

## Interventionen durch den Gegner

### Interventionen mit einer Farbe

Interveniert der Gegner mit einer Farbe, so spielen wir „negative Kontras“ → auch genannt „*Sputnik-Kontras*“. Nach Unterfarbeneröffnungen sind unsere Kontras negativ gegen alle gegnerischen Ansagen bis und mit "4 ♥", nach Edelfarbeneröffnungen bis und mit "4 ♦".

Sputnik-Kontras (= negative Kontras in der soeben erwähnten Art) sind meines Erachtens in der heutigen Zeit unverzichtbar. Sie bergen aber auch Gefahren, weshalb die sich aus der Konvention ergebenden Konsequenzen zu beachten sind! Man muss nämlich sicherstellen, dass man den Gegner dennoch strafkontrieren kann. Der Eröffner muss deshalb, wenn der Partner die gegnerische Intervention gepasst hat, auch mit einer minimalen Eröffnung kontrieren, wenn er kurz in der Gegnerfarbe (= 0-2 Karten) ist. Mit (16)17+ HP kontriert der Eröffner generell auf. Nun kann der Antwortende dieses Kontra abpassen, wenn er den intervenierenden Gegner strafkontrieren will. Ist er hingegen schwach (hat er also aus Schwäche gepasst), so sagt er nun seine Länge an.

Dies erklären folgende zwei Beispiele:

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	pass	Pass	
Kontra:				<b>Informativ</b> (der Partner passt nur, wenn er 5+ Karten in ♠ hat und das Kontra in ein Strafkontra verwandeln will (er muss also Defensivwerte haben); da wir Sputnik-Kontras spielen, muss man mit Kürze ♠ (max. 2 Karten in der Gegnerfarbe) generell immer kontrieren. Hat der Partner aus Schwäche gepasst lizitiert er nun seine Länge.

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♣	1 ♠	pass	pass	
Kontra	Pass	pass:		Strafkontra gegen „1 ♠“ des Gegners
		2 ♣ / ♦ / ♥:		Schwaches Blatt, mit welchem man die Farbe nicht sofort ansagen konnte; meist 5+ Karten, 0-6 HP

Der Gegner 2 kann uns das Leben nochmals schwerer machen, wenn er den Braten riecht, also merkt, dass der Antwortende nur gepasst hat, um des Eröffners informatives Kontra, das folgen wird, in ein Strafkontra zu verwandeln. Sagt er also eine eigene Farbe an, so zeigt des Antwortenden Kontra, dass er eigentlich die erste Intervention kontrieren wollte. Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♠	pass	2 ♦	
pass	pass	Kontra:		Ich habe ein Strafkontra gegen ♠

Der Eröffner kann dann entscheiden, was er tun will. Das weitere Lizit ist natürlich.

Ähnlich verhält es sich bei folgendem Beispiel:

Wir	Gegner 1	Wir	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥ / ♠	pass	1 NT	
pass	pass	Kontra:		Strafkontra (Partner muss passen, es sei denn, die Eröffnung war ein Bluffgebot)

Nach Gegnerinterventionen sind unsere Farbansagen auf der Stufe 1 natürlich und rundenforcing. Dabei versprechen wir 6 oder mehr HP und in der lizitierten Farbe 4+ Karten (nicht 5+ Karten), was das Lizit flexibler macht. Mit einer langen Farbe kann man auch etwas schwächer sein, muss aber eine kompetitive Hebung des Partners auf die Stufe drei verkraften können.

Alle konventionellen Ansagen entfallen nach einer Intervention (Ausnahme: Inverted minor nach Farbinterventionen auf Stufe 1).

Muss man, um seine Farbe ohne Sprung zu lizitieren, eine Ansage auf Zweier- oder Dreierniveau machen, so ist die Ansage natürlich (mindestens eine akzeptable 5er-Farbe), **aber nicht forcierend**. Das bedeutet, dass man für eine Ansage auf Stufe zwei (6)7-11(12) HP hat, für eine Ansage auf Stufe drei (7)8-12 HP. Ist man schwächer, passt man und sagt seine Farbe allenfalls an, nachdem der Partner kontriert hat (vgl. Beispiel oben). Besitzt man 12+ HP so verwendet man zuerst ein „Sputnik-Kontra“ und zeigt seine Farbe anschliessend.

Die direkt (nicht forcierend) eingeführte Farbe muss auch auf der Stufe zwei eine gewisse Qualität haben (mindestens Q109xx oder J10xxxx). Muss man sie gar auf der Stufe 3 einführen, braucht es immer mindestens 6 Karten oder eine sehr gute 5er-Farbe.

