

Strafkontra

- Das Gebot **X Kontra** in der ursprünglichen Bedeutung heißt:
„Ich denke, der Gegner erfüllt seinen Kontrakt nicht, dafür soll er bestraft werden“
- Da ein Strafkontra auf niedriger Stufe oft riskant und nicht lukrativ genug ist, wird ein Kontra als konventionelles Gebot in verschiedensten Situationen genutzt.
- Ein Strafkontra bedarf deshalb oft eine genaue Abstimmung zwischen beiden Spielern über die konkrete Reizsituation und kann oft nur in Zusammenarbeit gegeben werden.

1. a) Ein Kontra des Eröffners ist immer ein Strafkontra, wenn der Gegner in 4. Hand Sans Atout bietet.

1 ♦ --- 1 ♠ 1SA
X

- b) Ein Kontra auf SA-Zwischenreizung ist Strafkontra.

1 ♦ 1SA **X**

2. a) Ein Kontra des Eröffners ist immer ein Strafkontra, wenn Partner 2 über 1 geboten hat.

1 ♥ --- 2 ♣ 2 ♠
X

- b) Ein Kontra des Eröffners ist immer ein Strafkontra, wenn Partner SA geboten hat.

1 ♦ --- 1SA 2 ♠
X

3. a) Ein Kompetitives Kontra lädt zum Vollspiel ein. Wenn nach bestätigtem Oberfarbfüt der eigenen Partei Gegners Zwischenreizung in der unmittelbar darunterliegenden Farbe erfolgt, dann steht für die Vollspieleinladung kein Gebot zur Verfügung. Dann tritt das Kontra an die Stelle des Versuchsgebotes.

1 ♥ --- 2 ♥ 3 ♦
X

- b) Reizt der Gegner eine andere Farbe, so ist das Kontra ein Strafkontra.

1 ♥ --- 2 ♥ 3 ♣
X

4. a) Nach einem Stärke-Rekontra ist ein Kontra Strafkontra.

1 ♥ X XX 2 ♣
--- --- **X**

- b) Nach einem Strafkontra ist jedes weitere Kontra Strafkontra, einmal Strafkontra – immer Strafkontra

1 ♥ 1SA X 2 ♣
--- --- **X**

5. Wenn man kurz in Gegnersfarbe ist, soll man auch mit Minimumhänden die Reizung wiederbeleben. Der Partner könnte stark sein und den Wunsch haben, den Gegner im Strafkontra spielen zu lassen.

1 ♦ 2 ♣ --- ---
X

6. Nach einer Sperreroöffnung des Partners ist Kontra Strafkontra.

3 ♥ 4 ♣ **X**

7. Verteidigt der Gegner gegen ein gereiztes Vollspiel, so ist Kontra Strafkontra.

1♥ 2♣ 3♥ ---
4♥ --- --- 5♣
--- --- X

Spezielle Kontras und Rekontras

Art des Kontras	Beispiel	Bedeutung
Strafkontra	1♠ 1SA X	Ein Kontra mit der Absicht, den Gegner auch den Kontrakt spielen zu lassen und dann zu Fall zu bringen. Die Faller werden höher bestraft.
Informationskontra	1♥ X	Eröffnungsstärke, Kürze in Gegnersfarbe, spielbereit in allen anderen Farben (oder ab 19 FL beliebige Verteilung)
Negativkontra	1♦ 1♠ X	Zeigt die nichtgereizten Farben (hier ♥), eine direkte Farbreizung wäre nicht passend
Ausspielkontra	2♣ --- 2♦ X	Kontra auf ein künstliches Gebot des Gegners, das können folgende Gebotstypen sein: <ul style="list-style-type: none"> ● Kontrollgebote und Kontrollfragen ● Antworten auf Assfragen ● 3. und 4. Farbe forcing ● Stayman und Transfer ● Überruf vom Gegner in der Partnersfarbe ● Stopperfrage und Stopper
Lightner-Kontra	2♣ --- 2♦ --- 2♠ --- 3♠ --- 4♣ --- 4♦ --- 4SA --- 5♥ --- 6♠ --- --- X	Verlangt ein ungewöhnliches Ausspiel des Partners, oft mit Chicane bei Schlemmkontrakten.
Optionales Kontra	1♣ 1♥ 1♠ 3♥ X	Zeigt zusätzliche Stärke zu den bisherigen gereizten Informationen. Partner kann eine eigene Farbe reizen oder passen.
Responsives Kontra	1♦ X 2♦ X	Überlässt den Partner mit 4/4 in Oberfarben die Entscheidung für die richtige Farbe, er könnte 4/3 in Oberfarben haben.
Unterstützungskontra	1♦ --- 1♠ 2♣ X	Zeigt eine 3er Unterstützung für Partners Oberfarbe, es ja sind erst 4 Karten versprochen.
SOS Rekontra (Kock-Werner-Kontra)	1♠ 2♣ --- --- X --- --- XX	Ein Rettungsversuch aus Gegners Strafkontra. Das Rekontra fordert den Partner auf, diejenige Restfarbe zu bieten, in der er die meisten Karten hat.