



# Bridge in der Harmonie

WEGE ZUR ERFOLGREICHEN REIZUNG

Konventionskarte | Grundvereinbarungen | Konventionen

# Bridge in der Harmonie

Wenn die Partnerinnen nichts anderes verabredet haben, gilt im BC Bochum Harmonie ein Bietsystem mit diesen Elementen als vereinbart:

## Grundsystem: 5er-Oberfarben

♣	Mindestlänge der eröffneten Oberfarbe:	5
♣	Mindestlänge der eröffneten Unterfarbe:	3
♣	Stärke der 1 SA-Eröffnung:	15 – 17
♣	Stärke der 2 SA-Eröffnung:	20 – 21
♣	Farberöffnungen auf der 2er-Stufe	
○	2♣	balanced: 22 – 23, Oberfarbe: 6er-Länge mit 8 – 8,5 Spielstichen
○	2♦	balanced: 24 – 25, Oberfarbe: 9+ Spielstiche
○	2♥ / 2♠	schwach, 6 – 10, 6er-Länge
♣	Eröffnungen auf der 3er-Stufe:	6 – 10, 7er-Länge, 3SA zeigt stehende Unterfarbe

## Gegenreizung:

♣	Informationskontra:	ab Eröffnungsstärke, verspricht Oberfarben
♣	Farbgegenreizung ohne Sprung:	1er-Stufe 9 – 17, 2er-Stufe 11 – 17
♣	Farbgegenreizung mit Sprung in Oberfarbe:	schwach, 6 – 10, 6er-Länge
♣	Gegen 1SA der Gegner:	Konvention ‚Multi Landy‘
♣	2-Färber:	Konvention ‚Ghestem‘ (optional)

## Ausspiele:

♣	Allgemein:	Höchste einer Sequenz, Höchste einer inneren Sequenz
♣	Gegen Farbkontrakte:	3. / 5.
♣	Gegen SA-Kontrakte:	4.höchste

## Markierungen:

♣	Positive Karte:	niedrig
♣	Abwürfe:	Lavinthal

Auch wenn es in den Turnieren des BC Bochum Harmonie nicht erforderlich ist, eine Konventionskarte vorzulegen, ist es sehr empfehlenswert, Absprachen zum Bietsystem in einer Konventionskarte festzuhalten. Die Standardkonventionskarte des Clubs (siehe Anlage) kann übernommen (empfohlen) oder innerhalb einer Partnerschaft beliebig abgeändert werden.

Absprachen zu Bietsequenzen sind ebenfalls Gegenstand partnerschaftlicher Vereinbarungen. Vorschläge zu einem differenzierten Bietsystem sind ausführlich beschrieben und können von der Partnerschaft übernommen (empfohlen) oder beliebig abgeändert werden. Im Bietsystem ‚Harmonie‘ sind folgende Themen skizziert oder ausführlich beschrieben:

♣	Eröffnungen	(Standard)
♣	Antworten auf eine Eröffnung	(Standard)
♣	Das zweite Gebot der Eröffnerin (Rebid)	(Standard)
♣	Weiterreizung der Antwortenden	(Standard)
♣	Das Reizen von 6er-Längen als Antwortende	(empfohlen)
♣	Gegenreizung	(Standard)
♣	Weiterreizung nach Gegenreizung der Partnerin	(Standard)

Es ist sinnvoll, das Standardbietsystem durch Konventionen zu ergänzen. Alle im Bietsystem ‚Harmonie‘ beschriebenen Konventionen verbessern die Exaktheit der Reizung, ohne besondere Gedächtnisleistung zu erfordern.

♣	Puppet Stayman	(optional)
♣	Dritte Farbe Forcing (new minor forcing)	(empfohlen)
♣	Vierte Farbe Forcing	(empfohlen)
♣	Multi Landy	(empfohlen)
♣	Ghestem	(für Mutige)

Ein Minimum an Bridgetheorie kann eigentlich nicht schaden .....

- ♣ Law of total tricks
- ♣ Wahrscheinlichkeiten

Empfohlen wird für neue, aber auch für bestehende Partnerschaften, das Skript ‚Erfolgreich reizen‘ für Absprachen zu nutzen. Ebenso sinnvoll ist es, für häufig miteinander spielende Partnerinnen die Grundvereinbarungen in einer Konventionskarte festzuhalten.

# Erfolgreich reizen

## Eröffnungen

### I. Farberöffnungen auf der 1er-Stufe

- a. Eröffnungen in Oberfarbe zeigen mindestens eine 5er-Länge
- b. Eröffnungen in Unterfarbe zeigen mindestens eine 3er-Länge
- c. Wir eröffnen nach der 20er-Regel

### II. 1 SA 15 – 17

### III. Farberöffnungen auf der 2er-Stufe

- |       |                                                               |
|-------|---------------------------------------------------------------|
| 2♣    | 6er-Oberfarben mit 8 – 8,5 Spielstichen, balanced mit 22 – 23 |
| 2♦    | beliebiges Partieforsing                                      |
| 2♥/2♠ | 6er-Farbe, 6 – 10                                             |

### IV. 2 SA 20 – 21, auch mit 5er-Oberfarben

### V. Farberöffnungen auf der 3er-Stufe

- |       |                                                                     |
|-------|---------------------------------------------------------------------|
| 3♣/3♦ | 7er-Länge, 6 – 10, in 1. und 2. Hand nur mit 2 Topfiguren (A, K, D) |
| 3♥/3♠ | 7er-Länge, 6 – 10                                                   |

### VI. 3 SA stehende 7er-Unterfarbe ohne Seitenwert (A, K, D)

## Antworten

- I. Grundprinzip: Mit starken Händen langsam reizen
  - a. Nach einer Oberfarberöffnung zeigt ein Sprung ins Vollspiel immer eine Verteilungshand. Mit 11+ Punkten wird zunächst ein forcierendes Gebot auf der 2er-Stufe abgegeben.
  - b. Nach einer Unterfarberöffnung zeigen wir, wenn möglich, zunächst eine Oberfarblänge auf der 1er-Stufe. Ausnahme: eine 6er-Oberfarbe reizen wir mit schwachen Händen (5 – 8 Punkte) im Sprung.
  
