



Die verschiedenen Kontras



The 5th Wave

By Rich Tennant



«Bitte keine Hinweise, dass Ihr Partner ein schlechtes Gebot abgegeben hat.»

Die Reizung : 1♥ Passe 1♠ Passe
2♥ Passe 2♠ Passe
3♥ Passe 3♠ Passe
4♥ Passe X₁ 1 unmögliches Strafkontra

darauf der Gegner: "Aber Sie können doch nicht ihren Partner kontrieren!«

Antwort: "Er ist nicht mehr mein Partner!"

Die verschiedenen Kontras

1. Strafkontra

(Ein Strafkontra soll den Score erhöhen, wenn der Gegner seinen Kontrakt erwartungsgemäß nicht erfüllt)

2. Informationskontra

(Der Gegner eröffnet, wir haben eine eigene Eröffnung und sind spielbereit in allen Farben. Bei einer OF Eröffnung sollten wir die andere OF zu viert haben, oder wir sind stärker)

3. Optional Kontra

(Kontra gegen Sperrgebote (Barragen) mit ausreichender Stärke, voraussichtlich den Kontrakt zu schlagen, aber auch Spielbereitschaft in den anderen Farben. Kann gepasst werden, muss aber nicht)

4. Negativ-Kontra (Sputnik)

(Kontra nach Partners Farb-Eröffnung und Gegners Farb-Gegenlizit, zeigt vernünftige eigene Antwortstärke und in den anderen Farben Spielbereitschaft. Primär in der anderen Oberfarbe.

5. Take out -Kontra (Wiederbelebungs-Kontra)

Das ist ein dem Informationskontra ähnliches Kontra, wenn es nicht bei der ersten Gelegenheit abgegeben wird, aber die Bietfolge sonst auf niedriger Stufe beendet ist. Man muss den Partner schützen, da er ein Strafpas haben kann - egal wie stark oder schwach man eröffnet hat

6. Responsiv-Kontra

(Linker Gegner eröffnet, Partner kontriert und rechter Gegner erhöht. Kontra von uns bedeutet Spielbereitschaft in den beiden nicht genannten Farben)

7. Ausspielkontra

(Wird ein künstliches Gebot kontriert, so soll der Partner, die kontriierte Farbe ausspielen, wenn er an der Reihe ist. (Daraus folgt auch, dass er diese Farbe nicht ausspielen soll, wenn sie nicht kontriert worden ist.) Variante 2: Die erstgenannte Farbe des Tisches wird verlangt (Lightner).

8. Kontra-Fit

(Verspricht 3 Karten-Fit in der Farbe des Partners. Meistens wird diese nach einer Eröffnung in der UF, Antwort des Partners mit OF und Intervention des Gegners bis Höhe 2 gegeben)

Strafkontra

Strafkontra: (Wann gibt man ein Strafkontra?)

- Wenn man glaubt, den gegnerischen Kontrakt zu schlagen
- Wenn der Gegner offensichtlich ein Opfergebot abgegeben hat

Dies ist der ursprüngliche Sinn des Kontras. Ein Kontra ist immer dann Strafkontra: wenn wir zusammen sicher 23 und mehr Pkt. haben, z.B. nach 2 über 1, wenn alle Farben geboten sind, wenn ein Gegner nach einer Sperreroöffnung bietet, wenn der Partner informativ kontriert oder geboten hat, ausser Negativkontra, aber Vorsicht, im Teamkampf gelten andere Regeln! Sinnvoll ist es, wenn eine Partnerschaft sich abspricht.

Beachte, nach einer Strafkontra ist jedes weitere Kontra auch eine Strafkontra

Negativkontra endet bei 4 ♥ !

Strafkontra

Beispiel 1

N	O	S	W
1♥	Pass	2♣	2♠
X			

wir haben deutlich mehr Pkt, >23 und N hat eine Opposition in Pik (wichtig, hinter der Trumpfhand)

Beispiel 2

N	O	S	W
1♥	Pass	2♥	3♣
X			

Der Eröffner könnte mit 3 Karo einladen oder selbst 3♥ kompetitiv bieten.

