

Kurzbeschreibung

FORUM D PLUS 2015 – Die Gegenreizung

Dr. Karl-Heinz Kaiser

Die Gegenreizung ist unabhängig vom Eröffnungssystem. Egal, welches Bietsystem Sie ansonsten anwenden, können Sie sich zusammen mit einem Partner für dieses komplette Gegenreizungssystem entscheiden.

Die Kurzbeschreibung folgt der Gliederung des gleichnamigen Lehrbuches, so dass man bei Bedarf problemlos das betreffende Text-Kapitel finden kann.

Kompakt-Inhaltsverzeichnis

	Seite
A. Nach Eröffnung 1 in Farbe	2
I. Natürliche Farbgegenreizung in 2. Hand	2
II. Informationskontra in 2. Hand	3
III. 1SA in 2. Hand	5
IV. Gegenreizung in Sandwichposition	5
V. Wiederbelebung	5
VI. Konventionelle Gegenreizungen	6
 B. Nach sonstigen Eröffnungen	 7
I. Nach Eröffnung 1SA	7
II. Nach schwachen Zweieröffnungen	9
III. Nach Sperreröffnungen ab der Dreierstufe	10
IV. Nach konventionellen Eröffnungen	11
 C. Besondere Konventionen	 12

A. Nach Eröffnung 1 in Farbe

I. Natürliche Farbgegenreizung in 2. Hand

Die natürliche Farbgegenreizung verspricht

- auf der Einerstufe: 5er-Länge, 9-18 FL
- 2 über 1-Gegenreizung mit 2♣ oder 2♦: 6er-Länge oder sehr gute 5er-Länge, 11-18 FL
- 2♥ über 1♠: 5er-Cœur, 13-18 FL, oder 6er-Cœur 11-18 FL
- Sprung-Gegenreizungen = Sperre

Antworten auf Einerstufen-Farbgegenreizung:

- Hebung auf Zweierstufe: 3 Trumpfkarten mit 6-10 FV (evtl. 11);
evtl. auch 4 Trümpfe ungleichmäßig 6-7 FV, gleichmäßig bis 9 F;
- Sprunghebung auf 3er-Stufe: 4 Trümpfe, 8-12 FV, nicht 4-3-3-3 verteilt
- Sprunghebung auf 4er-Stufe: 5 Trümpfe, tendenziell ungleichmäßig, ca. 8-14 FV;
oder 4er-Länge sehr ungleichmäßig, ca. 12-14 FV
- Übrerruf in Gegnerfarbe: 3 Trümpfe, ab 11-12 FV;
auch 4 Trümpfe, 4-3-3-3 verteilt ab 10 F;
seltener ohne Fit:
 - mit einem Einfärber ab 13 F, der zu stark für einen nicht-forcierenden Farbwechsel ist
 - mit einer starken Hand, gleichmäßig, ohne ausreichenden Stopper in Gegnerfarbe
- Sprung-Übrerruf in Gegnerfarbe: 4 Trümpfe, ab 13 FV
- Sprung in neuer Farbe: gute 5er-Länge in gereizter Farbe, 4 Trümpfe, ab 13 FV
- Farbwechsel auf Einerstufe: ab 4er-Länge, ab 8 F, rundenforcierend
- Farbwechsel auf Zweierstufe: 6er-Länge oder sehr gute 5er-Länge, 8-12 F,
nicht forcierend
- Sans-Atout-Gebote:
 - 1SA = 8-12 F, Stopper in Gegnerfarbe
 - 2SA = 13-14 F, gleichmäßig, ab 1,5 Stopper in Gegnerfarbe
 - 3SA = zum Spielen

Antworten auf 2♣/2♦-Gegenreizung:

- einfache Hebung auf 3er-Stufe: normalerweise mindestens 3 Trümpfe, 7-10 F
- Sprunghebung auf 4er- oder 5er-Stufe: Sperrgebote, sehr guter Fit, ungleichmäßige Verteilung, figurenpunktschwach
- neue Farbe: auf Zweierstufe mit 5er-Länge, ab 8 F, rundenforcierend;
3♣ über 2♦: gute 5er, ab 12 F
- Sans-Atout-Gebote:
 - 2SA = 10-12 F, Stopper in Gegnerfarbe
 - 3SA = 12+ F, Stopper in Gegnerfarbe
- Übrerruf Gegnerfarbe: ab 11 F, entweder Suche nach Stopper und/oder nach 4-4-Fit in einer Oberfarbe