- II. Nach 1 SA reizen wir Limitbids (passe, 2 SA, 3 SA oder 6/7 SA), Stayman und Oberfarbtransfers

\*\*\* Anlage 3 enthält eine ausführliche Beschreibung der Weiterreizung
  
- III. Nach
  - a. 2♣ immer 2♦
  - b. 2♦ 2♥ mit 0 – 7 Punkten, mit 8+ Punkten natürlich
  - c. 2♥/2♣ Verlängerung der Sperransage gem. law of total tricks, 2 SA zeigt eine starke Hand und fragt nach einem Nebenwert (Ass oder König)

\*\*\* Anlage 4 enthält eine ausführliche Beschreibung der Benjamin-Konvention
  
- IV. Nach 2 SA reizen wir Limitbids (passe, 3 SA oder 6/7 SA), Puppet Stayman und Oberfarbtransfers
  
- V. In der Regel nach Unterfarbe passe oder 3 SA
  
- VI. Passe oder 4♣ / 4♦

---

## Das zweite Gebot der Eröffnerin nach einer Farberöffnung (Rebid)

- I. Die Partnerin hat ein limitiertes Gebot (Farbhebung oder SA-Gebot) abgegeben
  - a. Nach einer Hebung der Eröffnerfarbe wird eine Minimumhand gepasst, mit stärkeren Händen lädt man ein oder sagt das Vollspiel an.
  - b. Nach einer SA-Antwort und einer eigenen ausgeglichenen Hand wird je nach Stärke gepasst, eingeladen oder das Vollspiel angesagt.
  - c. Nach einer SA-Antwort reizt man mit einer Verteilungshand mit einem Zweifärber die zweite Farbe, sofern sie unterhalb der eröffneten Farbe liegt (eine Reversreizung zeigt mindestens 17 Punkte und ist forzierend). Bei einem Einfärber wiederholt man seine 6er-Farbe. Je nach Punktstärke wird man auf niedriger Stufe reizen oder ein Sprunggebot abgeben.
  
- II. Die Partnerin hat ein forzierendes Gebot (neue Farbe) auf der 1er-Stufe abgegeben
  - a. Wenn möglich hebe ich die von der Antwortenden gereizte Oberfarbe
  - b. Wenn möglich reize ich eine 4er-Oberfarbe auf der 1er-Stufe
  - c. Ich zeige meinen Handtyp und meine Stärke
    - i. Für gleichmäßig verteilte Hände wähle ich ein SA-Gebot
    - ii. Bei Zweifärbern reize ich meine 2. Farbe (Revers nur ab 17 Punkten)
    - iii. Bei Einfärbern (6er-Länge) wiederhole ich meine Farbe
  
- III. Die Partnerin hat ein forzierendes Gebot (neue Farbe) auf der 2er-Stufe abgegeben
  - Das Konzept der selbstforzierenden Gebote -
  - a. Mit Minimum wiederhole ich meine Farbe oder reize meine 2. Farbe, wenn sie unterhalb der eröffneten Farbe liegt, auf der niedrigsten Stufe
  - b. Mit einem gleichmäßig verteilten Blatt reize ich mit 15 – 17 Punkten 2SA und mit 18 – 19 Punkten 3SA
  - c. Mit 16+ Punkten zeige ich meine 2. Farbe, auch wenn sie oberhalb der eröffneten Farbe liegt
  - d. Mit 16+ Punkten hebe ich mit einer 4er-Länge die Farbe der Partnerin
  - e. Nach der Reizung 1♠ - 2♥ reize ich mit einem 3er-Anschluss und 14 – 15 Punkten sofort das Vollspiel, mit 16+ Punkten reize ich 3♥

## Weiterreizung der Antwortenden

Die Eröffnerin hat ihr Blatt näher beschrieben und in vielen Fällen kann die Partnerin den besten Endkontrakt erkennen. Dies ist insbesondere bei einem klar abgegrenzten Rebid, also einem Einfärber oder einem SA-Gebot, der Fall. Je nach eigenem Blatt kann ich passen, einladen oder das Vollspiel ansagen.

Probleme tauchen nach einem SA-Rebid meist dann auf, wenn ich auf eine 5er-Oberfarbe schaue. Jetzt muss ich raten, ob unser bester Kontrakt ein SA- oder ein Oberfarbspiel ist. Aber auch nach einem Einfärber besteht ja die Möglichkeit eines 5-3-Fits in meiner Oberfarbe.

Zeigt die Eröffnerin einen Zweifärber, ist die versprochene Punktespanne sehr groß. Insbesondere mit starken Blättern (mindestens eigene Eröffnung) ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar, welches Vollspiel richtig ist und ob und welchen Schlemm man untersuchen sollte.

Es gibt für diese problematischen Situationen keine vernünftige natürliche Reizung. Hier helfen die Konventionen `Dritte Farbe Forcing` und `Vierte Farbe Forcing`. Glücklicherweise sind beide Konventionen relativ einfach zu handhaben und können eigentlich auch nicht falsch interpretiert werden.

Auf den nächsten Seiten werden die Vereinbarungen, die vom Grundsystem (FORUM D oder ein anderes natürliches 5er-Oberfarbsystem) abweichen, erläutert.

- ♣ Das Reizen von 6er-Längen als Antwortende
- ♣ Puppet-Stayman
- ♣ Dritte Farbe Forcing (new minor forcing)
- ♣ Vierte Farbe Forcing

## Das Reizen von 6er-Längen als Antwortende

Vorab eine allgemeine Regel, die Sie vielleicht bisher häufiger missachtet haben:

Wenn Ihre Partnerin mit ihrem Rebid einen Einfärber oder Zweifärber gezeigt hat, versprechen Sie mit der Wiederholung Ihrer Farbe immer eine 6er-Länge.

Vergleichen wir folgende Hände:

①	②	③
♠ K 8 7 6 4 3	♠ A D 7 6 5 4	♠ A D 7 6 5 4
♥ D 2	♥ 8 6	♥ K 6
♦ A 4	♦ 5 4 3	♦ K 4 3
♣ D 3 2	♣ D 3	♣ D 3

Die Partnerin hat 1♦ eröffnet und auf Ihre 1♠-Antwort 2♣ oder 2♦ gereizt. Was reizen Sie?

- ① Die Systemansage mit dieser Hand ist 3♠ (mit 11 Punkten und einer 6er-Länge wiederhole ich meine Farbe im Sprung und lade zur Partie ein). Das Problem taucht auf, wenn meine Partnerin ein Single ♠ hat und passen muss. 3♠ möchte ich in diesem Fall wirklich nicht spielen.
- ② Die Systemansage mit dieser Hand ist 2♠ (mit 8 Punkten und einer 6er-Länge wiederhole ich meine Farbe ohne Sprung). Meist wird 2♠ zu einem (guten) Endkontrakt.
- ③ Ich will auf jeden Fall ins Vollspiel. Welches ist richtig?
  - ✚ Ich springe in 4♣. Das ist kein guter Kontrakt, wenn die Partnerin nur Single oder Chicane in ♣ mitbringt.
  - ✚ Ich springe in 3 SA. Jetzt scheidet allerdings das vielleicht gute Vollspiel in ♣ aus.
  - ✚ Ich springe in 3♣ Jetzt kennt Partnerin zwar meine 6er-Länge, aber sie könnte passen, da mein Gebot ja nur einladend ist.

