

Übungshände zur Antwort auf eine Gegenreizung

Hand:	1	♠ K1084	<u>Nord</u>	Ost	Süd	West
Teiler:	Nord	♥ 64	1♦	1♠	Pass	1SA
Gefahr:	keiner	♦ KB107	Pass	Pass	Pass	
		♣ AD10				

♠ 76
♥ A972
♦ A82
♣ KB82



♠ ADB32
♥ K53
♦ 954
♣ 54

Ausspiel: ♦-Bube

♠ 95
♥ DB108
♦ D63
♣ 9763

Zur Reizung:

Ost besitzt keine Eröffnungsstärke, aber eine gute Farbqualität. Daher bietet Ost seine 5er-Länge in der Gegenreizung auf der 1er-Stufe (9-18 FLP). West muss sein SA-Gebot der schwächeren Punktspanne der Gegenreizung anpassen. Das 1SA-Gebot verspricht in der Antwort auf eine Gegenreizung 8-12 FLP mit Stopper in Gegners Farbe und verneint selbstverständlich einen Fit in Partners Oberfarbe.

Zum Spiel:

Mit vier Sofortstichen müssen drei zusätzliche Stiche entwickelt werden. Arbeitsfarbe ist ♠. Spielen Sie zweimal den ♠-Impass in Richtung Ihrer ♠-Figuren. Nach dem zweiten geglückten ♠-Impass müssen Sie mit ♠-Ass und einer vierten ♠-Runde fortsetzen. Die vierte ♠-Runde gewinnt zwar der Gegner (und kann mehrere ♦-Stiche abziehen), aber Ihr fünftes ♠ ist nun hoch.

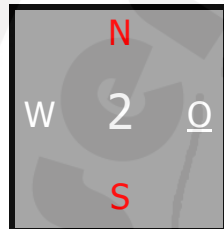
Sie können das Spiel Nr. 1 interaktiv üben.

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.



Hand:	2	♠ AD	<u>Ost</u>			
Teiler:	Ost	♥ K65	Pass	Süd	West	Nord
Gefahr:	NS	♦ AK82	Pass	Pass	1♦	1SA
		♣ 10654	Pass	2♥	Pass	2♠

♠ K109
♥ D10
♦ DB94
♣ AD72



♠ B82
♥ B9732
♦ 1073
♣ K8

♠ 76543
♥ A84
♦ 65
♣ B93

Pass Pass
Ausspiel: ♦ 3

Zur Reizung:
Das 1SA-Gebot in der Gegenreizung verspricht ähnlich wie die 1SA-Eröffnung ca. 16-18 FLP. Sie sollten aber zusätzlich

einen guten Stopper in Gegners Farbe besitzen. Die Weiterreizung des Partners vom 1SA-Gegenreizer ist dieselbe wie nach einer 1SA-Eröffnung. Süd transferiert daher mit 2♥ in sein 5er-♠. Mit schwachen Händen sollten schlechte Farben im Teilkontrakt besser als Trumpf gespielt werden. Damit können Sie wenigstens Schnapper und Längenstiche realisieren.

Zum Spiel:

Mit drei unvermeidbaren Verlierern in ♣ und einem unvermeidbaren Verlierer in ♥ steht und fällt der Erfolg des Kontraktes mit der Behandlung der Trumpffarbe. Um in ♠ nur einen Stich zu verlieren, benötigen Sie ♠-König bei West (sehr wahrscheinlich) und einen 3-3 Stand (36%). Sie gewinnen das Ausspiel mit ♦-König, gehen mit ♥-Ass zum Tisch und spielen den Impass in ♠ zur Dame. Anschließend ziehen Sie das Trumpf-Ass ab. Nun ist es wichtig, aktiv die dritte ♠-Runde vom Tisch zu spielen, damit die verbliebenen Trümpfe beim Gegner zusammenfallen. Sie gehen daher mit einem ♦-Schnapper an den Tisch und spielen von dort die dritte Runde in ♠.

Sie können das Spiel Nr. 2 interaktiv üben.

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.



Hand:	3	♠ K962	<u>Süd</u>			
Teiler:	Süd	♥ B106	1♣	West	Nord	Ost
Gefahr:	OW	♦ B1094	Pass	1♥	Pass	1♠
		♣ 83	Pass	2♠	Pass	Pass

♠ 873	<table border="0"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>3</td><td>O</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W	3	O		S		♠ ADB54	Ausspiel: ♣-Ass
		N										
W		3	O									
		S										
♥ AD972	♥ 43											
♦ A5	♦ 762											
♣ D106	♣ B54											

♠ 10
♥ K85
♦ KD83
♣ AK972

Zur Reizung:

Der Farbwechsel in der Partnerantwort auf eine Gegenreizung ist NUR auf der 1er-Stufe eine forcierende Reizung. Ein Farbwechsel auf der 2er-Stufe wäre eine nicht forcierende Reizung mit 6er-Länge und ca. 7-12 FLP. Außerdem zeigt die neue Farbe auf der 1er-Stufe mindestens einer 5er-Länge (zumindest im FORUM-D System). Süd passt diszipliniert zwischen zwei positiv sprechenden Gegnern (er wertet seinen König in ♥ ab, da er vor der ♥-Reizung sitzt). West hebt seinen Partner mit einer schwachen Hand nur um eine Stufe und Ost passt zufrieden.

Zum Spiel:

Auf das ausgespielte ♣-Ass sollte Nord ein positives Signal geben, damit der Partner mit ♣-König und einer dritten ♣-Runde fortsetzt. Ost kann im Anschluss mit erfolgreichem Impass in Trumpf (zweimal) und in ♥ seinen Kontrakt sichern. Gelingt es dem Alleinspieler, einen seiner ♦-Verlierer mit der kurzen Trumpfseite zu stechen, macht er sogar einen Überstich.

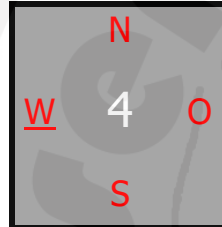
Sie können das Spiel Nr. 3 interaktiv üben.

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.



Hand:	4	♠ KB752	<u>West</u>			
Teiler:	West	♥ 3	1♣	Nord	Ost	Süd
Gefahr:	alle	♦ AD8	Pass	1♠	1SA	2♥
		♣ B1052		Pass	Pass	

♠ 1093
♥ A76
♦ K93
♣ AK93



♠ AD84
♥ B85
♦ B1065
♣ 84

Ausspiel: ♣-Ass

♠ 6
♥ KD10942
♦ 742
♣ D76

Zur Reizung:

Nach der 1♠-Gegenreizung zeigt das 1SA-Gebot von Ost (freiwillig) ca. 8-10 FP mit gutem Stopper in Gegners Farbe. Süd nutzt die Gelegenheit, um seine Länge in ♥ zu zeigen. Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe in der Antwort auf eine Gegenreizung zeigt eine Länge (mind. 6er) und ca. 7-12 FLP. West könnte hier sogar noch mit 2SA einen Kampfkontrakt ansagen. Aber das ist vielleicht nur etwas für erfahrene Spieler.

Zum Spiel:

Auf das ausgespielte ♣-Ass sollte Ost ein positives Signal geben, damit der Partner mit ♣-König und einer dritten ♣-Runde fortsetzt. Mit jeweils einem weiteren Stich in ♠, ♥ und ♦ sollte der Kontrakt einmal fallen.

Sie können das Spiel Nr. 4 interaktiv üben.

Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.