Antworten auf 2♥-Gegenreizung:

- einfache Hebung: ab 3 Trümpfe, 7-10 FV
- Sprunghebung ins Vollspiel: 3 Trümpfe, ab 13 FV, oder auch schwächer mit mindestens 4 Trümpfen und ungleichmäßig

- Überruf in Gegnerfarbe: mit Fit: mindestens 3 Trümpfe, ab 11 FV;
oder ohne Fit: ab 11 F, kein anderes Gebot passt
- Sans-Atout-Gebote:
 - 2SA = 10-12 F, Stopper in Gegnerfarbe
 - 3SA = 12+ F, Stopper in Gegnerfarbe
- neue Farbe auf 3er-Stufe: gute 5er, ab 12 F, forciierend

Antworten auf Sperr-Gegenreizung (im Sprung):

Es gelten alle Regeln wie nach den entsprechenden Sperröffnungen.

Antworten, wenn der 2. Gegner ebenfalls ein Gebot abgegeben hat:

Die Regeln nach Passe des 2. Gegners gelten weitestgehend unverändert. Zusätzlich Kontra und Überruf mit situativ unterschiedlicher Bedeutung:

(1) 2. Gegner hebt Eröffnungsfarbe auf die 2er-Stufe

- Kontra = Info-Kontra, entweder für die Restfarben ab 10 F,
oder mit 3 Trümpfen zur Partnerfarbe ab 11 FV
- Überruf Gegnerfarbe = Fit mit 4 Trümpfen, ab 13 FV

(2) 2. Gegner hebt Eröffnungsfarbe im Sprung auf die 3er-Stufe

Fall 1: 1. Gegenreizer hat Oberfarbe auf der 1er-Stufe gereizt: Kontra = Gametry Double

Fall 2: alle anderen Situationen: Kontra = Info-Kontra

(3) 2. Gegner bietet neue Farbe

- Kontra

Fall 1: 1. Gegenreizer hat Oberfarbe ohne Sprung gereizt, Reizung steht oberhalb von 2 in Eröffnungsfarbe und unterhalb von 3 in OF des 1. Gegenreizers:

Kontra = Gametry Double

Fall 2: alle anderen Situationen (Reizung steht maximal auf 3er-Stufe):

Kontra = Snapdragon Double

- Überruf Gegnerfarbe

Fall 1: 1. Gegenreizer hat 1 in OF gereizt; Reizung steht unterhalb 2 in Eröffnungsfarbe:

Überruf Eröffnungsfarbe = meist Fit ab 11 FV

Fall 2: alle anderen Situationen:

Überruf einer Gegnerfarbe = zeigt Werte in dieser Farbe

(4) 2. Gegner bietet Sans-Atout

- Kontra = Strafkontra, ab 11 F, maximal 3er-Länge in Partnerfarbe
- Überruf Gegnerfarbe = 5-5 in ungereizten Farben, unter 11 F

Erneute freiwillige Aktion des 1. Gegenreizers in der nächsten Bietrunde:

- Fit zu Partnerfarbe schnellstmöglich zeigen, auch mit Minimum
- in der Wiederbelebung mit passender Verteilung ab knapper Eröffnung
- ansonsten ab guter Eröffnungsstärke
- Kontra ist informativ

II. Informationskontra in 2. Hand

Ein Informationskontra in 2. Hand zeigt:

- ab Eröffnungsstärke, mit Spielbereitschaft in den Restfarben, insbesondere Oberfarben,
- oder ab 19 FL mit beliebiger Verteilung.