Diese Gebote scheiden also aus. Was kann ich besser machen?



Die Lösung ist verblüffend einfach: Hände, die dem Typ ② ähneln, genauer gesagt Hände mit einer 6er-Länge und 5 – 8 Punkten, reize ich im Sprung und bin mit einem Schritt dort, wo sonst mein 2. Gebot gewesen wäre. Das hat zwei Vorteile: Ich erschwere dem Gegner das Bieten, und gleichzeitig wird unsere Reizung präziser.

Welche Konsequenzen hat diese Vereinbarung für unsere Reizung?

Die Reizung 1♣ - 2♥ zeigt ein 6er♥ und 5 – 8 Punkte

Die Reizung 1♣ - 1♥ -

2♣ - 2♥ zeigt eine einladende Hand (9 – 11 P) mit 6er♥

Die Reizung 1♣ - 1♥ -

2♣ - 3♥ zeigt eine partieforcierende Hand (12+ P) mit 6er♥

Diese Vereinbarung hat die Vorteile, dass man

1. durch den schwachen Sprung den Gegnern die Reizung erschwert
2. eine einladende Hand schon auf der 2er-Stufe zeigen kann. So gerät man nicht zu hoch, wenn die Partnerin Minimum und/oder keinen Anschluss hat.
3. mit partieforcierenden Händen nicht mehr den besten Kontrakt erraten muss.

(Sinnvolle) Zusatzvereinbarung nach einem schwachen Sprung: Die Eröffnerin kann mit einem forcierenden Relais (2SA) nach der Beschaffenheit des Blattes fragen.

1♣ - 2♥

2SA - 3♣ = Minimum Punkte (5 – 6), Minimum Farbe (keine 3 von 5 Tops)

3♦ = Minimum Punkte (5 – 6), Maximum Farbe (mindestens 3 von 5 Tops)

3♥ = Maximum Punkte (7 – 8), Minimum Farbe (keine 3 von 5 Tops)

3♠ = Maximum Punkte (7 – 8), Maximum Farbe (mindestens 3 von 5 Tops)

## Puppet Stayman

Vergleichen wir folgende Hände:

①		②	
♠	A K D 5 4 3	♠	A K B 9 8
♥	A 6 2	♥	A D B
♦	7	♦	K B 4
♣	A 4 2	♣	K 8

Hand ① hat 17 Figurenpunkte und 8 Spielstiche. Hand ② hat 22 Figurenpunkte, die Zahl der Spielstiche ist ungewiss, aber deutlich geringer als in Hand ①. Vom Handtyp her ist die ① ein Einfärber, die ② ist ausgeglichen. Beide Hände sind jedoch so stark, dass auch mit geringer Unterstützung ein Vollspiel erreicht werden kann.

Beide Hände wird man nicht auf der 1er-Stufe eröffnen wollen. Während ich mit Hand ① auf jeden Fall einen ♠-Kontrakt spielen möchte, kann ich mir mit Hand ② viele unterschiedliche Kontrakte vorstellen. Bei diesen Unterschieden ist es sicherlich wenig sinnvoll, beide Hände mit dem gleichen Gebot (oder mit der gleichen Gebotssequenz) zu eröffnen. Hand ① ist mit einem ♠-Gebot bestens beschrieben, während die ausgeglichene Hand ② trotz des 5er-♠ viel exakter mit einem SA-Gebot beschrieben werden kann.

*Nehmen wir eine schwache Beispielhand der Partnerin, mit der wir gerne in einem Vollspiel landen wollen.*

♠	10 2	<i>Gegenüber Hand ① wäre ich lieber in ♠,</i>
♥	K 7	<i>gegenüber Hand ② hat 3SA</i>
♦	10 8 6 3	<i>deutlich größere Chancen.</i>
♣	D 9 6 5 3	

Ich muss allerdings, wenn ich bei einer 2SA- Eröffnung eine 5er-Oberfarbe haben kann, der Partnerin eine Möglichkeit geben, sie zu finden. Das gelingt mit der Konvention ‚Puppet Stayman‘.

So funktioniert es:

<u>Nord</u>	<u>Süd</u>
2SA	3♣ (fragt nach einer 4er- oder 5er-Oberfarbe)
3♦	mindestens eine 4er-Oberfarbe (Jetzt wird es etwas komplizierter ☹)
3♥	5er♥
3♠	5er♠
3SA	keine 4er oder 5er Oberfarbe

<u>Nord</u>	<u>Süd</u>
2SA	3♣
3♦	3♥ 4er♠, kein 4er♥
	3♠ 4er♥, kein 4er♠
	3SA zum Spielen
	4♣ 4-4 in Oberfarbe, Schlemminteresse
	4♦ 4-4 in Oberfarbe

Mit diesen Absprachen findet man jeden 5-3 oder 4-4 Oberfarbfit. Zudem ist sichergestellt, dass die starke Hand zum Alleinspieler wird. Die umgedrehten Oberfarbgebote belasten allerdings das Gedächtnis.

Puppet Stayman reizt man natürlich auch, wenn man 2SA auf Umwegen erreicht hat, also zum Beispiel über die Benjamin Konvention (2♣- 2♦ - 2SA oder 2♦ - 2♥ - 2SA).

## Dritte Farbe Forcing (new minor forcing)

Eine der größten Schwierigkeiten der Blattbeschreibung in natürlichen Bietsystemen stellen Hände dar, bei denen der Antwortende über ein einladendes Blatt mit einer Oberfarblänge von genau 5 Karten verfügt. Nach der Bietsequenz 1 in UF, 1 in OF, 1SA kann man mit einer ausgeglichenen Hand und 11+ Punkten 2SA oder 3SA bieten ①, mit einer 6er-Oberfarbe kann man je nach Punktzahl einladen oder direkt das Vollspiel in Farbe bieten ②. Was aber kann die Antwortende

mit einer 5er-Oberfarbe tun außer raten?

