

## 40 Kontras

Wir beschäftigen uns im Folgenden mit Kontras. Gedacht war das Kontra zunächst nur als Strafkontra. Über die Jahre hat man das Kontra dann in bestimmten Situationen uminterpretiert. Denn in bestimmten Reizsituationen ist ein Strafkontra unsinnig. Beispielsweise ist ein Kontra auf ein Stayman-Gebot 2♣ als Strafkontra volliger Quatsch. Üblicherweise wird dieses Kontra als Ausspielkontra benutzt.

Es gibt eine Reihe von Kontras mit spezifischen Bedeutungen. Auf diese gehen wir im Folgenden ein.

Das Thema *Kontras* haben wir bereits in etlichen Abschnitten angesprochen, beispielsweise in den Abschnitten 26.4, 22.3 und 27.2. Bestimmte Inhalte werden sich somit wiederholen.

Auch zu diesem Thema gibt es etliche gute Bücher. Mir gefällt beispielsweise das Buch [Law18], welches sich auf Informations-Kontras (Takeout Double) konzentriert. Mike Lawrence illustriert das Thema unterhaltsam an Beispielen aus dem Leben.

### 40.1 Das Strafkontra

Das klassische Kontra dient der Bestrafung der Gegner: Die Gegner haben ein Spiel gereizt, was sie garantiert nicht gewinnen werden. Dies passiert häufig in einer Wettbewerbsreizung: Die eine Seite reizt ein OF-Vollspiel, was sie garantiert gewinnen. Die andere Seite ist in Nichtgefahr und macht ein Opfergebot.

N – NS	♠ A9832	Board 40.1
	♥ B73	
	♦ AK4	
	♣ 52	
♠ 64		♠ DB10
♥ A4		♥ 10862
♦ B8	N W O S	♦ D9763
♣ KDB9843		♣ 10
	♠ K75	
	♥ KD95	
	♦ 1052	
	♣ A76	

Nord	Ost	Süd	West
1♠	passe	3♠	4♣
4♠	passe	passe	5♣

Wests 5♣ ist ein klares Opfergebot. NS sind nun in der Breddouille. 5♠ oder Kontra? Gegen 5♠ spricht, dass NS down gehen könnten. Gegen Kontra spricht die Gefahrenlage. OW sind in Nichtgefahr. Selbst 3 down bringen im Kontra nur 500 Punkte. Das ist weniger als 620 für ein gewonnenes 4♠. Da NS aber keine weiteren Zusatzwerte haben, bleibt nur ein (Straf-)Kontra.

### 40.2 Informationskontra

O –	♠ 9852	Board 40.2
	♥ K1073	
	♦ A64	
	♣ B2	
♠ 64		♠ AKB103
♥ B4		♥ 862
♦ B83	N W O S	♦ KD97
♣ K98543		♣ 10
	♠ D7	
	♥ AD95	
	♦ 1052	
	♣ AD76	

Nord	Ost	Süd	West
1♠	??		

Osts 1♠ bringt Süd in eine schwierige Situation. Stark genug ist Süd ja, aber was soll der arme Süd sagen? In der Gegenreizung sollte man schon eine 5er Farbe haben.

Im Prinzip ist es ja auch möglich, mit einer 4er Farbe gegenzureizen. Nur hat ein Gegenspieler ja schon eröffnet und uns Bietraum weggenommen. Und da hat es sich bewährt, in der Gegenreizung nur Farben zu nennen, die mindestens zu fünf sind. Wie zeigt Süd nun sein gutes Blatt?

Mit einem Kontra. Ein so genanntes Informations-Kontra (engl. Takeout Double). Wie soll unser Partner das Kontra verstehen? Kann das nicht auch ein Straf-Kontra sein? Kein normaler Mensch kontriert ein gegnerisches Gebot auf der 1er Stufe. Denn 7 Stiche zaubern die Gegenspieler normalerweise immer irgendwie zusammen.

