



Lektion 5

Ausspielkontra

- **Empfohlene Materialien:**
- **Stefan Back/Ulrich Bongartz** „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser** „Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

DBV Onlineunterricht 2026 – „Alles über Kontra“

Lektion 5 – Ausspielkontra

- 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 **Kontra auf ein künstliches Gebot** des Gegners verspricht exakt die Farbe.

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 Gegners Farbe, spielbereit in allen anderen Farben (oder ab 19 FL beliebige Verteilung)
Negativkontra	1♦ 1♠ X	Zeigt die nicht gereizten Farben (hier ♥), eine direkte Farbreizung wäre nicht passend
Ausspielkontra	2♣ --- 2♦ X	Kontra auf ein künstliches Gebot des Gegners, das können folgende Gebotstypen sein: • Kontrollgebote und Kontrollfragen • Antworten auf Assfragen • 3. und 4. Farbe forcing • Stayman und Transfer • Überruf vom Gegner in der Partners Farbe • 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 Schlemm-Kontrakten.
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 Re-Kontra fordert den Partner auf, diejenige Restfarbe zu bieten, in der er die meisten Karten hat.

Ausspielkontra

Das Gebot **X Kontra** in der ursprünglichen Bedeutung heißt:

„Ich denke, der Gegner erfüllt seinen Kontrakt nicht, dafür soll er bestraft werden“

Ausspielkontra gegen 3SA

Kontra gegen 3 SA	1 ♦	2 ♣	3 ♦	---	● Partner hat eine Farbe gereizt: Ausspiel dieser Farbe
	3SA	---	---	X	
	1 ♦	2 ♣	3 ♦	3 ♥	● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: Partnerspiele Deine Farbe aus
	3SA	---	---	X	
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: Das Kontraverlangt eine andere Farbe
	3SA	---	---	X	
	2SA	---	3SA	X	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : Das Kontraverspricht eine lange Oberfarbe
	1 ♦	---	1SA	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: Das Kontra verlangtgenau diese Farbe
	3SA	X			
	1 ♣	---	1 ♥	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: Das Kontra verlangt die erste Farbe desDummys
	2SA	---	3SA	X	

Ausspielkontra gegen Farbkontrakte

wesentliche Informationen können während der Reizung mit Hilfe von Kontras auf künstliche Gebote übermittelt werden

a.)

Süd	West	Nord	Ost
2SA	---	3♣	X
3♠	---	4♠	---
---	---		

Ausspiel ♣

b.)

Süd	West	Nord	Ost
2♣*	---	2♦*	X
2♠	---	4♠	---
---	---		

Ausspiel ♦

c.)

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	4♠	---
4SA	---	5♦	X
6♠	---	---	---

Ausspiel ♦

d.)

Süd	West	Nord	Ost
1♠	---	3♠	---
4♣	---	4♦	X
4♥	---	4♠	---
5♣	---	6♠	---
---	---	---	

Ausspiel ♦

Lightner-Kontra gegen Schlemm

Das Ziel dieser Ansage ist nicht das Strafkontra (Gegner haben Schlemm aus freien Stücken gereizt), sondern die Botschaft an den Partner „Spiele etwas ungewöhnliches aus!“

Süd	West	Nord	Ost	
---	---	1 ♣	1 ♥	♠ 32
1 ♠	---	4 ♠	---	♥ 84
4SA	---	5 ♦	---	♦ DB10
6 ♠	---	---	X	♣ 876432
---	---	---		

Ausspiel ♣, Partner hat vermutlich ♣-Chicane

Gegner kontriert Transfer

1SA --- 2 ♦ X
???

1SA --- 2 ♥ X
???

reizt der Gegner Kontra so wird der Transfer **nicht** ausgeführt bei **genau 2** Karten in der Trumpffarbe

XX startet dann den Transfer neu

Gegner kontriert Stayman

Gebot	Anforderungen
1SA --- 2 ♣ X ???	1. Antwort: 2 ♦ keine 4er OF und ♣-Stopper 2 ♥ 4er ♥ und ♣-Stopper 2 ♠ 4er ♠ und ♣-Stopper 2 SA beide OF zu viert und ♣-Stopper (Achtung: korrespondierende Unterfarbe !!) 2. Antwort: PASS kein ♣-Stopper Partner setzt mit XX „System on“ fort 1SA --- 2 ♣ X --- --- XX 3. Antwort: XX gute 5er ♣, Vorschlag zum Spielen

Lektion 5 - Ausspielkontra

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 5
♥ 9 8 4 2
♦ A K B
♣ A K D 7

♠ K D B 9 6 2
♥ A 6
♦ 5
♣ B 10 8 2

N
W O
S

♠ 4 3
♥ B 7 5 3
♦ D 10 8 6 4
♣ 9 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	2	3	1	1
S	3	2	3	1	1
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 10 8 7
♥ K D 10
♦ 9 7 3 2
♣ 6 5 3

21
11 3
5

West	Nord	Ost	Süd
	2 SA	Pass	3 SA
X ¹	Pass	Pass	Pass

1. Ausspielkontra, verlangt ♠

3 SA× von Nord
Ausspiel: ♠ 4

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 2
♥ A K D B 3
♦ 5 2
♣ 9 7 5

♠ K 10 9
♥ 10 9 8 7
♦ K B 10 9
♣ 8 6

N
W O
S

♠ A 5 3
♥ 5 4 2
♦ A D 4
♣ A K D 10

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	3	4	2	1	2
W	3	4	2	1	2

♠ 8 7 6 4
♥ 6
♦ 8 7 6 3
♣ B 4 3 2

13
7 19
1

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♣	Pass
1 ♥	Pass	2 SA	Pass
3 SA	X ¹	Pass	Pass
Pass			