Verwendet man eine **nicht forcierende** Ansage, **bedeutet dies nicht, dass der Partner passen muss**; es ist ihm bloss erlaubt, zu passen. Mit Fit kann er aber schon ab 14 HP unterstützen.

Sagt man nach der gegnerischen Intervention eine Farbe im Sprung an, so spielen wir das im Sinne einer Sperransage (= Barrage).

Zur Erläuterung des Ganzen hier ein Beispiel:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	Kontra:	Negatives Kontra, 8+ HP, tendenziell Unterfarben, kann ab 13 HP auch im Fit ♥ sein
		1 NT:	(6)7-10 HP, ausgeglichen verteiltes Blatt, ½ + Stopper in der Gegnerfarbe (♠)
		2 ♣:	(6)7-11(12) HP, 5+ Karten in ♣, natürlich
		2 ♦:	(6)7-11(12) HP, 5+ Karten in ♦, natürlich
		2 ♥:	6-10 HP, 3 Karten in ♥
		2 ♠:	10-12 HP, (3)4+ Karten in ♥
		2 NT:	(10 ½) 11-12 HP, ausgeglichen verteilt, 1 ½ + Stopper in ♠
		3 ♣:	Natürlich, (6)7+ Karten in ♣, barragierend
		3 ♦:	Natürlich, (6)7+ Karten in ♦, barragierend
		3 ♥:	Barragierend, 4 Karten in ♥
		3 NT:	13-15 HP, ausgeglichen verteilt, 1 ½ + Stopper in ♠
		3 ♠:	Frage nach einem halben Stopper für „3 NT“ mit 13+ HP (oder Splinter mit Fit in ♥ falls man nach „3 NT“ des Partners weiter lizitiert); sucht man 1 oder mehr Stopper in ♠, zeigt man dies, indem man zuerst kontriert und später des Gegners Farbe überruft
		4 ♣:	12+ HP, 4+ Karten in ♥, Splinter (Singleton oder Chicane ♣)
		4 ♦:	12+ HP, 4+ Karten in ♥, Splinter (Singleton oder Chicane ♦)
		4 ♥:	Barragierend, 5+ Karten in ♥

Der obigen Tabelle können Sie auch entnehmen, dass eine gewöhnliche, limitierte Hebung der Eröffnungsfarbe des Partners allen anderen Ansagen vorzuziehen ist. Dabei erfolgen diese Hebungen immer nach dem „Law of total tricks“, versprechen also primär – zusammen mit dem Partner – so viele Trumpfkarten, wie nun Stiche angesagt werden, zeigen also weniger Stärke in Form von Figurenpunkten (aber etwas konservativer lizitieren, wenn man gefährlich und der Gegner ungefährlich ist).

Hat man nach Partners Eröffnung und der gegnerischen Intervention eine eigene Farbe (ab 5 Karten), welche man wegen der Intervention auf Stufe 2 lizitieren müsste, aber (12)13+ HP, so kontriert man zuerst und zeigt die Farbe anschliessend. Zum Beispiel:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	Kontra	pass	
1 ♠	pass	2 ♦:		Natürlich, 5+ Karten, zeigt mindestens 12 HP und ist forcierend zum vollen Spiel (respektive bis „4 ♦“)

Ist man hingegen sehr schwach, so passt man - wie oben dargestellt - zuerst. Ein Beispiel:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣	1 ♥	pass	pass	
Kontra	pass	2 ♦:		5+ Karten in ♦, schwach, 0-6/7 HP

Nochmals zurück zum „Sputnik-Kontra“: Gegen Interventionen der Stufe eins benötigt man für ein negatives Kontra 8+ HP, auf der Stufe zwei (9)10+ HP, auf den Stufen drei und vier 12+ HP. Je höher die Intervention des Gegners erfolgt, desto mehr Stärke braucht also unser Kontra, dafür muss die Verteilung nicht mehr so explizit sein. Auf den Stufen drei und vier hat das Kontra durchaus schon etwas punitiven – also strafenden - Charakter, man kann also problemlos eine Figur zu dritt in der Gegnerfarbe haben, der Partner andererseits kann auch mit einer schönen Figur zu dritt durchaus mal das Kontra in ein Strafkontra verwandeln, wenn er das Gefühl hat, das sei für uns die beste Option. Dies empfiehlt sich insbesondere gegen Gegner, welche für ihre riskanten Interventionen bekannt sind.

