

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.) Wiederbelebungs-kontra: 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 Gegner – 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.) Sandwich-kontra (X in der Sandwich-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.) Strafkontra'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!