

Der Partner des Gegenreizers ohne Fit

Die Antworten auf eine Farbgegenreizung in der 1er-Stufe

Der Antwortende muss berücksichtigen, dass sein Partner, der Gegenreizer, maximal 18 FLP haben kann. → **Man darf eine Gegenreizung mit 0–7 FLP/FVP passen!**

a) Die SA-Gebote

Auch die SA-Antworten müssen der neuen Situation angepasst werden. Der Gegenreizer (Ihr Partner) hat im Durchschnitt ca. 2–3 Punkte weniger als eine Eröffnungsansage. Diese müssen bei der Partnerantwort quasi aufaddiert werden. Da der Gegner eine Farbe eröffnet hat und in dieser Farbe eine Länge besitzt, müssen Sie in der eröffneten Farbe einen Stopper haben.

Antwort 1SA	→ 8–12 FLP	} Denken Sie an den Stopper in Gegners Farbe! Die Hebungen von Partners OF haben Vorrang!
Antwort 2SA	→ 13–14 FLP	
Antwort 3SA	→ ab 15 FLP	

b) Neue Farbe auf der 1er-Stufe

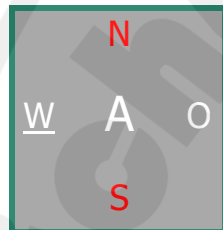
Eine neue Farbe auf der 1er-Stufe verspricht mindestens eine 5er-Länge und zeigt mindestens acht FLP. Dieses Gebot ist unlimitiert und somit **forcierend**. Der Partner darf nicht passen. Falls Ihr Partner 1♥ dazwischen gereizt hat, verneint die 1♠-Antwort den Anschluss (3er) in Partners Farbe, da man ihn sonst gehoben hätte.

c) Neue Farbe auf der 2er-Stufe ohne Sprung (**NEU !!**)

Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe ohne Sprung ist ein limitiertes Gebot. Man zeigt damit ca. 8–12 FLP, mindestens eine 6er-Länge und keinen Anschluss in Partners Farbe. Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe ist **nicht forcierend**, darf also vom Partner gepasst werden. Falls Ihr Partner eine OF dazwischen gereizt hat, verneint eine neue Farbe auf der 2er-Stufe den Anschluss (3er) in Partners Farbe, da man ihn sonst gehoben hätte. Falls Sie 13 oder mehr FP mit einer eigenen Farbe besitzen, reizen Sie zunächst die eröffnete Farbe des Gegners und nennen dann Ihre eigene Farbe. Das zeigt ab 13 FP und ist forcierend.

Hand:	A	♠ B74	<u>West</u>	Nord	Ost	Süd
Teiler:	West	♥ 62	Pass	Pass	1♣	1♥
Gefahr:	N/S	♦ AK9862	Pass	2♦	Pass	Pass !
		♣ 87	Pass			

♠ 10982
♥ K943
♦ B53
♣ B4



♠ AK3
♥ AB1085
♦ 7
♣ D1063

♠ D65
♥ D7
♦ D104
♣ AK952

Ausspiel: ♣-Ass

Süd sollte, gerade weil er ein Single in ♦ hat, das nicht forcierende 2♦-Gebot seines Partners passen. No Fit – No Bid. West gibt ein positives Signal mit der ♣ 4 (klein = positiv). Ost setzt mit

♣-König und einer dritten ♣-Runde fort. Da West mit seinem ♦-Buben wahrscheinlich keinen eigenen Stich produziert, sollte er die dritte ♣-Runde mit dem ♦-Buben stechen, um so einen höheren Trumpf beim AS herauszulocken. Der AS sollte sich nicht locken lassen und in diesem Stich besser seinen ♠-Verlierer abwerfen. Somit erhält er sich Trumpf-Ass und Trumpf-König, um die meisten der ausstehenden Trümpfe abzuziehen. Danach kann der AS auf die hohe ♣-Dame des Tisches seinen ♥-Verlierer abwerfen.

Die Antworten auf die 1SA-Gegenreizung

Die Antworten auf die 1SA-Gegenreizung entsprechen genau dem System, das Sie nach der 1SA-Eröffnung gelernt haben. Teilen Sie Ihre Hand in drei Stärkezononen ein – Vollspiel unmöglich, möglich oder garantiert – und versuchen Sie, eine Aussage über einen Fit in Oberfarbe zu treffen. Um einen Fit in Oberfarbe zu finden, verwenden Sie auch hier die Konventionen Stayman und Transfer.