Antworten auf Informationskontra - der Gegner in 3. Hand passt:

- Schwache Gebote = 0-7 F:
 - Farbgebote ohne Sprung
- Gebote der mittleren Stärkezone = 8-10 F:

- Oberfarbe im Sprung: 4er-Länge
- Doppelsprung auf 3 in Oberfarbe: 5er-Länge
- Sprung auf 3 in Unterfarbe: nur ab 5er-Länge
- 1 SA: Stopper in Gegnerfarbe, weniger als 4er-Länge in den ungenannten Oberfarben
- Überruf Eröffnungsfarbe: mit beiden Oberfarben mindestens zu viert
- Starke Gebote = ab 11 F:
 - Sprung ins Vollspiel mit 5er-Oberfarbe
 - 2 SA = 11-12 FL, gleichmäßig, mit Stopper in Gegnerfarbe
 - 3SA = 13-15 FL, gleichmäßig, mit Stopper in Gegnerfarbe
 - Überruf Eröffnungsfarbe

Antworten auf Informationskontra - der Gegner in 3. Hand passt nicht:

- Gegner bietet neue Farbe:
 - Kontra = Strafkontra, ab 6 F mit 4er-Länge
 - Überruf Eröffnungsfarbe = 9-11 F
 - Überruf 2. Farbe = partieforcierend
- Gegner bietet 1SA:
 - Kontra = Strafkontra, ab 9 F
 - Neue Farbe = 5 FL bis 8 F
 - Überruf Eröffnungsfarbe (UF): beide Oberfarben mindestens zu viert, 5 FL – 8 F
 - Überruf Eröffnungsfarbe (OF): beide Unterfarben mindestens zu viert, 5 FL – 8 F
- Gegner rekontriert:
 - Mit einer schwachen Hand auf Unterfarb-Eröffnung:
 - mit einer 4er-Oberfarbe: diese reizen, ab 0 F
 - mit zwei 4er-Oberfarben: passen, Partner soll seine nächste 4er-Farbe nennen!
 - mit 5er-Karo auf 1♣: 1♦, ab 0 F
 - ansonsten passen; Partner die Farbe wählen lassen
 - Mit einer schwachen Hand auf Oberfarb-Eröffnung:
 - mit 4er-Pik auf 1♥: 1♠, ab 0 F
 - auf 2er-Stufe nur 5er-Farbe bieten, ab 0 F
 - ansonsten passen; Partner die Farbe wählen lassen; evtl. mit 4er-Cœur auf 2♥ ausbessern
- Gegner in 3. Hand hebt Eröffnungsfarbe:
 - Farbe reizen, auch eine Stufe höher, als es eigentlich der Stärke entspricht
 - Überruf der Gegnerfarbe = forcierend zum Vollspiel
 - Kontra = Responsive Double (bis 4♦)

Das Wiedergebot des Kontrierenden - Partner hat schwach geantwortet oder gepasst:

- freiwillige Hebung:
 - auf Zweierstufe: 17-19 FV
 - auf Dreierstufe: 20-22 FV
 - ins Oberfarbvollspiel: ab 23 FV, 5er
- kompetitive Hebung: auch etwas schwächer
- neue Farbe:
 - ohne Sprung: 19-20 FL, mindestens 5er
 - im Sprung: 20-23 FL, mindestens 6er
- Sans-Atout:
 - 1SA (oder 2SA ohne Sprung): 19-20 FL, gleichmäßig, Stopper in Gegnerfarbe
 - 2SA (im Sprung): 21-22 FL, gleichmäßig, Stopper in Gegnerfarbe
- Überruf Gegnerfarbe: einziges forcierendes Gebot! Mindestens 20 F
- erneutes Kontra: zeigt auf jeden Fall Zusatzstärke
 - falls Partner gepasst hat: Informationskontra bis zur 3er-Stufe; oberhalb optional
 - falls Partner gereizt hat: keine 4er-Unterstützung zu Partnerfarbe, meist aber 3er

Das Wiedergebot des Kontrierenden - Partner hat positiv geboten:

- die Reizung folgt allgemeinen Grundsätzen;
- hat der 2. Gegenreizer auf das Informationskontra seines Partners die eröffnete Unterfarbe überrufen, ist 2♥/2♠ als Wiedergebot des Kontrierenden passbar, wenn der 2. Gegenreizer 8-10 F mit zwei 4er-Oberfarben hat;

III. 1SA in 2. Hand

Die 1SA-Gegenreizung in 2.Hand:

- 15-18 FL, gleichmäßig, Stopper in Gegnerfarbe.

