

Konventionen: Informationskontra / Strafkontra

Alleinspiel: Verlierer schnappen

Quelle: Original

Zweck des Kontras:

Ein Strafkontra soll den Spielwert erhöhen, wenn der Gegner seinen Kontrakt erwartungsgemäß nicht erfüllt.
 Ein Informationskontra soll den Partner zu einem Gebot veranlassen - es ist ein konventionelles Gebot.

Kennzeichen:

Ein Kontra ist ein Informationskontra, aber kein Strafkontra, wenn es erfolgt
 auf ein gegnerisches Farbgebot unter der vollen Partie, und zwar bei erster Gelegenheit oder wiederholt,
 solange der Partner nicht geboten oder nur gepasst hat. Strafpassen gilt als Gebot!
 Ein Kontra ist ein Strafkontra, wenn der Partner bereits eine Farbe oder Kontra geboten hat.

Kontra auf SA-Gebot:

grundsätzlich Strafkontra, zeigt nach SA-Eröffnung mindestens maximale Eröffner-Stärke.

Blatt für Informationskontra:

Eröffnungsstärke, Tendenz Oberfarben oder Stärke ab 16 FP mit beliebiger Verteilung.

Tendenz Oberfarben:

nach UF mindestens 4-3 in den Oberfarben, nach OF mindestens 4-Länge in der anderen OF.

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.

Antwort auf Informationskontra:

rechter Gegner hat geboten: unter 6 FP passen, sonst ungebotene 4-OF oder längere UF niedrigst, ab 10 FP im Sprung bieten.

rechter Gegner hat gepasst: Passen ist nur als Strafpassen erlaubt mit Länge in Gegnerfarbe (mindestens D B 10 x x) oder entsprechend starkem Blatt, das gegnerische Faller, aber keine eigene volle Partie erwarten lässt; sonst muss auch mit 0 FP eine ungebotene 4-OF oder längere UF geboten werden, notfalls eine 3-OF.
 Ab 8 FP Sprung in ungebotener 4-OF oder längerer UF, Doppelsprung in ungebotener 5-OF.

SA niedrigst zeigt 8 - 10 FP und Stopper in Gegnerfarbe.

Teiler: Süd in Gefahr: alle

N	♠ K 3 2	○	♠ 8 7 5 4	S	♠ A D B 10 6	W	♠ 9
	♥ 10 4 2		♥ K B 9 7 6 5		♥ -		♥ A D 8 3
	♦ 10 9 7		♦ A K		♦ D 6 3 2		♦ B 8 5 4
	♣ B 7 6 4		♣ 2		♣ K 10 9 8		♣ A D 5 3
	4 P.		11 P.		12 P.		13 P.
					1 Pik		kontra (1)
	2 Pik (2)		4 Coeur (3)		3 Pik		4 Coeur
	pass		pass		pass		

- (1) **Informationskontra mit Idealverteilung 4-4-4-1 und Single in Gegnerfarbe (ab 10 Punkten sinnvoll)**
- (2) Nach Informationskontra des Gegners spricht der Partner des Eröffners (etwa 2 Punkte) schwächer als sonst. Das erschwert dem Gegner das Finden des richtigen Kontrakts.
- (3) mit 6-♥, 11 Punkten und Single-♠ beim Partner das richtige Gebot (20er-Regel!)

Ost spielt 4 Coeur. Süd spielt ♦ 3 aus als Dritthöchste der Farbe des geringsten Übels.

Spielplan von Ost:

Ich habe vier Verlierer in Pik. Einen davon gebe ich mit Sicherheit ab. Wenn ich drei Piks schnappe, reichen die verbleibenden Trümpfe immer noch aus, die drei gegnerischen zu ziehen.

1. von Süd ♦ 3 - 4 - 7 - K für Ost
2. von Ost ♠ 4 - 10 - 9 - K für Nord Nord übernimmt den Stich, um Coeur nachzuspielen:
 Vielleicht kann der Alleinspieler dann nicht oft genug schnappen.
3. von Nord ♥ 2 - 5 - ♠ 6 - ♥ 3 für Ost usw.: 9 Stiche in Coeur, 2 in Karo und 1 in Treff = 2 Überstiche