

Der Kampf um den Teilkontrakt

Die Gegner auf einem niedrigen Level (oft die **Zweierstufe**, manchmal die Einerstufe, die Dreierstufe im Grunde nicht) einen Teilkontrakt spielen zu lassen, ist, gerade im **Paarturnier**, oft keine gute Idee – in einem eigenen Kontrakt einfach zu fallen, ist mit -50 oder -100 Punkten allemal günstiger, oft kann unsere Seite auch noch etwas erfüllen. Wann und wie ist es denn nun ratsam, die Reizung noch einmal wiederzubeleben?

Wann?

Balancen im Sinne von Wiederbeleben kann man immer dann, wenn der Gegner sich bereits limitiert hat, das muss nicht immer die Pass-out-Position sein. In der Reizung

1♠ p 1 SA p

2♣ ? pass ?

könnten beide Seiten die Reizung wiederbeleben, denn beide Gegner haben sich limitiert. Das „klassische“ Balancing ist in letzter Hand, greift der andere Partner ein, heißt es Prebalancing.¹

Die Position stimmt in diesem Beispiel also – was andererseits jedoch stark *gegen* eine Einmischung der bislang angepassten Seite spricht, ist das quasi unkalkulierbare Risiko! Über die Hand des 1SA-Reizers wissen wir nur, dass er keine ♠s hat. Reizen wir nun direkt eine Farbe, kann das ins Auge gehen, sehr gut möglich, dass die Farbe sehr zu unseren Ungunsten verteilt ist.

mit Gegnerfit

Kann man dieses Risiko minimieren? Gleich doppelt! Zum einen empfiehlt es sich, dann zu balancen, wenn der Gegner einen **Fit** gefunden hat, dann haben wir nämlich meist auch einen. Hat der Gegner zum Beispiel einen 9-Karten-Fit, haben wir unter Garantie mindestens einen 8-Karten-Fit. Zum anderen balancet es sich dann besonders gut, wenn wir **mehr als nur eine Farbe** anbieten können. Gegen SA-Kontrakte (die Fit ja meist verneinen), ist normales Balancing oft hoch riskant!

mit Punkten?

Eigene Punkte sind beim Kampf um den Teilkontrakt weniger wichtig – da der Gegner auf niedriger Stufe stehen geblieben ist, hat, wenn wir sie nicht haben, ja unser Partner die restlichen.

→ Der Mindestanspruch liegt mit optimal geeigneter Hand bei 6-7 Punkten, darunter ist es unwahrscheinlich, dass wir noch konkurrieren können – Partner hätte mit so vielen verbleibenden Werten vermutlich ein Gebot gefunden. Außerdem spielt sich ein Kontrakt gegenüber einer superschwachen Hand meist nicht gut.

Andere Ansprüche hingegen bleiben mehr als bestehen: Zeigen wir mehr als eine Farbe, sollten wir bei 2en **mindestens 4, eher 5 Karten** darin halten, bei 3en 3 oder mehr, reizen wir eine eigene

1*„Prebalancing“: Hier ist das Risiko, „dem Gegner ins Messer zu laufen“, etwas höher, andererseits sieht man der eigenen Hand oft auch an, dass der Partner hinten nicht balancen kann. Mit D10xx, D9852, A1093 kontriere ich hier: p (ich) 1♥ p 2♥ x – Partner wird zu viele ♥s haben, um von sich aus aktiv werden zu können. Nicht als ungepasste / unlimitierte Hand!

Farbe, muss die Qualität stimmen oder aber die Reizung das Risiko geringhalten: 1♥ p 2♥ p p 2♠:
Wenn es in der 1. Runde nicht zu einem schwachen Sprung gereicht hat, jetzt ist der Moment gekommen, auch mit schlechten ♠s.

Wie?

Die Möglichkeiten, die Reizung noch einmal wiederzubeleben, unterscheiden sich strukturell nicht von anderen Gegenreizungen. Wenn möglich, sollte, wie schon erwähnt, via Kontra die Spielbereitschaft in mehreren Farben dem Direktreizen einer Farbe vorgezogen werden. Neben dem normalen Take-out-Kontra kann man auch **Zweifärber** oft (ohne Überruf!) platzsparend reizen:

Nach der Reizung 1♠ p 2♠ p p zeigt das Gebot von **2SA** in letzter Hand einen Zweifärber. Nach den Piks empfiehlt es sich, diesen nicht nur für die Unterfarben zu reservieren, sondern als beliebigen Zweifärber zu vereinbaren – Partner darf sich eine Farbe aussuchen, die er nicht spielen will. Genannt „**scrambling**“, macht nur bei den Piks wirklich Sinn, ansonsten ist schöner Bietraum weg. Und dann?

Etwas riskanter ist das Reizen eines **Zweifärbers über Kontra**: Um zum Beispiel nach 1♥ p 2♥ p p mit einer Hand, die sowohl ♠ als auch ♦ spielen kann, noch einen Move zu machen, könnte man kontrieren und über Partners Worst-Case-♣präferenz noch einmal die ♦s reizen. Vorteil: Man kann sich beschreiben. Nachteil: Gelegentlich kommt man zu hoch. Würde ich im Zweifelsfall trotzdem machen, die Chancen auf einen Fit sind einfach zu gut! Sinnvolle Bedingung: Man hält die höchste ungeretzte Farbe – so kann man immer auf gleicher Stufe „ausbessern“ und seine Hand zeigen.

Und als Gegner?

Wann reizt man noch einmal, wann passt man, wann kontriert man den Gegner? Wie fast immer, gibt es auch dafür keine Garantie – aber zumindest Anhaltspunkte. Der wichtigste überhaupt: Zum Aktivwerden braucht man einen Grund! Natürlich darf man auch die Gefahrenlage und Turnierform gern mit einbeziehen ...

Das **Law**: Unsere gemeinsame Anzahl an Trumpfkarten bestimmt die Anzahl der konkurrierend anzusagenden Stiche. 9 Karten, 9 Stiche = Dreierstufe.

Offense ja, Defense nein: Weiche Werte, eine lange Farbe und eine Kürze – oft hat unsere Hand defensiv wenig zu bieten, im Alleinspiel allerdings sehr viel. Klar ein Grund weiterzureizen!

Defense ja, Offense nein: Eine flache Hand und alle Werte in Form von Assen und Königen? Kein guter Fit mit Partner, vielleicht sogar eine Kürze in seiner Farbe? Perfekt fürs Gegenspiel! Je nach Gewissheit der Faller und nach Turnierform passen oder kontrieren.

Und mit **Zusatzstärke**? Hier scheiden sich die Geister – und ihr solltet euch mit eurem Partner in dieser Situation genau absprechen:

- Habt ihr das „**Actionkontra**“ vereinbart, zeigt Kontra (egal, von wem) nach gefundenem Fit und Einmischung der Gegner Maximum, Partner soll sich entscheiden, weiterreizen oder passen. Vorteil: Man kann den Partner mit einbeziehen. Nachteil: Kein Strafkontra mehr!
- Ohne „Actionkontra“ ist ein Kontra Strafe – mit Maximum oder Extras muss man selbst entscheiden, was richtig ist. Vorteil: Strafkontra! Nachteil: Weniger wissenschaftlich.