Um dieser Schwierigkeit aus dem Weg zu gehen, bietet sich der Ausweg eines künstlichen Gebotes an. Das Reizen der von der Eröffnerin nicht genannten Unterfarbe (new minor forcing) wird konventionell belegt und zeigt eine mindestens einladende Hand mit einer 5er-Oberfarbe. Diese Reizung forciert für eine Runde und fordert die Eröffnerin auf, einen 3er-Anschluss in der gezeigten Oberfarbe zu zeigen. Da die Reizung 11+ Punkte verspricht, kann die Eröffnerin mit Maximum das Vollspiel ansagen, mit Minimum reizt er 2 in der gezeigten Oberfarbe oder 2SA ③.

Die Konvention kann beliebig ausgebaut werden. Dies empfiehlt sich jedoch nur für erfahrene Spieler, die sehr oft zusammenspielen. Die beschriebene einfache Variante ist leicht zu merken und reicht in der Mehrzahl der Fälle für ein optimales Reizergebnis aus.

*Interessant ist eine Variante, die die Einschätzung der Eröffnerhand deutlich verbessert, ohne einen großen Merkaufwand zu erfordern. Nach der Bietsequenz 1 in UF, 1 in OF zeigt die Eröffnerin jede ausgeglichene Hand mit 1SA, also auch Hände mit einem 4er ♠. Jetzt ist die Konvention „DFF“ nur über 2♠ anwendbar, denn die Eröffnerin soll jetzt nicht nur einen ♥-Anschluss, sondern auch ein eventuell vorhandenes 4er-♠ zeigen.*

*In der Bietfolge 1♠/1♦ - 1♥ - 1SA - 2♠ bedeutet jetzt*

2♦    3er-♥ und 4er♠

2♥    3er-♥

2♠    4er♠

2SA    weder 3er-♥ noch 4er-♠

*Hätte die Eröffnerin im Rebid statt 1SA 1♠ gereizt, so hätte er schon auf der 1er-Stufe einen Zweifärber in UF und ♠ gezeigt. Für die Weiterreizung sicher ein nennenswerter Vorteil.*

①

Eröffnerin	♠ D 4	♥ A 10 2	♦ K 10 9 6	♣ K D 6 2
Sie	♠ K B 10 9 7 3	♥ K 5	♦ D 7	♣ A 8 7

Reizung:	EÖ	Sie	Die Gegner haben immer gepasst	
	1♦	♠		
	1SA	???	Sie haben ein gutes Gebot:	4♣

②

Eröffnerin	♠ D 4	♥ A 10 2	♦ K 10 9 6	♣ K D 6 2
Sie	♠ K B 7 3	♥ B 9 5	♦ A D 7	♣ 9 8 7

Reizung:	EÖ	Sie	Die Gegner haben immer gepasst	
	1♦	♠		
	1SA	???	Sie haben ein gutes Gebot:	2SA

③

Eröffnerin	♠ D 4	♥ A 10 2	♦ K 10 9 6	♣ K D 6 2
Sie	♠ 9 7	♥ K B 9 8 5	♦ A D 7	♣ A 8 7

Reizung:	EÖ	Sie	Die Gegner haben immer gepasst	
	1♦	1♥		
	1SA	???	Sie haben kein gutes Gebot:	😞

Lösung: Sie reizen 2♣<sub>a</sub> (DFF), Ihre Partnerin zeigt mit 2♥ ihren 3er-Anschluss in Ihrer Farbe und Sie können, ohne raten zu müssen, das gute Vollspiel in ♥ ausreizen.

---

## Vierte Farbe Forcing

Ihre Partnerin hat mit 1 in Farbe eröffnet, Sie haben mit Ihrem starken Blatt Ihre Farbe auf der 1er-Stufe gereizt und Ihre Partnerin hat ihre zweite Farbe auf der 2er-Stufe geboten.

Manchmal können Sie den Endkontrakt (meist 3SA) sofort ansagen ①, in den meisten Fällen aber haben Sie noch keine Klarheit über den besten Endkontrakt. Sie brauchen noch weitere Informationen von der Eröffnerin, müssen aber auch verhindern, dass sie passt. In dieser Lage hilft eine sehr einfache Konvention. Sie reizen die vierte Farbe, die Partnerin weiß, dass Sie nicht nach einem Fit in dieser Farbe suchen können und beschreibt ihr Blatt weiter. Das Reizen der vierten Farbe ist klar erkennbar künstlich und hat den Sinn, die Reizung nicht vor Erreichen eines Vollspiels ersterben zu lassen. Es ist partieforcierend. Was soll die Eröffnerin tun?

Sie muss sich in Ihre Lage versetzen und erkennen, dass Sie mit einer 5er-Oberfarbe kein vernünftiges Gebot haben können. Erste Priorität hat also das Zeigen eines eventuellen 3er-Anschlusses in Ihrer gereizten Farbe ②.

Wenn Sie als Antwortende weder einen Fit noch einen Stopper in der vierten Farbe haben, haben Sie ebenso kein vernünftiges Gebot. Ein SA-Gebot ist nicht möglich, auch hier liegt die Lösung in der Reizung der vierten Farbe. Wenn kein 3er-Anschluss vorhanden ist, sollte die Eröffnerin SA bieten, wenn sie einen Stopper in der vierten Farbe hat ③.

Wenn die Eröffnerin weder 3er-Anschluss noch Stopper hat, reizt sie entweder neutral ihre erste oder ihre zweite Farbe, wenn sie zu fünft ist.

Vierte Farbe Forcing eignet sich ausgezeichnet zum Einleiten einer Schlemmreizung. Wenn Sie einen Fit in einer Partnerfarbe haben, können Sie ihn so verzögert bestätigen und sie zur Abgabe von Kontroll-Cue-Bids auffordern. Die Annahme dieser Aufforderung sollte mehr als eine Minimumeröffnung zeigen.

---

Wann ist das Reizen der vierten Farbe nicht künstlich? In der Bietsequenz 1♣- 1♦ - 1♥ - 1♠ hier ist die vierte Farbe echt und forciert lediglich für eine Runde, vierte Farbe Forcing müsste auf der 2er-Stufe, also mit 2♣ gereizt werden. Springt die Partnerin in die vierte Farbe, zeigt sie einen Zweifärber 5/5, will also keine Informationen von der Eröffnerin einholen, sondern selbst ihr Blatt beschreiben.

