



# Lektion 7

## Überruf

- **Empfohlene Materialien:**

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, “Forum D 2015 - Die ungestörte Reizung” ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [1]”, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD “Erfolgreich Reizen im Bridge [2]”, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **K.-H. Kaiser**, CD “Biettechnik Forum D 2012 Teil 1”, Q-Plus München
- **K.-H. Kaiser**, CD “Biettechnik Forum D 2012 Teil 2”, Q-Plus München
- **Johannes Leber**, CD “Grundlagen der Spieltechnik im Bridge”, Q-Plus München

# „U“ - Überruf Gegnersfarbe

- Um ein Gebot des Partners zu erzwingen, wird im modernen Bridge die **natürlich gereizte Farbe des Gegners** gereizt. Das nennt man **Überuf der Gegnersfarbe**.
- Prinzipiell wird damit in der Regel eine sehr starke Hand für die aktuelle Reizsequenz gezeigt

## 1. Michaels Präzis (nach Eröffnung 1 in Farbe)

Eröffnung	Gegenreizung	Bedeutung
1♣	2♣	Ausnahme: natürlich, echte ♣-Farbe (gute 6er Länge)
1♦	2♦*	♥ und ♠ jeweils mindestens 5 Karten
1♥	2♥*	♠ und ♣ jeweils mindestens 5 Karten
1♠	2♠*	♥ und ♣ jeweils mindestens 5 Karten

## 2. Multi Landy (nach Eröffnung 1SA)

Eröffnung	Gegenreizung	Bedeutung
1SA	2SA*	♦ und ♣ jeweils mindestens 5 Karten

## 3. Antwort auf Farbgegenreizung des Partners

<p>1 Hebung der Oberfarbe</p> <p>1♣ 1♥ --- ???</p> <p>1♣ 1♠ --- ???</p> <p>1♦ 1♥ --- ???</p> <p>1♦ 1♠ --- ???</p> <p>1♥ 1♠ --- ???</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2♥/2♠ 3 Trümpfe, 6-10 FV oder 4 Trümpfe, 6-10 FV ausgeglichen (4/3/3/3), <b>nf</b></li> <li>3♥/3♠ 4 Trümpfe, 8-12 FV, 4 Trümpfe, tendenziell unausgeglichen, <b>nf</b></li> <li>4♥/4♠ 5 Trümpfe, 8-12 FV, 5 Trümpfe, tendenziell unausgeglichen, <b>nf</b></li> <li>Bei ungünstiger Gefahrenlage (Gefahr gegen Nichtgefahr) eventuell eine Stufe niedriger reizen</li> <li><b>Überruf der Gegnersfarbe, ab 11 FV, min. 3 Trümpfe, zu stark für direkte Hebung, nicht zwingend Vollspiel, da Partner auch 9 FL haben kann, forcierend und künstlich (Alert !)</b></li> </ul>
--	--

## 4. Reaktion auf Zwischenreizung des Gegners

<p>1♦ 1♥ 2♥*</p> <p>1♣ 1♦ 2♦*</p> <p>1♦ 1♥ 2♥*</p> <p>1♣ 1♠ 2♠*</p> <p>1♥ 1♠ 2♠*</p> <p>1♠ 2♣ 3♣*</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reizen der Farbe, die der Gegner gerade genannt hat</li> <li>konventionelles Gebot, forcierend zum Vollspiel</li> <li>nach Unterfarberöffnung: SA-Blatt ohne Halt in der gegnerischen Farbe</li> <li>nach Unterfarberöffnung: Blatt mit starkem Fit in Eröffnungsfarbe</li> <li>nach Oberfarberöffnung: Blatt mit starkem Fit in Eröffnungsfarbe, ab 15 FV</li> </ul>
---	--

