

# Grundlagen der Reizung

---

Das Informationskontra  
[Gromöller: S. 131-133, S.151-155]



Gesellschaft Museum

**BRIDGE**

# Strafkontra (1)

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	passe	2 ♥	passe
4 ♥	?		

♠ A 9 5  
 ♥ Q J T 9 5  
 ♦ A 9 2  
 ♣ 6 5

- ▶ Vermutlich macht Ihr
  - ▶ 2 Stiche mit den beiden Assen und
  - ▶ 3 Stiche in ♥
- ▶ Der Kontrakt wird vermutlich mind. 2x fallen
- ▶ Kontra (X) erhöht Eure Punktzahl, wenn der Gegner fällt.
- ▶ Wenn der Gegner erfüllt, bekommt Ihr aber mehr Minuspunkte
- ▶ Ursprüngliche Bedeutung des Kontras: Strafkontra  
Erhöhung Punktzahl für gegnerische Faller, weil man glaubt, der Gegner wird nicht erfüllen

# Strafkontra (2)

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	?		

- ▶ **Wie oft kommt es vor, dass Ihr jetzt ein Strafkontra habt?**
- ▶ **In Situationen, in denen ein Strafkontra selten vorkommt, hat man dem Kontra je nach Situation eine andere Bedeutung gegeben.**
- ▶ **Die häufigste Situation/andere Bedeutung ist das sogenannte „Informationskontra“ oder auch „Info-X“**

# Info X (1)

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	?		

♠ AKT9 2  
♥ 7 4  
♦ KQ2  
♣ QJ 2

## Board 1

1 ♠

- mind. 5er ♠
- mind. 9(11) Punkte
- gute Farbe

♠ A 9 2  
♥ KQ7 4  
♦ K5 2  
♣ QJ 2

## Board 2

1 SA

- (14)15-17(18) Punkte,
- mind. einigermaßen ausgegl.
- Stopper in Gegnerfarbe

♠ AK9 2  
♥ 7 4  
♦ KQ5 2  
♣ QJ 2

## Board 3

X

Info-X

♠ A 9 2  
♥ K7 4 3  
♦ K5 2  
♣ QJ 2

## Board 4

passe –

Kein sinnvolles Gebot

♠ 7 4  
♥ AKT9 2  
♦ KQ2  
♣ QJ 2

## Board 5

1 SA oder passen und hoffen, dass der Partner kontriert

♠ KQ6 2  
♥ 9  
♦ KJ T5 3  
♣ A 4 2

## Board 6

X

Info-X

Mit 5er Pik und 4er Karo würde man allerdings 1Pik reizen

# Info X (2)

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	X		

Ein „Informationskontra“ reizt man, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- ▶ **Gegner eröffnet**
  - ▶ mind. 11/12 Punkte (je mehr Punkte, desto flexibler die anderen Anforderungen)
  - ▶ Kürze (max. 2 (3) Karten) in Gegners Farbe
  - ▶ 3 (2) Karten in allen anderen Farben
  - ▶ 4 (3) Karten in ungereizten Oberfarbe(n)
- ▶ **oder eine sehr starke Hand (s. später)**

# Info X (3)

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	X	pass	?

♠ QJ 8 7  
♥ K 7 3  
♦ 4 3  
♣ 6 5 4 3

## Board 1

1 ♠

0-7 (8) Punkte  
mit 4 (3) Piks

♠ 8 7 6 4  
♥ 9 7 3  
♦ 4 3  
♣ 6 5 4 3

## Board 2

1 ♠

auch mit 0  
Punkten darf  
man nicht  
passen, da sonst  
der Gegner ja 1 ♥  
X spielt

♠ KQ7 6  
♥ 9 7 3 2  
♦ KJ 3  
♣ 6 4

## Board 3

2 ♠

(8) 9-11(12)  
Punkte  
mit 4+ Pik

♠ AK 4 3  
♥ T 9 8  
♦ AK  
♣ 6 5 3

## Board 4

2 ♥

Reizen der  
Gegnerfarbe  
ab (12) 13 Punkte  
Alternative 4♠

♠ J T 9  
♥ A Q 3 2  
♦ Q 6 2  
♣ 7 6 5

## Board 5

1 SA

1 SA, 6-9  
Punkte mit  
Stopper in ♥

♠ K 6  
♥ QJ T 9 8 2  
♦ A 2  
♣ 6 5 4

## Board 6

pass

1 ♥ x ist ein  
schöner  
Kontrakt

# Info X (4)

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	?		

♠ AKQ2  
 ♥ 98  
 ♦ AQ43  
 ♣ KJ2

## Board 1

X

klassisches Info-X  
mit Zusatzstärke:  
Egal was Partner  
bietet, man muss  
noch weiterreizen.

♠ KQ2  
 ♥ 8  
 ♦ AKQ432  
 ♣ KJ2

## Board 2

X

Zu stark, um 2♦ zu bieten. Die  
Gefahr wäre, dass Partner 2♦ passt  
und wir ein Vollspiel verpassen.  
Der Plan ist, erst X zu reizen und in  
der nächsten Bietrunde Karo.  
Damit zeigen wir mind. 17 Punkte  
mit 6 (5) Karos.

