DBV Onlineunterricht 2021 – Gegenreizung Lektion 1 – Grundlagen der Gegenreizung

Grundsätze der Gegenreizung

- Gegenreizung bedeutet, ein Gebot abzugeben, nachdem der Gegner eröffnet hat.
- Vorteile: 1. Kontrakt erreichen, den man erfüllen kann (Offensivgebot)
 - 2. Kontrakt als Verteidigung gegen zu erfüllendes Spiel vom Gegner (**Opfergebot**)
 - 3. Eingreifen, um den gegnerischen Reizdialog zu stören, (**Sperransagen**)
 - 4. Reizen, um Partner auf gutes Ausspiel hinzuweisen
- Es werden hier nur Eröffnungen des Gegners auf der Einerstufe in Farbe betrachtet. Für Gegenreizung auf eine 1SA-Eröffnung gibt es spezielle Konventionen.
- Ein Spieler, der gegenreizt, hat nicht immer Eröffnungsstärke. Er kann aber auch 18 FL haben.
- Ein Spieler, der nach einer gegnerischen Eröffnung passt, kann noch ein starkes Blatt haben.

Gegenreizung	Anforderungen
1 SA	 15-18 FL gleichmäßige Verteilung keine 5er Oberfarbe Stopper in Gegners Farbe (min. 1 Stopper bei UF, min. 2 Stopper bei OF)
Farbgegenreizung auf der Einerstufe 1 ◆ 1 ▼ 1 ♠	 9-18 FL mindestens 5 Karten bei 9-12 FL gute Farbe bzw. sehr ungleichmäßige Verteilung bei 13-18 FL Farbqualität darf auch mittelmäßig sein
Farbgegenreizung auf der Zweierstufe ohne Sprung 2 * 2 * 2 *	 11-18 FL mindestens 6 Karten bei 11-14 FL gute Farbe notwendig und Gefahrenlage beachten bei 15-18 FL Farbqualität darf auch mittelmäßig sein
Farbgegenreizung im Sprung 2 ◆ 2 ▼ 2 ♠	 5-10 F gute 6er Farbe keine vier Karten in nichtgereizter OF
Farbgegenreizung im Sprung 3 3 3 3 3 3 4 3 4 3 4 3 4 3 4 4	 5-10 F gute 7er Farbe keine vier Karten in nichtgereizter OF Anforderung ähnlich der Sperreröffnungen
Informationskontra X	 ab 12 FL ohne Begrenzung Kürze in Farbe des Eröffners Spielbereitschaft in allen Farben, insbesondere in den nicht genannten Oberfarben Ab 19 FL immer kontrieren, unabhängig von der Verteilung

DBV Onlineunterricht 2021 – Gegenreizung Lektion 1 – Grundlagen der Gegenreizung

Zusatz für Fortgeschrittene

Gegenreizung gegen konventionelle Eröffnungen

1.) Gegen starke Eröffnungen 2♣* und 2◆*

1 Farbgegenreizung 2♥/2♠/3♣/3◆	 natürlich, auch der Überruf der Gegnersfarbe Ziele: Ausspielfarbe, Reizung stören, mögliche Verteidigung herausfinden
2	tendenziell schwach, sperrend
Farbgegenreizung im Sprung	Gefahrenlage beachten
3 ♥/3 ♠/4 ♣/4 ♦	
4♥/4♠/5♣/5♦	
3	• beide Unterfarben 5-5
2SA*	
4	zeigt die gereizte Farbe
Kontra	
X	

2.) Gegen 2♦* Multi

2 ◆ * Multi zeigt entweder Weak Two in Oberfarbe, starke SA-Eröffnung (z.B. 22-23 FL), oder eine beliebige semiforcierende Eröffnung.

1	• natürlich, wie gegen Weak Two, min. 5er 11-18 FL
Farbgegenreizung	
2 ♥ /2 ♠	
2	• natürlich, wie gegen Weak Two
Farbgegenreizung	• min. 5er Farbe 13-18 FL
3♣/3♦	
3	• zum Spielen mit Stoppern in beiden Oberfarben
2SA/3SA	• 2 SA ausgeglichen 15-18 FL
	• 3 SA auch mit langer Unterfarbe möglich
4	• Informationskontra mit Kürze in ♠
Kontra X	oder
	• starke Hand ab 19 FL
	 mit Informationskontra in ♥ erstmal passen

3.) Gegen 2SA* (beide Unterfarben)

1 Farbgegenreizung 3♣*/3◆*	• Informationskontra mit Kürze in der gereizten Farbe, ab 14 F
2	• natürlich
Farbgegenreizung	• min.6er Farbe 13-18 FL
3 ♥/3 ♠	
3	ausgeglichenes Blatt ab 16 FL
Kontra X	• oder ab 19 FL beliebige Verteilungen
	folgende Kontras sind Strafkontra

DBV Onlineunterricht 2021 – Gegenreizung Lektion 1 – Grundlagen der Gegenreizung

4.) Gegen 1** stark und konventionell

• 1 ** zeigt in verschiedenen Systemen (z.B. Precision) ab 16 F mit beliebiger Verteilung

1 Farbgegenreizung 1 ◆ /1 ♥ /1 ♠ /2 ♣	natürlichAusspielmarkeGegner stören
2 Farbgegenreizung im Sprung 2 ♦ /2 ♥ /2 ♠	natürlich, sperrendmin.6er Farbe
3 Kontra X	beide Oberfarben 4-4
4 1SA*	• beide Unterfarben 5-4
5 2SA*	• beide Unterfarben 5-5