

17 Gegenreizung 1

17.1 Grundsätze der Gegenreizung

Im Folgenden beschäftigen wir uns mit einer Grundform der Gegenreizung in ForumD.

Häufig eröffnen die Gegner, bevor wir etwas sagen können. Ost hat mit 1♥ eröffnet. Wir schauen auf Süd verdutzt in unser Blatt. Was sagen wir? Besser nichts, denn wir wissen ja gar nichts über unseren Partner. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind unsere Chancen im Gegenspiel gegen einen Cœur-Kontrakt besser, als selbst Cœur zu spielen.

♠ 84
♥ KD 10 5 3
♦ DB 10
♣ AB 3

Und warum kontrieren wir das nicht? Besser nicht, denn 7 Stiche sind für die Gegner bei geschicktem Spiel doch immer drin, auch wenn wir Cœur gut dagegen haben. Also heben wir uns das Kontra für später auf bzw. benutzen es für eine andere Information an unseren Partner (s. später).

♠ AKD97
♥ 8
♦ 9752
♣ 1083

Nun modifizieren wir unser Blatt. Wieder hat Ost mit 1♥ eröffnet. Jetzt ist unser Blatt doch deutlich schwächer, oder? Allerdings sind unsere Pik wahrscheinlich nur etwas wert, wenn wir selbst spielen. Also nennen wir die Pik: 1♠.

Wichtig: Es geht beim Bridge nicht darum, das Spiel an sich zu reißen, sondern allein um die *erzielten Punkte*. Und beim ersten Blatt haben wir leider nach der gegnerischen 1♥-Eröffnung kein vernünftiges Gebot, welches unser Blatt beschreibt. Also warten wir die Reizung erst mal ab, denn mit unseren guten Cœur sitzen wir hinter dem Gegner, der die Cœur hält, das ist eine gute Situation. Im zweiten Blatt haben wir im Gegenspiel eher schlechte Chancen, da wir in einem gegnerischen Farbspiel wohl kaum die Pik bekommen werden. Folglich ist es besser, hier offensiv zu reizen.

Wann ist eine **Gegenreizung** angesagt?

1. Wir rechnen damit, unseren Kontrakt tatsächlich erfüllen zu können. Wir bieten *offensiv*.
2. Die Gegner haben einen Kontrakt gefunden, den sie wahrscheinlich im Schlaf erfüllen. Wenn wir nun gegenreizen, dann gehen wir evtl. down. Allerdings bringen unsere Faller den Gegnern weniger Punkte als wenn sie ihr Spiel gewinnen. Dies ist ein *Opfergebot*.
3. Wir wollen die gegnerische Reizung *stören*. Aber Vorsicht: Eine Zwischenreizung könnten die Gegner kontrieren. Und wenn wir dann Faller liefern, geht das nach hinten los ...
4. Wir wollen unserem Partner sagen, welche Farbe er *anspielen* soll.

Beispiel 17.1 [Gegenreizung]

♠ 2
♥ K 8 7 4
♦ KDB 8 7 6
♣ 5 4

Die Gegner haben sich in 2♠ gefunden. Unser Partner hat nichts gesagt. Was tun wir mit diesen Karten? Die 2 Pik gehen bestimmt, was den Gegnern 110 Punkte bringt. Sind wir nicht in Gefahr, so bieten wir nun munter 3♦. Selbst 2 Faller bringen den Gegnern nur 100 Punkte, denn kontrieren werden sie das wohl nicht (da sie uns sonst eventuell in's Vollspiel kontrieren).

In Gefahr sollten wir etwas vorsichtiger sein. Da brächten 2 Faller schon 200. Aber da die Gegner bei 2 Pik wohl auch keine Riesen sein können, hat unser Partner vielleicht was dazu. Also in Nichtgefahr reizen wir in jedem Fall 3♦, in Gefahr eher nicht.