Nach dem negativen Kontra (= Sputnik-Kontra) des Partners geht der Eröffner anfänglich selbstverständlich vom Minimum aus. Mit Minimum lizitiert man eine der Partnerfarben ohne Sprung, mit etwas mehr (so ab 16 HP) kann man dies auch mit einem Sprung machen.

Ein Cue-bid (Überruf) mit Sprung nach Partners informativen Kontra zeigt eine 6-4 oder gar 7-4 verteilte Hand, die zwar relativ arm an Punkten sein kann, bei der die Punkte aber konzentriert in der Eröffnungsfarbe sowie in der mit dem Sputnik-Kontra vorgeschlagenen Edelfarbe sind. Ein Beispiel:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♠	Kontra	pass	
3 ♠:				4er-♥, (6)7 ♦, Punkte in Herz und Karo

Generell sollte man in kompetitiven Situationen mit einer 5-4-Verteilung in den nicht lizitierten Farben die 5er-Farbe auf 2er-Stufe ansagen, sofern man die Möglichkeit hierzu hat (also stark genug ist). Muss man schon auf Stufe 3 lizitieren, so kontriert man mit solchen Händen, da sonst die Gefahr besteht, dass man nach der nächsten Ansage des Gegners die 4er-Farbe nicht mehr zeigen kann.

Das hat beispielsweise im folgenden Lizit Auswirkungen:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	2 ♠	Kontra	pass	
3 ♦	pass	3 ♥:		5er-♥, oft 4 Karten in ♣ (nicht zwingend)

Da es sehr wichtig ist, das nachfolgende zu verstehen und umzusetzen, setze ich mich damit an dieser Stelle nochmals auseinander:

Das Komplex am "Sputnik-Kontra" ist, dass man passen muss, wenn man die Farbe des Gegners hat. **Es ist Aufgabe des Partners, zu kontrieren**, damit dieses **ebenfalls negative** Kontra durch "pass" in ein **Strafkontra verwandelt** werden kann.

Eröffner	Gegner	Sie halten
1 ♣	1 ♠	♠ KJ1052 ♥ K52 ♦ A753 ♣ 5

Sie müssen passen und auf das Kontra des Partners warten.

Der Partner wird nun mit maximal zwei ♠-Karten auch mit bloss 12 HP kontrieren, um Ihnen ein Strafpas zu ermöglichen. Ein andere Ansage ist ihm untersagt, es sei denn, er besitze einen **extremen Zweifärber (mindestens 6-5 oder 7-4)** - dann darf er die zweite Farbe lizitieren.

Passen darf der Partner des Eröffners (also der Antwortende) einerseits mit schwachen Blättern, andererseits – wie soeben dargestellt – mit Blättern, die sich für ein Strafkontra eignen. Der Eröffner ist nach diesem „pass“ aufgefordert, das Lizit mit dem „Reveil-Kontra“ offen zu halten, dies selbst dann, wenn er eine minimale Eröffnung hat. Passen oder eine neue Farbe lizitieren **darf er nur in folgenden Fällen:**

→ Der Eröffner besitzt ein sehr unausgeglichenes Blatt, mindestens 5-5. In einem solchen Falle zeigt er seine zweite Farbe und kontriert nicht. Bei einer minimalen Eröffnung sollen aber die Punkte in diesen beiden Farben sein.
→ Nach einer Intervention auf der Stufe 1 und einem „pass“ des Antwortenden kann der Eröffner passen, wenn er drei oder mehr Karten in der gegnerischen Farbe und eine minimale Eröffnung hat.
→ Nach einer Intervention auf der Stufe zwei und einem „pass“ des Antwortenden darf der Eröffner passen, wenn er eine schwache Eröffnung und drei oder mehr Karten in der gegnerischen Farbe hat. Auch hier ist aber schon mit einer minimalen Eröffnung zu kontrieren, wenn der Eröffner maximal zwei Karten in der gegnerischen Farbe besitzt.
→ Auf der Stufe drei kann der Eröffner passen, wenn er kein starkes Blatt und drei oder mehr Karten in der gegnerischen Farbe besitzt. Dies rechtfertigt sich schon alleine deshalb, weil das „negative Kontra“ des Antwortenden auf dieser Höhe schon eher „optionell“ ist, also auch bereits einen gewissen Strafcharakter hat.

Das „Reveil-Kontra“ des Antwortenden nach Interventionen auf der Stufe zwei spielen wir ähnlich aggressiv wie jenes nach Interventionen auf der Stufe 1. Gerade auf Stufe sind gewinnbringende Strafkontra keine Seltenheit.

