

Das Informationskontra und die Antworten des Partners

- ▶ Grundsätzliches
- ▶ Die Antworten des Partners auf das Informationskontra
- ▶ Wiedergebote des Kontrierenden
- ▶ Übungen
- ▶ Lösungen zu den Übungen
- ▶ <https://training.krtschil.net> Materialien und Übungshände online

1. Grundsätzliches

Ein Informationskontra darf **in der ersten Bietrunde** nur mit zwei verschiedenen Handtypen abgegeben werden (nach einer Farberöffnung des Gegners auf der 1er-Stufe):

1. Verteilung und Punktstärke
 - a) Eigene Eröffnung, d.h. ab ca. 12 FP
 - b) Kürze in Gegnerfarbe sowie **Spielbereitschaft in allen ungereizten Farben** (= mind. 3 Karten in jeder ungereizten Farbe). War die Eröffnung eine Oberfarbe, so müssen Sie die andere Oberfarbe zu viert halten; war die Eröffnung eine Unterfarbe, so müssen Sie 4-3 in den Oberfarben halten sowie mindestens 3 Karten in der anderen Unterfarbe.
2. Beliebige Verteilung ab 18 FL oder ausgeglichen ab 19 F (mit ausgeglichener Verteilung und 15-18 Punkten bieten Sie sofort 1 SA, sofern Kontrolle für Gegnerfarbe vorhanden).

Erfüllt eine Hand weder Punkt 1 noch Punkt 2 und auch kein Kriterium für eine normale Zwischenreizung, **so müssen Sie mit starken Händen auch passen können!!!**

Beispiele:

Gegnerische Eröffnung Ihre Hand
1 ♥ ♠ K B 6 5 / ♥ 7 2 / ♦ A D 6 5 / ♣ K 7 6

Ideal für Kontra: 4er-♠ sowie ♥- und ♦-Anschluss

1 ♠ ♠ 7 6 5 / ♥ K B 6 5 / ♦ D 4 / ♣ A D 3 2

Passe! Partner wird meistens ♦ bieten.
Nicht spielbereit in den Restfarben!!!

1 ♦ ♠ K D B 7 6 / ♥ A D 5 / ♦ K 6 / ♣ A 3 2

Kontra! In der nächsten Runde ♠ reizen, damit zeigen Sie mindestens 5 ♠ und 19 oder mehr Punkte.

2. Die Antworten des Partners auf das Informationskontra

Hier muss man zwei Situationen unterscheiden:

- 1) Der nächste Gegner passt. Wenn Sie nun auch passen, bleibt das Kontra stehen. **Sie müssen daher reizen!**
- 2) Der nächste Gegner hat vor Ihnen gereizt, d.h. das Kontra ist aufgehoben. Sie können in diesem Fall mit schwachen Händen **passen** (und sind NICHT gezwungen zu reizen).

Die im folgendenden angegebenen Punktspannen für die Antworten lassen die bestmögliche Flexibilität in der Weiterreizung zu. Der Partner des Kontrierers benötigt eine Information über die Punktstärke des Partners, andernfalls ist er gezwungen, zu erraten, ob er

- passen
- zum Vollspiel einladen
- oder Vollspiel

reizen soll.

Zu 1) Falls Sie reizen müssen, zeigt:

die billigste Reizung einer Farbe:	0 - 7 Punkte
der Sprung in eine Farbe:	8 - 10 Punkte und 4er-Farbe
der Doppelsprung in eine Farbe:	8 - 10 Punkte und 5er-Farbe
der Überruf der Gegnerfarbe:	Ab 11 Punkte, beliebige Verteilung ohne klare Ansage, ODER 4-4 in den Oberfarben mit 8 - 10 Punkten
der Sprung ins Vollspiel (4♠/♥ / 5♣/♦):	Zum Spielen, d.h. genügend Punkte und/oder Verteilung

Zu 2) Falls Sie passen dürfen, zeigt:

passte:	0 - 6 Punkte
die einfache Reizung:	7 - 10 Punkte und 4er-Farbe
der Sprung in eine Farbe:	8 - 10 Punkte und 5er-Farbe
der Überruf der Gegnerfarbe:	Ab 11 Punkte, beliebige Verteilung

Beispiel:

1 ♥	X	
		Passe
♠ K B 6 5		Sie bieten 2♠ und zeigen dem Partner damit
♥ 7 6 5		8 — 10 Punkte und ein 4er-♠.
♦ A B 5 4		1♠ würde lediglich 0 - 7 Punkte zeigen, da
♣ 5 4		Sie das Kontra nicht stehen lassen können.

3. Wiedergebote des Kontrierenden

Wichtig: Wenn der Spieler, der ein Informationskontra abgegeben hat, noch einmal reizt, dann zeigt er **Zusatzstärke!!!**

Eröffnungsstärke hat er mit dem Kontra bereits versprochen, mit einer normalen Hand darf er also nicht noch einmal reizen!!!

Das bedeutet: Bieten Sie in der ersten Runde Kontra, dann haben Ihre Wiedergebot in der zweiten Runde folgende Bedeutungen.

Sans Atout: SA-Verteilung ab 19 FL

Mit 16 — 18 FL hätten Sie direkt 1 SA geboten

Neue Farbe: 5er-Farbe und ab 18 Punkte. Mit 12 — 17 Punkten und 5er-Farbe hätten Sie die betreffende Farbe sofort zwischengereizt.

Hebung der Partnerfarbe: Ab 16 Punkte. Von einer normalen Eröffnung mit 12 — 15 Punkten geht der Partner sowieso aus.

