

Der Überruf

Der rechte Gegner hat eröffnet und wir haben eine gute Hand und möchten auch in das Lizit eingreifen, welche Möglichkeiten gibt es?

- a:) eine Farbe lizitieren
- b:) 1 NT überrufen
- c:) kontrieren (Informationskontra)

Wir mischen uns aus 3 Gründen in das Lizit:

- Wir wollen selbst den Kontrakt ersteigern
- Wir wollen das gegnerische Lizit stören
- Wir wollen unserem Partner das Ausspiel erleichtern

a:) der Farbüberruf

Gegner	unser Lizit	Bedeutung
1♣. 1♦, 1♥	1♦, 1♥, 1♠	mind. 8 Punkte, 5er Länge
1♣. 1♦, 1♥, 1♠	2♣, 2♦, 2♥	mind. 11 Punkte, 5er Länge, gute Farbe
	1 NT, 2 NT	echt; 16 - 18 Punkte, 20 - 22 Punkte rund verteilt
1 NT	2♣, 2♦, 2♥, 2♠	mind. 11 Punkte, 6er Länge, gute Farbe
starke 2er Starts	pass	
schw. 2er Starts	2♦, 2♥, 2♠	mind. 11 Punkte, 5er Länge, gute Farbe

Wir sehen also, dass eine Mindestanforderung für eine Intervention nötig ist. Diese Tabelle soll eine kleine Hilfe sein, bitte nicht allzu starr sehen.

Zusammenfassung:

- Wir brauchen mindestens eine 5er Länge
- Wir brauchen im 1. Stock mindestens 8 Punkte, im 2. Stock mindestens 11 Punkte
- Die Farben sollen von guter Qualität sein (Auspielfest)

Beispiele:

a:) ♠ A D B 4 2 ♥ 6 7 ♦ A 9 8 3 ♣ B 10 / Mit dieser Hand (12 Punkte, gute Farbe) können wir sowohl im 1. Stock als auch im 2. Stock überrufen

b:) ♠ D 10 9 8 3 ♥ K 10 ♦ D 9 4 ♣ D B 10 / Mit dieser Hand dürfen wir nur im 1. Stock überrufen (10 Punkte, schlechte Farbe).

Der Überruf

b:) der 1 NT Überruf

Hier brauchen wir mindestens 16 - 18 Punkte und 1 1/2 Stopper (manchmal muss man sich mit einem begnügen) in der Gegnerfarbe (Richtwert). Außerdem sollen wir rund (balanced) verteilt sein.

Gegner	unser Blatt	Gebot	Bedeutung
1 ♠	♠ A D x ♥ B 10 9 x ♦ A K x ♣ D B x	1 NT	1 1/2 Stopper, 17 P.
	♠ A B ♥ K D B x ♦ K D x x ♣ B x x	1 NT	1 1/2 Stopper, 17 P.
	♠ x x x ♥ D x ♦ K D B x ♣ A K x x	pass	kein Stopper, 16 P.
1 ♥	♠ D B 10 ♥ D B x ♦ A D B x ♣ D B x	1 NT	1 Stopper, 16 P.

c:) das Kontra (Aufmach,- oder Informationskontra)

Hier haben wir eine eigene Eröffnung, 12 + Punkte, sind in der Gegnerfarbe kurz und sind in jeder Farbe spielbereit. Außerdem haben wir keine gute 5er Farbe. Sollte der Gegner in einer Edelfarbe eröffnet haben, sollen wir die andere Edelfarbe zu viert (A K D geht im Notfall auch) haben, oder wir sind stärker (18 +).

Gegner	unser Blatt	Gebot	Bedeutung
1 ♥	♠ A B x x ♥ x x ♦ K D 10 x ♣ D B x	x	4er ♠, 13 P.
	♠ A K x ♥ D x ♦ A K D x ♣ K x x	x	3er ♠, 21 P.
	♠ D B x x ♥ A ♦ K B x x ♣ D B x x	x	4er ♠, 14 P.

Bei den beiden schwächeren Blättern, hat man keine 5er Farbe, aber in beiden Fällen die 4er Pik.

Beim starken Blatt, hat man zwar nur die 3er Pik, ist aber sehr stark. 2 NT kann man mit diesem Blatt nicht überrufen, da man keinen Herzstopper hat.

Das Aufmachkontra wird zu einem späteren Zeitpunkt noch sehr ausführlich besprochen werden.