**Verschiedene Kontra’s im Allgemeinen:**

Grundvereinbarung: Nach Zwischen-, Sperr- und/oder kompetitiven-Reizungen wird bis 3 (bzw. bis 4) immer negative Kontra’s (natürlich, die Sinn machen) gespielt! Strafkontra’s gehen über PASSE!

**1. Informationskontra**: Eigene Eröffnungsstärke, kurz (max. 2 Karten) in Gegners Farbe, spielbereit (mind. 3 Karten) in allen drei anderen Farben oder stark ab 19 FL ohne Verteilungsinformation.

**2. 4-er Pik Kontra** (prioritär vor 6.):1 Treff - 1 Coeur - X = 4 Pik; 1 Treff - 1 Coeur - 1 Pik = 5er Pik

**3.) Coeur - Ersatz-Kontra** (prioritär vor 6.):1 Treff - 1 Pik - X, da ich Coeur reizen wollte = entweder 4-er Coeur ab 6 FL oder 5er - Coeur mit weniger als 11 FL

**4.) Wiederbelebungskontra**: darf nur gepasst werden, wenn Strafkontra gewollt ist.

**5.) Support – Kontra / Rekontra**: 1 Treff - P - 1 Coeur (=4-er C.) – X od.1 od. 2 vom Gegener – XX/X = 3er

**6.) Negativ - Kontra an 3. Position** (= Sputnik X; also weder 2. noch 3.): = oft die beiden anderen Farben mind. 4/4; Bis 4 i.d.R. als Negativkontra anzusehen; Desto höher die zu spielende Stufe, umso mehr Stärke braucht man! Falls der Gegner mit 3 oder 4 in UF sperrt, zeigt X mind. 13-14 FL! Eröffner soll mit einer SA-Hand passen (auf 3 darf er aber 3SA reizen) und mit einer Verteilungshand weiterreizen!

Mit Zusatzstärke muss der E. im Rebid im Sprung machen oder Gegners Farbe überrufen. Aber nach 1- oder 1-Zwischenreizung zeigt X erstmal nur die andere OF zu 4.!

**7.) Sandwitsch-kontra** (X in der Sandwitsch-Position) (z.B. 1 - p - 1 - X (4er und 5er). Punkte sind unwichtig. Desto länger die Farben umso schwächer kann man sein! Motto: Schnell rein, schnell raus! Wird in Kombination mit 1SA benützt (1 - p - 1 - 1SA = 5er + mind. 4er)(Je nach Gefahrenlage kann man mit 5-5 oder 5-6 sehr schwach sein! Nicht zu vergessen ist, dass man in günstiger Gefahrenlage auch 2SA oder sogar den Überruf machen könnte!)

8.) **Kontra nach Fit in beiden Achsen wenn kein Platz dazwischen ist**:

Wird auch Vollspiel orientiertes X genannt. Wenn platz ist, wird einfach das nächste Gebot genommen!

Beispiel: 1 - 2 - 2 - 3 / ?

3 = Einladung zum Vollspiel. Kontra = Optional (kann in Strafe verwandelt werden). 3 ist nicht definiert!

Aber: 1 - 2 - 2 - 3 / ? Jetzt ist kein Platz mehr da, also zeigt X die einladende -Hand!

Wenn wir ein Vollspiel gereizt haben und der Gegner verteidigt mit 4 oder 5 in UF , dann zeigt Kontra xx in Gegner's Farbe! Pass ist Forcing (verspricht also eine Kürze in Gegnerfarbe) und fordert den Partner auf entweder zu kontrieren oder 5 zu reizen!)

**9.) Ausspielkontra**: X auf ein künstliches Gebot (Stayman, Transfer, etc.) = Mind. 5 in der gereizten Farbe. Die Farbe soll ausgespielt werden oder wenn günstig kann man auch eine Verteidigung in dieser Farbe finden!

**10.) Strafkonra’s**: X auf 1 SA ist meistens Strafe. X auf höhere Gebote ab 4 ist meistens Strafe! X nach XX unserer Seite sollte sehr oft Strafe sein! Wenn der Gegner bis 3 eine Fit-Reizung abgibt, ist X NIE Strafe!