Antworten auf 1SA - Gegner in 3. Hand passt:

- Gegner eröffnet 1♣/1♦: Antworten wie nach 1SA-Eröffnung (mit Stayman und Transfer)
- Gegner eröffnet 1♥/1♠: Antwortstruktur etwas modifiziert:
 - 2♣ = Transfer auf Karo
 - „unmöglicher“ Transfer in Gegners Eröffnungsfarbe = Stayman

Antworten auf 1SA - Gegner in 3. Hand passt nicht:

- Wie nach eigener 1SA-Eröffnung und Gegnerreizung in 2. Hand
(Wettbewerbsreizung Kap. B I. 1-3)

IV. Gegenreizung in Sandwichposition

In 4. Hand in der Sandwichposition:

- Gegenreizung wie in 2. Hand. Zeigt der Gegner keinen Fit, ist in Grenzfällen Vorsicht angebracht.
Bei gegnerischem Fit: mutig reizen!
- Überruf der Farbe des Antwortenden: natürlich !

In 6. Hand in der Sandwichposition:

- Farbreizungen, die man in 2. Hand 1 über 1 hätte bieten können, legen schlechte Farbqualität nahe.
- Farbreizungen, die man in 2. Hand 2 über 1 hätte bieten müssen, reizt man nach vom Gegner gefundenen Fit auch als Ausspielmarke.
- Kontra = Strafkontra, wenn der Eröffner 1♠ bietet und auf 1SA seines Partners seine Pik-Farbe wiederholt.
- Kontra = Informationskontra, wenn der Gegner 1♣, 1♦ oder 1♥ eröffnet und auf 1SA seines Partners seine Eröffnungsfarbe wiederholt.
- Kontra = Informationskontra (mit voller Eröffnungsstärke), wenn einer der Gegner eine neue Farbe geboten hat. Wegen einer Kürze in dieser Farbe war ein Informationskontra in 2. Hand nicht möglich.

V. Wiederbelebung

Wiederbelebung in der 1. Bietrunde:

- Farbgebot
 - ohne Sprung: 8-16 FL, 5er-Länge, auf Einerstufe auch gute 4er-Länge;
 - Farbgebot im Sprung: 13-16 FL (11-14 F), 6er-Länge
- Informationskontra

ab ca. 8 F, wenn Kürze in Gegnerfarbe und Spielbereitschaft für die Restfarben gegeben ist; oder ab 17 FL, (fast) beliebige Verteilung; mit der Absicht, ein weitere Ansage abzugeben.

Antworten: Untergrenze für positive Gebote: 3 Punkte höher.

- Sans-Atout
 - 1SA = 11-14 FL
 - 2SA = 18-19 FL
- Antworten: analog nach 1SA in 2. Hand.
- Überruf Gegnerfarbe
 - guter Zweifärber in 2 der 3 Restfarben.

Wiederbelebung ab der zweiten Bietrunde

- Der Gegner hat Fit (explizit oder Quasi-) gefunden: wenn möglich wiederbeleben.
 - Farbgebote: natürlich
 - Kontra: Informationskontra
 - SA (nach gegnerischem OF-Fit): beide Unterfarben, mindestens 4-4
- Gegner hat keinen Fit gefunden: Wiederbelebung gefährlich.
 - Steht die Reizung unterhalb von 2SA, ist ein Wiederbelebungskontra ab der 2. Bietrunde ein Informationskontra. Voraussetzung ist lediglich, dass es noch mindestens zwei ungenannte Farben gibt.

