

Fragen zur Reizung

1. Wie reagiere ich auf Schwächeansagen (2xx oder 3 xx) ?

Anwarter:

Punkte	Farben	Reizung
0-14	wasauchimmer	passen
0-14	3 Karten in genannter Farbe	Heben =Sperre verstärken
ca. 15	Gute eigene 5er	Neue Farbe nennen
ca. 15	Kein Fit in Partners Farbe	2 SA >>> Eröffner beschreibt sein Blatt
Ab 15	wasauchimmer	

Eröffner beschreibt sein Blatt

Punkte	Farben	Reizung
5-7	schlechte Farbe	3 Treff
5-7	gute Farbe	3 Karo
8-10	schlechte Farbe	3 Coeur
8-10	gute Farbe	3 PIK
Ab 5	AKDxxx	3SA

2. Wer verantwortet die 1- oder 2- Sans-Antwort ?

Frage:

Darf der Anwarter(Partner) in diesem Beispiel 1 SA sagen, obwohl er in Pik keinen Stopper hat ?

Eröffner	Partner
Pik: D x	Pik: B x x
Coeur: K B x x x	Coeur: B x
Karo : A D x x	Karo : K x x x
Treff : B x	Treff : D x x x

Eröffner: 1 Coeur
 Gegner : Nennt 1 Pik
Partner: 1 SA
 Gegner: Passt
 Eröffner Passt

Antwort:

In der **1er-Stufe muss keiner den Sans verantworten**, d.h. Stopper in den (genannten) Farben des Gegners haben.

Die Frage der **Sans-Verantwortung**, also „Genügend Stopper in Gegners Farben“, stellt sich nur bei **Sans-Anworten ab 2er-Stufe in der Farbe die der Gegner gereizt hat.**

In den obigen Konstellation

- nennt der Anwarter lediglich seine Punkte (6-9)
- und es sollte auf alle Fälle 1 SA gespielt werden, denn
 - der Eröffner benötigt 6 in einer Farbe um sie zu wiederholen, weil er sonst riskiert, dass er nur 6 oder 7 Trumpf hat,
 - 1 SA ist normalerweise leichter zu gewinnen als 2 Coeur mit nur 6 maximal 7 Trumpf.

Und „last not least“:

Ist der Gegner stark, so wird er uns überreizen.

Ist er – wie in diesem Fall ähnlich stark wie wir –

- haben wir eine gute Chance zu gewinnen oder
- stehen bei 1 Down besser da als dass der Gegner gewonnen hätte.

3. Wann reizt man ein Vollspiel ?

- 4 Oberfarbe: 24 - 30 Punkte
- 3 Sans: 25 - 31
- 5 Unterfarbe: 27 - 30
- Farb-Schlemm: ab 31 Punkte
- Kleiner Sans- Schlemm: ab 32 Punkte

4. Wie antworte ich auf die Schlemm-Frage nach den Keycards(4 SA) ?

- 5 Treff -> 0 oder 3 Keycards (Asse oder Trumpf König)
 - 5 Karo -> 1 oder 4
 - 5 Coeur -> 2 oder 5
 - 5 Pik -> 2 oder 5 mit Trumpf Dame
- Weitere Fragen gelten dann den restlichen Königen.

5. Wie reizt man Stayman (1 SA – 2 Treff) ?

Ziel des Stayman ist, dass der starke Eröffner das Spiel macht !

Start-Reizung

Eröffner:	1 SA
Antworte ab 8 Punkte:	2 Treff

↓

**Eröffner hat die GEWÜNSCHTE 4er Oberfarbe:
Nennt 2 Coeur bzw. Pik**

Antworte	Eröffner
8 Punkte -> passen	passen
9 - 14 Punkte -> 4 C/P	passen
ab 15 Punkte -> 4 SA (C/P-Spiel)	Keycards nennen

**Eröffner hat die ANDERE 4er Oberfarbe:
Nennt 2 Coeur bzw. Pik**

Antworte	Eröffner
8 Punkte -> 2 SA	passen
9 - 15 Punkte -> 3 SA	passen
ab 16 Punkte -> 4 SA (SA-Spiel)	Keycards nennen

**Eröffner hat BEIDE 4er Oberfarben:
Nennt **zuerst** 2 Coeur und **dann** Pik**

Antworte hat Coeur: siehe "hat gewünschte Oberfarbe"		
Antworte hat PIK :	Eröffner	Antworte
8 Punkte -> 2 SA	3 PIK	Passé
9 - 14 Punkte -> 3 SA	4 PIK	Passé
ab 15 Punkte -> 3 SA	4 PIK	4 SA (Pik-Spiel)

