

Konventionen: Kontra - Kontra-Arten

Quelle: Original; Kears: Bridge Conventions Complete; Robert Koch's Bridge-Lexikon „Kontra“

**Bitte beachten: Nicht alle Kontra-Arten können in einem Bietsystem untergebracht werden.
Manche schließen sich gegenseitig aus.**

Strafkontra

Strafkontra

Ein Strafkontra soll den Spielwert erhöhen, wenn der Gegner seinen Kontrakt erwartungsgemäß nicht erfüllt.

Informationskontras

Informationskontra

Ein Informationskontra soll den Partner zu einem Gebot veranlassen - es ist ein konventionelles Gebot.

Zu vereinbaren ist, ob Kontra gegen ein Sperrgebot ein Informationskontra ist oder ein Optional Double.

Optional Double = Optionskontra

Kontra gegen Sperrgebote mit ausreichender Stärke, voraussichtlich den Kontrakt zu schlagen, aber auch Spielbereitschaft in den anderen Farben.

Wiederbelebungs-Kontra

Das ist ein dem Informationskontra ähnliches Kontra, wenn es nicht bei der ersten Gelegenheit abgegeben wird, aber die Bietfolge sonst auf niedriger Stufe beendet ist.

Unterstützungskontras

Dreier-Kontra = Unterstützungskontra = Support-Kontra

Wenn nach eigener Eröffnung und Partners OF-Gebot der rechte Gegner eine Farbe bietet, zeigt Kontra eine 3er-Unterstützung in Partners Farbe.

Rosenkranz-Kontra

Der Gegner eröffnet, der Partner bietet eine Farbe und der andere Gegner ebenfalls. Jetzt zeigt Kontra Unterstützung der Partnerfarbe und mindestens eine Topfigur (A, K, D) darin. Sofortiges Gebot der Partnerfarbe zeigt die Unterstützung ohne Topfigur.

(Entsprechendes gilt, wenn der andere Gegner ein Negativ-Kontra geboten hat. Dann zeigt Rekontra die Unterstützung mit Topfigur.)

andere Blattbeschreibungs-Kontras

Negativ-Kontra

Kontra nach Partners Farb-Eröffnung und Gegners Farb-Gegegebote, zeigt

nach zwei UF-Geboten: die Oberfarben 4-4 oder mindestens 4-3 je nach Vereinbarung,

nach zwei OF-Geboten: beide Unterfarben,

nach zwei Geboten in OF und UF: 4er-Länge oder schwache 5+-Länge in der anderen Oberfarbe.

Antwort-Kontra = Responsive Double

Der Eröffner hat eine Farbe auf 1er-Stufe geboten, der nächste Spieler kontriert und der Partner des Eröffners die Farbe gehoben. Jetzt zeigt ein Kontra einen Fit für zwei noch nicht gebotene Farben.

Kompetitives Kontra = Wettbewerbskontra = Competitive Double

Beide Parteien haben im Teilkontrakt-Bereich geboten. Das Kontra kann kein Strafkontra sein, weil es nicht einträglich wäre. Dann verspricht es entweder die Majorität der Punkte oder eine Punktezahl im oberen Bereich des bisher Gebotenen.

Cooperative Double

Ein Kontra auf niedriger Bietstufe, das den gegnerischen Kontrakt so nicht stehen lassen will und dem Partner frei stellt, es als Strafkontra zu belassen oder weiter zu bieten.

Renegative Double

Wenn nach seiner Eröffnung, gegnerischem Zwischengebot, Negativ-Kontra des Partners und Hebung der Farbe des Zwischengebots der Eröffner kontriert, zeigt er damit eine punktstarke Hand und meist keine Unterstützung für die durch Partners Negativ-Kontra bezeichnete(n) Farbe(n). Er lädt so zur vollen Partie ein, ohne Bietraum zu verschenken.

Positiv-Kontra = Positive Double

Wenn ein Paar vereinbart hat, dass nach gegnerischem Zwischengebot das Gebot einer neuen Farbe nicht forciert, sondern nur eine gute lange Farbe zeigt, dann ist an dieser Stelle Kontra ein Stärke-Kontra mit beliebiger Verteilung, einladend zur vollen Partie.

Ausspielkontras

Ausspielkontra

Wird ein künstliches Gebot kontriert, so soll der Partner, die kontriierte Farbe ausspielen, wenn er an der Reihe ist. (Daraus folgt auch, dass er diese Farbe nicht ausspielen soll, wenn sie nicht kontriiert worden ist.)