①

Eröffnerin	♠ A D 4	♥ 2	♦ K 10 9 6 4	♣ K D 6 2
Sie	♠ K B 7 3	♥ A 10 5	♦ D 7 2	♣ A 8 7

Reizung: EÖ Sie Die Gegner haben immer gepasst  
 1♦ 1♠  
 2♣ ??? Sie haben ein gutes Gebot: 3SA

②

Eröffnerin	♠ A D 4	♥ 2	♦ K 10 9 6 4	♣ K D 6 2
Sie	♠ K B 7 3 2	♥ 10 5	♦ A D 7	♣ A 8 7

Reizung: EÖ Sie Die Gegner haben immer gepasst  
 1♦ 1♠  
 2♣ ??? Sie haben kein gutes Gebot: 😞

Lösung: Sie reizen 2♥<sub>a</sub> (VFF), Ihre Partnerin zeigt den 3er-Anschluss in ♠

③

Eröffnerin	♠ A D 4	♥ 2	♦ K 10 9 6 4	♣ K D 6 2
Sie	♠ 7 3 2	♥ K B 10 5	♦ A D 7	♣ A 8 7

Reizung: EÖ Sie Die Gegner haben immer gepasst  
 1♦ 1♥  
 2♣ ??? Sie haben kein gutes Gebot: 😞

Lösung: Sie reizen 2♣<sub>a</sub> (VFF), Ihre Partnerin zeigt den Stopper mit einem SA-Gebot

## Gegenreizung

Es gibt drei Möglichkeiten, in die Reizung einzugreifen, wenn die Gegenpartei eröffnet hat:

1. Die Farbgegenreizung
2. Eine SA-Gegenreizung
3. Das Informationskontra
4. Das Stärkekontra

✚ Eine Farbgegenreizung zeigt

- auf der 1er-Stufe eine 5er-Länge und 9 – 18 Punkte (Beispiel: Gegner 1♦ - ich 1♠),
- auf der 2er-Stufe ohne Sprung eine 6er-Länge und 11 – 18 Punkte (Beispiel: Gegner 1♠ - ich 2♦)
- und auf der 2er-Stufe im Sprung eine 6er-Länge und 6 – 10 Punkte (Beispiel: Gegner 1♦ - ich 2♠).

✚ Die Gegenreizung von 1SA zeigt 15 – 17 Punkte, eine ausgeglichene Hand und Stopper (Figuren) in der Gegnerfarbe. (Beispiel: Gegner 1♦ - ich 1SA).

✚ Ein Informationskontra zeigt eine eigene Eröffnung, eine Kürze (1 – 2 Karten) in der Gegnerfarbe und mindestens 3 Karten in jeder Restfarbe, eine Oberfarbe sollte 4 Karten haben. Beispiel: Gegner 1♦ - ich X).

✚ Schließlich reizt man, wenn der Gegner eröffnet hat, mit jeder Hand ab 19 Punkten zunächst Kontra (Stärkekontra).





## Weiterreizung nach Gegenreizung der Partnerin

Die Partnerin hat nach der Eröffnung der Gegenpartei geboten.

1. Sie hat eine Farbe gereizt
  - a. Mit weniger als 8 Punkten werde ich passen
  - b. Mit 8 – 11 Punkten werde ich ihre Farbe heben, wenn ich einen Fit habe, eine neue Farbe reizen, wenn sie wirklich gut ist, 1SA reizen, wenn ich Figuren in der Gegnerfarbe habe
  - c. Ab Eröffnungstärke überrufe ich zunächst die Gegnerfarbe
  
2. Sie hat 1SA geboten
  - a. Mit weniger als 8 Punkten werde ich passen (außer ich habe eine Oberfarbe mindestens zu fünft, dann sind 2♦ und 2♥ Transfergebote)
  - b. Ab 8 Punkten reize ich, als hätte der Gegner nicht geboten (2♣ ist Stayman, 2SA zeigt 8-9 Punkte, 3SA zeigt 10+ Punkte)
  
3. Sie hat kontriert
  - a. Mit weniger als 8 Punkten reize ich meine beste Farbe (Oberfarbe hat Vorrang!) so niedrig wie möglich
  - b. Mit 8 – 11 Punkten reize ich meine beste Farbe (Oberfarbe hat Vorrang!) im Sprung
  - c. Mit einer eigenen Eröffnung überrufe ich zunächst die Gegnerfarbe
  - d. Mit Werten in der eröffneten Farbe reize ich mit 8 – 10 Punkten 1SA, mit 11 – 12 Punkten 2SA, mit 13+ Punkten 3SA

Auf den nächsten Seiten werden die Vereinbarungen, die vom Grundsystem (FORUM D oder ein anderes natürliches 5er-Oberfarbsystem) abweichen, erläutert.

-  Multi-Landy
-  Ghestem

## Multi-Landy

Der Gegner hat 1SA eröffnet und es stellt sich die Frage, ob ich gegenreizen kann und darf. Ob eine Gegenreizung sinnvoll ist, lässt sich relativ leicht anhand einiger Kriterien beantworten:

- ✚ Wie stark muss ich sein? Die Antwort ist verblüffend:  
Je stärker der SA ist, desto schwächer kann meine Hand sein.
- ✚ Wie sollte meine Verteilung aussehen?  
Generell lässt sich sagen, dass die Verteilung unausgeglichen sein soll. Einfärber oder Zweifärber eignen sich für eine Aktion, mit gleichmäßigen Händen ist ‚passe‘ das Gebot der Stunde.
- ✚ Wenn meine Partnerin davon ausgehen kann, dass ich bei einer Reizung gegen das 1SA der Gegner eine Ein- oder Zweifärber habe, wäre es empfehlenswert, wenn sie direkt den Blatttyp erkennen kann.

Diese Kriterien erfüllen einige Konventionen. Viel gespielt und sehr empfehlenswert ist die Konvention ‚Multi-Landy‘. So funktioniert sie:

<u>Gegner</u>	<u>Sie</u>	=	
1SA	2♣	=	Zweifärber in Oberfarben (min. 5-4)
	2♦	=	Einfärber in einer Oberfarbe
	2♥	=	Zweifärber mit 5er♥ und einer 4+ UF
	2♠	=	Zweifärber mit 5er♠ und einer 4+ UF
2SA		=	Zweifärber in Unterfarben (min. 5-5)
	3♣	=	Einfärber in ♣
	3♦	=	Einfärber in ♦

Reizprinzip: Die Spielerin mit der guten Verteilung reizt, egal wie stark sie ist und die Partnerin bleibt so niedrig wie möglich, egal, wie stark sie ist.

## 5-5-Zweifärber-Gegegebote nach Eröffnung 1 in Farbe (Ghestem)

Auch wenn der Gegner 1 in Farbe eröffnet hat, kann es sinnvoll sein, einen Zweifärber sofort zu zeigen, also die Farben nicht nacheinander zu reizen, sondern sie in einem Gebot zusammenzufassen. Das ist insbesondere dann wichtig, wenn man keine eigene Eröffnung hat und glaubt, billig gegen eine mögliche Partie der Gegner verteidigen zu können.

