

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

## Ausspielkontra gegen 3SA

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

## Einige Beispiele

- 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 Stayman

Gebot	Anforderungen
1SA --- 2♣ X ???	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Antwort: <ul style="list-style-type: none"> <li>2♦ keine 4er OF und ♣-Stopper</li> <li>2♥ 4er ♥ und ♣-Stopper</li> <li>2♠ 4er ♠ und ♣-Stopper</li> <li>2SA beide OF zu viert und ♣-Stopper</li> </ul> <b>(Achtung: korrespondierende Unterfarbe !!)</b> </li> <li>2. Antwort: <ul style="list-style-type: none"> <li><b>PASS</b> kein ♣-Stopper</li> <li>Partner setzt mit XX „System on“ fort <ul style="list-style-type: none"> <li>1SA --- 2♣ X</li> <li>--- --- XX- --</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>3. Antwort: <ul style="list-style-type: none"> <li><b>XX</b> gute 5er ♣, Vorschlag zum Spielen</li> </ul> </li> </ul>

## Gegner kontriert Transfer

Gebot	Anforderungen
1SA --- 2♦ X ???	reizt der Gegner Kontra so wird der Transfer <b>nicht ausgeführt bei genau 2 Karten</b> in der Trumpffarbe
1SA --- 2♥ X ???	<b>XX</b> startet dann den Transfer neu