## 5. Reaktion auf Informationskontra des Partners

<p>1 mittelstarke Blätter 8-10 FP 1 ♣ X --- ??? 1 ♦ X --- ???</p>	<p>1.) 2♥/2♠ Oberfarbgebot im Sprung (einfacher Sprung), 4 Karten in <b>einer</b> Oberfarbe 2.) 3♥/3♠ Oberfarbgebot im Doppelsprung (3er-Stufe), 5 Karten 3.) 2♣/2♦ <b>Überruf der Gegnersfarbe</b>, zwei 4er Oberfarben 4.) 3♣/3♦ Unterfarbgebot im Sprung, 5 Karten</p>
<p>starke Blätter ab 11 FP 1 ♦ X --- ??? 1 ♣ X --- ??? 1 ♥ X --- ??? 1 ♠ X --- ???</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4♥/4♠ Sprung ins Vollspiel, 5er oder 6er Oberfarbe</li> <li>• 2♣/2♦ <b>Überruf</b>, starkes Blatt, auch mit 4er Oberfarbe</li> <li>• 2♥/2♠ <b>Überruf</b>, starkes Blatt, auch mit 4er Oberfarbe</li> </ul>

# Grundlagen der Reizung - Lektion 7 - Überruf

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

♠ K B 7 5  
♥ K D  
♦ 9 4  
♣ K D 8 5 3

♠ 6 4 2  
♥ A B 8 4 2  
♦ A K 2  
♣ B 6

♠ A D 10  
♥ 10 9  
♦ D B 7 5  
♣ A 10 4 2

♠ 9 8 3  
♥ 7 6 5 3  
♦ 10 8 6 3  
♣ 9 7



14  
0 13  
13

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♣*	1 ♥	2 ♥
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

\* Sofortauskunft

Nach der Eröffnung des Partner und der Zwischenreizung 1 ♥ hat W mit 13 FL kein passendes Gebot. Für SA fehlt der Stopper in Gegnersfarbe, deshalb wird hier Überruf dieser Gegnersfarbe 2 ♥ geboten. Das ist forcierend und fordert den Partner auf, mit Stopper SA zu bieten.

3 SA von Nord  
Ausspiel: ♥ 4

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

♠ A 9 6  
♥ A 5 4 3  
♦ D 8 2  
♣ K 8 6

♠ 5 3  
♥ D 10 8 2  
♦ B 10 9 7  
♣ 9 4 3

♠ K B 10 8 7  
♥ B 7 6  
♦ K 5  
♣ D 5 2



13  
3 14  
10

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♦	1 ♦	1 ♠
alle passen	Pass	Pass	2 ♠

S bietet mit 11 FL und 5 ♠-Karten 1 ♠ als Gegenreizung, eröffnet hätte er nicht. N hat nun ein starkes Blatt, aber ♠-Hebungen basieren auf unausgeglichenen Verteilungen. Also bietet er 2 ♦ (Überruf), um mehr über das Blatt von S zu erfahren. Der bietet 2 ♠ (Minimum), so das elegant gestoppt werden kann.

2 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♦ B

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

♠ K 3  
♥ 5  
♦ D B 10 9 8  
♣ K D B 10 7

♠ D B 10 2  
♥ B 10 7 6  
♦ A  
♣ 9 8 6 5

♠ 7 6 5 4  
♥ K 8 4 3  
♦ 6 5 4 3 2  
♣ —

♠ A 9 8  
♥ A D 9 2  
♦ K 7  
♣ A 4 3 2



12  
17 8  
3

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	2 SA	X	3 ♦
3 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	5 ♦	X	alle passen

5 ♦ x von Süd  
Ausspiel: ♠ A

N reizt 2 SA für beide Unterfarben. O möchte gern Stayman reizen, das Gebot ist allerdings nicht mehr möglich, da N gestört hat. O/W erreichen 4 ♥, S verteidigt mit 5 ♦, die 2 x fallen. Trumpfausspiel wäre besser gewesen.

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ K D B 9 8  
♥ A B 9 5 4  
♦ B 5  
♣ 8

♠ 10 6  
♥ 8 3  
♦ A K 7 6 3  
♣ A K 5 2

♠ 7 5 4 3  
♥ D 6  
♦ D 10  
♣ D B 9 7 3

♠ A 2  
♥ K 10 7 2  
♦ 9 8 4 2  
♣ 10 6 4



12  
14 7  
7

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	2 ♦	Pass	2 ♥
3 ♣	3 ♥	Pass	4 ♥

alle passen  
4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♣ A

Reizung: 2 ♦ von N zeigt nach 1 ♦-Eröffnung von S beide Oberfarben 5-5. S reizt zunächst 2 ♥, nachdem der Partner Zusatzstärke zeigt, 4 ♥ zum Erfüllen. W startet mit ♣ A und ♦ A und ♦ K. Zum 4. Stich spielt er erneut ♦. S verliert, da er sich für ♥ B entscheidet, ♥ A und anschließender Schnitt auf ♥ D hätte gewonnen.

