

Kleiner Überblick: Kontras

Wie immer gilt: Spielt nur, was ihr euch auch merken könnt!

Take-out-Kontra:

Hat der Gegner eröffnet und 1 oder 2 Farben gereizt, zeigt ein Kontra **Spielbereitschaft** in den Restfarben und, für die Einerstufe, **Eröffnungstärke**, auf höheren Stufen entsprechend mehr (in etwa 2 Punkte mehr für jede höhere Stufe, für die ihr kontriert). Ein paar Hinweise:

- Punktstärke und Verteilung stehen im Verhältnis: Mit 11 Punkten und 4441 dürft ihr kontrieren, mit 14 und 4333 nicht – so eine miese Verteilung bitte erst ab 16!
- Je weniger Punkte ihr in Gegners Farben haltet und je mehr in den eigenen, desto X.
- Sind nur noch 2 Farben frei, zeigt man mindestens 44.
- Hat der Gegner eine Oberfarbe gereizt, sollte Kontra unbedingt die andere OF zu 4. zeigen.
- Als Antwortender reagiert man so, als ob der Partner eröffnet hätte – nur, wenn nach dem X gepasst wird, muss man natürlich zwingend auch mit 0 Punkten reizen!
- Auch als gepasste Hand kann man ein T-o-X abgeben (weiß der Partner ja auch), dann aber nur mit Maximum und gut geeigneter Hand.
- In Balancing-Position kann man es auch **Wiederbelebungs-kontra** nennen, es kann deutlich schwächer sein (ab 7-8 Pkt. - keine Angst, den Rest hat euer Partner!), zeigt aber die gleiche Verteilung. Da Partners Punkte schon mitgereizt werden, ist eine spätere Hebung jeder Balancingaktion ein Himmelfahrtskommando, von dem hier strikt abgeraten werden soll!

Stärkekontra:

Sieht erstmal haargenau so aus wie Take-Out, unterscheidet sich aber in der 2. Runde – denn jetzt reizt man mit dem Stärke-X (**jede Hand ab 18 Punkten**) FREIWILLIG noch einmal, hebt den Partner in nichtkompetetiver Situation oder reizt eine neue Farbe bzw. SA. Aber auch das ist limitiert, mehr als 21 FP traut euch der Partner immer noch nicht zu. Wollt ihr ihn wirklich zwingen weiterzureizen, müsst ihr erst kontrieren und dann den Gegner überrufen – erst dann wird unter Vollspiel definitiv nicht mehr gepasst.

Responsiv-Kontra:

Schließt sich an die Take-out-Rubrik an. Hat der Partner über Gegners Eröffnung ein Take-out abgegeben und der Gegner gereizt, zeigt das erneute X Punkte und **3 Karten in der Oberfarbe, für die Partner kontriert hat** / gleiche Länge in den Restfarben. Sollte man nur spielen, wenn beide sich dran erinnern :D

Negativ-Kontra:

Wie ein **Take-Out, nur vom Partner** des Eröffners. Zeigt zuallererst die ungereizte(n) Oberfarbe(n) zu 4., Unterfarben sollte man entweder mindestens aushalten können oder aber eine Idee haben, wie's weitergeht, wenn Partner sie reizt (SA oder Partners Farbe). Stärken:

- auf der Einerstufe ab 8
- auf der Zweierstufe ab 10
- auf der Dreierstufe ab 12

Habt ihr die Wahl, entweder Negativ-X oder SA zu reizen, nehmt das X – die Oberfarbe geht vor und SA läuft meist nicht weg.

Support-Kontra/-Rekontra:

Nach

Eröffnung in Farbe pass Antwort auf 1er Stufe Gegenreizung oder Kontra zeigt X / XX vom Eröffner einen **3er-Anschluss** in der vom Partner gereizten **Oberfarbe**.

Beispiel:

1♣ pass 1♥ 1♠

x: habe genau 3♥-Karten

Das Support-Kontra (Support-Rekontra) wird NUR vom Eröffner abgegeben, NUR nach Gegenreizung / Kontra und NUR, wenn der Partner auf 1er Stufe eine Farbe genannt hat. Wozu?