VI. Konventionelle Gegenreizungen

Zweifärber-Gegenreizung Michaels Präzis in 2. Hand:

- Der Gegner eröffnet 1 in Unterfarbe:
 - 2 ♦ = beide Oberfarben
 - 2 SA = die beiden niedrigsten ungereizten Farben
 der Zweifärber ♠/Unterfarbe wird natürlich gereizt.
- Der Gegner eröffnet 1 in Oberfarbe:
 - Überruf = die andere Oberfarbe und Treff
 - 2 SA = beide Unterfarben
 - 3♣ = die andere Oberfarbe und Karo

Sprung in 2. Hand auf 3 in Eröffnungsfarbe:

= Frage nach Stopper in Gegnerfarbe, um 3SA zu spielen.

Zweifärber in 4. Hand (Sandwichposition):

- Gegner in 3. Hand bietet neue Farbe:
 - Überruf der Eröffnungsfarbe: 5-5-Zweifärber in den Restfarben, konstruktiv oder destruktiv,
 - 2SA: figurenpunktschwacher Zweifärber in den Restfarben, meist 5-6
 - 1SA von gepasster Hand: 4er in oberer Restfarbe, 6er in unterer Restfarbe
- Gegner in 3. Hand antwortet 1SA
 - Eröffnungsfarbe Unterfarbe: Überruf zeigt beide Oberfarben
 - Eröffnungsfarbe Oberfarbe: Überruf zeigt andere Oberfarbe und eine Unterfarbe
 - 2SA: die beiden niedrigsten nicht gereizten Farben
- Gegner in 3. Hand hebt eröffnete Cœur-Farbe auf die Zweierstufe
 - 2SA: die Unterfarben

2SA	=	konventionell, forcierend darauf 3♣: Minimum ♥ 3♦: Minimum ♠ !! 3♥: Maximum ♠ (ab Eröffnungsstärke) !! 3♠: Maximum ♥ (ab Eröffnungsstärke)
3♥/♠	=	pass or correct (Sperr)
4♥/♠	=	pass or correct (konstruktiv oder destruktiv)
3♣/♦	=	mindestens 6er-Länge (meist 7er-Länge), konstruktiv, passbar

- Der Gegner interveniert auf 2♦

mit Kontra:	2♥	=	zumindest kleiner Anschluss in beiden OF; der Partner soll mit guter Hand noch auf 3er- Stufe seine Farbe reizen
	XX	=	Partner soll seine 6er-Farbe nur auf der Zweiterstufe reizen
	pas	=	zum Spielen in kontrierten 2♦
alle anderen Gebote	=		wie ungestört
in neuer Farbe:	X	=	negativ: Partner soll seine OF zeigen
	pas	=	Partner soll passen

- Nach 2♥/2♠ ungestört:

2SA	=	natürlich, einladend zu 3SA
3♣	=	pass or correct in 3♦
einfache Hebung	=	einladend
2♠, 3♦, 3♥, 4♣	=	eigene lange Farbe, zum Spielen

- Der Gegner interveniert auf 2♥/2♠

mit Kontra(negativ):	XX	=	Topfigur-Anschluss, 2er- oder 3er-Anschluss (keine Angst vor Strafpas vom Eröffner)
	2SA	=	Frage nach Partners Unterfarbe
neue Farbe	=		eigene lange Farbe
mit Kontra (Straf):	XX	=	SOS (nach 2♥ soll Partner 3er-♠ bieten)
	2SA	=	Frage nach Partners Unterfarbe
neue Farbe	=		eigene lange Farbe
in neuer Farbe:	X	=	Partner soll Unterfarbe zeigen
neue Farbe	=		eigene lange Farbe

- Nach Kontra gegen starken SA ungestört:

2♣, 2♦	=	pass or correct
3♣, 3♦, 4♣, 4♦, ...	=	pass or correct
2♥, 2♠, 2SA	=	natürlich, passbar

- Der Gegner interveniert nach Kontra gegen starken SA

in neuer Farbe:	X	=	negativ
neue Farbe	=		eigene lange Farbe

mit Rekontra:

pas	=	1. Gegenreizer soll seine 6er-Unterfarbe nur auf der Zweierstufe reizen
UF-Gebote	=	pass or correct
OF-Gebote	=	eigene lange Farbe

