

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 damit Minuspunkte

Scores Faller

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

Gegner bekommt Pluspunkte und wir damit 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?

♠ A K 6 5 4
♥ 4 3
♦ Q 6 5
♣ 9 8

♠ Q 4 3
♥ 4
♦ A 5 3
♣ A Q J T 9 4

♠ Q 4 3
♥ 4
♦ A 5 3
♣ Q J T 9 8 4

♠ A 6 4 2
♥ 4 3
♦ K Q 6 4
♣ 9 8 4

♠ A Q 6 2
♥ 4 3
♦ K Q 6 4
♣ 9 8 4

Board 1

Board 2

Board 3

Board 4

Board 5

1 ♠

2 ♦

2 ♣

1SA/ 1 ♠

2SA/ 1 ♠

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**

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)**