

Wiederbelebung in letzter Position

Eine Wiederbelebung in letzter Position bedeutet, dass die Reizung mit einem Pass beendet wäre. Es gibt sehr unterschiedliche Situationen für eine Wiederbelebung.

Im Lehrbuch Forum D Plus 2015, die Gegenreizung, werden die Möglichkeiten zur Wiederbelebung ab Seite 90 ausführlich beschrieben. Die Punktespannen haben sich gegenüber der vorhergehenden Forum D Version leicht verändert. Die nachfolgende genannten Punktespannen entsprechen Forum D Plus 2015.

Voraussetzung für eine Wiederbelebung ist, dass man mindestens 8F hat. Darüber hinaus sollte man nicht mehr als 4 Karten in der Gegnerfarbe haben.

Es können auch Zweifärber in der Wiederbelebung gereizt werden, allerdings nicht mit Zweifärberkonventionen wie Ghestem oder Michaels Präzis.

Der Partner sollte nach der Wiederbelebung für alle positiven Antworten 3 Punkte mehr als sonst haben.

1. Nach Farb-Eröffnung des Gegners auf der 1-er Stufe:

1♣/♦/♥/♠ -> Pass -> Pass -> ?

- **Farbgebot ohne Sprung:** 8FL bis 16FL, 5-er Farbe, oder gute 4-er OF, Antworten des Partners:
 - **1SA:** 8-12F, Stopper in Gegnerfarbe
 - **2SA:** 13-14F, Stopper in Gegnerfarbe
 - **Überruf Gegnerfarbe:** Fit, einladend
- **1SA:** 11-14FL, Stopper in Gegnerfarbe, Antworten des Partners:
 - Nach UF-Eröffnung des Gegners: Stayman und Transfers
 - Nach OF-Eröffnung des Gegners: Unmöglicher Transfer
- **X:** ab 8F mit Kürze in Gegnerfarbe oder ab 17FL mit beliebiger Verteilung, Antworten des Partners:
 - Farbgebot auf 1-er Stufe: bis 9FL
 - Farbgebot auf 2-er Stufe: ab 10-12FL
 - 1SA: bis 13FL

- **Farbgebot im Sprung:** 6-er Länge, 13-16FL
- **2SA: kein Zweifärber, sondern 18-19FL**, Stopper in Gegnerfarbe, Antworten des Partners:
 - Nach UF-Eröffnung des Gegners: Puppet stayman
 - Nach OF-Eröffnung des Gegners: unmöglicher Transfer
- **Überruf Gegnerfarbe:** Zweifärber in 2 der 3 Restfarben, max. 6 Verlierer, Antworten des Partners:
 - Farbgebot: Suche nach den Farben des Zweifärbers
 - SA-Gebot verspricht Doppelstopper in Gegnerfarbe (2SA: 10-12F, 3SA: ab 13F)
 - Beispiel:

Gegner	Partner	Gegner	Gegenreizer
1♣	Pass	Pass	2♣: Zweifärber
Pass	2♥: sucht OF	Pass	2♠: ♠ + ♦

Mit dem 2♥-Gebot sucht der Partner eine der beiden Oberfarben. Der Gegenreizer hat aber einen Zweifärber in Pik und Karo und bessert deshalb aus.

Weiterreizung nach Kontra und Gebot des Partners:

1♣ -> Pass -> Pass -> X -> Pass -> 1♦ -> Pass -> ?

- 1♥: 5-er Coeur, ab 17FL
- 2♥: 6-er Coeur, ab 17FL
- 3♥: 6-er Coeur, ab 19FL
- 1SA: 15-17FL
- 2♣: Überruf des Gegners nach X, ab 17FL, kein Stopper, keine 5-er Farbe

Gegner	Partner	Gegner	Gegenreizer
1♣	Pass	Pass	X
Pass	1♦	Pass	1♥: 5-er ♥, ab 17FL
			2♥: 6-er ♥, ab 17FL
			3♥: 6-er ♥, ab 19FL
			1SA: 15-17FL
			2♣: ab 17FL, kein Stopper

2. Wiederbelebung ab der zweiten Bietrunde

- Wenn der Gegner einen Fit gefunden hat, hat man meist auch einen Fit. Die Wiederbelebung kann schwächer sein als bei der direkten Gegenreizung:

1♠ -> Pass -> 2♠ -> Pass -> Pass -> ?

- **Farbgebot:** natürlich, ab 10FL
 - **Kontra:** Restfarben, ab 10F
 - **2SA:** Zweifärber in Unterfarben, mind. 4-4
- Wenn der Gegner keinen Fit gefunden hat, Vorsicht bei der Wiederbelebung (no Fit, no Bid).

Beispiel 1:

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">14</div> D	N North ♠ A75 ♥ J7654 ♦ KQ103 ♣ 3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> <tr> <td>1NT</td> <td>P</td> <td>1♦</td> <td>P</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td>2♠</td> </tr> </table>	W	N	E	S	1NT	P	1♦	P	P	P	P	2♠
	W	N	E	S										
1NT	P	1♦	P											
P	P	P	2♠											
W West ♠ KQJ ♥ 1098 ♦ 754 ♣ Q985		E East ♠ 104 ♥ AKQ ♦ A862 ♣ J742												
	S South ♠ 98632 ♥ 32 ♦ J9 ♣ AK106	2♠ S NS: 0 EW: 0												

West	Nord	Ost	Süd
		1♦	Pass
1SA	Pass	Pass	2♠
Pass	Pass	Pass	

Diese Wiederbelebung entspricht nicht ganz den Regeln, aber 2♠ können erfüllt werden. Pass in letzter Position hätte keinen guten Score ergeben, da O/W auch 1SA erfüllen können.

Beispiel 2:

	N North ♠ 953 ♥ AQ64 ♦ K3 ♣ KJ102	<table border="1"> <thead> <tr> <th>W</th> <th>N</th> <th>E</th> <th>S</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♣</td> <td>P</td> <td>P</td> <td>1NT</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>2♣</td> <td>P</td> <td>2♦</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>2NT</td> <td>P</td> <td>3NT</td> </tr> <tr> <td>P</td> <td>P</td> <td>P</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	W	N	E	S	1♣	P	P	1NT	P	2♣	P	2♦	P	2NT	P	3NT	P	P	P	
	W	N	E	S																		
1♣	P	P	1NT																			
P	2♣	P	2♦																			
P	2NT	P	3NT																			
P	P	P																				
W West ♠ AKQ ♥ K5 ♦ 954 ♣ 98543	E East ♠ J642 ♥ 10872 ♦ 10862 ♣ 6																					
	S South ♠ 1087 ♥ J93 ♦ AQJ7 ♣ AQ7	3NT S NS: 0 EW: 0																				

West	Nord	Ost	Süd
1♣	Pass	Pass	1SA: 11-14FL
Pass	2♣: Stayman	Pass	2♦: keine 4-er OF
Pass	2SA: Einladung	Pass	3SA: Maximum

Nord sollte trotz 13F mit Kürze in Karo und Länge in der Gegnerfarbe in der ersten Bietrunde passen. Süd startet die Wiederbelebung mit 14F. Das Vollspiel wird über Stayman erreicht.