Was soll Nord (West schweigt wohl besser.) antworten? Ein Info-Kontra zeigt Eröffnungsstärke und üblicherweise eine Kürze in der Eröffnerfarbe. Eine 5er Farbe sollte Süd nicht haben, denn die hätte er direkt nennen können. Hier spricht viel für das Nord-Gebot von 2♥. Gemäß ForumD sollte Nord die Cœur im

Sprung nennen, um dem kontrierenden Partner seine Stärke mitzuteilen. Ab 8 FP. Warum der Sprung? Ist das nicht gefährlich? Ja, das ist es. Aber nach dem Kontra unseres Partners MÜSSEN wir was sagen (auch mit 0 Punkten), denn das Kontra ist ja künstlich. Gegen den Sprung in 3♥ spricht hier aber, dass Nord 9 Loser hat. Ein Grenzfall.

Passen dürfen wir nur, wenn wir selbst sehr gute Pik (im obigen Spiel) haben und uns sicher sind, dass Ost sein 1 Pik niemals erfüllen kann. Wir wandeln also das Informations-Kontra in ein Straf-Kontra um.

Wann dürfen wir ein Informations-Kontra abgeben?

- Wir sind in der Eröffnerfarbe des Gegners kurz (möglichst maximal ein Single).
- In den restlichen Farben sind wir spielbereit.
- Wir haben Eröffnungsstärke.

Im obigen Beispiel sind diese Anforderungen erfüllt. Ein Pik-Double ist nicht optimal, aber okay. Eröffnungsstärke haben wir. Die 434-Verteilung in den 3 Restfarben ist akzeptabel, wenngleich 444 besser wäre.

Ein Info-Kontra kann man auch mit starken Händen abgeben. Was sagen wir nach einer 1♠-Eröffnung der

♠ K4

♥ KDB

♦ AD103

♣ KD2

Gegner mit dieser Hand? Hier geben wir erst mal ein Info-Kontra. Unser Partner muss was

sagen. Und in der nächsten Runde zeigen wir unsere große Stärke.

N – alle      ♠ D2      Board 40.3

♥ AKD74

♦ 43

♣ KB107

♠ A8743

♥ B10

♦ K1092

♣ 86

	N	
W		O
	S	

♠ B9

♥ 8653

♦ B87

♣ D932

♠ K1065

♥ 92

♦ AD65

♣ A54

Nord   Ost   Süd   West

1♥   X   passe   2♠

3♦   passe   4♠

5♣   passe   6♣

Nord eröffnet, Ost kontriert. West springt mit seinen 8 Punkten. Ost lädt ein, West nimmt die Einladung an.

Nord   Ost   Süd   West

1♠   X   passe

2♦   passe   2♥   passe

3♦   passe   3 SA   passe

6♦

Ost eröffnet, Süd ist ein Riese und kontriert. Nord nennt 2x seine guten Karo. Nach Süds 2♥ sieht Nord, dass Süd stark sein muss und springt nach Süds 3SA in 6♦.

O –

♠ 102

♥ 832

♦ KDB9762

♣ 10

♠ B954

♥ B4

♦ 10853

♣ 762

♠ K8763

♥ K1095

♦ –

♣ KB84

♠ AD

♥ AD76

♦ A4

♣ AD953

## 40.3 Negativ-Kontra

Mit Negativ-Kontras haben wir uns im Abschnitt 19.4, Seite 53 beschäftigt.

Unser Partner eröffnet 1♣ oder 1♦. Der rechte Gegner reizt dazwischen: 1♠. Nun können wir unser 4er Cœur nicht mehr auf der 1er Stufe zeigen. Ein 2♥-Gebot könnte zu optimistisch sein. Also was tun? Hier passt ein Kontra wieder wunderbar. Es zeigt die *andere* OF zu viert.

W – alle      ♠ KD1062    Board 40.5

♥ 72
♦ 72
♣ KD94
♠ 4
♥ AD98
♦ KB865
♣ AB7
♠ B87
♥ K104
♦ D103
♣ 10865

	N	
W		O
	S	

♠ A953
♥ B653
♦ A94
♣ 32

Nord	Ost	Süd	West
			1♦
1♠	X	passe	2♥

West eröffnet, Nord nennt seine Pik. Ost kontriert und zeigt damit sein 4er Cœur. West bestätigt den Fit. Wie hoch OW gehen sollten, lassen wir hier offen.

