

# Die verschiedenen Kontras

## Strafkontra

Ein Strafkontra soll den Score erhöhen, wenn der Gegner seinen Kontrakt erwartungsgemäß nicht erfüllt.

Nichtgefahr	Pass	X		Gefahr	Pass	X
-1	50	100		100	200	
-2	100	300		200	500	
-3	150	500		300	800	
-4	200	800		400	1100	
-5	250	1100		500	1400	

## Informationskontra oder Aufmachkontra

Der Gegner eröffnet, wir haben eine eigene Eröffnung und sind spielbereit in allen Farben. Bei einer OF Eröffnung sollten wir die andere OF zu viert haben, oder wir sind stärker.

- ♠ K B x x                      Gegner eröffnet 1♥ und wir geben ein Informations -
- ♥ x                                      Kontra ab
- ♦ K B x x
- ♣ A D x x

## Optional Kontra

Kontra gegen Sperrgebote (Barragen) mit ausreichender Stärke, voraussichtlich den Kontrakt zu schlagen, aber auch Spielbereitschaft in den anderen Farben. Kann gepasst werden, muss aber nicht.

- ♠ A B x x                      Gegner eröffnet 3 oder 4♥ und wir geben ein Optional-
- ♥ A x                                      Kontra ab.
- ♦ D B x x
- ♣ A D x x

## Wiederbelebungs-Kontra

Das ist ein dem Informationskontra ähnliches Kontra, wenn es nicht bei der ersten Gelegenheit abgegeben wird, aber die Bietfolge sonst auf niedriger Stufe beendet ist.

# Die verschiedenen Kontras

Man muss den Partner schützen, da er ein Strafpass haben kann - egal wie stark oder schwach man eröffnet hat

♠ B x x x                      Gegner eröffnet 1♥ und es wird zu uns durchgepasst. Nun  
♥ x                              geben wir ein Wiederbelebungs-Kontra ab. Partner hat  
♦ D B x x                      womöglich ein Straf-Pass  
♣ K B x x

Auch der Eröffner kann und soll ein Wiederbelebungs-Kontra abgeben:

<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>	<u>W</u>
1♠	2♣	p	p

x                                      Partner kann ein Straf-Pass auf ♣ haben

## Negativ-Kontra

Kontra nach Partners Farb-Eröffnung und Gegners Farb-Gegenlizit, zeigt eigene Stärke und ist in den anderen Farben Spielbereitschaft. Primär in der anderen Oberfarbe.

<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>	<u>W</u>
1♣	1♠	x	

Wir geben ein Negativ-Kontra mit zB folgendem Blatt ab:

♠ x x  
♥ A B x x  
♦ K B x x  
♣ x x x

## Responsivkontra

Linker Gegner eröffnet, Partner kontriert und rechter Gegner erhöht. Kontra von uns bedeutet Spielbereitschaft in den beiden nicht genannten Farben

<u>N</u>	<u>O</u>	<u>S</u>	<u>W</u>
1♥	x	2♥	x

Das Responsive Double geht davon aus, dass sich die Häufigkeit mit der man in solchen Situationen ein Strafkontra spielen könnte nicht groß genug ist. Daher

# Die verschiedenen Kontras

zeigt dieses Kontra mindestens (6)7/8+ Punkte und leitet ein Fitfinding ein. Das bedeutet in diesem Fall, da die Gegner einen Oberfarbenfit gefunden haben, dass man selbst nicht 2 lizitieren kann, weil es (zumeist) nur einen 3er Anschluss in der Partnerfarbe zeigt und somit den Partner aufgefordert eine Unterfarbe zu nennen. Wenn sich der Gegner in einer Unterfarben gefunden hat, dann wird der Partner mit dem Responsive Double aufgefordert eine Oberfarbe zu lizitieren.

## Ausspielkontra

Wird ein künstliches Gebot kontriert, so soll der Partner, die kontriierte Farbe ausspielen, wenn er an der Reihe ist. (Daraus folgt auch, dass er diese Farbe nicht ausspielen soll, wenn sie nicht kontriert worden ist.) Variante 2: Die erstgenannte Farbe des Tisches wird verlangt.