**Eröffner hat KEINE 4er Oberfarbe:
Nennt 2 Karo**

Antworte	Eröffner
8 Punkte -> 2 SA	passen
9 - 15 Punkte -> 3 SA	passen
ab 16 Punkte -> 4 SA (SA-Spiel)	Keycards nennen

6. Wie reizt man einen Transfer ?

Ziel des Stayman ist, dass der starke Eröffner das Spiel macht !

a. Antworter hat eine 5er oder eine 6er Oberfarbe

Start-Reizung		
Eröffner:	Antworter ab 0 Punkte:	Eröffner:
1 SA (15-17)	Hat Coeur -> 2 Karo Hat Pik -> 2 Coeur	2 Coeur 2 PIK

Antworter hat 5er Oberfarbe	Eröffner
0 – 7 Punkte -> passen	
8 Punkte -> 2 SA	2 C/P und 15-16 Punkte -> passen 2 C/P und 17 Punkte -> 3 SA 3-4 C/P und 15 Punkte -> 3 C/P 3-4 C/P F und 16 Punkte -> 4 C/P
9-14 Punkte + SA Vert. -> 3 SA	2 C/P -> passen 3-4 C/P -> 4 C/P
9-14 Punkte, keine SA Vert. -> 3 C/P	2 C/P -> passen 3-4 C/P -> 4 C/P
Ab 14 Punkte -> 4 SA Entscheidung über Farbschlemm	Keycards nennen

Antworter hat 6er Oberfarbe	Eröffner
0 – 7 Punkte -> passen	
8 Punkte -> 3 C/P	15 Punkte -> passen 16/17 Punkte -> 4 C/P
9 - 14 Punkte -> 4 C/P	passen
Ab 15 Punkte -> 4 SA Entscheidung über Farbschlemm	Keycards nennen

b. Antworter hat 5er Coeur und 5er Pik

Start-Reizung		
Eröffner:	Antworter ab 0 Punkte:	Eröffner:
1 SA (15-17)	2 Karo	2 Coeur

Antworter hat 5er Coeur + 5er Pik	Eröffner
0 – 8 Punkte -> passen	
9 - 14 Punkte -> 2 Pik	2 C/P und 15 Punkte -> passen 2 C/P und 16/17 Punkte -> 3 SA 3-4 C/P -> 4 P/C
Ab 15 Punkte -> 4 SA	Keycards nennen

c. Antworter hat 6 oder mehr Treff oder Karo

Start-Reizung		
Eröffner:	Antworter ab 0 Punkte:	Eröffner:
1 SA (15-17)	2 Pik	3 Treff

Antworter hat 6 und mehr Treff	Eröffner
0 – 8 Punkte -> passen	
9 -10 Punkte -> 3 SA	passen
11 - 14 Punkte -> 5 Treff	passen
Ab 15 Punkte -> 4SA <i>Entscheidung über Farbschlemm</i>	Keycards nennen

Antworter hat 6 und mehr Karo	Eröffner
0 – 8 Punkte -> 3 Karo	passen
9 -10 Punkte -> 3 SA	passen
11 - 14 Punkte -> 5 Karo	passen
Ab 15 Punkte -> 4SA <i>Entscheidung über Farbschlemm</i>	Keycards nennen

7. Wie reagiere ich auf das Informationskontra meines Partners?

Auf das Informationskontra meines Partners muss ich immer antworten, auch mit 0 Punkten und auch wenn der Gegner zwischengereizt hat.

Grund: Es könnte auch ein Stärkekontra sein

Ausnahme: Ich habe 5er Länge in Gegners Farben + 9 Punkte

Ich habe folgende Antwortmöglichkeiten:

▪ Längste Farbe:

- 0-8 Punkte: ohne Sprung
- 9-12 Punkte: im Sprung
- 13 und mehr: Farbe des Gegners

▪ SA (mit Stopper in Gegners Farbe)

- 0-6 Punkte (Kein SA, sondern längste Farbe)
- 7-10 Punkte: 1 SA
- 11-12 Punkte: 2 SA
- ab 13 Punkte (sehr selten): 3 SA

8. Wie reagiere ich mit weniger als 6 Punkte auf eine Unterfarben-Eröffnung meines Partners?

Gegner hat zwischengereizt: Passen

Gegner hat nicht zwischengereizt: Partner nicht hängenlassen

- Ich habe 5er in Partners Farbe: 1 x heben
- Ich habe weniger als 4 in Partners Farbe: 1 SA