Beispiel 3

N	O	S
3♠	4♣	X

Nach Partners Sperreroöffnung ist Kontra nach Intervention des Gegners eine Strafkontra

Beispiel 4

N	O	S	W
1♥	2♣	3♥	Pass
4♥	Pass	Pass	5♣
X			

Die Gegner haben gegen unser Vollspiel verteidigt

Informationskontra

- ist ein Kontra in der Gegenreizung, normalerweise in der 2. Hand
- verspricht Eröffnungsstärke (mindestens 12 (11) Pkt)
- zeigt Spielbereitschaft (3 oder 4 Karten) in den drei nicht genannten Farben
- folglich kurz in der gereizten Farbe
- Ein besonderes Gewicht wird auf die nicht gereizte(n) Oberfarbe(n) gelegt
- diese sollen nach Möglichkeit zu viert sein.
- Alle oben genannten Einschränkungen gelten nicht mehr,
wenn Sie mehr als 18 (17) Pkt. haben. Mit so vielen Punkten sollten Sie immer
erst kontrieren und später Ihr Blatt näher beschreiben.

Informationskontra

Der rechte Gegner eröffnet:

Gegner	meine Hand	Gebot
1♦	♠ K 10 x x ♥ A D B ♦ x x ♣ D B x x	x auch wenn man nicht in jeder Farbe 4 Karten hat
	♠ K D x x ♥ D B x x ♦ x ♣ A D x x	x perfekt!
	♠ A x x x ♥ A K B x x ♦ x ♣ D B x	1♥ Mit einer 5er Länge sagen wir unsere Farbe an - kein x!
	♠ D x x x ♥ A 10 ♦ K B x x x ♣ K x	pass Mit ♦ Länge und den 2 Doubeln müssen wir passen
	♠ K B 10 ♥ A x x x ♦ x x ♣ A B x x	x mit 13 Punkten und Spielbereitschaft in allen Farben

1♥ ♠ AKB54 ♥ AD5 ♦ KB5 ♣ D5

Kontra

Informationskontra

Die Antworten auf das Informationskontra:

Durch Partners künstliches Gebot von Kontra sind wir gezwungen ein Gebot abzugeben, auch wenn wir 0 Punkte haben. Wir dürfen keinesfalls passen, nur weil wir ein schwaches Blatt haben.

- Mit 0 – 8 (7) Punkten sagen wir unsere längste Farbe an
- Das Gebot von 1SA zeigt wie nach Partners Eröffnung 6 - 9 Pkt., verspricht jetzt aber einen Stopper in Gegnerfarbe
- Mit 9+ (8) Pkt. springen wir in unsere Farbe oder lizitieren mit einer ausgeglichenen Hand und einen Doppelstopper in der Gegnerfarbe 2SA
- Mit einem starken Blatt ab 12 Pkt. überrufen wir die Gegnerfarbe
- Wir passen das Kontra des Partners, wenn wir eine sehr gute Atout-Haltung in der Gegnerfarbe haben und verwandeln so das Informationskontra in ein Strafkontra
(Vorsicht, zuerst Beurteilen ob sich lohnt)

Das optionale Kontra

Heutzutage wird das Optionale Kontra nur gegen Speeransagen ab 4♠ angewendet. Dabei wird der Partner aufgefordert mit einer ausgeglichener Hand zu passen, oder eine Farbe anzusagen, sollte er eine unausgeglichene Hand haben. Die Antwort des Partners auf dieses Kontra ist sehr oft ein Rätselraten, da er in den meisten Fällen keine Stärke besitzt. Deshalb ist hier seine Kartenverteilung die wichtigste Komponente bei der Entscheidung zu passen oder ein Farbgebot zu machen. Mit einer dezenten 6er UF oder einer 5er OF in einer unausgeglichener Hand sollte er besser seine Farbe sagen. Mit einer ausgeglichener Hand sollte er lieber verteidigen (passen)

Zum Beispiel: ♠ K5 ♥ AD9 ♦ KD73 ♣ A51085

Nach folgenden Sequenzen sollte man ein Optionales Kontra anwenden:

W	N	O	S
4♠	X		

W	N	O	S
4♠	PASS	PASS	X

W	N	O	S
1♦	PASS	4♠	X

in diesem Fall ist es grundsätzlich eine Strafkontra

Negativkontra (Sputnik)

-Dieses Kontra wird „negativ“ genannt, weil sein Ziel nicht darin besteht, die Gegner zu bestrafen, sondern einen Stärkezusatz in der Hand des Partners des Eröffners zu zeigen.

