

Die Reizung als Wettbewerb

Wie hoch sollte man in der Reizung mitbieten?

Beide Parteien sollten mindestens den Kontrakt ausreizen, den sie der Entscheidungstabelle nach erfüllen können.

Kann es klug sein, über die Entscheidungstabelle hinaus zu reizen?

Das kann es! Man muss dabei jedoch sehr vorsichtig sein. Wenn man sich die Anschriften, die erfüllte Kontrakte zählen, genauer ansieht und mit den Punkten vergleicht, die Faller zählen, fällt auf, dass Faller relativ wenig zählen, verglichen mit den Punkten, die ein erfüllter Kontrakt einbringen würde. Man kann daher versuchen, den Score des Gegners mit eigenen Fallern zu minimieren. Man spricht dabei auch von einem sogenannten „Opfergebot“. Die Überlegung, die hinter dem Opfergebot steckt, lässt sich am einfachsten durch ein Beispiel verdeutlichen:

Es ist keine Seite in Gefahr, und Sie haben 20 gemeinsame Figurenpunkte mit einem ♣-Fit (welcher drei Sonderpunkte bringt). Ihr erstes Gebot war 1♣, worauf der Gegenreizer Sie mit 1♥ überbot. Sie haben 2♣ gereizt, über die der Gegner 2♥ geboten hat. Normalerweise müssten Sie jetzt passen, denn Sie haben nicht mehr genügend Punkte, um einen Kontrakt auf der 3er Stufe spielen zu können, d.h. man müsste den Gegner 2♥ spielen lassen, die er höchstwahrscheinlich erfüllen wird, was 110 Punkte für ihn zählt.

Wenn man allerdings 3♣ über diese 2♥ bietet, weiß man zwar, dass dieser Kontrakt fallen wird. Der Faller bringt dem Gegner aber nur 50 Punkte ein, womit man der eigenen Seite 60 Punkte gespart hätte. Selbst in Gefahr (da kostet der Faller 100) hätte man einen Gewinn von 10 Punkten erzielt.

Opfergebote können sehr sinnvoll sein, aber man darf es damit nicht übertreiben. Der Gegner hat ein gutes Mittel, um sich gegen allzu hemmungslose Opfergebote zu wehren, nämlich: **KONTRA !**

Wenn man denkt, dass der Gegner seinen gebotenen Kontrakt nicht erfüllen kann, so hat man das Recht Kontra, zu sagen, d.h. wenn der Gegner fällt, zählen kontriierte Faller wesentlich mehr als ohne Kontra. Andererseits zählen erfüllte kontriierte Kontrakte auch einiges mehr als ohne Kontra.

Zusammenfassung der Gegenreizung

Die nichteröffnende Partei kann ebenfalls in die Reizung eingreifen. Der links vom Eröffner sitzende Gegner wird zum Gegenreizer und kann den Kontrakt des Eröffners überbieten, der diesen seinerseits überbieten kann, wenn er möchte.

Man muss beim Überbieten aber immer höher gehen als der zuletzt gebotene Kontrakt. Das tut man, indem man eine ranghöhere Farbe auf der gleichen Stufe bietet. Will man in einer rangniedrigeren Farbe mithalten, muss man eine höhere Kontraktstufe wählen (Reihenfolge: SA – ♠ – ♥ – ♦ – ♣).

Man sollte immer mindestens so hoch mitreizen, wie die Entscheidungstabelle es vorsieht.

Es ist durchaus sinnvoll, eine oder mehrere Bietstufen zu überreizen, wenn die eigenen Faller weniger kosten, als der mögliche Kontrakt des Gegners.

Allzu unvorsichtigen Opfergeboten kann man aber einen Riegel verschieben, indem man den gegnerischen Kontrakt **kontriiert**. Faller des Gegners zählen dann mehr. Lassen Sie den Gegner nie einen Opferkontrakt unkontriiert spielen.

Regeln für das Überbieten der Entscheidungstabelle

Welche Regeln gelten beim Überbieten der Entscheidungstabelle im **Teilkontraktbereich** und wann dürfen diese Risiken eingegangen werden?

- **kleines Risiko** (1 Punkt von der erforderlichen Grenze der Entscheidungstabelle entfernt) → erlaubt bei **jeder Gefahrenlage**
- **mittleres Risiko** (2 Punkte entfernt) → nur **nicht in Gefahr** erlaubt
- **großes Risiko** (3 oder mehr Punkte entfernt) → für Anfänger **tabu**

Welche Voraussetzungen müssen für das Ansagen eines Opferkontraktes auf **Vollspielstufe** oder höher erfüllt sein?