Wir können das Negativ-Kontra auch nutzen, um nach einer gegnerischen Zwischenreizung 1♥ zu unterscheiden, ob wir ein 4er oder 5er Pik haben. Haben wir ein 4er Pik, dann kontrieren wir die 1♥-Zwischenreizung. Haben wir ein 5er Pik, dann nennen wir es direkt: 1♠.

Auch nach der Reizung 1♠-2♥-? können wir das Negativ-Kontra einsetzen. Unser Partner eröffnet mit Pik, unser rechter Gegner zeigt Cœur. Üblicherweise sollten wir hier kontrieren, um zu zeigen, dass wir sowohl Treff als auch Karo haben. Unser Partner soll sich was aussuchen.

Nach der Reizung 1♣-1♦-? können wir das Negativ-Kontra ebenso einsetzen. Unser Partner eröffnet mit Treff, unser rechter Gegner zeigt Karo. Üblicherweise sollten wir hier kontrieren, um zu zeigen, dass wir beide OF zu viert halten.

Analog zeigt nach 1♥-1♠-? ein Kontra beide Unterfarben.

Auch nach 1♦-2♣-? können wir negativ kontrieren. Jetzt sollten wir mindestens eine OF zu viert haben.

Ab wievielen Punkten man negativ kontrieren, ist Vereinbarungssache. Üblicherweise sollte man auf der 1er Stufe mindestens 7 FLP haben. Auf der 2/3er Stufe sollte man natürlich einen Tick stärker sein.

Die Details behandeln wir im Abschnitt [19.4](#).

## 40.4 Ausspielkontra

Häufig geben die Gegner künstliche Gebote ab, also Gebote, die etwas anderes bedeuten, beispielsweise Stayman oder Transfers. Diese können wir problemlos kontrieren, da sie ja nicht das Endgebot sein werden.

S – alle      ♠ A982    Board 40.6

♥ A1085
♦ D5
♣ 1062
♠ D53
♥ B2
♦ K109632
♣ 95
♠ K104
♥ KD76
♦ A87
♣ DB7

	N	
W		O
	S	

♠ B76
♥ 943
♦ B4
♣ AK843

Nord	Ost	Süd	West
		1 SA	passe
2♣	X	2♥	passe

Ost kontriert das Stayman-Gebot von Nord. Das ist ein Ausspiel-Kontra, welches West artig befolgen sollte. 2 oder 3 down.

Hier hat Ost problemlos das 2♣-Gebot kontrieren können. Denn das Stayman-Gebot ist künstlich und wird nie gepasst werden.

Das Ausspielkontra behandeln wir u.a. in den Abschnitten [13](#) und [33.6.1](#).

## 40.5 Stolen Bids

Wir können Kontras auch in einer anderen Situation nutzen. Nehmen wir an, unser Partner hat mit 1 SA eröffnet, unser rechter Gegner erdreistet sich, mit 2♥ zwischenzureizen. Was machen wir nun? Wir wollten

eigentlich selbst 2♥ nennen, als Transfer auf Pik. Spricht was dagegen, in dieser Situation mit Kontra zu sagen, dass wir selbst 2♥ reizen wollten? NEIN! Denn in dieser Situation auf das gegnerische Gebot ein Strafkontra abzugeben, ist unsinnig. Aus mehreren Gründen. Erstens werden wir wohl das Spiel selbst machen wollen (unser Partner hat mit seinem 1SA Punkte gezeigt. Zweitens ist ein Strafkontra auf 2er Stufe immer gefährlich, denn mit etwas Glück entwickelt der Gegner 8 Stiche. Kontriert erfüllt wird richtig teuer. Also für uns. Auch ein Ausspiel-Kontra kann das in dieser Situation nicht sein. Denn wir werden ja selbst spielen.

