

A *Was ist das?*

Sie sind am Zug - der Gegner hat gereizt und danach erschien 2mal passe. Das bedeutet, wenn Sie nun Ihrerseits passen, ist die Reizung beendet. 2 Standardsituationen sind vorstellbar :

	Gegner		Gegner	
1)	1♥	p	p	??
2)	1♥	p	2♥	p
	p	??		

Bei 1) hat der Gegner eröffnet und Ihr passe würde den Gegner auf der ersten Stufe spielen lassen - Ihr Partner könnte aber im Besitz von z.B. 14 Punkten sein , er hatte nur leider für die direkte Gegenreizung kein Gebot (zu schwach für 1 SA und keine 5er Farbe im Blatt).

Bei 2) verhält es sich ähnlich - auch hier kann der Partner noch im Besitz von einigen Pünktchen sein. Der Gegner hat nicht einmal einen Versuch unternommen, in das Vollspiel zu gelangen.

B *Ihr Ziel*

Es sollte Ihnen widerstreben, dem Gegner so billig das Feld zu überlassen - versuchen Sie einen eigenen Kontrakt zu erreichen und/oder den Gegner um eine Stufe höher zu treiben. Sie benötigen für eine Reizung (Wiederbelebung = Balancing) in diesen Situationen nicht die Punktzahl und auch nicht die Qualität, die ansonsten für die Gegenreizung vorgeschrieben sind - Sie benötigen die Verteilung; die Punkte wird der Partner schon mitbringen.

Natürlich ist das „Balancing“ immer ein unsicherer Akt - vielleicht hat der Gegner seine wahre Stärke noch nicht mitteilen können (oder es vergessen) - vielleicht „treiben“ Sie den Gegner jetzt in seinen besten Kontrakt - vielleicht erwischt uns der Gegner mit einem Strafkontra. Trotz dieser Unsicherheiten macht es sich auf lange Sicht bezahlt, in diesen Situationen frech die Nase herauszustrecken (aber bitte nicht die Zunge). **Eines ist aber wichtig:** der Partner darf den „Balancer“ nicht durch stürmische Hebungen oder Sprünge in der Reizung erhängen; die Punkte des Partners sind vom „Balancer“ bereits mitgereizt worden!

C *Die Gebote in der 4. Position*

Im Folgenden wird nur die Situation beschrieben , die oben unter 1) gezeigt wurde. Der Gegner eröffnet in Farbe auf der ersten Stufe, danach passen die nächsten 2 Spieler, Sie befinden sich jetzt in der 4. Position : Die bisherige Reizung : 1♥ pass pass ???

Gebot	Punkte	Verteilung	Beispiel 1	Beispiel 2
Farbgebot ohne Sprung	8 - 13 FL	mind. 5er Farbe	♠ D 8 5 3 2 ♥ 10 8 5 ♦ A 5 ♣ K 8 5 (1♠)	♠ D 8 ♥ 10 8 5 ♦ A 4 ♣ K 8 7 6 5 (2♣)
Farbgebot mit Sprung	13 - 16 FL	mind. 6er Farbe	♠ D B 9 8 4 3 ♥ A 2 ♦ A K 3 ♣ 4 (2♠)	♠ 8 4 ♥ A 2 ♦ K D 10 9 8 3 ♣ K D 2 (3♦)
1 SA (2 SA)	10 - 13 FL (17 - 19 FL)	3 Karten in Gegnerfarbe	♠ 10 8 2 ♥ B 5 2 ♦ K D 10 3 ♣ A B 2 (1 SA)	♠ K 7 ♥ 10 8 5 2 ♦ K 10 3 2 ♣ A B 8 (1 SA)
X (Info) X (Stärke)	ab 8 FL oder ab 14 FL	Kürze in Gegnerfarbe / beliebige Verteilung	♠ K 10 5 2 ♥ 8 5 ♦ K 8 5 2 ♣ K 6 4 (X)	♠ A K 8 5 2 ♥ A 9 5 ♦ 7 ♣ D B 8 4 (X)

Diejenigen, die eine 2-Färber-Konvention (wie Ghestem oder Michaels) in der 2.Position spielen, müssen bedenken, dass für 2-Färber nur noch ein Gebot zur Verfügung steht (der Farbüberruf) und sollten in der 4. Position maximal 5-6 Verlierer (je nach Gefahrenlage) in der Hand halten - schwächere Hände werden jetzt natürlich gereizt.

C Die Gebote in der 4. Position (Forts.)

Nun noch einige Anmerkungen : Die **Farbgebote ohne Sprung** benötigen keine besondere Qualität in der gereizten Farbe , beim Sprung auf die 3. Stufe (meist Unterfarbe) sollten aber 2 Figuren in der Farbe enthalten sein. Das **1 SA - Gebot** verspricht keinen Stopper in der eröffneten Farbe - **Wie bitte?** , keinen Stopper? (Ich glaube mein Lehrer spinnt!) - der Grund dafür ist die anzunehmende Länge und Stärke des Partners in der Gegnerfarbe - diese hinderte ihn nämlich an einer direkten Reizung. Das **Kontra** wird wie auch in 2. Position als Info-X benutzt, um die nichtgereizte(n) Oberfarbe(n) anzuzeigen - oder Sie halten eine starke Hand (jetzt ab 14 FL), die Sie mit Kontra einleiten und danach weiterbeschreiben.

D Antworten auf das Balancing

Die Farbgebote sind alle limitiert - für eine Einladung zum Vollspiel benötigt der Antwortende ca. 14 FL/FV.

Nach 1 SA wird wieder 2♣ als Stayman und 2♦/2♥ als Transfer gespielt - Einladungen mit 13/14 Punkten, Vollspiel erst ab 15 Punkte ansagen.

Auf das Info-X gelten die gleichen Richtlinien, wie in 2.Position allerdings alle Gebote mit 3 Punkten mehr. Ein Sprung z.B. auf die 2.Stufe zeigt jetzt 11-13 F (statt 8-10 F).

E Beispielreizungen

Sie	Gegner	Partner	Gegner	Sie	Gegner	Partner	Gegner
♠ K 8 5 3 2 ♥ 9 8 4 ♦ K 2 ♣ A 8 5 1♠ (8-13)		♠ D 4 2 ♥ A 7 5 2 ♦ A 7 5 ♣ B 9 8 p p / 2♥ p / 2♠	p	♠ K 8 5 3 2 ♥ 9 8 4 ♦ K 2 ♣ A 8 5 1♠ p		♠ D 6 ♥ A B 6 5 ♦ A D 7 4 ♣ B 6 4 p 2 SA (14/15) p	p
♠ D B 10 8 5 2 ♥ A 8 ♦ K D 2 ♣ D 2 2♠ (13-16) 4♠		♠ K 7 ♥ 9 5 6 3 ♦ A 7 4 3 ♣ K 8 5 p 3♠ (10/11) p	p	♠ K 8 5 ♥ B 8 4 ♦ B 9 2 ♣ K D 10 8 4 1SA 2♦ p		♠ A 9 6 2 ♥ K D ♦ D 8 7 3 ♣ A 3 2 p 2♣ (Stayman) 3SA p	p
♠ K 8 5 2 ♥ K B 8 4 ♦ K 5 ♣ 10 8 4 X 2♥		A 7 4 3 D 10 9 6 3 2 A 9 2 p 2♦ p	p	♠ K 8 5 2 ♥ D B 8 4 ♦ K 5 ♣ 10 8 4 X p		♠ A ♥ K 7 3 2 ♦ D B 9 8 4 ♣ B 6 2 p 2♥ p	p