### Beispiele:

Gegner	Partner	Gegner	Sie
1SA	Pass	2♣ (Stayman)	Kontra = Ausspielkontra für ♣
1SA	Pass	2♥ (Transfer)	Kontra = Ausspielkontra für ♥
Pass	Pass	2♣ (Stark)	Kontra = Ausspielkontra für ♣
2♣	Pass	2♦ (Relais)	Kontra = Ausspielkontra für ♦
1♠	Pass	3♦ (Bergen)	Kontra = Ausspielkontra für ♦
1SA	Pass	4♣ (Assfrage)	Kontra = Ausspielkontra für ♣
1♠	Pass	3♠	Pass
4SA	Pass	5♦ (1 oder 4)	Kontra = Ausspielkontra für ♦

## Support-Kontra

Ein Supportkontra ist ein konventionelles Kontra, das der Eröffner abgeben kann, um seinem Partner mitzuteilen, dass er genau eine 3-Karten-Unterstützung in dessen vorher lizitierten Oberfarbe besitzt. Aber es kann daher nur dann ein Supportkontra abgegeben werden, wenn der Gegner ein Zwischenlizit abgibt. Dieses Kontra sagt nichts aus über die Stärke und nur sehr wenig über die

Verteilung: Jede beliebige Verteilung mit genau 3-Karten-Unterstützung in Partners Farbe ist noch möglich.

N	O	S	W
1♣	p	1♥	1♠

x \*

\* Ich habe eine 3er ♥

# Die verschiedenen Kontras

Was lizitiert Ihr mit folgenden Händen nach obigen Lizit?

1)	2)	3)	4)	5)	6)
♠ A4	♠ K5	♠ B52	♠ A98	♠ AD2	♠ D2
♥ K32	♥ B543	♥ A4	♥ 54	♥ A76	♥ A7
♦ 54	♦ K74	♦ A2	♦ KB2	♦ 72	♦ K872
♣ AB8642	♣ AD72	♣ AB8642	♣ AB542	♣ DB982	♣ DB982

Antworten:

1. Kontra - zeigt 3er ♥
2. 2 ♥, einfache Hebung 13-16FV
3. 3. 2 ♣, Einfärber in ♣ ohne 3er ♥
4. 4. 1SA, Pikstopper, kein 3er ♥ 12 – 14HCP
5. 5. Kontra - 3er ♥ ist wichtiger als der Pikstopper
6. 6. Passe, kein vernünftiges Gebot

## Das Rekontra

Das Rekontra in direkter Position zeigt 10 + Figurenpunkte.

<b>N</b>	<b>O</b>	<b>S</b>	<b>W</b>
1 ♥	x	xx	

## Das SOS Rekontra

Dieses Kontra stellt eine konventionelle dar, nachdem der Gegner auf niedriger Stufe strafkontriert hat. Der Partner wird durch ein solches Kontra aufgefordert, eine neue Farbe zu lizitieren.

<b>N</b>	<b>O</b>	<b>S</b>	<b>W</b>	
1 ♣	x	p	p	* Partner - lizitiere Deine längste Farbe
xx *				

Blatt des Eröffners könnte zB so aussehen:

- ♠ K B x
- ♥ A D x
- ♦ K x x
- ♣ B x x x

# Die verschiedenen Kontras

## Das Lightner Kontra

Das Lightner-Kontra (meist gegen Schlemm) verlangt ungewöhnliches Ausspiel, also NICHT eine Farbe, die die Gegner geboten haben und nicht Atout. Auch Farben, die nie genannt wurden, scheiden aus. Im Zweifelsfall soll man die Farbe ausspielen, die der Dummy als erstes genannt (und nicht wiederholt) hat. Der Kontrierende ist in der Farbe Chicane oder hält darin einen Schnellstich ==As oder Marriage) und besitzt einen weiteren Stich.

Das **Lightner-Kontra** wird auch gegen 3 NT des Gegners angewandt.

Geht das Licit:

1 NT - p - 3 NT - x verlangt das Kontra **Pik Ausspiel**

1♥ - p - 1 NT - p - 3 NT - x verlangt **Herz Ausspiel** (erstgenannte Farbe des Tisches)

Das **Lightner-Kontra** gegen einen Farbkontrakt:

1♣ - p - 1♦ - p - 1 NT - p - 3 NT - x verlangt **Karo Ausspiel** (erstgenannte Farbe des Tisches)

Das **Lightner-Kontra** wurde früher hauptsächlich im Schlemmbereich angewandt, im modernen Bridge aber auch in Manchenhöhe.

Lizit	Bedeutung	Ausspiel
1♥ - p - 1♠ - p - 2♣ - p - 2♥ - p - 4♥ - x	kann Straf,- <b>oder</b> Lightner-Kontra sein	♦ oder ♠
1 NT - p - 3 NT - x	Lightner-Kontra	♠
1♠ - p - 2♦ - p - 3 NT - p - 4 NT - p - 5♥ - p - 6♠ - x	kann Straf,- <b>oder /und</b> Lightner-Kontra sein	♦

Wir sehen also, dass das Lightner-Kontra nicht immer eindeutig ist! - Also Vorsicht!