O – alle	♠ 964 ♥ K102 ♦ 543 ♣ DB64	Board 40.7
♠ 872 ♥ B87654 ♦ B ♣ A52	♠ AK3 ♥ AD3 ♦ 876 ♣ K973	Nord Ost Süd West
		1 SA 2♦ X
		passee 2♥ passee 4♥
		Süds 2♦ nimmt Ost sein Transferegebot weg. Durch ein Kontra zeigt West: <i>Stolen Bid</i> .
	♠ DB105 ♥ 9 ♦ AKD1092 ♣ 108	

Stolen-Bid-Kontras können wir nach jedem (Zwischen-)Gebot der Gegner spielen, beispielsweise auch nach einer 2♣-Zwischenreizung, falls unser Partner 1 SA eröffnet hat. Das 2♣-Gebot nimmt uns das Stayman-Gebot weg. Mit einem Kontra zeigen wir *Stolen Bid*, sprich Stayman.

## 40.6 DOPI ROPI

Wir bleiben bei unangenehmen Zwischenreizungen. Dieses Mal bei Ass-Fragen.

Wir haben einen Coeur-Fit gefunden und müssen nur noch klären: Schlemm oder nicht. Nach 1♥-3♥-4SA reizt der Gegner 5♦. Äußerst unangenehm. Denn wenn wir die Ass-Frage gemäß 30-41-2 Keycards beantworten, dann müssten wir bei 1 Keycard 5♠ antworten. Damit wäre ein Stoppen mit 5♥ nicht mehr möglich. Was tun? Überlegen wir mal: Da der Gegner was gesagt hat, können wir ja auch passen oder kontrieren. Wunderbar:

**X** 0 oder 3 Keycards

**passee** 1 oder 4 Keycards

**nächstes Gebot** 2 Keycards

Diese Konvention nennt man DOPI. Double = 0, Passe = 1.

Wenn wir bei 2 Keycards die Trumpf-Dame durchsagen wollen, müssen wir das übernächste Gebot noch reinnehmen.

Falls die Gegner nach 4SA keine Farbe nennen, sondern kontrieren, dann können wir selbst natürlich nicht kontrieren, aber rekontrieren. Also ändern wir unsere Antworten:

**XX** 0 oder 3 Keycards

**passee** 1 oder 4 Keycards

**5♣** 2 Keycards

Diese Konvention nennt man ROPI. Redouble = 0, Passe = 1.

Diese Konvention behandeln wir auch im Abschnitt [33.7](#).

S – NS	<b>♠ DB943</b>	Board 40.8	
	♥ B		
	♦ KDB1074		
♠ 1085	♣ 6	Nord Ost Süd West	
♥ D7	♠ –	1 ♠ passe	
♦ 532	♥ AK109652	4 SA 5 ♥ X passen	
♣ DB954	♦ 986	5 ♠ passe passe passe	
	♣ A73		
♠ AK762		DOP! gibt Nord die Chance, auf 5er Stufe zu stoppen. Es fehlen 2 Keycards.	
♥ 843			
♦ A			
♣ K1082			

## 40.7 Lightner-Kontra

Wir kehren zurück zu den Ausspielsignalen.

Die Gegner sind in einem Farb-Schlemm, den wir natürlich schlagen wollen. Wir sind in einer Farbe single. Diese Farbe sollte unser Partner anspielen. Dann können wir stechen. Dafür gibt es das Lightner-Kontra: Partner! Finde ein ungewöhnliches Anspiel. Meistens ist damit die 1. Farbe gemeint, die der Dummy gereizt hat.

N –	<b>♠ KB75</b>	Board 40.9	
	♥ A10		
	♦ KB852		
♠ 42	♣ 42	Nord Ost Süd West	
♥ B98743	♠ A93	1 ♦ passe 1 ♥ passe	
♦ 104	♥ –	1 ♠ passe 4 SA passe	
♣ KD7	♦ 976	5 ♥ passe 6 ♠ passe	
	♣ B1098653	passe X	
♠ D1086			
♥ KD652		NS finden den Pik-Fit. Nord zeigt 2 Keycards. Also nur Kleinschlemm.	
♦ AD3		Mit seinem Kontra zeigt Ost, dass West Cœur anspielen soll, die erste Farbe, die der Dummy (Süd) genannt hat.	
♣ A			

Der „normale“ Angriff von West wäre ♣K. Tödlich für das Gegenspiel. Denn ohne den Cœur-Angriff geht der Schlemm problemlos. Trumpf ziehen, dann Karo abziehen. NS geben nur das Trumpf-Ass ab.

