

# Gegenreizung SA

## 13 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	4 ♠	X	pass	bei 44 Karo eröffnen	genauso wie eine 4 ♠ Eröffnung (S.133)	Strafkontra: Mit so vielen eigenen Punkten werden 4 ♠ nicht gehen.	
pass	pass				auch wenn man fallen wird, sind 4 ♠ X besser, als den Gegner Vollspiel spielen zu lassen		

## 14 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 SA	pass	2 ♣	längere Unterfarbe	15-17 Punkte mit Stopper in der Gegnerfarbe, ausgeglichen (S.129)		Stayman: Wenn der Gegner nicht zwischenreizt, geht es genauso weiter wie nach einer 1 SA Eröffnung
pass	2 ♥	pass	2 SA		4er ♥ , 4er ♠ möglich		einladend mit 4er ♠
pass	pass				kein 4er ♠ , Minimum		

## 15 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 SA	pass	2 ♥	längere Unterfarbe	15-17 Punkte mit Stopper in der Gegnerfarbe, ausgeglichen (S.129)		Transfer: Wenn der Gegner nicht zwischenreizt, geht es genauso weiter wie nach einer 1 SA Eröffnung

pass	2 ♠	pass	3 SA		Transfer ausgeführt		genug Punkte für Vollspiel, aber nur 5er ♠
pass	4 ♠	pass	pass		3er ♠		
pass							

**16 Board**

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 SA	2 ♦	2 ♥	längere Unterfarbe	15-17 Punkte mit Stopper in der Gegnerfarbe, ausgeglichen (S.129)	6-9 Punkte, mind. 4er ♦	Da Süd gereizt hat, kann man keinen Transfer mehr reizen. Wenn man Interesse an Vollspiel hätte, müsste man 3 ♥ bieten
pass	pass	pass					

**alternative**

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 SA	2 ♦	2 ♥	längere Unterfarbe	15-17 Punkte mit Stopper in der Gegnerfarbe, ausgeglichen (S.129)	6-9 Punkte, mind. 4er ♦	Da Süd gereizt hat, kann man keinen Transfer mehr reizen. Wenn man Interesse an Vollspiel hätte, müsste man 3 ♥ bieten
pass	pass	3 ♦	pass			Da man vermutlich einen 9 Kartenfit hat, kann man ruhig noch auf der 3er Stufe reizen. Das 3 ♦ ist nicht einladend, sondern zeigt nur, dass man mehr Trümpfe hat.	

pass	pass/ 3 ♥	pass			3 ♥ ist eine Alternative, wobei unklar ist, ob man 8 oder 9 Trümpfe hat.		
------	--------------	------	--	--	--	--	--

Es gibt eine Regel namens „Law of total Tricks“, die vereinfacht besagt, dass man in einer sogenannten kompetitiven Reizung<sup>1</sup> so viele Stiche ansagen sollte, wie man zusammen mit seinem Partner Trümpfe hat. Das bedeutet:

- mit 8 gemeinsamen Trümpfen sollte man nur bis zur 2er Stufe reizen
- mit 9 gemeinsamen Trümpfen ruhig bis zur 3er Stufe
- mit 10 gemeinsamen Trümpfen sogar bis zur 4er Stufe, insbesondere wenn man Kürzen hat

Das Law of total Tricks gibt einem einen guten Anhaltspunkt, wie hoch man reizen sollte, wenn beide Seiten in der Reizung sind, Das „Law of total Tricks“ ist aber Stoff für einen eigenen Unterrichtstermin.

### 17 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	pass	pass	1 SA	längere Unterfarbe	Man möchte gerne reizen, hat aber kein Gebot.	0-5 Punkte	In 4. Hand zeigt die 1 SA Gegenreizung nur 12-14 Punkte und einen Stopper in Gegnerfarbe. (S. 134)
pass	3 SA	pass	pass		Genug Punkte für 3 SA		
pass							

Wenn West in 4. Hand passt, ist die Reizung zu Ende, obwohl Ost-West ein Vollspiel erfüllen können. Aus dem Grund ist die Reizung in vierter Hand etwas schwächer, so z.B. auch die 1SA Gegenreizung. Das Risiko ist jetzt ja auch geringer, da man weiß, dass einer der Gegner nur 0-5 Punkte hat.

Wichtig ist: Wenn West tatsächlich 15-17 Punkte hätte, dürfte er nicht mit 1 SA anfangen, da das ja nur 12-14 Punkte zeigt.