Die Antworten auf eine Farbgegenreizung im Sprung

Eine Farbgegenreizung des Partners im Sprung ist eine Sperransage.

Ein Sprung in die 2er-Stufe = ca. 6–10 FP und eine gute 6er-Länge.

Ein Sprung in die 3er-Stufe = ca. 6–10 FP und eine gute 7er-Länge.

Achten Sie bei solchen Sperransagen auf die Gefahrenlage und die Farbqualität.

Diese Sperransage sollte allerdings den Gegner und nicht Sie ärgern. Falls Sie als Partner der Sperransage nun derjenige sind, der die Punkte hat, müssen Sie immer daran denken, dass Ihr Partner schwach ist.

a) Nach einem schwachen Sprung in Unterfarbe

Falls Sie an ein Vollspiel denken, sollten Sie sich auf 3SA konzentrieren. Hierzu benötigen Sie Stopper in allen Farben, Anschluss in Partners Farbe (mindestens eine Figur und eine kleine Karte) und mindestens 15 Punkte. Falls Sie nur einen Stopper in Gegners Farbe besitzen, müssen Sie **neun Stiche** zählen können.

Das Nennen einer neuen Farbe zeigt mindestens eine sehr gute 5er-Länge und mindestens 15 Punkte; das Gebot ist für den Partner forciierend.

b) Nach einem schwachen Sprung in Oberfarbe

Um den Partner nach einem schwachen Sprung in Oberfarbe ins Vollspiel zu heben, benötigen Sie nicht nur 15 Punkte und Anschluss in seiner Farbe, sondern auch Stiche in den Nebenfalten. Am besten eignen sich hierzu Asse oder Kürzen. Das Nennen einer neuen Farbe zeigt mindestens eine sehr gute 5er-Länge und mindestens 15 Punkte; das Gebot ist für den Partner forciierend.

Sie können zur Theorie der 2. Lektion ein Quiz absolvieren.

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



*Reizübungen zur „Partnerantwort auf eine Gegenreizung“***Sie sind Nord**

1.) Teiler Ost; N/S in Gefahr

	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♠ 6				
♥ K D B 7 5 3		1 ♦	1 ♠	Pass
♦ 6 4	?			
♣ D 9 7 5				

2.) Teiler Ost; keiner in Gefahr

	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♠ K B 7 3				
♥ 4		1 ♣	1 ♥	Pass
♦ D B 9 6 4	?			
♣ 8 3 2				

3.) Teiler Ost; alle in Gefahr

	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♠ K D B 9 7				
♥ 9 7 2		1 ♥	1SA	Pass
♦ K B 4	?	Pass	?	Pass
♣ 7 5	?			

4.) Teiler Ost; N/S in Gefahr

	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♠ 9 3				
♥ D 10 7		1 ♦	1 ♠	Pass
♦ K B 10 2	?			
♣ A B 9 2				

5.) Teiler Ost; O/W in Gefahr

	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♠ B 7 2				
♥ K 7 2		1 ♥	2 ♠	Pass
♦ A D 10 5	?			
♣ K 7 3				

6.) Teiler Ost; keiner in Gefahr

♠ K D 9 7 5	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ 3 2		1 ♣	1 ♥	Pass
♦ A B 8 6	?			
♣ 8 7				

7.) Teiler Ost; O/W in Gefahr

♠ D 7 4	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ K 4 3		1 ♥	3 ♠	Pass
♦ D B 9 2	?			
♣ A B 4				

8.) Teiler Ost; keiner in Gefahr

♠ K B 7 3	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ 4 3		1 ♣	1SA	Pass
♦ D B 9 4	?			
♣ 8 3 2				

9.) Teiler Ost; N/S in Gefahr

♠ A 7 2	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ A 7 2		1 ♥	3 ♦	Pass
♦ K 8 5	?			
♣ B 10 7 3				

Lösungen der Reizübungen

Sie sind Nord

1.) Teiler Ost; N/S in Gefahr

	Nord	Ost	Süd	West
♠ 6				
♥ K D B 7 5 3		1 ♦	1 ♠	Pass
♦ 6 4	? → 2 ♥			
♣ D 9 7 5				

Eine neue Farbe auf der 2er-Stufe nach einer Zwischenreizung des Partners ist nicht forcierend. Sie zeigen damit ca. 8–12 FLP mit mindestens einer 6er-Länge und keinem Anschluss in Partners Farbe.