Es kennzeichnet sich durch:

- Eine Hand mit mindestens 8 Pkt., wenn die gegnerische Intervention auf dem 1.er Level stattfand, mit 10 auf dem 2er Level und mit 11 (12) Pkt. auf 3 er Level ohne Obergrenzen.
- Die Unmöglichkeit eines natürlichen Lizits
- Den eventuellen Besitz einer oder beider OF

Beispiele:

♠ 75 1♦ -1♠ - X die Stärke ist nicht genügend für die Ansage 2♥, daher wird ein negatives Kontra lizitiert

♥ AD962

♦ 1073

♣ D85

1♣ -1♦ - X

a) Diese Lizitsequenz muss unbedingt in der Partnerschaft besprochen werden. Sie verspricht entweder :
a) die beiden OF und 7+ F

♠ A972

♥ AD86

♦ 108

♣ 953

b) b) eine Hand mit 8-10 F, ohne 4er OF und ohne Stopper in der Gegnersfarbe

♠ K97

♥ A86

♦ 852

♣ D953

Negativkontra (Sputnik)

c)
♠ K97
♥ A86
♦ 852
♣ D953

c) eine Hand ohne 4er ♥, wenn im System die über der Intervention liegende Farbe (hier ♥) eine 5er Farbe verspricht.

♠ K97
♥ AD105
♦ 82
♣ B953

1♥ - 2♣ - X

Dieses Kontra verspricht 8-9 F und 4 Karten in ♠ und/oder 3 Karten in ♥ mit 10+ F.
Wenn der Eröffner 4 Karten in ♠ besitzt, soll er seine Hand wie folgt beschreiben:

2♠ - 12-14 Pkt und 4er ♠

3♠ - 15+ Pkt und 4er ♠

Take-out Kontra (Wiederbelebungs-Kontra)

Wenn der Partner des Eröffners nach Zwischenlizit des linken Gegners **kein Gebot abgegeben hat**, so kann dies daran liegen, dass er den gegnerischen Kontrakt am liebsten kontrieren möchte. Er war jedoch gezwungen zu passen, weil wir das Kontra als *Negativkontra* verstanden hätten.

Wenn aus Sicht des Eröffners dieser Fall vorliegen kann, dann bietet er jetzt selbst Kontra, das sog. *Wiederbelebungs-kontra*. Sein Partner kann dann durch Passen ein Strafkontra daraus machen oder er kann (wenn er aus Schwäche gepasst hatte) die ursprüngliche Farbe des Eröffners wiederholen oder eine eigene Farbe auf der niedrigsten möglichen Stufe lizitieren. Diese Fall trifft auch wenn Partner und der Gegner auf unserer rechten Seite gepasst haben, nachdem der Gegner auf unserer linken Seite eröffnet hat.

Eine Take-out Kontra nach einer Eröffnung auf dem 1 er Level wird mit einem Minimum von 8-9 Pkt, einer Kürze in der Eröffnungsfarbe des Gegners und keiner lizitierbarer Farbe angesagt. 1♦ - pass - pass -Ktr

3♥ - pass - pass -Ktr

1♥ - 1♠ - pass -pass
Ktr.

Responsiv-Kontra

Der Name dieses Kontras kommt daher, weil es als so genanntes Antwortkontra (responsive double) auf ein Aufmachkontra (takeout double) des Partners gespielt wird, jedoch nur dann, wenn die Gegner ihre Farbe gefunden und bestätigt haben. Z.B.:

Nord	Ost	Süd	West
1♠	Ktr.	2♠	Ktr.