Hat der Antwortende aus Schwäche gepasst, lizitiert er nach dem „Reveil-Kontra“ entweder seine längste Farbe oder geht – sofern sinnvoll und möglich – auf Partners Eröffnungsfarbe zurück.

Doch wie verhält sich nun der Eröffner nach Partners „Sputnik-Kontra“. Bei der ersten Wiederansage geht er von einem Kontra mit minimaler Stärke aus. Er lizitiert dabei ganz natürlich. Hat er die Möglichkeit, eine Farbe im Sprung anzusagen, macht er dies; diese Ansagen stellen natürliche, limitierte Gebote dar.

Bei den natürlichen Ansagen „ohne Sprung“ lässt sich der Eröffner von folgenden Prioritäten leiten:

→ a.) Lizit einer neuen Edelfarbe mit 4+ Karten
→ b.) Lizit einer neuen Unterfarbe mit (4)5+ Karten
→ c.) Wiederholung der eigenen (guten) 6er-Farbe
→ d.) Gebot in „Sans Atout“ mit einem Stopper in der gegnerischen Farbe und einem ausgeglichen verteilten Blatt oder aber Wiederholung der nicht so schönen 6er-Farbe oder Ansage einer 4er-Unterfarbe
→ e.) Wiederholung einer schlechten 6er-Farbe
→ f.) Gebot in „Sans Atout“ mit Stopper in der gegnerischen Farbe aber einem nicht ausgeglichen verteilten Blatt oder Einführung einer 3er-Edelfarbe oder Wiederholung einer starken 5er-Farbe
→ g.) Gebot in „Sans Atout“ ohne Stopper in der gegnerischen Farbe (jedoch mit regelmässiger Verteilung) oder Einführung einer beliebigen 4er-Unterfarbe

Dabei ist der Wirtschaftlichkeit der Ansage Beachtung zu schenken.

Lizitiert der Partner des Intervenierenden nach einem „Sputnik-Kontra“ ebenfalls, sollte der Eröffner mit einem minimalen Blatt passen. Kann er lizitieren, wählt er eine natürliche Ansage. Kontriert der Eröffner, nachdem der zweite Gegner seinen Partner mit einer Hebung unterstützt hat, ebenfalls, so ist auch dieses Kontra negativ (= „Retro – negatives Kontra“). Wie beim eigentlichen „Sputnik-Kontra“ zeigt dieses Kontra auf höherer Lizitebene primär Punkte (und nicht bestimmte Verteilungen), während es auf niederen Lizitstufen, auf denen es auch mit schwächeren Blättern verwendet werden darf, die nicht lizitierten Farben verspricht.

Beachten Sie folgende Beispiele:

♠ AQ3  
♥ KJ42  
♦ 52  
♣ A753

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 ♦	2 ♣	Kontra	3 ♣	
Kontra:				Negatives Kontra

♠ 52  
♥ AQ3  
♦ AK52  
♣ AK63

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 ♣ (oder ♦)	1 ♠	Kontra	3 ♠	
Kontra:				Negatives Kontra

Hat der Eröffner nach dem „Sputnik-Kontra“ des Antwortenden eine neue Farbe im Sprung angesagt, ist dies keine forcierende Ansage, weshalb sie abgepasst werden kann. Der Antwortende kann aber natürlich auch diese Farbe heben oder ein anderes, indikatives Gebot machen.

Interveniert der Gegner, haben wir auch die Option, die Gegnerfarbe zu überrufen.

Nach Edelfarbeneröffnungen zeigt der Überruf Werte knapp unter einer Eröffnung und einen Fit in der Partnerfarbe und ist einladend zum vollen Spiel. Dies hat die Konsequenz, dass man ab Eröffnungsstärke und mit einem ausgeglichen verteilten Blatt aber ohne Stopper in der Gegnerfarbe zuerst ein negatives Kontra verwendet und anschliessend die Gegnerfarbe überruft. Man fragt damit den Partner an, ob er einen Stopper hat (was er mit einem Gebot in „Sans Atout“ bejahen würde).

