

# Reizung für Clubturnier- spieler

---

Kontra



Gesellschaft Museum

**BRIDGE**

# Kontra (eine Auswahl)

- ▶ Strafkontra
  - ▶ Informationskontra
  - ▶ Negativkontra
  - ▶ Ausspielkontra
  - ▶ Support Kontra
  - ▶ Lightner Kontra
  - ▶ Snapshot Dragon Kontra
  - ▶ Responsive Kontra
  - ▶ Gametry Kontra
  - ▶ Optional Kontra
  - ▶ ....
- ▶ **Woher soll man wissen, was Partners Kontra bedeutet?**
  - ▶ **Man muss wissen, in welcher Situation man welches Kontra spielt**

# 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 meist 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 spielt man in Situationen, in denen kein anderes Kontra sinnvoll ist**

# 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.**

# Info X

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**

# negativ Kontra (1)

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

# negativ Kontra (2)

2 Varianten

▶ **Situation:**

- ▶ Partner eröffnet, Gegner reizt dazwischen
- ▶ 1 Oberfarbe ist ungereizt

Nord	Ost	Süd	West
1 ♦	1 ♥	X	

▶ **Variante 1: negativ x zeigt beide Restfarben mind. zu viert**

- ▶ **Vorteil:** Man zeigt gleich beide Restfarben
- ▶ **Nachteil:** Es ist unklar, ob 1 ♠ vier oder mehr Piks zeigt.

▶ **Variante 2: negativ x zeigt die andere Oberfarbe zu viert**

- ▶ **Vorteil:** 1 ♠ statt X zeigt mind. 5 Piks
- ▶ **Nachteil:** Es ist unklar, wie viele Treffs man hat.

# negativ Kontra (3)

## durch Eröffner

- ▶ **Situation:**
  - ▶ Man eröffnet, Gegner reizt dazwischen und Partner passt
- ▶ **Zeigt:**
  - ▶ Man ist kurz in Gegnersfarbe.
  - ▶ Man kann sich vorstellen, dass Partner ein Strafkontra hat (und ist bereit, den Kontrakt im Kontra zu spielen)
  - ▶ Man ist einigermaßen spielbereit in den Restfarben

Nord	Ost	Süd	West
1 ♥	2 ♦	pass	pass
X			

# Ausspielkontra

Nord	Ost	Süd	West
1 SA	passee	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

Duplicates made: 0

Deal: 1  
North/None

High Card Points  
14      1

14      11

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

Makeable status  
32/32

Makeable contracts

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

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

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

♠ J 9 5 3  
♥ K 7 6 4  
♦ Q J 5  
♣ A 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  
♥ QJ T  
♦ Q9 7 6 5 4 2  
♣ 9 7

♠ J 9 8 5  
♥ AK 7  
♦ AJ 8 3  
♣ T 8

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 anhand der Reizung/eigener Hand raten)
- ▶ **Sinn:**
  - ▶ Zeigt ein Ausspiel, mit dem man erhofft, den Kontrakt zu schlagen

# Zusammenfassung



Name	Wer gibt es ab?	Wann gibt man es ab?
Straf - X	Gegenspieler	Wenn kein anderes Kontra sinnvoll ist
Info - X	Gegenreizer	Eröffnungstärke, spielbereit in allen ungereizten Farben oder ab 17P
Negativ - X	Partner des Eröffners	mind. 4 Karten in den ungereizten Farben
Negativ - X	Eröffner	Kurz in Gegnerfarbe, einigermaßen spielbereit in den Restfarben
Ausspiel - X	Gegenspieler	künstl. Reizung der Gegner, Partner soll die Farbe ausspielen.
Support - X	Eröffner	genau 3 Karten in Partners Farbe
Lightner - X	Partner des Ausspielers	auf 3 SA: Partner soll die Farbe Dummys ausspielen. auf Schlemm: Partner soll Farbe ausspielen, in der ich Chicane hab.