

# Grundelemente der Reizung

## Die Eröffnungen auf der 1er-Stufe

- ✚ Eine Farberöffnung auf der 1er-Stufe zeigt mindestens 12 Figurenpunkte
- ✚ Die Eröffnung 1 SA zeigt 15 – 17 Figurenpunkte und ein ausgeglichenes Blatt
- ✚ Die Eröffnungen 1♥ und 1♠ zeigen mindestens 5 Karten in der gereizten Farbe
- ✚ Die Eröffnungen 1♣ und 1♦ zeigen mindestens 3 Karten in der gereizten Farbe

## Die Antworten auf eine Farberöffnung des Partners

- ✚ Mit 5 oder weniger Punkten wird auf Partners Farberöffnung auf der 1er-Stufe gepasst.
- ✚ Bei Oberfarberöffnungen hat das Zeigen eines Fits Vorrang. Mit 6 – 9 Punkten hebt man auf die 2er-Stufe, mit 10 – 12 Punkten auf die 3er-Stufe und mit 13 – 15 Punkten ins Vollspiel. Diese Reizung ist limitiert und daher nicht forcierend. Der Eröffner darf passen.
- ✚ Bei Unterfarberöffnungen hat das Suchen nach einem Oberfarbfit Vorrang. Ab 6 Punkten und mindestens einer 4er-Länge reizt man seine Oberfarbe auf der 1er-Stufe. Diese Reizung ist unlimitiert und daher forcierend. Der Eröffner muss noch einmal bieten.
- ✚ Unterfarbhebungen sind selten. Sie folgen dem gleichen Schema wie die Hebungen einer Oberfarberöffnung. Sie sind nachrangig gegenüber einer Oberfarbreizung und auch nachrangig gegenüber SA-Antworten.
- ✚ SA-Antworten zeigen auf der 1er-Stufe 6 – 9 Punkte, auf der 2er-Stufe 10 – 12 Punkte und auf der 3er-Stufe 13 – 15 Punkte.

## Die Antwort des Eröffners (Rebid) auf ein forcierendes Gebot

- ✚ Oberste Priorität hat, wenn möglich, die Bestätigung der vom Partner gereizten Oberfarbe. Dazu benötigt der Eröffner 4 Karten in der gereizten Farbe.
  
- ✚ Der Eröffner zeigt seinen Blatttyp
  - Ein *ausgeglichenes Blatt* durch ein SA-Gebot  
(ausgeglichen ist ein Blatt, das 4-3-3-3, 4-4-3-2 oder 5-3-3-2 verteilt ist)
  - Einen *Einfärber* durch nochmaliges Reizen der Eröffnungsfarbe  
(ein *Einfärber* hat nur eine Farblänge, meist eine 6-er Farbe)
  - Einen *Zweifärber* durch Reizen der zweiten Farbe  
(Zweifärber haben zwei Farblängen, mindestens eine 5er-Farbe und eine weitere Farblänge, meist eine 4er-Farbe)
  
- ✚ Der Eröffner zeigt seine Stärke
  - Hebung der Oberfarbe:  
Ein Gebot auf der 2er-Stufe zeigt ca. 12 – 14 Punkte, ein Sprung ca. 15 – 17 Punkte, die Hebung ins Vollspiel 18+ Punkte
  - Ausgeglichenes Blatt:  
1SA zeigt 12 – 14 Punkte, 2SA zeigt 18 – 19 Punkte nach einer Eröffnung in Unter-, 15 – 17 Punkte nach einer Eröffnung in Oberfarbe
  - Einfärber:  
Ein Gebot auf der 2er-Stufe zeigt 12 – 14 Punkte, ein Sprung in die 3er-Stufe zeigt 15 – 17 Punkte, ein Sprung ins Vollspiel (nur bei Oberfarbe) zeigt 18+ Punkte
  - Zweifärber:  
Ein Gebot auf der 2er-Stufe zeigt 12 – 17 Punkte, ein Sprung auf die 3er-Stufe zeigt 18+ Punkte

## Gegenreizung

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

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

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

## Gegenreizung 2

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 Eröffnungsstärke 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

## 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 Oberfarbfit 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 key-cards (5 Schlüsselkarten, das sind die 4 Asse und der Trumpfkönig) oder über Kontrollgebote.