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♣	Kontra	pass	
2 ♦	pass	3 ♣:		Anfrage nach Stopper Treff für „3 NT“

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♦	Kontra	pass	
2 ♠	pass	3 ♦:		Anfrage nach Stopper Karo für „3 NT“

Der direkte Übruff zeigt demgegenüber einen Fit in der Eröffnungsfarbe:

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	2 ♣ / ♦	3 ♣ / ♦:	Herz-Fit, einladend zu „4 ♥“

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♠	2 ♣ / ♦ / ♥	3 ♣ / ♦ / ♥:	♠-Fit, einladend zu „4 ♠“

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♥	1 ♠	2 ♠	♥-Fit, einladend zu „4 ♥“

Aber: Nach Unterfarbeneröffnungen und gegnerischer Intervention mit einer Edelfarbe fragt der Übruff nach einem Stopper und zeigt 12+ HP. Lizitiert der Partner nun nicht „Sans Atout“, kann man mit einem halben Stopper (Qx, Jxx) nochmals die Gegnerfarbe lizitieren und den Partner nach einem halben Stopper fragen.

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣ / ♦	1 ♥	2 ♥:	Stopperfrage, 12+ HP

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♣ / ♦	1 ♠	2 ♠:	Stopperfrage, 12+ HP

In den beiden letzten Beispielen muss man mit Fit und Interesse am Schlemm über „Kontra“ gehen.



Etwas komplizierter wird es, wenn wir bereits zweimal gesprochen haben, bevor der Gegner interveniert.

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	pass	1 ♥	2 ♠	
Kontra:				Informativ mit starkem Blatt, zeigt Kürze Pik, aber Defensivwerte, oft hat man eine 3er-♥

Haben wir eröffnet und der Partner eine Farbe auf der Stufe 1 gezeigt und interveniert der zweite Gegner nun mit einer Farbe, so ist unser Kontra ebenfalls „negativ“, dies im Sinne eines „Support-Kontras“: Es zeigt einen 3er-Fit in der Partnerfarbe.

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	pass	1 ♥	1 ♠	
Kontra:				Informativ, 3er-♥

Haben wir eröffnet und der Partner eine Farbe auf der Stufe 2 gezeigt und interveniert der zweite Gegner nun mit einer Farbe, so ist unser Kontra strafend.

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	1 ♠	2 ♥	
Kontra:				Informativ, 3er-♠

Eröffner	Gegner 1	Antwortender	Gegner 2	<i>Bedeutung der Ansage</i>
1 ♦	1 ♥	1 ♠	2 ♣	
Kontra:				Informativ, 3er-♠

Will man dem Gegner also ein Strafkontra verpassen, muss man zuerst passen; der Partner wird mit (8)9+ HP und einer Kürze in der Gegnerfarbe kontrieren.

## Informationskontra des Gegners

Zum Abschluss: Wie verhalten wir uns nach einem Informationskontra des Gegners:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣	Kontra	Rekontra:	11+ HP (Ziel: Stärke zeigen und ev. den Gegner später strafkontrieren)
		1 ♦:	Natürlich, rundenforcing
		1 ♥:	Natürlich, rundenforcing, in der Regel 4+ ♥ (oder 3 als Bluffgebot)
		1 ♠:	Natürlich, rundenforcing, in der Regel 4+ ♠ (oder 3 als Bluffgebot)
		1 NT:	8-10 HP, ausgeglichen, 4er-Edelfarbe möglich
		2 ♣:	(5)6-10 HP, 5+ ♣
		2 ♦:	6er-♦, schwach (4-9 HP)
		2 ♥:	6er-♥, schwach (4-9 HP)
		2 ♠:	6er-♠, schwach (4-9 HP)
		2 NT:	Barrage in ♣, 5+ Karten in ♣, destruktiver als „3 ♣“ (etwa 4-8 HP)
		3 ♣:	5+ Karten in ♣, 9-10 HP (sonst Rekontra)

Bei den unterstützenden Ansagen geht man davon aus, der Eröffner habe 3+ Karten in ♣.

Dies gilt sinngemäss nach allen Eröffnungen der Stufe 1. Rekontra zeigt (auch nach 1 ♣) immer 11+ HP, dies meist (aber nicht zwingend) ohne Fit; lizitiert der Gegner danach, zeigt Kontra 4+ Karten in dessen Farbe (Strafvorschlag). Das Rekontra zeigt also dem Partner ein gewisses Interesse daran, den Gegner später mal strafend zu kontrieren.