9. Jakobi : Antworter springt auf 2 SA

Partner hat mit Oberfarbe eröffnet

Ich habe 13 Punkte und mehr und min. 3 in Eröffners Farbe

Weiterreizung des Eröffners

Eröffner hat und reizt
11 - 13 FP (damit kein Schlemminteresse)	4 in eröffneter OF (Ende der Reizung)
14 –15 FP , kein Single	3 SA
16 FP und mehr Punkte, kein Single	3 in eröffneter OF
Single oder Chicane in einer anderen Farbe	3 in andere Farbe (=Minisplinter)
Auch andere 5er OF mit 2 Topfiguren (A,K,D)	4 in anderer Oberfarbe

10.Splinter: Doppelsprung in eine andere Farbe

A. Partner hat eröffnet und ich „splinte“

Ich als Antworter habe

- 13 Punkte und mehr
- **Single** oder **Chicane** in einer Farbe
- **und nenne diese Farbe im Doppelsprung**

z.B. 1 P > 4 C :

zeigt ab 13 FP, Zustimmung des Antworters zum Pik und **Single/Chicane in Coeur**

B. Partner hat eröffnet – ich habe weitergereizt und Partner „splintet“

Partner hat

- 17 Punkte und mehr
- **Single** oder **Chicane** in einer Farbe
- **und nenne diese Farbe im Doppelsprung**

z.B. 1 T > 1 P > 4 K :

zeigt ab 17 FP, Zustimmung des Antworters zum Pik und **Single/Chicane in Karo**

11. Wer kann sich bei Single 2 Punkte und bei Double 1 Punkt zurechnen ?

Nur der Antworter, da nur auf seiner Seite Zusatzstiche erzielt werden können.

12. Wie zeige ich meinem OF- Partner meine starke Hand ?

- 10 – 12 Punkte: Sprung in 3 OF
- Ab 13 Punkte: 2 SA (Jacobi)

13. Wer zu vorsichtig ist oder mauert, der schadet sich selbst: „1 down is good bridge“ = Risiko lohnt sich !!

Nicht der Gewinner erzielt immer die meisten Matchpoints.
Oft ist ein Faller für uns günstiger als dass der Gegner gewinnt.
Denn 1 - x „hässliche“ Faller bringen häufig ein besseres Ergebnis als ein „schöner“ Blattgewinn.

Was ist wann günstiger ?

Das ist abhängig von der Stufe und Gefahr/nicht-Gefahr:
Und auch von einem Kontra (Werte in Klammern)

Wo hat der Gegner gereizt	Was hat der Gegner gereizt	Wie viele Faller können wir uns leisten	
		ohne Gefahr	in Gefahr
1er-Stufe	Unterfarbe	1 (0)	0
1er-Stufe	Oberfarbe	1 (0)	0
2er-Stufe	Unterfarbe	1 (0)	1 (0)
2er-Stufe	Oberfarbe	2 (1)	1 (0)
3er-Stufe	Unterfarbe	2 (1)	1 (0)
3er-Stufe	Oberfarbe	2 (1)	1 (0)
4er-Stufe	Unterfarbe	2 (1)	1 (0)
4er-Stufe	Oberfarbe	8 (4)	4 (2)

Dazu jeweils ein Beispiel für Spiele ohne Gefahr und ohne Kontra:

Tisch	Gespielt von	Kontrakt	Ergebnis	Nord-Süd		Ost-West	
				Punkte	Match-points	Punkte	Match-points
1	Nord/Süd	1 Treff	erfüllt	70	2	-	0
2	Ost/West	1 Coeur	-1	50	0	-	2
1	Nord/Süd	1 Coeur	erfüllt	80	2	-	0
2	Ost/West	1 Pik	-1	50	0	-	2
1	Nord/Süd	2 Treff	erfüllt	90	2	-	0
2	Ost/West	2 Pik	-1	50	0	-	2
1	Nord/Süd	2 Coeur	erfüllt	110	2	-	0
2	Ost/West	2 Pik	-2	100	0	-	2
1	Nord/Süd	3 Treff	erfüllt	110	2	-	0
2	Ost/West	3 Pik	-2	100	0	-	2
1	Nord/Süd	3 Coeur	erfüllt	140	2	-	0
2	Ost/West	3 Pik	-2	100	0	-	2
1	Nord/Süd	4 Treff	erfüllt	130	2	-	0
2	Ost/West	4 Pik	-2	100	0	-	2
1	Nord/Süd	4 Coeur	erfüllt	420	2	-	0
2	Ost/West	4 Pik	-8	400	0	-	2