Das Responsive Double geht davon aus, dass sich die Häufigkeit mit der man in solchen Situationen ein Strafkontra spielen könnte nicht groß genug ist. Daher zeigt dieses Kontra mindestens (6)7/8+ Punkte und leitet ein Fit-Suche ein. Das bedeutet in diesem Fall, da die Gegner einen Oberfarbenfit gefunden haben, dass man selbst nicht 2 lizitieren kann, weil es (zumeist) nur einen 3er Anschluss in der Partnerfarbe zeigt und somit den Partner aufgefordert eine Unterfarbe zu nennen. Wenn sich der Gegner in einer Unterfarben gefunden hat, dann wird der Partner mit dem Responsive Double aufgefordert eine Oberfarbe zu lizitieren.

Merke !!!

Voraussetzung für ein Responsive Double ist, dass der eine Gegner mit 1 in Farbe eröffnet und der andere Gegner die Farbe seines Partners hebt.

Responsiv-Kontra

Ihr sitzt auf West und zum Beispiel könnte die Lizitation folgendermaßen verlaufen:

	Nord	Ost	Süd	West
♠ KB53	1♦	Ktr.	2♦	Ktr.
♥ DB62				
♦ 73				
♣ DB5				

Mit beiden Oberfarben in gleicher Länge sollte man ein Responsive Double abgeben, da es den Partner in dieser Sequenz auffordert sich eine Oberfarbe auszusuchen.

Das gleiche gilt für folgende Lizitation:

	Nord	Ost	Süd	West
♠ KB5	1♥	Ktr.	2♥	Ktr.
♥ 62				
♦ DB73				
♣ D975				

und ihr haltet dieses Blatt:

♠ KB5
♥ 62
♦ DB73
♣ D975

Ein Kontra mit diesem Blatt zeigt beide Unterfarben, denn hätte man die 4er ♠, würde man 2 ♠ lizitieren

Das Ausspielkontra (nur auf ein künstliches Gebot)

Kontriert man ein künstliches Gebot der Gegner, so zeigt man eine starke Haltung in dieser Farbe und fordert den Partner dazu auf, diese Farbe auszuspielen, wenn er dazu kommt.

Beispiele:

Gegner	Partner	Gegner	Sie
1SA	Pass	2♣ (Stayman)	Kontra = Ausspielkontra für ♣
1SA	Pass	2♥ (Transfer)	Kontra = Ausspielkontra für ♥
Pass	Pass	2♣ (Stark)	Kontra = Ausspielkontra für ♣
2♣	Pass	2♦ (Relais)	Kontra = Ausspielkontra für ♦
1♠	Pass	3♦ (Bergen)	Kontra = Ausspielkontra für ♦
1SA	Pass	3♣ (Transfer für ♦)	Kontra = Ausspielkontra für ♣
1♠	Pass	3♠ Pass	
4SA	Pass	5♦ (1 oder 4)	Kontra = Ausspielkontra für ♦

Beispiel:

♠ AD4
♥ KD4
♦ AB542
♣ 42

♠ 8
♥ 10986
♦ 763
♣ AKB53

♠ 109765
♥ B7
♦ 1098
♣ D106

♠ KB32
♥ A532
♦ KD
♣ 987

Reizung:

<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>	<u>W</u>
1SA	P	2♣	X!
2♦	P	3SA	P
P	P		

5 Sofortstiche mit Treff Ausspiel.

Mit jedem anderen Ausspiel sind 3SA mit Überstichen erfüllbar.

Das Lightner-Kontra (Ausspielkontra gegen Schlemm)

Situation:

Ihr Partner kontriert einen freiwillig gereizt Schlemm und Sie haben das 1. Ausspiel.

Konvention:

Ihr Partner teilt Ihnen durch sein Kontra mit, dass er einen Angriff in einer speziellen Farbe wünscht.