Nach Edelfarbeneröffnungen ist der Sprung in „2 NT“ aber nicht barragierend, sondern Truscott, zeigt also Fit und 10-12 HP.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	Kontra	Rekontra	1 X	
Kontra:				Strafkontra (zeigt 4 Karten in der Gegnerfarbe); der Partner muss passen, es sei denn, der Gegner sei ungefährlich und wir gefährlich und der Partner meint, wir hätten ein volles Spiel in den Händen.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
1 ♦	Kontra	Rekontra	pass	
pass	1 ♥ / ♠	Kontra:		Strafkontra (nur rot gegen grün mit Absicht, volles Spiel anzusagen darf man hier rauslaufen)

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	Kontra	2 ♣ / ♦:	5+ Karten, nicht forcing
		2 ♥:	5+ Karten, nicht forcing
		2 / 3 / 4 ♠:	Barragierend, law of total tricks
		2 NT:	10-12 HP, 3+ ♠ (Truscott)

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	Kontra	2 ♣ / ♦:	5+ Karten, nicht forcing
		2 / 3 / 4 ♥:	Barragierend, law of total tricks
		2 ♠:	6er-♠, schwach (4-9 HP)
		2 NT:	10-12 HP, 3+ ♥ (Truscott)

Wir	Gegner	Wir	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♦	Kontra	Rekontra:	11+ HP
		1 ♥:	Natürlich, rundenforcing, in der Regel 4+ ♥ (oder 3 als Bluffgebot)
		1 ♠:	Natürlich, rundenforcing, in der Regel 4+ ♠ (oder 3 als Bluffgebot)
		1 NT:	8-10 HP, ausgeglichen, 4er-Edelfarbe möglich
		2 ♣:	6er ♣, schwach (4-9 HP)
		2 ♦:	4 ♦, (5)6-10 HP)
		2 ♥:	6er-♥, schwach (4-9 HP)
		2 ♠:	6er-♠, schwach (4-9 HP)
		2 NT:	Barrage in ♦, 5+ ♦, destruktiver als „3 ♦“ (etwa 4-8 HP)
		3 ♦:	5+ ♦, 9-10 HP (ab 11 HP Rekontra)

Passt man nach einer Edelfarbeneröffnung (und einem gegnerischen Kontra) zuerst und lizitiert später, zeigt dies 9-11 HP. Zur Erläuterung:

Man passt mit Blättern mit einem Semifit (also z.B. K9 in Partners 5er-Edelfarbe) und 9-10(11) HP. Lizitiert man bei der nachfolgenden Gelegenheit eine neue Farbe, so zeigt dies eben diesen Semifit und 9-10(11) HP. Weiter ist die Ansage natürlich, in der angesagten Farbe hat man also mind. 5 Karten. Die Ansage ist passbar.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	Kontra	pass	1 ♠	
pass	pass	2 ♣:		Semifit in ♥, 9-10(11) HP, 5+ Treff

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	Kontra	pass	2 ♦	
pass	pass	3 ♣:		Semifit in ♥, 9-10(11) HP, 5+ Treff

Eröffnet der Partner eine Edelfarbe und der Gegner kontriert, so passt man, wenn man einen schönen Fit (in der Regel 4 Karten) und 9-10(11) HP hat. Nachdem der Gegner gesprochen hat, springt man nun auf "3 ♥". Ein Beispiel:

- ♠ xxx
- ♥ KJxx
- ♦ AJxxx
- ♣ x

Partner	Gegner	Wir	Gegner
1 ♥	Kontra	pass	2 ♣
pass	pass	3 ♥	

## Der Gegner interveniert „1 Sans Atout“

Intervenierte der Gegner mit "1 NT", so zeigt Kontra 8+ HP und wird oft in ein Strafkontra verwandelt. Die restlichen Ansagen hängen von der Eröffnung ab.

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansagen
1 ♣ / ♦	1 NT	Kontra:	8+ HP, strafend
		2 ♣:	Take-out mit 4 ♥-Karten, 4er-♠ möglich, 0-7 HP
		2 ♦:	Take-out mit 4 ♠-Karten, 0-7 HP
		2 ♥:	Natürlich, 5+ Karten in ♥, 0-7 HP
		2 ♠:	Natürlich, 5+ Karten in ♠, 0-7 HP
		3 ♣ / ♦:	Fit, barragierend
		3 ♥ / ♠:	Natürlich, 7+ Karten, eher schwach

Nach 2 ♣ respektive 2 ♦ muss der Eröffner versuchen, den besten Kontrakt zu finden. Das ist nicht immer einfach, wie folgende Hand aus einem Center-Turnier vom 27.12.01 zeigt:

- ♠ Q62
  - ♥ 105
  - ♦ AK52
  - ♣ J752
- Nach Partners „pass“ wurde mit dieser Hand an dritter Stelle zurecht „1 ♦“ eröffnet, gefolgt von 1 NT des Gegners und „2 ♣“ des Partners. Dies zeigt exakt 4 ♥-Karten (also ist ein Kontrakt von „2 ♥“ ausgeschlossen). „Pass“ ist sicher falsch, „2 ♠“ spekulativ (zumal der Partner ja maximal 4 ♠-Karten haben kann). Also lizitiert man „2 ♦“. Der Partner lizitiert nun „2 ♥“, was zwingend eine 4er-♠ zeigen muss. Nun sollte man versuchen, „2 ♠“ im 4-3-Fit zu erfüllen.