2.) Teiler Ost; keiner in Gefahr

	Nord	Ost	Süd	West
♠ K B 7 3				
♥ 4		1 ♣	1 ♥	Pass
♦ D B 9 6 4	? → Pass			
♣ 8 3 2				

Die Zwischenreizung des Partners zeigt ca. 9–18 FLP. Da ein Vollspiel unmöglich erscheint und ein besserer Kontrakt ungewiss ist, sollten Sie passen.

3.) Teiler Ost; alle in Gefahr

	Nord	Ost	Süd	West
♠ K D B 9 7				
♥ 9 7 2		1 ♥	1SA	Pass
♦ K B 4	? → 2 ♥ !	Pass	? → 2 ♠ !	Pass
♣ 7 5	? → 3SA			

Sie haben 11 FLP. Das Vollspiel ist garantiert, und der Fit in ♠ ist wahrscheinlich. Transferieren Sie zunächst in ♠ und sagen Sie dann das Vollspiel an. Der Partner kann jetzt zwischen 3SA und 4♠ wählen.

4.) Teiler Ost; N/S in Gefahr

♠ 9 3	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ D 10 7		1 ♦	1 ♠	Pass
♦ K B 10 2	? → 1SA			
♣ A B 9 2				

Stopper in Gegners Farbe, kein 3er-Anschluss in Partners Farbe und 11 FP: der Klassiker für ein SA-Gebot. 1SA verspricht in der Antwort auf eine Gegenreizung zwei Punkte mehr als auf eine Eröffnungsansage: 8–12 FLP.

5.) Teiler Ost; O/W in Gefahr

♠ B 7 2	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ K 7 2		1 ♥	2 ♠	Pass
♦ A D 10 5	? → Pass			
♣ K 7 3				

Sie haben zu wenige Punkte für ein Vollspiel. Der Partner wollte ursprünglich den Gegner sperren, hat nun aber leider Sie erwischt. Der Partner wird sich über den Dummy freuen, allerdings nicht in 4 ♠.

6.) Teiler Ost; keiner in Gefahr

♠ K D 9 7 5	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ 3 2		1 ♣	1 ♥	Pass
♦ A B 8 6	? → 1 ♠			
♣ 8 7				

Eine neue Farbe auf der 1er-Stufe zeigt mindestens eine 5er-Länge, keinen Anschluss in Partners OF und mindestens acht FP. Dieses Gebot ist forcierend und darf vom Partner nicht gepasst werden.

7.) Teiler Ost; O/W in Gefahr

♠ D 7 4	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ K 4 3		1 ♥	3 ♠	Pass
♦ D B 9 2	? → Pass			
♣ A B 4				

Dasselbe Thema wie in Hand Nr. 6. Partners Farbe ist zwar länger, aber sein Blatt ist durch den Sprung in 3 ♠ nicht stärker geworden.

8.) Teiler Ost; keiner in Gefahr

♠ K B 7 3	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ 4 3		1 ♣	1SA	Pass
♦ D B 9 4	? → 2 ♣			
♣ 8 3 2				

Nach einer 1SA-Zwischenreizung (16–18 FLP) spielen Sie dasselbe System, als hätte Ihr Partner mit 1SA eröffnet. Fragen Sie nach einer 4er-OF und laden Sie ihn anschließend zum Vollspiel ein.

9.) Teiler Ost; N/S in Gefahr

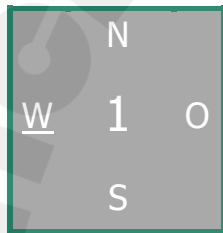
♠ A 7 2	Nord	<u>Ost</u>	Süd	West
♥ A 7 2		1 ♥	3 ♦	Pass
♦ K 8 5	? → 3SA			
♣ B 10 7 3				

Sie haben zwar nur 12 FP, können aber mit ziemlicher Sicherheit mit neun Stichen in einem SA-Kontrakt rechnen. Der Partner muss bei dieser Gefahrenlage eine sehr gute Farbe haben. Sie rechnen mit sieben Stichen in ♦ und Ihren beiden Assen.