- Nach Kontra gegen schwachen SA (Strafkontra) ungestört:

passe	=	regelmäßig ab 6 F; oder zum Herauslaufen ungeeignete schwache Hand
$2\spadesuit, 2\heartsuit, 2\clubsuit$	=	5er-Farbe, 0-5 F
$2\clubsuit$	=	0-5 F; entweder 5er-Treff oder Dreifärber mit Treff-Kürze
- Der Gegner interveniert nach Kontra gegen schwachen SA mit natürlichem Farbgebot:

Kontra	=	Negativkontra
--------	---	---------------
- mit künstlichem Gebot:

Kontra	=	mindestens 4er-Länge mit Topfigur in dieser Farbe; nächstes Kontra = Strafkontra
--------	---	--

Gegenreizung gegen 1SA in 4. Hand:

- Der Gegner in 3. Hand passt: Multi-Landy; mit guter 5er-Farbe im Zweifel reizen.
- Der Gegner in 3. Hand reizt auf der Zweierstufe konventionell (Stayman oder Transfer):
 - Reizung der vom Gegner durch Transfer versprochenen 5er-Oberfarbe:
 - starkes Informationskontra mit Kürze in der gereizten Farbe
 - alle anderen Farbreizungen: natürlich
 - 2 SA: 5-5 in Unterfarben
 - Kontra nach starkem SA (Mindeststärke 14 F): gute Farbe, Ausspielmarke
 - Kontra nach schwachem SA (Mindeststärke unter 14 F):
 - Strafkontra mit mindestens 3er-Länge in kontrierter Farbe

II. Nach schwachen Zweiereröffnungen

Ansagen gegen natürliche schwache Zweiereröffnungen ($2\heartsuit, 2\spadesuit$; evtl. auch $2\clubsuit$):

Die Farbgegenreizung in 2. Hand:

- 2 in neuer Farbe: mindestens 5er, 11-18 FL
 - 3 in neuer Farbe: meist 6er, 13-18 FL; evtl. gute 5er, ab 15 FL
 - Sprung auf 3 in neuer Farbe: gute 6er-Farbe, 17-19 FL
 - Sprung ins Oberfarbvollspiel: mindestens gute 7er-Farbe, ca. 8 Spielstiche
- In 4. Hand (Wiederbelebung) ermäßigen sich die Untergrenzen um 1-2 Punkte.

Informationskontra in 2. Hand:

- ab 13 F, Spielbereitschaft in den Restfarben, insbesondere Oberfarbe
- ab 19 FL mit (fast) beliebiger Verteilung
- ab 16 FL mit 4er-Länge in anderer Oberfarbe und längeren Karos (Treff kann kurz sein)

Antworten auf Informationskontra:

- 2 in Oberfarbe: mindestens 4er, 0-7 F
- 3 in neuer Farbe: mindestens 4er, 8-11 F
- Sprung auf 3 in Oberfarbe: 5er, 8-10 F
- Sprung ins Oberfarbvollspiel: 5er, ab 11 F
- Überruf Gegnerfarbe: partiefördernd, oft mit 4er in anderer OF, **ohne** Stopper
- 3 SA: ab 12 F, **ohne** Stopper, ohne 4er-OF
- 2 SA: Lebensohl!! Partner soll $3\clubsuit$ bieten (Relais).
Entweder 0-7 F oder stark mit Stopper

- 4♣ oder 4♦: Einfärber mit Schlemminteresse

Informationskontra in 4. Hand: ab 8 F, wenn kurz in Gegnerfarbe
Ist die 4. Hand ungepasst, dann sind die Antworten unverändert (mit Lebensohl).

