♠

| |
|-------------|
| ♠ A J 4 |
| ♥ 4 |
| ♦ Q 4 3 2 |
| ♣ A T 5 4 2 |

Board 3

2 ♥

| |
|-----------|
| ♠ A J 4 |
| ♥ T 5 4 |
| ♦ 8 3 2 |
| ♣ 9 5 4 2 |

Board 4

pass



Farbgegenreizung (5)

- ▶ **Wie reagiert der Partner darauf? (S. 146)**
 - ▶ **Mit Fit in der gereizten Farbe hebt man**
 - ▶ **mit 6-9 Punkte auf 2er Stufe**
 - ▶ **mit 10-12 Punkten auf 3er Stufe**
 - ▶ **ab 13 Punkten reizt man allerdings kein Vollspiel, weil Partner keine 12 Punkte haben muss**
 - ▶ **ab 13 Punkten überruft man die Farbe des Gegners (=Cuebid)**





Farbgegenreizung (6)

| Nord | Ost | Süd | West |
|---|---|------|------|
| 1  | 1  | pass | ? |





Was reizt Ihr mit?

| |
|---|
|  AK654 |
|  43 |
|  Q65 |
|  98 |

Board 1

| |
|--|
|  Q43 |
|  4 |
|  A53 |
|  AQJT94 |

Board 2

| |
|--|
|  Q43 |
|  4 |
|  A53 |
|  QJT984 |

Board 3

| |
|--|
|  A642 |
|  43 |
|  KQ64 |
|  984 |

Board 4

| |
|--|
|  AQ62 |
|  43 |
|  KQ64 |
|  984 |





Board 5





Farbgegenreizung (7)

| Nord | Ost | Süd | West |
|---|---|------|------|
| 1  | 1  | pass | ? |

Was reizt Ihr mit?

| |
|---|
|  AK654 |
|  43 |
|  Q65 |
|  98 |

| |
|--|
|  Q43 |
|  4 |
|  A53 |
|  AQJT94 |

| |
|--|
|  Q43 |
|  4 |
|  A53 |
|  QJT984 |

| |
|--|
|  A642 |
|  43 |
|  KQ64 |
|  984 |

| |
|--|
|  AQ62 |
|  43 |
|  KQ64 |
|  984 |

Board 1

Board 2


Board 3

Board 4

Board 5

1 

2 

2 

1 SA

2 SA

Farbgegenreizung (8)

- ▶ **Wie reagiert der Partner darauf? (S. 146)**
 - ▶ **Ohne Fit**
 - ▶ mit 0-7 (8) Punkten passt man i.d.R. (s.u.)
 - ▶ ab 8 (9) kann man auf 1er Stufe eine eigene 5er Farbe reizen
 - ▶ mit maximal 12 Punkten kann man auf 2er Stufe eine eigene 6er (gute 5er) Farbe reizen
 - ▶ mit 13 Punkten überruft man die Gegnerfarbe, wenn man auf 1er Stufe keine 5er Farbe reizen kann
 - ▶ mit 6-9 Punkten und Stopper in Gegnerfarbe kann man 1 SA reizen
 - ▶ mit 10-12 Punkten und Stopper in Gegnerfarbe kann man 2 SA reizen

SA Gegenreizung (1)

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|-----|-----|------|
| 1 ♥ | ? | | |

♠ A Q 2
♥ A Q 3
♦ K Q 6 4
♣ 9 8 4

Board 1

♠ A Q 2
♥ 6 3 2
♦ K Q 6 4
♣ A 9 4

Board 2

♠ A Q 2
♥ Q J 3 2
♦ K 7 4
♣ A 9 4

Board 3

♠ A Q 2
♥ Q 3 2
♦ K 7 4
♣ A J 9 4

Board 4

♠ A Q 2
♥ Q J 3 2
♦ 7 5 4
♣ A 9 4

Board 5

SA Gegenreizung (2)

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|-----|-----|------|
| 1 ♥ | ? | | |

♠ A Q 2
♥ A Q 3
♦ K Q 6 4
♣ 9 8 4

Board 1

1 SA

♠ A Q 2
♥ 6 3 2
♦ K Q 6 4
♣ A 9 4

Board 2

Pass

♠ A Q 2
♥ Q J 3 2
♦ K 7 4
♣ A 9 4

Board 3

1 SA

♠ A Q 2
♥ Q 3 2
♦ K 7 4
♣ A J 9 4

Board 4

1 SA

♠ A Q 2
♥ Q J 3 2
♦ 7 5 4
♣ A 9 4

Board 5

Pass

SA Gegenreizung (3)

- ▶ 1 SA in der Gegenreizung verspricht 15-17 Punkte mit einem Stopper in der Gegenfarbe.