	N				
	♠ K10				
	♥ D10				
	♦ KB982				
	♣ AKDB				
W	♠ 95			♠ 8743	
	♥ 98752			♥ B64	
	♦ 104			♦ AD76	O
	♣ 9762			♣ 83	
		S			
		♠ ADB62			
		♥ AK3			
		♦ 53			
		♣ 1054			

Reizung:

<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>	<u>W</u>
		1♠	P
2♦	P	2♠	P
3♣	P	3SA	P
6SA	X!	P	P
P			

Süd ist der Alleinspieler. Karo ist die erste vom Dummy gereizte Farbe. Ost ahnt mit Karo Ass-Dame, dass er bei Karo Ausspiel evt. mit seiner Gabel hinter dem König schnell zwei Stiche in dieser Farbe kassieren könnte. Normalerweise wird West ohne Kontra kaum das Ausspiel in der von Nord gereizten Farbe finden.

Kontra-Fit

Ein Supportkontra ist ein **konventionelles Kontra**, das der **Eröffner** abgeben kann, um seinem Partner mitzuteilen, dass er genau eine **3-Karten-Unterstützung** in dessen vorher gereizter Oberfarbe besitzt. Aber es kann leider nur dann ein Supportkontra abgegeben werden, wenn der Gegner eine Zwischenreizung abgibt.

Dieses Kontra sagt nichts aus über die Stärke (man weiß nach wie vor nur von den 12 Pkt. für die Eröffnung) und nur sehr wenig über die Verteilung: Jede beliebige Verteilung mit genau 3-Karten-Unterstützung in Partners Farbe ist noch möglich.

W	N	O	S
1♣	1♦	1♥	1♠
X			

W	N	O	S
1♣	P	1♥	1♠
X			

W	N	O	S
1♣	P	1♥	X
XX			

W	N	O	S
1♦	pass	1♥	1♠
Ktr.			

W	N	O	S
1♦	pass	1♥	2♠
Ktr.			

Der letzte Fall zeigt eher eine informativ betonte Kontra mit starkem Blatt, zeigt Kürze Pik, aber Defensivwerte, oft hat man eine 3er-♥

Quiz Strafkontra ?

♠ K D B 6 3
♥ 7 6
♦ K 9 3 2
♣ K 8

♠ 9 3
♥ 7 6
♦ K D 8 3
♣ K D B 7 2

♠ KJ1052
♥ K52
♦ A753
♣ 5

W	N	O	S
1♠	1SA	X	Pass
?			

Pas- in dieser Sequenz spielen wir immer eine Strafkontra

W	N	O	S
-	-	1♥	Pass
2♣	2♠	X	Pass
?			

Pas- wir haben > als 23 Pkt, Trümpfe des Partners liegen gut

W	N	O
1♣	1♠	?

Pass, wenn Gegner Rot, 2 SA wenn wir in Gefahr und Gegner Grün, niemals Kontra. Wir warten auf Kontra des Partners und dann passen

6. ♠ KB 9 3	W	N	O	S
♥ D 7 6			1♥	Passe
♦ D 10 8 3	2♥	3♣	X	Passe
♣ 7 2	?			

Pass, Strafkontra, Partner kann anders einladen zB: 3 Karo

7. ♠ B 9 3	W	N	O	S
♥ 7 6			1♠	Passe
♦ KD 8 3	2♠	3♥	X	Passe
♣ K 9 7 2	?			

3 oder 4 Pik, es ist ein Invit, wir können nicht anders einladen, 3 Coeur wäre nur kompetitiv

8. ♠ KDB 6 3	W	N	O	S
♥ 7 6	1♠	1SA	X	Passe
♦ K 9 3 2	Passe	XX	Passe	2♦
♣ K 8	Passe	Passe	X	Passe
	?			

Pass, nach der Regel, 1x Strafe, immer Strafe, XX ist natürlich SOS; aber hier gibt es keine Rettung...

9. ♠ 9	W	N	O	S
♥ D 7 6			1♥	1♠
♦ D 8 5 3 2	2♥	3♠	4♥	Passe
♣ K 9 7 2	Passe	4♠	X	Passe
	?			

Pass, die Gegner haben verteidigt, Strafkontra

10. ♠ 9 3	W	N	O	S
♥ D 6	1♣	4♠	X	Passe
♦ KD 8 3	?			
♣ KDB 7 2				

Pass, da negativ Kontra endet bei 4 Coeur