Nach Edelfarbeneröffnungen ist aber alles natürlich.

Wir	Gegner 1	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♥	1 NT	Kontra:	8+ HP, strafend
		2 ♣:	0-7 HP, natürlich
		2 ♦:	0-7 HP, natürlich
		2 ♥:	3er-♥
		2 ♠:	0-7 HP, natürlich
		3 ♣ / ♦:	barragierend
		3 ♥:	4er-♥
		3 ♠:	barragierend

Wir	Gegner 1	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♠	1 NT	Kontra:	8+ HP, strafend
		2 ♣:	0-7 HP, natürlich
		2 ♦:	0-7 HP, natürlich
		2 ♥:	0-7 HP, natürlich
		2 ♠:	3er-♠
		3 ♣ / ♦:	barragierend
		3 ♥:	barragierend
		3 ♠:	4er-♠

Bedeutet des Gegners Intervention von „1 NT“, dass er eine 4er-Edelfarbe und eine 5er-Unterfarbe habe, verhalten wir uns wie folgt:

- Neue Farbe: Natürlich (5)6+ Karten, nicht forcing, (6)7-11(12) HP
- Kontra: 8-11(12) HP, kompetitiv
- Überruf der  
Gegnerfarbe: 12+ HP, forcing zum vollen Spiel (weiteres Lizit natürlich)

Zum Beispiel:

Wir	Gegner	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♦	1 NT*	pass:	Nichts zu sagen
		Kontra:	8-11(12) HP, kompetitiv
		2 ♣:	12+ HP, forcing zum vollen Spiel
		2 ♦:	6-10 HP, 4er-♦
		2 ♥ / ♠:	Natürlich (5)6+ Karten, nicht forcing, (6)7-11(12) HP

\* Man kennt eine 5er-♣ und eine beliebige 4er-Edelfarbe; Cue-bid daher: 2 ♣!

## Der Gegner interveniert mit einem Zweifärber

Intervenierte der Gegner mit einem klar definierten Zweifärber (z.B. Ghestem),

- zeigt Kontra, dass man zumindest eine der gegnerischen Farben, die man explizit kennt, kontrieren kann.
- Lizenziert man des Partners Farbe oder die vierte, noch verbleibende Farbe, so sind diese Ansagen natürlich und nicht forcierend.
- Demgegenüber sind Ansagen in den Farben des Gegners forcierend und zeigen entweder Fit in der Farbe des Partners oder eine Länge in der verbleibenden vierten Farbe, das Gebot der ökonomisch auf tieferer Stufe ansagbaren Farbe des Gegners zeigt die unedlere Farbe an, die andere Gegnerfarbe zeigt bei uns die edlere Farbe.

Wir	Gegner 1	Wir	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 NT*	Kontra:	Ich kann ♣ oder ♦ kontrieren
		3 ♣:	Ich habe Fit in ♥ und 10+ HP
		3 ♦:	Ich habe mind. 5 schöne ♠ und 10+ HP
		3 ♥:	Ich habe Fit und weniger als 10 HP
		3 ♠:	Ich habe (5)6+ ♠ und weniger als 10 HP

\* 2 NT zeigt im Beispiel ♣ und ♦

Ist die zweite Farbe nicht klar bekannt (z.B. bei Cue-bid bei „Michaels“), zeigt Kontra, dass man eine der Farben kontrieren kann oder aber zeigt einen guten Fit in der Partnerfarbe und 10-12 HP.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 ♥	Kontra	3 ♣ / ♦	“2 ♥” = ♠ und eine Unterfarbe
pass	pass	3 ♥:		Fit in ♥, aber nur 3er-♥, 9+ HP, das „Kontra“ in der Runde davor war tendenziell Strafkontra gegen die vom Gegner nun nicht genannte Unterfarbe

Wir	Gegner	Wir	Gegner	Bedeutung der Ansage
1 ♥	2 NT	pass	3 ♣ / ♦	
pass	pass	Kontra:		Negatives Kontra, 4er-♠, 8+ HP
		3 ♥:		Fit in ♥, aber nur 3er-♥, 9+ HP

## Gegner interveniert nach einer konventionellen Ansage

Intervenierte der Gegner, nachdem man eine konventionelle Ansage gemacht hat, bleiben die Antworten unverändert. Hat einem der Gegner durch seine Intervention die Ansage verunmöglicht, so passt man. Wo wir von diesem Schema abweichen, ist dies explizit dargestellt.