Spielübungen zur „Partnerantwort auf eine Gegenreizung“

Hand: 1 ♠ ADB32
 Teiler: West ♥ K53
 Gefahr: keiner ♦ 954
 ♣ 54

♠
 ♥
 ♦ B
 ♣



♠ 76
 ♥ A972
 ♦ A82
 ♣ KB82

Kontrakt: 1SA von Süd

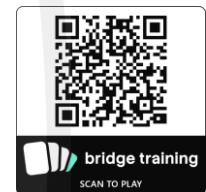
Ausspiel: ♦-Bube

Zum Spiel:

Nach einer 1♦-
 Eröffnung von West
 landen Sie auf Süd in
 1SA. Wie gehen Sie vor,
 um Ihre fehlenden
 Stiche zu entwickeln?

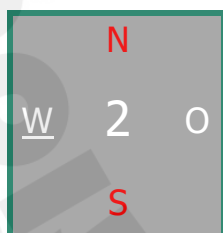
Sie können das Spiel Nr. 1 interaktiv üben

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



Hand: 2 ♠ 76543
 Teiler: West ♥ A84
 Gefahr: N/S ♦ 65
 ♣ 963

♠
 ♥
 ♦ 3
 ♣



♠ AD
 ♥ K65
 ♦ AK82
 ♣ B1054

Kontrakt: 2♠ von Süd

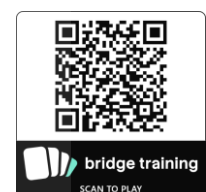
Ausspiel: ♦ 3

Zum Spiel:

Nach einer 1♣-Eröffnung
 von Ost landen Sie auf
 Süd in 2♠. Wie gehen
 Sie vor, um Ihre Trumpf-
 Verlierer auf ein Minimum
 zu reduzieren?

Sie können das Spiel Nr. 2 interaktiv üben

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



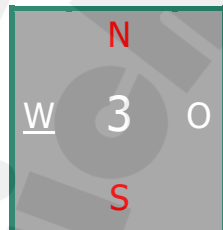
Hand: 3 ♠ 873
 Teiler: West ♥ AD972
 Gefahr: N/S ♦ A5
 ♣ D106

♠

♥

♦

♣ A



♠ ADB54

♥ 43

♦ 762

♣ B54

Kontrakt: 2♠ von Süd

Ausspiel: ♣-Ass

Zum Spiel:

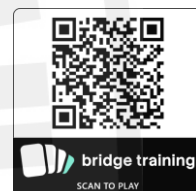
Nach einer 1♣-Eröffnung von West landen Sie auf Süd in 2♠.

Welche Reihenfolge sollten Sie beim Vermeiden Ihrer Verlierer beachten?

Welche Reihenfolge sollten Sie beim Vermeiden Ihrer Verlierer beachten?

Sie können das Spiel Nr. 3 interaktiv üben

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



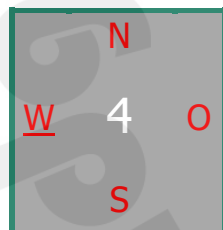
Hand: 4 ♠ KB752
 Teiler: West ♥ 3
 Gefahr: alle ♦ AD8
 ♣ B1052

♠ 1093

♥ A76

♦ K93

♣ AK93



♠

♥

♦

♣ D

♠

♥

♦

♣ 4

Kontrakt: 2♥ von Süd

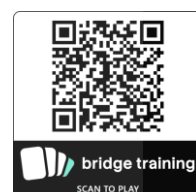
Ausspiel: ♣-Ass

Zum Spiel:

Nach Ihrem 1♣ bietet Nord 1♠, Ihr Partner 1SA und Süd 2♥. Wie planen Sie Ihr Gegenspiel (Ost gibt die ♣ 4 = positiv und der AS die ♣-D)?

Sie können das Spiel Nr. 4 interaktiv üben

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



Lösungen der Spielübungen

Hand:	1	♠ ADB32	<u>West</u>	Nord	Ost	Süd
Teiler:	West	♥ K53	1 ♦	1 ♠	Pass	1SA
Gefahr:	keiner	♦ 954	Pass	Pass	Pass	
		♣ 54				

♠ K1084

♥ 64

♦ KB107

♣ AD10

	N	
<u>W</u>	1	O
	S	

♠ 76

♥ A972

♦ A82

♣ KB82

♠ 95

♥ DB108

♦ D63

♣ 9763

Ausspiel: ♦-Bube

Zur Reizung:

Nord besitzt keine Eröffnungstärke, aber eine gute Farbqualität. Daher bietet Nord seine 5er-Länge in der Gegenreizung auf der 1er-Stufe (9–18 FLP). Süd muss sein SA-Gebot der schwächeren Punktspanne der Gegenreizung anpassen. Das 1 SA-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 (Ihr Längenstich).