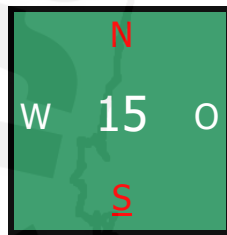
- Es muss mindestens ein **Neun-Karten-Fit** vorhanden sein.
- In Gefahr gegen Nichtgefahr darf man maximal **2** FV-Punkte von der erforderlichen Grenze der Entscheidungstabelle entfernt sein (Sie kalkulieren einen kontrierten Faller – **ungünstige Gefahrenlage = 1 Faller**).
- Bei gleicher Gefahrenlage darf man maximal **5** FV-Punkte von der erforderlichen Grenze der Entscheidungstabelle entfernt sein (Sie kalkulieren zwei kontrierte Faller – **gleiche Gefahrenlage = 2 Faller**).
- In Nichtgefahr gegen Gefahr darf man maximal **7** FV-Punkte von der erforderlichen Grenze der Entscheidungstabelle entfernt sein (Sie kalkulieren drei kontrierte Faller – **günstige Gefahrenlage = 3 Faller**).
- Für die „Opferkontrakte“ gegen Vollspiele gilt folglich nach der Punktbewertung die **2 – 5 – 7** Regel und nach den Spielstichen die **1 – 2 – 3** Regel in Abhängigkeit von der Gefahrenlage.
- Denken Sie an das Strafkontra nach einem Opferkontrakt des Gegners.

Übungen zur Reizung im Wettbewerb

Nr.: 15 ♠ 7 5 3
 Teiler: S ♥ 8 7 5 3
 Gefahr: NS ♦ K 6 4
 ♣ A B 5

Süd sagt: „Ich eröffne.“ Nord übergibt 3-4-3-3 mit acht F-Punkten. Süd ermittelt einen Fit in ♣ und berechnet vier V-Punkte. NS haben 25 FV-Punkte. Da Süd kein Vollspiel ansagen kann, beginnt er zunächst mit 1♣.

♠ D 10 9
 ♥ K 9 6 4
 ♦ A B 10 5 2
 ♣ 8



♠ B 8 6 2
 ♥ D B
 ♦ D 9 8 3
 ♣ K 3 2

Ost übergibt 4-2-4-3 mit neun F-Punkten. West ermittelt einen Fit in ♦ und berechnet fünf V-Punkte. OW haben 24 FV-Punkte. West beginnt mit 1♦.

♠ A K 4
 ♥ A 10 2
 ♦ 7
 ♣ D 10 9 7 6 4

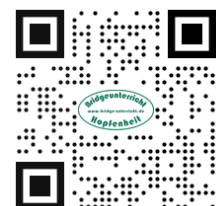
Süd bietet 2♣, West 2♦. Süd bietet 3♣ und West bietet in Nichtgefahr mit mittlerem Risiko 3♦. Für 4♣ ist das Risiko in Gefahr zu groß. Süd passt. **Endkontrakt: 3♦ von West**
Ausspiel: ♣ Ass

1. Schritt: Wie viele potentielle Verlierer haben Sie?
2. Schritt: Wie können Sie Ihre potentiellen Verlierer vermeiden?
3. Schritt: In welcher Reihenfolge müssen Sie spielen?
4. Schritt: Wie hoch ist der Score bei acht erzielten Stichen?

Die Antworten auf diese Fragen finden Sie am Ende der Lektion.

Sie können das Spiel Nr. 15 interaktiv üben.

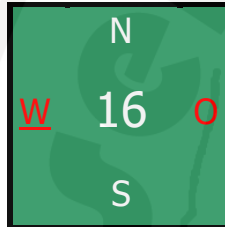
Scannen Sie hierzu den QR-Code mit Ihrem Smartphone oder Tablet.



Nr.: 16 ♠ K 6
 Teiler: W ♥ K D 10 8 6
 Gefahr: OW ♦ 8 6 4
 ♣ A B 5

West sagt: „Ich passe.“ Nord sagt: „Ich eröffne.“
 Süd übergibt 3-3-5-2 mit neun F-Punkten. Nord
 ermittelt einen Fit in ♥ und berechnet zwei V-
 Punkte. NS haben 24 FV-Punkte und Nord sagt
 1♥ an, da Vollspiel ausgeschlossen ist.

♠ 9 5 4 3
 ♥ 7 3
 ♦ K D 10
 ♣ 9 8 6 2



♠ D B 10 2
 ♥ A 9 4
 ♦ B 9
 ♣ K D 10 3

West übergibt 4-2-3-4 mit fünf F-
 Punkten. Ost ermittelt einen Fit in
 ♠ und berechnet zwei V-Punkte.
 OW haben 20 FV-Punkte und Ost
 sagt zunächst 1♠ an.

♠ A 8 7
 ♥ B 5 2
 ♦ A 7 5 3 2

Nord bietet 2♥. Ost würde ein großes Risiko
 eingehen, wenn er den Gegner überbietet, da er
 in Gefahr und drei Punkte von der nächsten
 Bietstufe entfernt ist – für Anfänger tabu.

Ausspiel: ♠ D

♣ 7 4

Endkontrakt: 2♥ von Nord

1. Schritt: Wie viele potentielle Verlierer haben Sie?
2. Schritt: Wie können Sie Ihre potentiellen Verlierer vermeiden?
3. Schritt: In welcher Reihenfolge müssen Sie spielen?
4. Schritt: Wie hoch ist der Score bei neun erzielten Stichen?

Die Antworten auf diese Fragen finden Sie am Ende der Lektion.

Sie können das Spiel Nr. 16 interaktiv üben.

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