Beispiel 17.2 [Gegenreizung]

♠ D 5 4 3 2	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
♥ 8 7 4	1♦	passe	1♥	passe
♦ –	3♥	passe	3♠ ^a	passe
♣ B 8 7 6 2	4♣ ^b	?		

a) Süd kontrolliert Pik (Schlemminteresse)
b) Nord kontrolliert die Treff

Wenn wir (Ost) unserem Partner doch irgendwie mitteilen könnten, dass er Karo angreifen soll! Aber Moment, das können wir. Wir könnten Karo zwischenreizen. Höchstunwahrscheinlich, dass NS dies wegpassten, da sie ja kurz vor dem Schlemm stehen und unter dem Vollspiel nicht passen werden. Und da wir zweimal gepasst haben, wird unser Partner das als unechtes Gebot verstehen.

Welche Möglichkeiten der Gegenreizung haben wir?

Eigene Farbe**Sans Atout****Informationskontra****17.2 Gegenreizung mit eigener Farbe**

Nennt man in der Gegenreizung eine eigene Farbe, so muss diese grundsätzlich zumindest eine **5er Farbe** sein. (Man beachte, dass das Karo-Gebot in Beispiel 17.2 keine eigene Farbe war, sondern ein künstliches Gebot.)

Gegenreizung mit eigener Farbe auf 1er Stufe

Dafür reichen sogar Blätter mit weniger Punkten, als wir dies für eine normale Eröffnung fordern. Man fordert i.allg. **9-18 FLP**. Allerdings sollte im unteren Punkte-Bereich (ca. 9-12 FLP) die 5er Farbe schon gut sein. Oder die Verteilung ist ungewöhnlich. Im höheren Punkte-Bereich kann man diese Restriktion lockern, allerdings muss die Farbe nach wie vor eine 5er sein.

Sollte man mit folgenden Händen nach 1♦-Eröffnung durch die Gegner mit 1♥ zwischenreizen?

♠ D54	♠ K54	♠ D542	♠ D54	♠ 32
♥ AKB107	♥ K10743	♥ AKB7	♥ K10732	♥ A10864
♦ 864	♦ B64	♦ 864	♦ KD4	♦ 3
♣ 32	♣ AK2	♣ 32	♣ 32	♣ KB987
JA. Wenig Punkte, aber gute Cœur.	JA. Gute Punkte, mäßiges Cœur.	NEIN. Keine 5er Farbe.	NEIN. Wenig Punkte, mäßiges Cœur.	JA. Zwar schwache Punkte, aber 5-5-Färber.

Gegenreizung mit eigener Farbe auf 2er Stufe

Müssen wir aber unser Gebot schon auf der **2er Stufe** (ohne Sprung) abgeben, so sollten wir stärker sein. Man fordert hier i.allg. sogar eine **6er Farbe** und **11-18 FLP**. Bis 14 FLP sollte die Farbe schon ordentlich sein, und man sollte in Gefahr etwas vorsichtiger sein. Ab 15 FLP reicht aber eine gute 5er Farbe aus.

Sollte man mit folgenden Händen nach 1♥-Eröffnung durch die Gegner zwischenreizen?

♠ D54	♠ K54	♠ KD542	♠ D54
♥ 107	♥ 43	♥ B7	♥ K10732
♦ KDB864	♦ A64	♦ K864	♦ KD4
♣ A2	♣ D87654	♣ 32	♣ 32
JA. Die Karo sind ordentlich. 14 FLP.	NEIN. Zu wenig Punkte. Das 6er Treff ist zu schwach.	JA. 1♠.	NEIN. Gegner hat genau unsere Farbe genannt.

Gegenreizung mit eigener Farbe im Sprung

Jedes Farbgebot im Sprung ist als **Sperransage** zu verstehen. Wir wollen die Gegner bei ihrer Reizung *stören*.

Springt man in die **2er Stufe**, so sollten folgende Bedingungen erfüllt sein:

- gute 6er Farbe
- 6-10 F-Punkte
- keine 4er OF, die noch nicht genannt wurde

Wieso beschränkt man solche Sperransagen auf maximal 10 FP? Nun. Wenn wir 11 FP haben, dann haben wir wegen unserer 6er Länge mindestens 13 FLP. Und dann sind wir schon zu stark, denn wir nehmen mit unserer Sperransage ja nicht nur den Gegnern Bietraum weg, sondern auch uns selbst.