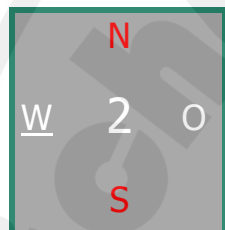
[Sie können die Musterlösung zu Nr. 1 online abspielen](#)

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



Hand:	2	♠ 76543	<u>West</u>	Nord	Ost	Süd
Teiler:	West	♥ A84	Pass	Pass	1♣	1SA
Gefahr:	N/S	♦ 65	Pass	2♥	Pass	2♠
		♣ 963	Pass	Pass	Pass	

♠ B82
♥ B972
♦ 10743
♣ K8



♠ K109
♥ D103
♦ DB9
♣ AD72

Ausspiel: ♦ 3

♠ AD
♥ K65
♦ AK82
♣ B1054

Zur Reizung:

Das 1SA-Gebot in der Gegenreizung verspricht ähnlich wie die 1SA-Eröffnung ca. 16–18 FLP. Sie sollten aber zusätzlich einen Stopper in Gegners Farbe besitzen. Die Weiterreizung des Partners vom 1SA-Gegenreizer ist dieselbe wie nach einer 1SA-Eröffnung. Nord transferiert daher mit 2♥ in sein 5er-♠. Mit schwachen Händen sollten schlechte Farben besser als Trumpf gespielt werden. Damit können Sie wenigstens Schnapper und Längenstiche realisieren.

Zum Spiel:

Mit drei unvermeidbaren Verlierern in ♣ und einem unvermeidbaren ♥-Verlierer 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 ♠.

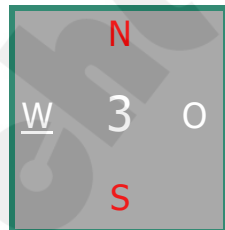
[Sie können die Musterlösung zu Nr. 2 online abspielen](#)

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



Hand:	3	♠ 873	<u>West</u>	Nord	Ost	Süd
Teiler:	West	♥ AD972	1♣	1♥	Pass	1♠
Gefahr:	N/S	♦ A5	Pass	2♠	Pass	Pass
		♣ D106	Pass			

♠ 10
♥ K85
♦ KD83
♣ AK972



♠ ADB54
♥ 43
♦ 762
♣ B54

♠ K962
♥ B106
♦ B1094
♣ 83

Ausspiel: ♣-Ass

Zur Reizung:

Der Farbwechsel in der Partnerantwort auf eine Gegenreizung ist NUR auf der 1er-Stufe eine forcierende Reizung. Ein Farbwechsel in die 2er-Stufe (Farbwechsel in eine neue Bietstufe) 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 (darf eine gute 4er-Länge sein). West passt diszipliniert zwischen zwei positiv sprechenden Gegnern (er wertet seinen ♥-König ab, da er **vor** der ♥-Reizung sitzt). Nord hebt seinen Partner mit einer schwachen Hand nur um eine Stufe und Süd passt zufrieden.

Zum Spiel:

Auf das ausgespielte ♣-Ass sollte Ost ein positives Signal geben, damit der Partner mit ♣-König und einer dritten ♣-Runde fortsetzt (Ost spielt im vierten Stich den ♦-Buben). Der AS sollte nun ♦-Ass nehmen und direkt mit ♦ fortsetzen (um seinen ♦-Schnapper vorzubereiten). Mit erfolgreichen Impass in ♥ und ♠ kann der AS sogar einen Überstich erringen.

[Sie können die Musterlösung zu Nr. 3 online abspielen](#)

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



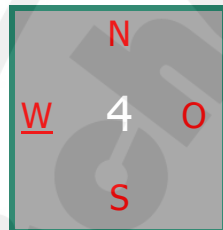
Hand:	4	♠ KB752	<u>West</u>	Nord	Ost	Süd
Teiler:	West	♥ 3	1♣	1♠	1SA	2♥
Gefahr:	alle	♦ AD8	Pass	Pass	Pass	
		♣ B1052				

♠ 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. West muss im Gegenspiel den hohen ♣-Buben vernichten, indem er seinem Partner einen weiteren ♣-Schnapper gibt. Ost wird zwar vom AS überstochen, aber damit wird verhindert, dass der AS später einen ♦-Verlierer auf ♣ abwerfen kann.

[Sie können die Musterlösung zu Nr. 4 online abspielen](#)

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