# Grundlagen der Reizung - Lektion 7 - Überruf

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

♠ 8 7 2  
♥ 5 2  
♦ A K D 3 2  
♣ K 8 4

♠ A B 9  
♥ K D 9 7  
♦ B 8 4  
♣ B 3 2



♠ K D 10 6 4  
♥ A 10 6 4  
♦ 7 5  
♣ A 6

♠ 5 3  
♥ B 8 3  
♦ 10 9 6  
♣ D 10 9 7 5

12			
12	13		
3			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦	1 ♠	Pass
2 ♦	Pass	2 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		

O reizt mit 14 FL 1 ♠, Kontra wäre nicht das richtige Gebot gewesen. W hat 12 FL und reizt 2 ♦ (Überruf der Gegnersfarbe, starkes Blatt). O beschreibt sein Blatt genauer und zeigt noch 4 ♥-Karten. Nun sieht W den besten Fit und reizt das Vollspiel in ♥. Verloren werden nur 2 Stiche in ♦.

4 ♥ von Ost  
Ausspiel: ♦ 10

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

♠ 8 4  
♥ A B 8 2  
♦ K 9 6 3  
♣ A 10 2

♠ 10 9 5 2  
♥ 6 5  
♦ 10 8 7  
♣ 9 7 6 5



♠ K D 7 3  
♥ 10 9 4  
♦ D B 4 2  
♣ K B

♠ A B 6  
♥ K D 7 3  
♦ A 5  
♣ D 8 4 3

12			
0	12		
16			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♦*	X
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

Nach Informationskontra von S (kurz in ♦, spielbereit in allen anderen Farben) hat N kein passendes Gebot mit ♥-Reizungen. Also wird der Überruf 2 ♦ gewählt (künstlich, alertieren !!!), um mehr Informationen über das Blatt von S zu erhalten. S reizt 2 ♥, die N nun ins Vollspiel hebt.

4 ♥ von Süd  
Ausspiel: ♦ 7

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

♠ 5  
♥ B 9 8 5 4 2  
♦ A 5  
♣ 10 5 4 3

♠ D 10 9 8 6 3  
♥ D 7  
♦ 9 6 3  
♣ 8 6



♠ A K 2  
♥ K 10 6 3  
♦ K 8 7  
♣ A K 9

♠ B 7 4  
♥ A  
♦ D B 10 4 2  
♣ D B 7 2

OW 4♠; OW 3N; NS 2♣; OW 1♥;  
Par -620: OW 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦*
Pass	1 ♥	X <sup>1</sup>	2 ♣
2 ♠	Pass	3 ♥ <sup>2</sup>	Pass
3 ♠	Pass	4 ♠	alle passen

1. Informationskontra, hier starkes Blatt  
2. Überruf, sehr starkes Blatt  
4 ♠ von West  
Ausspiel: ♦ A

**Board 8**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ A 5 2  
♥ A B 6 2  
♦ D 10  
♣ K B 8 2

♠ B 6 4  
♥ K 4 3  
♦ A K 8 7 3 2  
♣ A



♠ 10 9 8  
♥ 8 5  
♦ 9 6 5  
♣ 10 9 5 4 3

♠ K D 7 3  
♥ D 10 9 7  
♦ B 4  
♣ D 7 6

15			
15	0		
10			
<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
1 ♦*	X	Pass	2 ♦*
X	2 ♥	Pass	3 ♥
Pass	4 ♥	alle passen	

O bietet nach Eröffnung 1 ♦ Kontra, kurz in ♦ und spielbereit in allen anderen Farben. W hat den Spezialfall, beide Oberfarben zu viert und 8-10 FL. Auch dann reizt man den Überruf der Gegnersfarbe (hier 2 ♦, alertieren !!!) und hebt die Oberfarbe des Partner nur auf 3. O bietet dann 4 ♥.