Der Partner verspricht 4 Karten in der genannten Farbe. Die oft dahinterstehende 5er-Länge kann gerade mit schwachen Händen oft nicht genannt werden, der 5-3-Fit wird dadurch nicht immer gefunden. Nach Gegenreizung ist das X eine zusätzliche Möglichkeit, die zur Fitfindung eingesetzt wird.

Über die Stärke des Eröffners sagt das Support-X bzw. -XX NICHTS aus - auch mit Minimum sollte er diese

Farbunterstützung des Partners zwingend angeben.

Ausspiel-Kontra:

Gibt der Gegner ein **künstliches Gebot** ab und der Partner kontriert, zeigt er damit eine sehr gute Haltung in der künstlich gereizten Farbe – Partner wird so ein gutes Ausspiel gezeigt (das er fast immer nutzen sollte) und, je nach Situation, ein Opfer vorgeschlagen. Für ein Ausspielkontra sollte man daher mehr als nur AD in der Farbe haben, eine gute Länge (5+, gerade gegen SA) und gern auch etwas Verteilung darf dabei sein! Ist ein Opfer unsinnig (in Rot gegen Grün zum Beispiel), reicht eine sehr gute Haltung.

Einladendes Kontra:

Klingt komisch, aber hilft: Haben wir einen Fit gefunden und der Gegner mischt sich mit dem Gebot genau unter 3 in unserer Fitfarbe ein, ist X einladend (3 in unserer Farbe ist zum Spielen). Alle anderen Einladungen sind schließlich weg!

Beispiel:

1♥ 2♦ 2♥ 3♦

x – Einladung zu 4♥

Lightner-Kontra:

Der Gegner spielt Schlemm und ihr wisst, der fällt – wenn Partner nur das richtige Ausspiel findet! Mit einem Lightner-Kontra wird das leichter, es bittet um ein **ungewöhnliches Ausspiel**, oft die erstgereizte Farbe des Dummys.

Habt ihr beispielsweise mit AD109xx und ♦-Chicane mal einen schwachen Sprung in ♠ gereizt und der Gegner will 6♥ spielen, zeigt das Kontra auf 6♥, dass Partner NICHT ♠ ausspielen soll, sondern gefälligst das richtige – ♦. Als Partner schaut man dann in seine Hand und spielt meist die längste Farbe aus.

Pass-or-correct-Kontra:

Braucht man immer dann, wenn Partner gereizt hat, man selbst auch was hat, aber man Partners Farbe(n) nicht kennt. Reizt der Gegner nun eine Farbe, die Partners sein könnte, heißt Kontra: Pass, wenn das deine ist, sonst nenn' deine.

Beispiele:

- 1SA 2♥ (♥ und UF) 3♣ x
- 2♦ (Multi) 2♥ x
- 1♥ 2♥ (Zweifärber mit ♠) 3♦ x

Dopi-Ropi

Dopi-was? Dopi-Ropi steht für „**Double 0 Pass 1**“ und „**Redouble 0 Pass 1**“ und wird dann gebraucht, wenn der Gegner euch in die Assfrage reingequatscht oder reinkontriert hat – mit X oder Pass / Rekontra gebt ihr so die Anzahl trotzdem durch. Andere Gebote als Pass oder Kontra / Rekontra zeigen also zwingend zwei Asse (oder mehr)!

Beispiele:

4 SA (eure Assfrage) 5♦ (der blöde Gegner) x (1 Ass)

4 SA (eure Assfrage) X (der blöde Gegner) XX (kein Ass)

Strafkontra:

Wann ist denn Kontra jetzt bitte ENDLICH mal Strafe? Immer dann, wenn es nichts anderes sein kann! Nach der Reizung

1♠ pass 1 SA pass

pass 2♥ x

ist das der Endkontrakt – negativ ergibt keinen Sinn, der Eröffner hat eine 5332-Hand gezeigt.

Strafkontras sind auch dann eindeutig, wenn ein Partner **gesperrt** hat und der Partner eine Farbe des Gegners kontriert, die der Sperrende nicht haben kann:

1♦ 2♥ 2♠ X - es kann nur Strafe sein.

Das starke Kontra auf SA-Eröffnungen ist übrigens kein Strafkontra, es zeigt nur Punkte und hat Vorschlagscharakter; Partner darf mit richtig schwachen Händen oder aber mit verteilter Hand und VS-Interesse reizen – Sprünge sind hier dann stark.