1. Ausspielkontra, verlangt die 1. vom Dummy gereizte Farbe

3 SA× von Ost
Ausspiel: ♥ 6

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 2
♥ A 8 6 3
♦ D 5
♣ A K D 4 3

♠ B 7 6
♥ 2
♦ 9 8 3
♣ B 9 7 6 5 2

N
W O
S

♠ 10 9 8 5 4 3
♥ 7 5 4
♦ A 7 4 2
♣ —

♠ K D
♥ K D B 10 9
♦ K B 10 6
♣ 10 8

19
2 4
15

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♥
Pass	2 ♣	Pass	2 ♦
Pass	3 ♥ ¹	Pass	3 ♠ ²
Pass	4 ♣ ³	Pass	4 SA ⁴
Pass	5 ♦ ⁵	Pass	6 ♥
Pass	Pass	X ⁶	alle passen

1. verzögerte ♥-Hebung, sehr starkes Blatt
2. Kontrollgebot 3: Kontrollgebot
6. Ausspielkontra, Lightner-Kontra, hier mit ♣-Chicane

6 ♥× von Süd
Ausspiel: ♣ 5

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K 7
♥ B 10 9
♦ A K D 10 8 2
♣ 5 2

♠ A D 3 2
♥ A K 4 3
♦ B 9 7
♣ A B

N
W O
S

♠ B 5 4
♥ D 5 2
♦ 4 3
♣ K D 7 6 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	-	3	3	1
W	4	1	3	3	1

♠ 10 9 8 6
♥ 8 7 6
♦ 6 5
♣ 10 9 8 3

13
19 8
0

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	X ¹
Pass	Pass	Pass	

1. Ausspielkontra, verlangt die 1. vom Dummy gereizte Farbe, hier ♦

3 SA× von Ost
Ausspiel: ♦ 6

Lektion 5 - Ausspielkontra

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ 6 4 2	♠ B 9 7	♠ 8
♥ A 10 8 6 4	♥ K 7 2	♥ 9 5 3
♦ B 7 6 5 2	♦ K D 3	♦ 10 9 8 4
♣ —	♣ A K 6 4	♣ D 10 5 3 2

♠ A K D 10 5 3
♥ D B
♦ A
♣ B 9 8 7

16
5 2
17

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♥ ¹
Pass	2 ♠	Pass	3 ♣
Pass	3 ♠	Pass	4 ♦ ²
Pass	4 ♥ ³	Pass	4 SA ⁴
Pass	5 ♣ ⁵	Pass	6 ♠
X ⁶	Pass	Pass	Pass

1. Transfer auf ♠
2. Kontrollgebot und Schlemminteresse
3. Kontrollgebot
6. Ausspielkontra, ungewöhnliches Ausspiel gegen Schlemm, hier mit ♣-Chicane
- 6 ♠× von Nord
- Ausspiel: ♣ 2

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 7 6 5 4	♠ K D B 3 2	♠ A 10
♥ 5 4	♥ 3 2	♥ A K D B 10 9 8 7
♦ 4	♦ A 3 2	♦ 9
♣ B 7 5 4 3	♣ 10 9 6	♣ A 8

♠	♦	♥	♠	N
N	-	4	-	1
S	-	4	-	1
O	1	-	4	-
W	1	-	4	-

♠ 9	10
♥ 6	1 18
♦ K D B 10 8 7 6 5	11
♣ K D 2	

West	Nord	Ost	Süd
		2 ♦ ¹	X ²
Pass	Pass	4 ♥	5 ♦
X ³	Pass	Pass	Pass

1. stärkste Eröffnung
2. Werte in ♦
3. Strafkontra, kein Interesse an 5 ♥

5 ♦× von Süd
Ausspiel: ♥ 5

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ B 9 5 4 3 2	♠ A 8 7 6	♠ —
♥ D B 10 9	♥ K 7 4	♥ 6 5 3
♦ 2	♦ K 5 4 3	♦ 7 6
♣ 7 2	♣ K 3	♣ A D 10 9 8 6 5 4

♠	♦	♥	♠	N
N	-	6	3	2
S	-	5	2	2
O	3	-	-	-
W	3	-	-	-

♠ K D 10
♥ A 8 2
♦ A D B 10 9 8
♣ B

13
4 6
17

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦
Pass	1 ♠	5 ♣	5 ♦
Pass	6 ♦	X ¹	alle passen

1. Ausspielkontra, Lightner-Kontra, verlangt ungewöhnliches Ausspiel, hier mit ♠-Chicane

6 ♦× von Süd
Ausspiel: ♠ 3

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ A D 5	♠ 10 4 3	♠ K B 9 7
♥ K D 7	♥ A 9 4 2	♥ B 10 6 3
♦ B 10 9 8 2	♦ A 7 6	♦ K D
♣ A 3	♣ 6 5 4	♣ 8 7 2

♠	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-
S	-	-	-	-
O	1	4	4	1
W	1	4	4	1

♠ 8 6 2	8
♥ 8 5	16 10
♦ 5 4 3	6
♣ K D B 10 9	

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	2 ♣ ¹	X ²
2 ♦ ³	Pass	3 SA	alle passen

1. Stayman
2. Ausspielkontra, Werte in ♣
3. System on, also mit ♣-Stopper

3 SA von West
Ausspiel: ♣ 4