4 ♥ von Nord  
Ausspiel: ♦ 5

# Grundlagen der Reizung - Lektion 7 - Überruf

**Board 9**  
Teiler Nord  
O-W in Gefahr

♠ K 9 7  
♥ D 10 2  
♦ 9 6 4  
♣ A K B 2

♠ A D B 10 6 4 2  
♥ 5  
♦ A D 2  
♣ 4 3

♠ 8 3  
♥ B 8 6 4 3  
♦ B 8 5 3  
♣ 9 7



♠ 5  
♥ A K 9 7  
♦ K 10 7  
♣ D 10 8 6 5

13  
12 13  
2

W 4N; OW 4♠; O 3N; OW 4♣; OW 2♥; OW 3♦;  
Par -630: W 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♣*	1 ♠	Pass
2 ♣ <sup>1</sup>	X <sup>2</sup>	3 ♠	Pass
3 SA	Pass	4 ♠	alle passen

\* Sofortauskunft

1. starke Hand ab 11 FL, Überruf der Gegnersfarbe
  2. Ausspielkontra, gute ♣-Farbe
- 4 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♣ 9

**Board 10**  
Teiler Ost  
Alle in Gefahr

♠ B 8  
♥ —  
♦ A D 8  
♣ A 10 9 8 6 5 4 2

♠ D 7 3  
♥ K B 10 9 7 6 5  
♦ 7 2  
♣ 3

♠ K 10 6 4  
♥ 3  
♦ K B 10 4  
♣ K D B 7

♠ A 9 5 2  
♥ A D 8 4 2  
♦ 9 6 5 3  
♣ —



11  
6 13  
10

OW 2♥; NS 3♣; OW 1N; NS 2♦; OW 1♠;  
Par +110: NS 3♣=

West	Nord	Ost	Süd
		1 ♦	1 ♥
Pass	2 ♦ <sup>1</sup>	Pass	2 ♥
X <sup>2</sup>	3 ♣	X <sup>3</sup>	Pass
Pass	Pass		

1. starke Hand, Überruf der Gegnersfarbe
  2. Strafkontra
  3. Strafkontra
- 3 ♣× von Nord  
Ausspiel: ♥ 3

**Board 11**  
Teiler Süd  
Keiner in Gefahr

♠ 10 5 3  
♥ 8 2  
♦ 9 8 5 2  
♣ 10 9 5 2

♠ A B 7  
♥ K B 7 5  
♦ K 3  
♣ A K B 4

♠ K D 8 6  
♥ 4 3  
♦ A 10 7 6 4  
♣ D 3



♠ 9 4 2  
♥ A D 10 9 6  
♦ D B  
♣ 8 7 6

0  
9 20  
11

OW 4N; OW 4♥; OW 4♣; OW 2♠; O 1♦;  
Par -430: OW 3N+1

West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦
1 ♥	Pass	2 ♦ <sup>1</sup>	Pass
2 ♥	Pass	4 ♥	Pass
Pass	Pass		

1. Starkes Blatt, Überruf, fordert zur weiteren Blattbeschreibung auf
- 4 ♥ von West  
Ausspiel: ♦ 5

**Board 12**  
Teiler West  
N-S in Gefahr

♠ D B 10 9 8  
♥ 5  
♦ D 6 5  
♣ 7 6 5 4

♠ K 5 4  
♥ A D B 10 3 2  
♦ B 8 7  
♣ D

♠ 3 2  
♥ 9 8 4  
♦ 10 9 4  
♣ B 10 9 8 2

♠ A 7 6  
♥ K 7 6  
♦ A K 3 2  
♣ A K 3



5  
13 1  
21

NS 4♠; NS 4♦; S 2N; N 1N; NS 2♣; OW 1♥;  
Par +620: NS 4♠=

West	Nord	Ost	Süd
1 ♥	Pass	Pass	X
2 ♥	2 ♠	Pass	3 ♥
X	3 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

- Nord kontriert mit der starken Hand und überruft später die Gegnerfarbe.**
- 4 ♠ von Nord  
Ausspiel: ♥ 4