Kontra gegen Kontrakt 3 Sans Atout

Dieses Kontra fordert den Partner auf, eine bestimmte Farbe auszuspielen, und zwar
wenn nur der kontrierende Gegenspieler eine Farbe geboten hat: diese Farbe,
wenn nur der nicht kontrierende Gegenspieler eine Farbe geboten hat: diese Farbe,
wenn die Gegenspieler zwei verschiedene Farben geboten haben: die für diesen Fall vereinbarte Farbe,
wenn kein Gegenspieler eine Farbe geboten hat:
die erste vom Dummy gebotene und nicht wiederholte Farbe.

Lightner-Kontra

Ausspielkontra gegen einen Schlemm-Kontrakt, verlangt vom Partner ein ungewöhnliches Ausspiel. Er darf weder Trumpf noch eine von der Verteidigung gebotene Farbe ausspielen; auch eine von keiner Seite gebotene Farbe scheidet aus. Im Zweifel soll er die vom Dummy zuerst gebotene und nicht wiederholte Farbe ausspielen. (Der Kontrierende ist entweder in der von ihm gewünschten Farbe chicane oder hält darin zwei Schnellstiche oder einen Schnellstich (As oder Marriage) zusammen mit einem anderen Stich.)

Fisher Doubles

Das sind Kontra-Ansagen, wenn nach der Eröffnung 1 SA der Gegner in 3 SA gekommen ist. Ging die Bietfolge über Stayman 2 Treff (ohne Ausspielkontra danach), so fordert das Kontra ein Karo-Ausspiel, sonst aber soll Treff ausgespielt werden.

Splinter Double

Das Kontra auf ein Splinter-Gebot wünscht vom Partner bei zwei nicht gebotenen Farben das Ausspiel der niedrigeren, bei nur einer das Ausspiel dieser Farbe.

Gamble Double

Überruft nach einer Sperransage später der Gegner zur Rechten des Sperrenden dessen Farbe, so zeigt er einen Stopper darin. Ein Kontra des Sperrenden fordert seinen Partner auf, diese Farbe nicht auszuspielen.

Opfer-Kontras

Aktionskontra = Action Double

Nach einem eigenen Sperrgebot wird dem Partner damit gezeigt, dass die Hand sehr gut für eine Verteidigung auf hoher Stufe geeignet ist. Er soll wählen, zu verteidigen oder das Kontra als Strafkontra stehen zu lassen.

Stoppkontra

Kontra gegen eine volle Partie, die der Gegner wahrscheinlich erfüllen wird, um den Partner vom Weiterbieten abzuhalten.

Incredible Double

Das Kontra eines Spielers, der nicht in Gefahr ein Sperrgebot abgegeben hat und vom Partner unterstützt worden ist, auf die volle Partie des Gegners in Gefahr bedeutet, dass er keinen Stich zum Fallen des Gegners beitragen kann und vorschlägt, in der eigenen Farbe zu verteidigen.

Negative Slam-Double (gegen Großschlemm analog mit einem Stich weniger)

Der Gegner hat freiwillig einen Kleinschlemm geboten; die Verteidiger kennen eine gemeinsame Farbe. Hat der erste Verteidiger nach dem Schlussgebot keinen Verteidigungsstich, so kontriert, sonst passt er. Der zweite Verteidiger nach dem Schlemmgebot bietet,

wenn sein Partner kontriert hat: pass mit zwei Verteidigungsstichen, sonst die eigene Farbe.

wenn sein Partner gepasst hat: Kontra ohne Verteidigungsstich, sonst pass.

Danach bietet ggf. wieder der erste Gegner nach dem Schlemmgebot,

wenn sein Partner kontriert hat: pass mit zwei Verteidigungsstichen, sonst die eigene Farbe.

Positive Slam-Double (gegen Großschlemm analog mit einem Stich weniger)

Der Gegner hat freiwillig einen Kleinschlemm geboten; die Verteidiger kennen eine gemeinsame Farbe. Hat der erste Verteidiger nach dem Schlussgebot zwei Verteidigungsstiche, so kontriert, sonst passt er. Der zweite Verteidiger nach dem Schlemmgebot bietet,

wenn sein Partner kontriert hat: pass,

wenn sein Partner gepasst hat: pass mit zwei Verteidigungsstichen, Kontra mit genau einem, die eigene Farbe ohne Verteidigungsstich.

Danach bietet ggf. wieder der erste Verteidiger nach dem Schlemmgebot,

wenn sein Partner kontriert hat: pass mit einem, die eigene Farbe ohne Verteidigungsstich.