♠ AQ2  
 ♥ AQ8  
 ♦ AQ43  
 ♣ J42

## Board 3

X

Zu stark, um 1 SA zu bieten. Der  
Plan ist, erst X zu reizen und in  
der nächsten Bietrunde SA.  
Damit zeigen wir 18-20 Punkte.

# Anhang

## weitere Kontras (eine Auswahl)

---

negativ Kontra

Ausspiel Kontra

Support Kontra

Lightner Kontra



Gesellschaft Museum

**BRIDGE**

# negativ Kontra

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	1 ♠	X	

▶ **Situation:**

- ▶ Partner eröffnet
- ▶ Gegner reizt dazwischen

▶ **Zeigt:**

- ▶ beide Restfarben mind. zu viert
- ▶ Ab 6 Punkten, wenn Kontra auf Einerstufe
- ▶ Ab 8 Punkten, wenn Kontra auf Zweierstufe
- ▶ Ab 10 Punkten, wenn Kontra auf Dreierstufe

▶ **Sinn:**

- ▶ Man kann mir einem Gebot gleich 2 Farben zeigen und dort gut einen möglichen Fit finden

# Ausspielkontra

Nord	Ost	Süd	West
1 SA	passe	2♥	X

▶ **Situation:**

- ▶ **Gegner reizt eine künstliche Farbe (hier Transfer)**

▶ **Zeigt:**

- ▶ **Partner soll die Farbe ausspielen, wenn er dran ist**
- ▶ **Wenn Partner einige Karten in der Farbe hat ( $\geq 4$ ), kann er die Farbe auch reizen (hier 3♥)**

▶ **Sinn:**

- ▶ **Man zeigt Partner ein gutes Ausspiel**
- ▶ **Partner kann bei gutem Fit den Gegner überreizen**

# Support Kontra

Nord	Ost	Süd	West
1 ♣	passe	1 ♥	1 ♠
X			

Nord	Ost	Süd	West
1 ♣	1 ♥	1 ♠	2 ♥
X			

- ▶ **Situation:**
  - ▶ Man selber hat eröffnet,
  - ▶ Partner reizt eine Oberfarbe und
  - ▶ Gegner reizt dazwischen
- ▶ **Zeigt:**
  - ▶ genau 3 Karten in Partners Farbe
- ▶ **Sinn:**
  - ▶ Man findet den 5-3 Fit in Partners Farbe

# Lightner Kontra in Sans Atout

Nord	Ost	Süd	West
1 ♣	pass	1 ♥	pass
1 SA	pass	2 SA	pass
3 SA	pass	pass	X

- ▶ **Situation:**
  - ▶ Gegner ist in 3 SA
  - ▶ Partner muss ausspielen
- ▶ **Zeigt:**
  - ▶ Man möchte, dass Partner die Farbe des Dummys ausspielt
- ▶ **Sinn:**
  - ▶ Zeigt ein Ausspiel, mit dem man erhofft, den Kontrakt zu schlagen



Deal: 1 North/None  
High Card Points: 14 (North), 11 (South)

Duplicates made: 0

North: ♠ A 2, ♥ A Q T 3 2, ♦ A 9 2, ♣ 6 5 3

South: ♠ K Q 6, ♥ 9 8, ♦ K T 3, ♣ K Q J T 2

West: ♠ T 8 7 4, ♥ J 5, ♦ 8 7 6 4, ♣ 9 8 7

East: ♠ J 9 5 3, ♥ K 7 6 4, ♦ Q J 5, ♣ A 4

Makeable status: 32/32

Makeable contracts:

N	S	E	W
C	8	10	3
D	7	8	5
H	7	7	6
S	8	9	3
NT	7	7	4

nur ♥ Ausspiel schlägt  
ohne Kontra wird West vermutlich ♠ ausspielen

# Lightner Kontra in Schlemm

Nord	Ost	Süd	West
1 ♠	...	...	...
6 ♠	pass	pass	X

Deal: 1 North/None  
High Card Points  
18

4 5  
13

♠ 4 3 2  
♥ 6 5 4 3 2  
♦ A 6 5 4 3  
♣ A 6 5 4 3

Makeable status  
31/32

Makeable contracts  
N S E W  
C 0 0 0 0  
D 0 0 0 0  
H 0 0 0 0  
S 0 0 0 0  
NT 0 0 0 0

Duplicates made: 0

♠ AKQ7 6  
♥ 9 8  
♦ KT  
♣ KQJ 2

♠ T  
♥ QJT  
♦ Q9 7 6 5 4 2  
♣ 9 7

Remaining cards

nur ♦ Ausspiel schlägt  
ohne Kontra wird West  
vermutlich ♥ ausspielen

- ▶ **Situation:**
  - ▶ Gegner ist im Schlemm
  - ▶ Partner muss ausspielen
- ▶ **Zeigt:**
  - ▶ Man möchte, dass Partner die Farbe ausspielt, in der man ein Chicane hat (welche das ist, muss Partner raten)
- ▶ **Sinn:**
  - ▶ Zeigt ein Ausspiel, mit dem man erhofft, den Kontrakt zu schlagen