**Merke: Immer wenn man zu stark ist, um in der Gegenreizung gleich 1 SA zu bieten, fängt man mit X an und bietet dann SA.**

### 18 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	pass	pass	1 SA	längere Unterfarbe	Man möchte gerne reizen, hat	0-5 Punkte	In 4. Hand zeigt die 1 SA

<sup>1</sup> Eine kompetitive Reizung ist eine Reizung, in der beide Seiten mitreizen.

					aber kein Gebot.		Gegenreizung nur 12-14 Punkte und einen Stopper in Gegnerfarbe. (S. 134)
pass	2 ♣	pass	2 ♥		Auch wenn die 1 SA Eröffnung schwächer ist, spielt man weiterhin Stayman und Transfer		4er ♥
pass	3 ♥	pass	pass		4er ♥ und einladend		Minimum
pass							

### 19 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 SA	X	pass	pass	15-17 Punkte, ausgeglichen	ab 16 Punkte (S. 136)	kein Gebot	kein Grund zu reizen
pass							

Es gibt keinen Grund, warum West z.B. 2♣ reizen sollte. Man weiß, dass man mit Partner zusammen mind. 21 Punkte hat. 1 SA wird deshalb meist nicht gehen. West sollte nur dann eine Farbe reizen, wenn er sehr schwach ist und deshalb glaubt, dass 1 SA gehen könnte. Das sollte West aber auch nur dann machen, wenn er mind. eine 5er Farbe hat. Süd möchte gerne reizen, hat aber keine eigene Farbe, die er reizen kann.

### 20 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 SA	X	2 ♥	3 ♣	15-17 Punkte, ausgeglichen	ab 16 Punkte (S. 136)	5er ♥, kein Interesse, 1SA X zu spielen.	Man hat zwar nur wenige Punkte, aber Partner hat ja viele Punkte gezeigt.
pass	pass	pass					

Das 2♥ Gebot von Süd zeigt, dass Süd schwach ist. Immer wenn der Gegnerkontriert und man weiß, dass man zusammen mit dem Partner die Punktmajorität hat, sollte man XX reizen. Wenn man also nicht XX bietet, sondern eine eigene Farbe bietet, ist man eher schwächer.

West sollte nur 3 bieten, wenn er möchte, dass dies der Endkontrakt wird. Wenn West stärker wäre und Vollspiel spielen möchte, kann er die Farbe der Gegner bieten (hier 3♥). Ausblick: Es gibt eine Konvention namens Lebensohl, in der man in vielen Situationen unterscheiden kann, ob man eine Farbe mit vielen oder wenigen Punkten gereizt hat. Diese Konvention ist oft sehr hilfreich, aber nicht Teil des Grundlagenunterrichts, da doch recht kompliziert.

### 21 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	1 SA	2 ♥	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	6-9 Punkte mit Stopper in Gegnerfarbe	mind. 8 Punkte, höchstens 12 Punkte, 6er ♥ (S. 149)
pass	pass	pass			kein Vollspiel möglich		

Das 2 ♥ Gebot zeigt höchstens 12 Punkte. Mit mehr Punkten sollte West die Farbe der Gegner überrufen

### 22 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	1 SA	2 ♥	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	0-5 Punkte	mind. 8 Punkte, höchstens 12 Punkte, 6er ♥ (S. 149)
pass	3 ♥	pass	pass		Vollspiel möglich, aber nicht sicher		Minimum
pass							

### 23 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♦	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	0-5 Punkte	ab 13 Punkte, zu stark, um 2 ♥ zu bieten (S. 147)
pass	2 ♠	pass	3 ♥		9 bis 12 Punkte (S. 147)		eigene Farbe nach Cuebid forciert zum Vollspiel. Deshalb sollte die eigene Farbe ein 6er oder wenigstens ein gutes 5er sein.
pass	4 ♥	pass	pass		3er ♥		
pass							

## 24 Board

Nord	Ost	Süd	West	Erläuterung Nord	Erläuterung Ost	Erläuterung Süd	Erläuterung West
1 ♦	1 ♠	pass	2 ♦	längere Unterfarbe	9-16 Punkte, mind. 5er ♠ mit mind. 2-3 Figuren (Seite 130).	0-5 Punkte	ab 13 Punkte, zu stark, um 2 ♥ zu bieten (S. 147)
pass	2 ♠	pass	2 SA		9 bis 12 Punkte (S. 147)		ab 13 Punkte mit Stopper in Gegnerfarbe
pass	3 SA	pass	pass		Wenn man eine zweite Farbe oder ein 6er ♠ hätte, würde man das jetzt bieten		
pass							

Im Gegensatz zu Board 23 hat West nur ein 5er ♥. Wenn West 3 ♥ anstelle von 2 SA bietet und Partner kein 3er ♥ hat, was soll Ost dann bieten? Damit Partner 3 SA bieten kann, sollte er einen Stopper in Gegners Farbe haben. Das ist in Anbetracht der eigenen ♦ Figuren sehr unwahrscheinlich. Deshalb sollte West dies vorhersehen und 2 SA bieten. Das hat auch den Vorteil, dass West Alleinspieler wird und ein ♦ Angriff vom Gegner einen zusätzlichen Stich bringt.