2SA in 2. Hand: 16-18 FL mit Stopper, ausgeglichen

3SA in 2. Hand: ab 19 FL mit Stopper, lange Unterfarbe möglich

Antworten auf SA-Gebote: analog zu den Antworten auf 1SA-Gegenreizung
nach 1♥/1♠-Eröffnung

SA-Gebote in 4. Hand: Untergrenzen 1 Punkt niedriger
Antworten darauf wie nach SA in 2. Hand

Konventionelle Gegenreizungen:

- Überruf Gegnerfarbe Frage nach Stopper
- 4♣ starker 5-5 Zweifärber in Treff und anderer Oberfarbe
- 4♦ starker 5-5 Zweifärber in Karo und anderer Oberfarbe
- 4SA starker 5-5 Zweifärber in den Unterfarben

III. Nach Sperreroöffnungen ab der Dreierstufe

Gegenreizung in 2. Hand:

- Farbgebote ohne Sprung: auf der Dreierstufe 6er-Länge ab 13 FL,
gute 5er-Länge ab 15 FL
auf der Viererstufe 6er-Länge ab ca. 15 FL
- Farbgebote im Sprung: auf Viererstufe mindestens gute 7er-Länge, stark;
der Sprung auf 4♥ oder höher legt die Trumpffarbe fest;
den Sprung auf 5 in Unterfarbe nur mit extremen Verteilungshänden
wählen, ab 8er-Länge;
- Kontra: bis gegen 3♥: Informationskontra ab ca. 13-14 F
gegen 3♠ bis gegen 4♥: Informationskontra ab ca. 14-15 F
gegen 4♠ und höher: Optionales Kontra (Typus starke SA-Eröffnung, ab
15+ F)
- 3SA: zum Spielen, ab ca. 17 FL; eventuell mit langer Unterfarbe
- 4SA gegen 3♥-, 3♠- und 4♥-Eröffnung: starker Unterfarb-Zweifärber
- 4SA gegen 4♠-Eröffnung: starker Zweifärber in den Restfarben
- Überruf der Gegnerfarbe : starker Zweifärber mit mindestens einer Oberfarbe

Antworten auf Farb-Gegenreizung:

- Trumpffarbe noch nicht festgelegt: neue Farbe natürlich und forcierend
- Trumpffarbe festgelegt: Kontrollgebot
- 4SA = RKCB

Antworten auf Informationskontra:

- Überruf von Gegners Unterfarbe auf Viererstufe: beide Oberfarben, nur forcierend
zum Vollspiel
- Überruf der Gegnerfarbe in allen anderen Situationen auf der Vierer- oder Fünferstufe:
Schlemminteresse, Fitfarbe noch unbekannt
- 3SA: zum Spielen
- 4SA nach Oberfarberöffnung (im Sprung oder ohne Sprung): beide Unterfarben
- Passen ist oft die beste Alternative

Gegenreizung in der Wiederbelebung:

Alle Anforderungen etwas niedriger; Informationskontra ab 8 F

IV. Nach konventionellen Eröffnungen**Gegner eröffnet starke und künstliche 2♣ oder 2♦:**

- Farbreizungen alle natürlich, inklusive Überruf von Gegners konventioneller Eröffnung
- Sprünge vor allem lang; Mindeststärke je nach Gefahrenlage
- 2SA = beide Unterfarben
- Kontra = Ausspielmarke bzw. Vorschlag zur Verteidigung in dieser Farbe, falls Partner guten Fit hat

Gegner eröffnet 2 in Farbe, natürlich, nicht stark:

Die Gegenreizungsregeln gegen Weak Two gelten analog. Diese Analogieregel gilt zum Beispiel für folgende Eröffnungen:

- 2♣ = mindestens 5er-Treff, 11-15 F
- 2♥ = Zweifärber in Cœur und einer anderen Farbe, 5-10 F
- 2♠ = Schwacher Zweifärber mit Pik oder Semiforcing in Pik

Gegner eröffnet 2♦-Multi:

- Gegenreizung in 2. Hand:
 - alle Farbreizungen natürlich, wie gegen Weak Two (auch 2♥ = mindestens 5er, 11-18 FL)
 - 2SA und 3SA wie gegen Weak Two (mit Stoppfern in beiden Oberfarben)
 - auf 2SA: 3♣ = Stayman; 3♦/3♥ = OF-Transfers; 3♠/4♣ = UF-Transfers
 - auf 3SA: alles analog
 - Kontra = Informationskontra mit Kürze in Pik (wie Info-X gegen 2♠), oder eine starke Hand ab 19 FL; Antworten mit Lebensohl
- Gegenreizung in 4. Hand (gegen 2♥ oder 2♠ des Partners des Eröffners):
 - alle Ansagen wie in 2. Hand
 - einzige Abweichung: Kontra = mindestens Eröffnungsstärke mit Kürze in der vom rechten Gegner gereizten Farbe.
- Gegenreizung in 6. Hand:
 - Kontra = Informationskontra mit Kürze in Cœur (4er-Pik)
 - Antworten mit Lebensohl
 - 2SA = beide Unterfarben