Ghestem ist eine Konvention, die es ermöglicht, nach einer gegnerischen Eröffnung 1 in Farbe der Partnerin zu zeigen, in welchen Farben ich einen Zweifärber (mindestens 5-5) habe.

Es gibt drei mögliche Varianten:

NN = die beiden niedrigsten nicht genannten Farben  
Dafür wird immer das Gebot 2 SA eingesetzt

.

HH = die beiden höchsten nicht genannten Farben  
Dafür erfolgt ein Sprung in die nächste Unterfarbe, das ist nach  $1\clubsuit$  der Sprung in  $2\diamond$ , nach allen anderen Eröffnungen der Sprung in  $3\clubsuit$ .

HN = die höchste und die niedrigste nicht genannte Farbe.  
Dafür haben wir die Gedächtnisstütze HebeN:

Wir heben die Eröffnerfarbe um eine Stufe, reizen also z.B. auf die gegnerische  $1\heartsuit$ -Eröffnung  $2\heartsuit$ , wenn wir einen Zweifärber in  $\heartsuit$  und  $\clubsuit$  haben.

In der überwiegenden Zahl der Fälle will Ghestem mit 5 bis 10 FP der Partnerin eine Verteidigungsmöglichkeit zeigen. Deutlich seltener hat man eine sehr starke Hand (17+ FP). Auch mit dieser kann man Ghestem einsetzen, das ist besser als ein Stärkekontra.

Mit einer einladenden Hand bietet man die Fünferfarben besser nacheinander.

Die Partnerin kann nach einem Ghestem-Gebot mit einer starken Hand mit 2 SA oder dem Überruf der Gegnerfarbe forcieren.

Bietet sie die vierte Farbe, so will sie diese spielen entsprechend der Regel

"Wenn der Partner zwei Farben gezeigt hat, reizt oder wiederholt man seine eigene nur, wenn man sie allein spielen kann."

## Anlage 1

## Law of total tricks

Das „Gesetz der Gesamtstiche“ ist die Theorie, dass in jeder beliebigen Bridgehand die Zahl der Gesamttrümpfe (ungefähr) der Zahl der Gesamtstiche entspricht. Die Zahl der Gesamttrümpfe ergibt sich aus der Addition der jeweils längsten Trumpffarbe von Nord/Süd und Ost/West. Entsprechend sind die Gesamtstiche die Summe der Stiche, die beide Parteien in ihrem jeweils besten Fit erzielen könnten.

„The Law“ ist ausschließlich in kompetitiven Bietsituationen, wenn also beide Seiten um den Kontrakt kämpfen, hilfreich. Es gibt Hilfestellung bei der Beantwortung der Frage, ob ein Pluscore eher im eigenen Kontrakt oder im Gegenspiel erzielt werden kann. Hinweise gibt das Law auch bei der Frage, ob gegen ein gegnerisches Vollspiel verteidigt werden sollte.

Um das Law anzuwenden, muss man eine Vorstellung von der Zahl der eigenen Trümpfe und der Zahl der gegnerischen Trümpfe entwickeln.

Beispiel 1: Meine Partnerin geht nach der gegnerischen Eröffnung von 1♣ mit 1♥ in die Reizung. Ich habe drei ♥-Karten, zusammen haben wir 8.

Beispiel 2: Meine Partnerin geht nach der gegnerischen Eröffnung von 1♣ mit 2♥ in die Reizung. Ich habe vier ♥-Karten, zusammen haben wir 10.

### Mit 8 Trümpfen:

Nicht den Gegner auf der 3er-Stufe überbieten, wohl aber 3 über 2 bieten.

### Mit 9 Trümpfen:

Bis zur 3er-Stufe mitbieten, also auch 3 über 3.

### Mit 10 Trümpfen:

Bis zur 4er-Stufe mitbieten, aber Vorsicht bei 5-3-3-2-Händen. Gefährlich ist es auch, weil man den Gegner schon einmal in ein erfüllbares Vollspiel treibt.

## Wahrscheinlichkeiten

### Handtypen

- Mehr als ein Drittel aller Hände weisen maximal 4er-Längen auf
- Etwa 40% aller Hände weisen genau eine 5er-Länge auf
- Etwa die Hälfte aller Hände ist gleichmäßig verteilt (4-3-3-3 / 4,4,3,2 / 5,3,3,2)
- Eröffnungen auf der 1er-Stufe werden zu etwa 60% in Unterfarbe, zu etwa einem Drittel in Oberfarbe und mit gut 5% in SA gemacht
- 10% aller Hände weisen 15 – 17 F auf, etwa 5% aller Hände werden mit 1SA aufgemacht

### Ausstehende Karten

- Wenn 3 Karten fehlen, sind sie zu 78% 2-1-verteilt.  
3-0- Verteilungen haben eine 22%ige Wahrscheinlichkeit.
- Wenn 4 Karten fehlen, sind sie zu 40% 2-2-verteilt.  
3-1-Verteilungen haben eine 50%ige Wahrscheinlichkeit
- Wenn 5 Karten fehlen, sind sie zu 68% 2-3-verteilt.  
4-1 Verteilungen haben eine 28%ige Wahrscheinlichkeit.
- Wenn 6 Karten fehlen, sind sie zu 36% 3-3-verteilt.  
4-2 Verteilungen haben eine 48%ige Wahrscheinlichkeit.

## Anlage 3

## Die Eröffnung 1SA

Ausgeglichene Hände mit einer Punktspanne von 15 – 17 Punkten eröffnen wir mit 1SA. Als ausgeglichen gelten Hände, die folgende Verteilung aufweisen: 4-3-3-3, 4-4-3-2 und 5-3-3-2, wenn die 5er-Farbe eine Unterfarbe ist.

Anmerkung: Es ist unerheblich, in welchen Farben sich die Figuren befinden. Selbst wenn sich die Figuren in zwei Farben konzentrieren und/oder ein Double mit zwei kleinen Karten im Blatt ist, wird 1SA eröffnet.

## Weiterreizung

Der Partner des 1SA-Eröffners übernimmt nun die Verantwortung für den besten Endkontrakt. Das Blatt des Eröffners ist ja ziemlich exakt beschrieben, ein Blick ins eigene Blatt zeigt schon recht genau, wo die Reise hingehen kann. Der Partner wird zum ‚Kapitän‘ in der Reizung und dem 1SA-Eröffner bleiben nur zwei Dinge zu tun: ‚Befehle‘ auszuführen oder ‚Fragen‘ zu beantworten.