Auf der **3er Stufe** vereinbart man i.allg. die gleichen Bedingungen, nur sollte die Farbe nun eine

- gute 7er Farbe (analog Sperreroöffnung) sein.

17.3 SansAtout-Gegenreizung

Zumeist beruft man sich bei SA in der Gegenreizung auf die gleichen Konventionen wie bei der Eröffnung, also in fast allen Bietsystemen:

- ausgeglichenes Blatt, d.h. gleichmäßige Verteilung
- keine 5er OF
- eine bestimmte Punktspanne, in ForumD **15-17 FLP**

Es sei darauf hingewiesen, dass es auch andere Konventionen (12-14 in Nichtgefahr, in Gefahr 15-17 in Gefahr) gibt.

In jedem Fall müssen wir eine Zusatzforderung aufstellen:

Wir müssen in Gegners Farbe einen Stopper haben.

Bei ForumD muss man diese Forderung nicht ganz so eng sehen, wenn die gegnerische Eröffnung in einer UF erfolgte, da dies ja vorbereitend sein könnte.³⁰

Unser rechter Gegner hat eröffnet. Sollte man mit folgenden Händen 1 SA (wir gehen von 15-17 FLP aus) gegenreizen?

Eröffnung	1♣	1♥
Karten	♠ AD54 ♥ 108 ♦ KD9 ♣ KD32	♠ AD54 ♥ 43 ♦ AK64 ♣ KB2
Gebot	1SA Stopper in Treff, 15-17, ausgeglichen.	kein 1 SA 15-17, ausgeglichen, aber kein Stopper in Cœur.

Im zweiten Beispiel sollte man Kontra sagen (s. Informationskontra).

17.4 Informationskontra

Ein starkes Mittel in der Gegenreizung ist das *Kontra*. In der Gegenreizung – zumindest nach der gegnerischen Eröffnung – hat das Kontra *nicht* die Bedeutung eines Strafkontra. Vielmehr zeigt es unsere Bereitschaft, in einer der *anderen* Farben zu spielen. Und wir fordern unseren Partner auf, *unbedingt* zu reizen.

Ein Informationskontra zeigt:

- Eröffnungsstärke
- Kürze in der gegnerischen Farbe
- Interesse an den anderen Farben, möglichst in den nicht genannten OF

Einige Grundsätze sollte man vereinbaren. Allerdings sind diese nicht starr zu sehen, man kann diese mit seinem Partner modifizieren:

- Nach einer *UF-Eröffnung* sollte man in den OF in der Regel zumindest 4-3-verteilt sein.
- Nach einer *OF-Eröffnung* sollte die andere OF eine 4er sein.

Und wie sieht das mit den Punkten aus? Im Bietsystem ForumD wird in der Gegenreizung zumeist von folgenden Punkten ausgegangen:

³⁰ Da die Karo-Eröffnung aber meist ein 4er Karo verspricht, sollte man bei dieser Eröffnung einen Karo-Stopper haben.

eigene Farbe auf 1er Stufe 9-18 FLP
eigene Farbe auf 2er Stufe 11-18 FLP
eigene Farbe im Sprung 6-10 FP
Informationskontra ab Eröffnungsstärke mit obigen Restriktionen
Informationskontra ab 19 FLP immer

Unser rechter Gegner hat eröffnet. Sollte man mit folgenden Händen gegenreizen?

Eröffnung	1♣	1♦	1♠	1♣	1♠
Karten	♠ KB 54 ♥ KB 107 ♦ K 1094 ♣ 2	♠ K 5 ♥ AK 743 ♦ A 64 ♣ KD 2	♠ 54 ♥ AKB 10 ♦ K 864 ♣ D 32	♠ KB 4 ♥ KD 74 ♦ AB 64 ♣ 32	♠ B 4 ♥ B 74 ♦ AD 64 ♣ KD 42
Gebot	Kontra	Kontra	Kontra	Kontra	Passe
	Nur 11 Punkte, aber ideale Verteilung mit guten Farben.	Zu stark für 1♥.	Genug Punkte, 4er Cœur, kurz in Gegners Farbe.	4-3 in OF, genug Punkte, kurz in Treff.	Zwar genug Punkte, aber das Cœur ist zu schwach.