## Weitere spezielle kompetitive Situationen

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♥	2 ♠	3 ♥	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Einladung zu 4 ♠, wenn der Partner Maximum hat (Trial-bid)
3 ♠:				Zum spielen, kompetitiv

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♥	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Strafkontra
3 ♠:				zum spielen, kompetitiv

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♦	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Strafkontra
3 ♥:				Allgemeiner Trial-bid, Einladung zu 4 ♠, wenn der Partner Maximum hat
3 ♠:				Zum spielen, kompetitiv

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♣	2 ♠	3 ♣	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Negativ, Trial-bid in ♣, Einladung zu 4 ♠
3 ♦				Trial-bid in ♦, Einladung zu 4 ♠

Aber man beachte auch folgendes: Intervenieren die Gegner erstmals nach unserer Hebung, ist Kontra immer strafend.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	pass	2 ♠	3 ♣	
pass:				Nichts zu melden
Kontra:				Strafkontra
3 ♦:				Trial-bid
3 ♥:				Trial-bid
3 ♠:				Kompetitiv, zum spielen

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♠	2 ♥	2 ♠	3 ♥	
3 NT:				Kann nicht natürlich sein; die Ansage zeigt, dass wir genügend stark sind, um 4 ♠ zu spielen, dass man sich aber auch eine Verteidigung in 5 ♠ vorstellen kann, sofern der Gegner "5 ♥" lizitiert.
4 ♠:				Zum spielen, kein Interesse an "5 ♠", falls der Gegner "5 ♥" sagt.

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	3 ♥	3 ♠	
3 NT:				Kann nicht natürlich sein; die Ansage zeigt, dass wir genügend stark sind, um 4 ♥ zu spielen, dass man sich aber auch eine Verteidigung in 5 ♥ vorstellen kann, sofern der Gegner "4 ♠" lizitiert.
4 ♥:				Zum spielen, kein Interesse an "5 ♥", falls der Gegner "4 ♠" sagt.

Genau gleich verhält es sich hier:

Wir	Gegner	Wir	Gegner	<i>Bedeutung der Ansagen</i>
1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♠	
3 NT:				Kann nicht natürlich sein; die Ansage zeigt, dass wir genügend stark sind, um 4 ♥ zu spielen, dass man sich aber auch eine Verteidigung in 5 ♥ vorstellen kann, sofern der Gegner "4 ♠" lizitiert.
4 ♥:				Zum spielen, kein Interesse an "5 ♥", falls der Gegner "4 ♠" sagt.



## Der Gegner schweigt nach dem Ansagen des vollen Spiels nicht

Generell gilt folgende Abmachung:

Haben wir im Angriff (also nicht als Barrage) das volle Spiel angesagt und kompetitiert der Gegner weiter, so verhält es sich wie folgt:

- "Pass" ist forcing, zeigt also, dass man sowohl gegen ein Strafkontra des Partners als auch gegen eine weitere Hebung der Partnerfarbe nichts einzuwenden hat (für beides also Unterstützung mitbringt).
- Kontrieren darf man in dieser Situation nur, wenn man selber ein klares Strafkontra hat.
- Selber kompetitieren darf man in dieser Situation nur dann, wenn man ein Strafkontra nicht durchstehen kann.
- Sagt man nun eine Farbe an, bestätigt dies den Fit, weiter ist die neue Farbe Cue-bid und "lead direction" in einem.
- Passt man zuerst und bietet nach einem allfälligen Strafkontra des Partners eine neue Farbe, so ist diese Ansage natürlich und bei Fit gar passbar.

Hat man eine solche forcierende Situation gepasst, **muss der Partner sprechen** (rot immer, grün kann in Ausnahmefällen mal gepasst werden). Kontra ist dann Strafvorschlag.

Haben wir barragierend das volle Spiel angesagt und lizitiert der Gegner weiter, **so ist Kontra nicht Strafvorschlag**. Vielmehr zeigt es, dass man der Meinung ist, dass man die Manche erfüllt hätte. Der Partner soll nun entscheiden, ob er das Kontra verwandeln will oder weiter kompetitieren möchte.