

39 Gegenreizung 3

39.1 Gegenreizung – Spezielle Konventionen

Im Folgenden beschäftigen wir uns mit Konventionen, die für die Gegenreizung nützlich sind. Wir werden diese Konventionen an Beispielen illustrieren. Die Konventionen verfolgen unterschiedliche Ansätze, können folglich nicht *gleichzeitig* genutzt werden. Welche dieser Konventionen Sie einbauen, müssen Sie natürlich mit Ihrem Partner absprechen.

Im Folgenden diskutieren wir diese Konventionen:

Unusual Notrump

Michaels Cue Bid

Ghestem

DONT

Bitte diskutieren Sie generell, wann Sie diese Konventionen anwenden. Insbesondere müssen Sie mit Ihrem Partner klären, ob Sie bei diesen Konventionen zwischen Gefahr und Nichtgefahr unterscheiden. Dies gilt es natürlich generell beim Thema *Gegenreizung* zu diskutieren, nicht nur bei den im Folgenden behandelten Konventionen.

39.2 Unusual Notrump

Was tun wir in folgender Situation? Der rechte Gegner hat mit $1\clubsuit$ eröffnet. Wir halten diese Karten:

\spadesuit 74

\heartsuit AB654

\diamondsuit KD842

\clubsuit 7

\spadesuit KD74

\heartsuit 32

\diamondsuit B573

\clubsuit K54

tut Partner mit ? Nennt er sein 4er Karo? Wohl eher nicht. Damit verpassen wir den Karo-Fit.

Können wir dem Partner zeigen, dass wir 2 Farben halten? Ja, mit dem Gebot **Unusual Notrump: 2 SA**.

Dieses Gebot zeigt die beiden *unteren* (nicht genannten) Farben. Beide mindestens zu fünft. Hier also ein 5er Karo und ein 5er Cœur. Unser Partner soll sich die bessere Farbe aussuchen.

Wieviele Punkte wir für das 2SA-Gebot haben sollten, kann man individuell vereinbaren. Zu schwach sollten wir in Gefahr aber nicht sein. Nach oben müssen wir keine Grenze setzen, da wir ja nochmal rankommen. Partner *muss* ja noch was sagen, so dass wir in der nächsten Runde noch was sagen können.

Auch nach der Reizung

<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>	<i>West</i>
$1\clubsuit$	passe	$1\heartsuit$?

 können wir Unusual Trump nutzen. 2 SA zeigt nun die beiden nicht genannten Farben. Mindestens zu fünft.

Partners Antwort ist offensichtlich. Er sucht sich die bessere Farbe aus. In bestimmten Situationen durchaus im Sprung.

39.3 Michaels Cue Bid

Wir können die Idee von Unusual Notrump aufgreifen und erweitern.

\spadesuit AB654

\heartsuit 74

\diamondsuit KD842

\clubsuit 7

Der rechte Gegner hat mit $1\clubsuit$ eröffnet. Wir halten diese Karten: . Auch dieses Spiel geben wir

natürlich nicht kampfflos auf! Was tun wir? Wie zeigen wir den Zweifärber? 2SA geht nicht, denn dies zeigt

Karo und Cœur.

Wir erweitern Unusual Notrump um folgende Übruff-Konventionen:

Gegner	Unser Gebot	Erklärung
1♣	2♣	zeigt 5er Cœur und Pik
1♦	2♦	zeigt 5er Cœur und Pik
1♥	2♥	zeigt 5er Pik und 5er UF
1♠	2♠	zeigt 5er Cœur und 5er UF

Auch hier gilt wieder, dass wir beide Farben *mindestens* zu fünft haben müssen.

Diese Konvention heißt *Michaels Cue Bid*. Sie geht auf Mike Michaels (1924-1966) zurück.

Wir sehen, dass sich diese Konvention gut mit Unusual Notrump verträgt. Deshalb beziehen wir bei *Michaels Cue Bid* die Konvention *Unusual Notrump* mit ein.

Bei Michaels lassen wir die Punktbegrenzung nach oben offen. Denn Partner muss auch hier reagieren, so dass wir mit einer Riesenhand in der nächsten Runde unsere Stärke zeigen können.

Wie reagiert unser Partner auf einen Michaels-Übruff? Grundsätzlich wird sich unser Partner die bessere Farbe aussuchen. Dies kann unter Umständen im Sprung erfolgen.

Einziges Problem: Bei 1♥-2♥ und 1♠-2♠ weiß unser Partner nicht, welche Unterfarbe wir haben. Hat er beide Unterfarben, dann bietet unser Partner einfach 2 SA. Wir sollen unsere 5er Unterfarbe nennen.

39.4 Ghestem

Die Konvention *Michaels Cue Bid* hat den Nachteil, dass wir bei OF-Übruffen die 5er Unterfarbe nicht kennen. Dies kann man mit der Konvention **Ghestem** korrigieren.