- ❖ Mit einem ausgeglichenen Blatt bis zu 7/8 Punkten ist ein Vollspiel nicht in Sicht. Das Gebot der Stunde ist passe.
- ❖ Mit einem Blatt, das eine lange Oberfarbe enthält, will ich diese Farbe zu Trumpf machen. Hierzu benutzen wir Transfergebote.  
Anmerkung: Transfergebote geben wir mit 5er-Farben (und länger) ab. Wir reizen die Farbe unter unserer echten Farbe, der 1SA-Eröffner MUSS (Befehl!) die darüber liegende Farbe reizen, auch wenn er nur ein Double hat.
- ❖ Mit Blättern ab 8/9 Punkten ist ein Vollspiel in Sicht. Mit einer oder zwei 4er-Oberfarben in unserem Blatt hilft uns die Stayman-Konvention, einen eventuellen Oberfarbfitt zu finden. Wir wissen ja, dass der 1SA-Eröffner zwar keine 5er-Oberfarbe, vielleicht aber eine oder zwei 4er-Oberfarben im Blatt hat.
- ❖ Mit 8/9 Punkten laden wir den 1SA-Eröffner zum Vollspiel ein. Diese Einladung erfolgt durch ein 2SA-Gebot, entweder direkt (keine 4er- oder längere Oberfarbe) oder auf Umwegen (vorher Stayman oder Transfer). Dies ist eine Frage!, und zwar nach Minimum (15 Punkte) oder Maximum (16/17 Punkte). Mit Minimum wird gepasst, mit Maximum das Vollspiel gereizt.
- ❖ Ab 10 Punkten werden wir ein Vollspiel reizen, entweder direkt oder auf Umwegen über Stayman oder Transfer.

## Transfergebote

Transfergebote nach SA-Eröffnungen werden aus zwei Gründen angewandt:

Sie machen die starke Hand zum Alleinspieler und, was noch wichtiger ist, sie erleichtern die Reizung mit einladenden Blättern ganz erheblich.

Die Reizung geht wie folgt (vorausgesetzt, mein rechter Gegner passt):

1SA	-	pass	-	2♦	(zeigt mindestens 5 ♥-Karten)	-	pass
2♥ (MUSS!)	pass	-	pass		(schwache Hand, etwa 0 – 6/7 Punkte)		
				2SA	(einladend, 5er-♥, etwa 8/9 Punkte)		
				3♥	(einladend, 6er-♥, etwa 8/9 Punkte)		
				3SA	(10+ Punkte, 5er-♥)		
				4♥	(10+ Punkte, 6er-♥)		
				Neue Farbe	(Zweifärber, Partieföring)		

Dasselbe Reizschema gilt beim Transfer auf ♠. Der Partner des 1SA-Eröffners reizt 2♥, um seine ♠-Länge zu zeigen. Die Weiterreizung erfolgt analog zum oben beschriebenen Reizschema.

Durch die Transfers in die Oberfarben und auch durch die Stayman-Konvention können schwache Hände mit langen Unterfarben nicht mehr gereizt werden. Ein Ausweg bietet das nicht benötigte 2♠-Gebot. Man kann es nutzen, um damit eine lange, mindestens 6er-Unterfarbe zu zeigen. Welche Unterfarbe man meint, ist zunächst unklar. Der 1SA-Eröffner reizt 3♣ (MUSS!) und sein Partner passt mit den ♣ oder reizt 3♦, worauf der 1SA-Eröffner passen muss.

Diese Variante eines Unterfarbtransfers wird nur bei schwachen Händen angewandt. Gelegenheit dazu gibt es äußerst selten.

Darüber hinaus gibt es unzählige Varianten, auch um mit starken Händen Unterfarbschlemms ausloten zu können. Sie erfordern allerdings extrem hohen Merkaufwand und eine exzellente Blattbeurteilung. Geeignet ausschließlich für erfahrene Turnierspieler.

## Stayman-Konvention

Auch nach einer SA-Eröffnung behält die Suche nach einem Fit in einer Oberfarbe erste Priorität. Der 1SA-Eröffner hält 2, 3 oder 4 ♠ und/oder ♥-Karten in seinem Blatt. Ich weiß also sofort, ob ein Oberfarbfit sicher (ich habe 6 Karten in einer Oberfarbe), wahrscheinlich (ich habe 5 Karten in einer Oberfarbe), möglich (ich halte 4 Karten in einer oder beiden Oberfarben) oder ausgeschlossen (ich halte maximal drei Karten in einer oder beiden Oberfarbe) ist. Bei einer langen Oberfarbe reize ich ein Transfergebot, bei kurzen Oberfarben passe ich oder wähle das SA-Gebot, das zu meiner Stärke passt. Bei 4er-Längen in den Oberfarben hilft die Stayman-Konvention.

Mein Partner eröffnet 1SA und ich frage! ihn mit dem Gebot von 2♣, ob er eine oder zwei Oberfarben zu viert hält. Der Eröffner antwortet nach folgendem Schema:

- 1SA - 2♣ (verspricht mindestens eine Oberfarbe zu viert)
- 2♦ ich habe keine Oberfarbe zu viert
- 2♥ ich habe 4 ♥-Karten, eventuell auch 4 ♠-Karten
- 2♠ ich habe 4 ♠-Karten, aber keine 4 ♥-Karten

Falls vorhanden, bestätige ich nun den Fit, indem ich die Farbe des Eröffners reize (3er-Stufe einladend, bei entsprechender Stärke direkt das Vollspiel).

Wenn ich keinen Fit erkenne, reize ich je nach meiner Stärke 2SA oder 3SA.

Manchmal bin ich so stark, dass ich einen Schlemm spielen will, dann reize ich 4SA und lade meinen Partner damit zum Schlemm ein, oder ich reize bei entsprechender Stärke sofort 6SA oder 7SA.

Bei gefundenem Oberfarbfit gehe ich ähnlich vor, meist über die Frage nach den vorhandenen Keycards (5 Schlüsselkarten, das sind die 4 Asse und der Trumpf-König) oder über Kontrollgebote.



## Die Eröffnungen auf der 2er-Stufe

### Die Benjamin-Konvention

mehrdeutige semi- und partieforcierende Gebote, Sperransagen auf der Zweierstufe

Die Erfahrung zeigt, dass bei punktstarken Eröffnungen die Gegenpartei nur selten in den Bietprozess eingreifen kann. Das hat zur Folge, dass man die semiforcierenden Eröffnungen, die wegen ihrer genau definierten Verteilung und Stärke nur selten gebraucht werden, in einem Gebot mit mehreren Bedeutungen unterbringen kann. Die ursprünglich starken 2♥- und 2♠-Gebote werden zu Sperransagen umfunktioniert.