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|------|------|------|
| 1 ♥ | 1 SA | pass | ? |

- ▶ passt der nächste Gegner, geht die Reizung weiter wie bisher (mit z.B. Stayman & Transfer)

SA Gegenreizung (4)

- ▶ 1 SA in der Gegenreizung verspricht 15-17 Punkte mit einem Stopper in der Gegenfarbe.

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|------|-----|------|
| 1 ♥ | 1 SA | 2 ♥ | ? |

| |
|-------------|
| ♠ K Q J 6 5 |
| ♥ 5 4 |
| ♦ 9 6 5 |
| ♣ 5 4 3 |

Board 1

| |
|---------------|
| ♠ K Q J T 6 5 |
| ♥ 5 4 |
| ♦ 9 6 |
| ♣ 5 4 3 |

Board 2

| |
|-------------|
| ♠ K Q J T 5 |
| ♥ 5 4 |
| ♦ A 9 6 |
| ♣ 5 4 3 |

Board 3

| |
|---------------|
| ♠ K Q J 6 5 3 |
| ♥ 3 2 |
| ♦ A 3 2 |
| ♣ 3 2 |

Board 4

| |
|-------------|
| ♠ K 5 3 |
| ♥ 3 2 |
| ♦ A K 9 3 2 |
| ♣ 4 3 2 |

Board 5

SA Gegenreizung (5)

- ▶ 1 SA in der Gegenreizung verspricht 15-17 Punkte mit einem Stopper in der Gegenfarbe.

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|------|-----|------|
| 1 ♥ | 1 SA | 2 ♥ | ? |

| |
|-------------|
| ♠ K Q J 6 5 |
| ♥ 5 4 |
| ♦ 9 6 5 |
| ♣ 5 4 3 |

Board 1

2 ♠

| |
|---------------|
| ♠ K Q J T 6 5 |
| ♥ 5 4 |
| ♦ 9 6 |
| ♣ 5 4 3 |

Board 2

2 ♠

| |
|-------------|
| ♠ K Q J T 5 |
| ♥ 5 4 |
| ♦ A 9 6 |
| ♣ 5 4 3 |

Board 3

3 ♠

| |
|---------------|
| ♠ K Q J 6 5 3 |
| ♥ 3 2 |
| ♦ A 3 2 |
| ♣ 3 2 |

Board 4

4 ♠

| |
|-------------|
| ♠ K 5 3 |
| ♥ 3 2 |
| ♦ A K 9 3 2 |
| ♣ 4 3 2 |

Board 5

3 SA

SA Gegenreizung (6)

- ▶ **1 SA in der Gegenreizung verspricht 15-17 Punkte mit einem Stopper in der Gegenfarbe.**

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|------|-----|------|
| 1 ♥ | 1 SA | 2 ♥ | ? |

- ▶ **passt der nächste Gegner nicht, ist eine Reizung auf 2er Stufe nicht forcierend (≤ 8 (9) Punkte)**
- ▶ **passt der nächste Gegner nicht, ist eine Reizung auf 3er Stufe forcierend (≥ 10 (9) Punkte)**
- ▶ **SA Hebungen bleiben wie bisher**
 - ▶ **2SA=8/9 Punkte**
 - ▶ **3SA ≥ 10 Punkte**



Gesellschaft Museum

BRIDGE

SA Gegenreizung (7)

- ▶ **1 SA in der 4. Hand in der sogenannten Passout Situation verspricht nur 12-14 Punkte mit einem Stopper in der Gegenfarbe.**

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|------|------|------|
| 1 ♥ | pass | pass | 1 SA |

Kontra auf 1 SA

| Nord | Ost | Süd | West |
|------|-----|-----|------|
| 1 SA | X | | |

- ▶ **Kontra auf gegnerische 1SA zeigt mind. 16 Punkte**
- ▶ **Der Partner soll darauf passen, außer er hat eine lange Farbe und ist schwach (max. ~4 Punkte)**