Beispiele:

X
1 ♥  Passe
♠ D 5 4
♥ 6 5
♦ K B 8 7 6
♣ 6 5 4

Sie können Partners Kontra nicht stehen lassen und bieten 2♦ (zeigt 0 — 7 Punkte, ab 8 Punkten Bieten Sie 3♦ !!!). Partner bietet nun 2♠. Dies zeigt ab 19 FL mit mind. 5er-♠. Vollspiel ist noch möglich, mit Maximum von 6 Punkten also 3♠ bieten und damit einladen.

X
1 ♦  Passe
♠ B 6 5 4
♥ A D 5 4
♦ 6 5
♣ K D 6

Nach Partners Infokontra und Osts passe müssen Sie sprechen. Sie erkennen ein Vollspiel, da Sie ebenfalls eine Eröffnung haben, wissen aber nicht, ob ♥ oder ♠. Deswegen bieten Sie 2♦, Überruf der Gegnerfarbe.
Bietet Nord nun 2♥ oder ♠, so heben Sie diese Farbe ins Vollspiel.

Kontra an vierter Stelle:

passte
1 ♦  1 ♥
♠ K D 5 4
♥ K B 5 Kontra
♦ 7 6
♣ A 6 5 4

Verspricht ca. 12 Punkte und 4-4!!! in den Restfarben.

Übungen:

Vor Ihnen wird 1♥ eröffnet. Was bieten Sie mit folgenden Händen?

- | | | |
|--------------|--------------|----------------|
| 1) ♠ K D 5 4 | 2) ♠ A B 3 2 | 3) ♠ K B 7 6 5 |
| ♥ 6 5 | ♥ K 5 | ♥ A D |
| ♦ D B 6 | ♦ D B 6 5 4 | ♦ K B 6 |
| ♣ A 5 4 3 | ♣ B 4 | ♣ A 4 |
-

Sie hören folgende Reizung:

- | | | | |
|---------------------|--------------------------|------------------------|-------------------|
| <u>Gegner</u>
1♥ | <u>Partner</u>
Kontra | <u>Gegner</u>
Passe | <u>Sie</u>
??? |
|---------------------|--------------------------|------------------------|-------------------|

Wir reagieren Sie mit folgenden Händen?

- | | | |
|--------------|-------------|----------------|
| 4) ♠ K 7 6 5 | 5) ♠ A 6 5 | 6) ♠ K B 7 6 5 |
| ♥ D 5 4 | ♥ 5 4 | ♥ 5 4 |
| ♦ A 5 4 3 | ♦ 9 8 7 6 3 | ♦ A 6 5 4 |
| ♣ 5 4 | ♣ 7 6 5 | ♣ K 6 |
-

Sie hören folgende Reizung:

- | | | | |
|---------------------|--------------------------|---------------------|-------------------|
| <u>Gegner</u>
1♦ | <u>Partner</u>
Kontra | <u>Gegner</u>
1♥ | <u>Sie</u>
??? |
|---------------------|--------------------------|---------------------|-------------------|

Wir reagieren Sie mit folgenden Händen?

- | | | |
|--------------|--------------|----------------|
| 7) ♠ K 7 6 5 | 8) ♠ K B 6 5 | 9) ♠ K 7 6 5 4 |
| ♥ B 3 | ♥ D 5 3 | ♥ 5 |
| ♦ 6 5 4 3 | ♦ D 5 4 | ♦ D 5 4 3 |
| ♣ 6 5 4 3 | ♣ 6 5 4 | ♣ D 3 2 |

Lösungen:

1. Klassisches Informationskontra: Kürze in \heartsuit und 4er- \spadesuit . Partner kann bieten, was er will, Sie haben Spielbereitschaft in allen Farben.
2. Kein Kontra! Sie halten nur ein Doubleton in \clubsuit , sind nicht spielbereit in allen Farben. Wenn überhaupt, dann bieten Sie mit dieser Hand 2 \diamond , allerdings ist die \diamond -Farbe sehr dürftig. Das richtige Gebot mit dieser Hand ist passe.
3. Gute Hand! Zu stark, um direkt 1 \spadesuit zu bieten. Also erst Kontra, in der nächsten Runde dann die \spadesuit reizen. Zeigt dem Partner mindestens 5 \spadesuit und ab 19 FL (19 F).
4. Das Kontra steht noch, da der nächste Gegner gepasst hat, d.h. Sie müssen auch mit 0 Punkten reizen. Mit dieser Hand reizen Sie natürlich \spadesuit ; Sie müssen dem Partner aber auch zeigen, dass Sie mehr als 0 — 7 Punkte (= 1 \spadesuit) halten. Also 2 \spadesuit .
5. Sie müssen sprechen. \diamond ist Ihre beste Farbe. Also ohne Sprung 2 \diamond . Sie zeigen dem Partner damit Karos und 0 — 7 Punkte.
6. Gute Hand. \spadesuit -Fit. 11 Figurenpunkte + 2 Verteilungspunkte + 2 Punkte für die 9. Trumfpkarte. Richtige Reizung: 4 \spadesuit .
7. Nachdem der Gegner nach Ihrem Partner 1 \heartsuit geboten hat, ist das Kontra aufgehoben. Sie dürfen mit 0 — 7 Punkten passen. Also in diesem Fall trotz 4er- \spadesuit passen, die Hand ist zu schwach.
8. 8 Figurenpunkte und 4er- \spadesuit : Sie bieten 1 \spadesuit = 8 — 10 Punkte. Kein Sprung erforderlich, da Sie mit 0 — 7 Punkten gepasst hätten.
9. 7 Figurenpunkte und 1 Single = 9 Figurenverteilungspunkte. Sie springen in 2 \spadesuit und zeigen damit 8 — 10 Punkte und 5er- \spadesuit .