Die Benjamin-Konvention ordnet der

2♣-Eröffnung alle semiforcierenden Hände,      der

2♦-Eröffnung alle partieforcierenden Hände      und der

2♥- und 2♠-Eröffnung alle schwachen Hände mit einer guten 6-er-Länge und ca. 6 – 10 Figurenpunkten zu.

Der Grundgedanke dieser Sperransagen (weak-two) beruht darauf, dass man mit einem ungefährlichen Gebot (der Fit ist sehr wahrscheinlich, ein Strafkontra ist deshalb nicht zu fürchten) sowohl dem Partner eine klare Vorstellung seiner Hand übermitteln kann (präzise Eröffnung) und gleichzeitig eine Sperrwirkung auf die Gegenpartei erzielt.

## Weak-two-Gebote

2♥	<p>passe</p> <p>2♠, 3♠, 3♦</p> <p>2 SA</p> <p>3♥</p> <p>4♥</p>	<p>kein Vollspiel in Sicht</p> <p>gute Farbe, gute eigene Eröffnung, forcing</p> <p>fragt nach A / K oder Single in einer Seitenfarbe</p> <p><i>Die Antwort der Eröffnerin auf der 3-er-Stufe zeigt das Ass oder den König in der gereizten Farbe,</i></p> <p><i>die Antwort auf der 4-er-Stufe zeigt ein Single in der gereizten Farbe</i></p> <p>verlängert die Sperre (meist 3-er ♥)</p> <p>zum Spielen (stark oder schwach)</p>
2♠	Reizung analog	

(Empfehlung: In erster und zweiter Hand (Partner hat noch nicht gereizt) darf der Partner mit fünf Stichen des Eröffners rechnen, wenn die eröffnete Farbe zur Trumpffarbe wird)

## Semi- / partieforcierende Gebote

2♠	2♦	Wartegebot (Relais)	▶ danach natürlich
2♦	2♥	Wartegebot (Relais) bis 8 P mit 8+ P	▶ danach natürlich ▶ natürlich

Semiforcierende Hände sind Oberfarb-Einfärber mit guter Farbqualität und 8 (8,5) Spielstichen sowie gleichmäßig verteilte Hände mit 22 – 23 FL. Unterfarb-Einfärber sollen 9 Spielstiche und mindestens eine kurze Farbe ohne Ass oder König enthalten.

## Bietsequenzen, die ich mit der Partnerin absprechen muss

① Die Partnerin eröffnet 1♦ und ich halte

♠ K D 10 4 2      ♥ 8 4      ♦ 7 3 2      ♣ D 5 2

Mein Gebot ist 1♣ und ich weiß jetzt schon, dass mir mein 2. Gebot Probleme bereiten wird. Wie bekomme ich heraus, ob wir einen ♣-Fit haben?

Reizt meine rechte Gegnerin aber 1♥ gegen, hat sich mein Problem erledigt. Reize ich jetzt 1♣, weiß meine Partnerin, dass ich 5 ♣-Karten haben muss, mit einer 4er-Länge hätte ich kontriert.

② Die Partnerin eröffnet 1♥ und ich halte

♠ D 4 2      ♥ 8      ♦ K D 10 7 2      ♣ D 8 5 2

Mein Gebot ist 1SA und es beschreibt meine Hand so einigermaßen. Wenn allerdings meine rechte Gegnerin 2♦ gegenreizt, habe ich kein überzeugendes Gebot. Ich möchte eigentlich am liebsten, dass die Gegner 2♦ im Kontra spielen müssen. Wenn ich allerdings jetzt 2♦ kontriere, zeige ich nicht die ♦-Farbe, sondern zwingend ein 4er♣. Was kann helfen?

Die Lösung heißt ‚passe‘! Das zeigt entweder wenig Punkte oder, dass 2♦ der Gegner in meinen Augen der beste Kontrakt für unsere Seite ist. Meine Partnerin soll also, wenn die Hand zu ihr durchgepasst wird, mit einer Durchschnittseröffnung kontrieren!

③ Die Partnerin eröffnet 1♥ und ich halte

♠ 4 2      ♥ 8 4      ♦ K D 10 7 3 2      ♣ D 5 2

Mein Gebot ist 1SA und ich habe meine Hand nicht sehr gut beschreiben können. 1SA nach einer Oberfarberöffnung ist ein ‚Notgebot‘ und sagt nichts über meine Handstruktur aus. Reizt meine rechte Gegnerin aber 1♣ gegen, kann ich meine Hand plötzlich viel besser beschreiben. Ich zeige meine gute ♦-Farbe. Das kann ich allerdings nur, wenn ich verabredet habe, dass nach einer gegnerischen Zwischenreizung eine neue Farbe auf der 2er-Stufe nicht forciert.

Wenn mein 2♦-Gebot forcing ist, muss ich mit dieser Hand passen. Meine Partnerin wird (siehe ②) kontrieren, wenn die Hand zu ihr durchgepasst wird, und ich reize jetzt 2♦, lande also auch so im gewünschten Kontrakt.

④ Die Partnerin hat 2♣ eröffnet, die rechte Gegnerin hat kontriert, und ich halte

♠ D 10 4 2      ♥ 8      ♦ K 7 2      ♣ D B 8 5 2

Mein Gebot ist 4♣. Warum? Die Gegner haben zu nahezu 100% ein Vollspiel in ♥, das sie, wenn ich passe, auch zu nahezu 100% finden werden. Also verlängere ich die Sperransage meiner Partnerin und erschwere dem Gegner die Reizung.

⑤ Die linke Gegnerin eröffnet 1SA, ihre Partnerin reizt 2♣ und ich halte

♠ 6 3      ♥ 6 3 2 ♦ A 4 3      ♣ K D 10 7 6

Mein Gebot ist Kontra. Die Gegner wollen und können nicht 2♣ im Kontra spielen, ich kann aber mit dem Kontra meiner Partnerin ein gutes Ausspiel empfehlen, das sie mit ihrer Hand nicht finden kann.

Allgemein kann man verabreden, dass ein Kontra auf konventionelle Gebote der Gegner ein Ausspielvorschlag ist. In selteneren Fällen kann das Kontra auch ein Hinweis auf eine Spielmöglichkeit für die eigene Seite sein.