Diese Konvention behandeln wir auch im Abschnitt [33.6.2](#).

## 40.8 Wiederbelebungskontra

Das Thema *Wiederbelebung* ist ein komplexes. Auch dort kann das Kontra effektiv eingesetzt werden. Wir wollen uns hier nur ein Kontra-Beispiel zur Wiederbelebung anschauen.

W – alle	<b>♠ A54</b>	Board 40.10	
	♥ AK862	Nord Ost Süd West	
	♦ B72	1 ♣	
	♣ 98	1 ♥ passe passe ??	
♠ DB93	♠ K72	West eröffnet, Nord stört mit 1 ♥. Ost kann nicht wirklich den Mund aufmachen. Soll Süd mit 9FP was sagen? Nein. Viel zu riskant. Nord könnte nur 9 FP haben.	
♥ 53	♥ D1094		
♦ AD8	♦ 106		
♣ KD73	♣ 10542	Und West? Soll er Nord spielen lassen? Auf der 1er Stufe niemals!	
		Mit einem Kontra zeigt West, dass er einen Tick stärker, in Cœur kurz ist und eine ausgeglichene Verteilung hat.	
♠ 1086		Das Kontra ist eine typische Wiederbelebung. Ost kann das Kontra in ein Strafkontra umwandeln oder seine Treff nennen.	
♥ B7			
♦ K9543			
♣ AB6			

Auf das Thema Kontras bei der Wiederbelebung gehen wir ausführlich im Abschnitt 35 ein.

## 40.9 Support-Kontra

Die Zwischenreizung der Gegner ist meistens unangenehm, da sie uns erstens stört und zweitens Bietraum wegnimmt. In bestimmten Situationen können wir das Kontra einsetzen, um Informationen ohne weiteren Bietraumverlust zu übertragen. Das Support-Kontra (Unterstützungskontra, engl. Support Double) ist dafür ein weiteres Beispiel.

O – alle    ♠ AK654 Board 40.11

♥ 9		Nord	Ost	Süd	West
◊ KB74		1◊	passe	1♥	
♣ DB9		1♠	X		
♠ 103	♠ D987				
♥ AB642	W N S O	♥ D87			
◊ 108		◊ AD62			
♣ K632		♣ A5			
♠ B2					
♥ K1053					
◊ 953					
♣ 10874					

Nord	Ost	Süd	West
1◊	passe	1♥	
1♠	X		

Osts Eröffnung und Wests 1♥ wird von Nord mit 1♠ gestört.  
 Was soll der arme Ost machen? Passen ist eine Option, allerdings hat 1♠ immer eine Chance. Wenn Ost wüsste, ob das 1♥ von West ein 4er oder 5er ist. Wie zeigt Ost erstens sein 3er Cœur und zweitens seine Zusatzstärke (6 Loser)? Ganz einfach: Kontra!  
 Mit einem Kontra in dieser Situation zeigt man eine 3er Unterstützung von Partners Farbe.

Das funktioniert auch auf höherer Stufe. Das Kontra 

Nord	Ost	Süd	West
1◊	passe	1♠	2♥
		X	

 zeigt ein 3er Pik.

Das Support-Kontra ist gerade in den Situationen von großem Wert, wenn beide Partner weit weg vom Vollspiel sind und einen Fit auf niedriger Stufe suchen müssen.

## 40.10 Weitere Kontras

Es gibt etliche weitere Kontra-Konventionen. Auf diese gehen wir nicht weiter ein.

Beispielsweise ist es üblich, mit einem Kontra nach gegnerischer 1-SA-Eröffnung einen Einfärber zu zeigen. Das gehört zur Konvention DONT (Abschnitt 39.5).