Gegner	Unser Gebot	Erklärung
1F	2SA	zeigt die beiden niedrigsten (der nicht genannten) Farben zu fünft
1F	2F	zeigt die höchste und niedrigste (der nicht genannten) Farben zu fünft
1F	3♣	zeigt die beiden höchsten (der nicht genannten) Farben zu fünft

Auch hier gilt wieder, dass wir beide Farben *mindestens* zu fünft haben müssen.

Einige Beispiele:

1♥-2♥ zeigt 5er Treff plus 5er Pik

1♥-2SA zeigt 5er Treff plus 5er Karo

1♣-3♣ zeigt 5er Cœur plus 5er Pik

1♥-3♣ zeigt 5er Karo plus 5er Pik

Ghestem ist also präziser in der Durchsage der Farben. Allerdings gehen wir mit dem 3♣-Gebot schon in die 3er Stufe. Das ist schon relativ hoch. Eine Sperransage mit einem langen Treff können wir nun auch nicht mehr abgeben.

Die Antwort des Partners ist folgerichtig: die bessere Farbe. Auch hier kann Partner springen. Abhängig von der eigenen Stärke. Die Punkte-Zählung hilft hier in der Blattbewertung nicht viel, denn unser Partner weiß nichts über unsere Punkte. Die Loser-Rechnung ist hier schon sinnvoller, gerade wenn die Frage für den Partner ist, ob er nach 1♦-3♣ bei einem OF-Fit nur 3 oder 4 sagt. Denn zeigen wir zwei 5er Farben, haben wir im Allgemeinen maximal 7 Loser.

39.5 DONT

Wir schauen uns nun eine Konvention an, die gegen eine 1-SA-Eröffnung der Gegner hilfreich ist. Nach einer SA-Eröffnung der Gegner benötigen wir eine Konvention, die unser Blatt möglichst präzise beschreibt.

Natürlich sollten wir hier eine gewisse Stärke haben, da die Gegner ja mit ihrem 1 SA eine gewisse Stärke haben, meistens 15-17 FP. Eine sinnvolle Forderung ist, dass wir höchstens 7,5 Loser bzw. 8 in Nichtgefahr haben sollten.

Die Abkürzung DONT steht für *Disturb Opponents NoTrump*.

Die Gegner haben 1 SA eröffnet. DONT vereinbart folgende Gebote

Gebot	Bedeutung
2UF	Diese UF und eine höhere Farbe. (5-4 oder 4-5)
2♥	Beide OF (5-4).
2♠	6er Pik.
Kontra	Einfärber (6er), auch bei 6-4. Nicht bei Pik.
3 F	Normale Sperre

Diese Gebote beschreiben unsere Hand gut.

Wie sollte unser Partner reagieren? Er/Sie kann direkt eine Entscheidung treffen, passen oder ein so genanntes Relaygebot abgeben. Einige Beispiel:

- 1SA-X-2♣. Frage nach der 6er Farbe.
- 1SA-2♣-passe. Mit 3+ Treff-Karten.
- 1SA-2♣-2♦. Frage nach der 2. Farbe.
- 1SA-2♦-passe. Mit 3+ Karo-Karten.
- 1SA-2♦-2♥. Frage nach der OF.
- 1SA-2♥-bessere OF aussuchen.
- 1SA-2♠-passe.

Falls unser Partner Vollspielinteresse hat, dann sollte er 2SA bieten.

39.6 Multi Landy

Eine Alternative zu DONT ist die Konvention **Multi Landy**. Die Gegner haben 1 SA eröffnet. Mittels *Multi Landy* können wir wie folgt gegenreizen. Alle Gegenreizungen sind konstruktiv. Wir haben also mindestens 9 FP und maximal 7-8 Loser. Es gibt unterschiedliche Varianten von *Multi Landy*. Hier eine Variante, die ich regelmäßig spiele.

Gebot	Bedeutung
2♣	zeigt beide OF (mindestens 4er)
2 OF	zeigt 5er OF + mind. 4er UF
2♦	zeigt eine 6er OF
Kontra	zeigt eine 4er OF und eine 5er UF

Zu *Multi Landy* passt *Unusual Notrump*. Das 2SA-Gebot kann nach einer 1-SA-Eröffnung der Gegner nicht ernst gemeint sein. Deshalb können wir es als konventionelles Gebot nutzen.

Nach 1SA - X fragt unser Partner mit 2♣ nach der UF, was wir mit *passe* oder 2♦ beantworten. Analog fragt unser Partner mit 2♦ nach unserer Oberfarbe.

Nach 1SA - 2♣ nennt unser Partner seine besser OF. Hat Partner beide OF gleichlang, dann bietet er 2♦ und überlässt es uns, welche OF wir spielen wollen.

Nach 1SA - 2♦ nennt unser Partner einfach 2♥. Wir passen oder bessern zu 2♠ aus.

Nach 1SA - 2OF passt unser Partner, falls die OF passt. Mit 3♣ fragt er nach der UF.

Multi Landy ist besonders gut gegen starke 1-SA-Eröffnungen. Gegen schwache SA gibt es geeignetere Konventionen, beispielsweise *Cappelletti*.