Gegner eröffnet 2SA als schwacher Unterfarb-Zweifärber:

- Kontra: ab 16 F, gleichmäßig
oder ab 19 FL mit fast beliebiger Verteilung
- 3♣: entspricht Informationskontra ab ca. 13-14 F, Cœur und Pik nicht gleichlang;
darauf 3♦ vom 2. Gegenreizer = Frage nach längerer Oberfarbe
- 3♦: entspricht Informationskontra ab ca. 13-14 F, Pik und Cœur gleichlang
(mindestens 4-4)
- 3♥/3♠: 6er, 13-18 FL
- in 4. Hand nach 3♣ (2SA - p - 3♣ - ?):
 - X = Informationskontra ab ca. 13-14 F mit ungleicher Oberfarblänge

darauf fragt 3♦ nach längerer OF

- 3♦ = gleichlange Oberfarben
- in 4. Hand nach 3♦ (2SA - p - 3♦ - ?)
- X = Informationskontra

Gegner eröffnet 1♣ konventionell und stark:

- Farbreizung auf Einerstufe: natürlich, Tendenz Ausspielmarke
- Farbreizung im Sprung: natürliche Sperrreizung
- Kontra: beide Oberfarben, mindestens 4-4
- 1SA: beide Unterfarben, meist 5-4
- 2SA: beide Unterfarben, mindestens 5-5

C. Besondere Konventionen

Schlemmkonventionen in der Gegenreizung:

Alle aus der Reizung der Eröffnungspartei bekannten Schlemmkonventionen können im Prinzip auch in der Gegenreizung zum Einsatz kommen: vor allem Splinter, Kontrollgebote, RKCB sowie Minorwood.

Kontra gegen konventionelle Gebote:

Soweit nicht für spezielle Bietsituationen eine konventionelle Gegenreizungs-Vereinbarung besteht, ist jedes Kontra gegen ein künstliches Gebot ein Ausspielkontra.

Lightner Kontra gegen freiwillig gereizten Farb-Schlemm:

Das Kontra verlangt ein besonderes Ausspiel. Meist hat der Kontrierende ein Chicane und will schnappen.

Kontra gegen 3SA:

Das Kontra ist ein Ausspielkontra. Je nach Situation verlangt das Kontra eine besondere Farbe:

- Der Partner des Kontrierenden hat eine Farbe gereizt, die der Kontrierende nicht unterstützt hat: Er soll seine eigene Farbe angreifen.
- Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: Das Kontra verlangt: Partner spiele Deine eigene Farbe aus!
- Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: Das Kontra verlangt eine andere Farbe! Der Partner muss diese Farbe herausfinden unter Berücksichtigung seines Blattes und der Reizung.
- Keine Gegenreizung; die Eröffnungspartei reizt nur Sans-Atout. Das Kontra verspricht eine sehr gute lange Oberfarbe.
- Keine Gegenreizung; die Eröffnungspartei reizt und hebt nur eine Unterfarbe. Analog zum Fall ohne Farbreizung: Das Kontra verspricht eine sehr gute lange Oberfarbe.
- Keine Gegenreizung; die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt; die Farbe wurde nicht unterstützt; der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe. Kontra verlangt das Ausspiel dieser Gegnerfarbe.
- Keine Gegenreizung; die Eröffnungspartei reizt 2 oder mehr Farben. Das Kontra verlangt die erste Farbe des Dummys.

SOS-Rekontra:

Ein Rettungsversuch aus Gegners Strafkontra. Das Rekontra fordert den Partner auf, diejenige Restfarbe zu bieten, in der er die meisten Karten hat.