

Inhaltsverzeichnis

I.	Gegenreizung bei Farberöffnungen
1.	Allgemeine Gegenreizung
2.	Das Informationskontra gegen ein Gebot in Farbe
3.	Wie verhält sich der Partner des Eröffners nach einem gegnerischen Info?
4.	Die Verteidigungsansage endet in SA
5.	Die Verteidigung gegen Multikaro
6.	Die Verteidigung gegen einen Dreifärber
7.	Die Verteidigung gegen eine Hochansage
8.	Eine Hochansage der Verteidigung
9.	Verteidigung durch die Eröffner
II.	Gegenreizung bei SA-Eröffnungen
1.	Allgemeine Gegenreizung
2.	Die Verhinderung von Konventionen
3.	Spieltechnik gegen einen SA
4.	Das Informationskontra gegen einen starken SA
5.	Das Informationskontra gegen einen schwachen SA
6.	Die Lebenohl-Konvention
7.	Die Landy-Konvention
8.	Die Astro-Konvention
III.	Andere Verteidigungsmöglichkeiten
1.	Der Sprungüerruf
2.	Der Überruf in der Gegnerfarbe
3.	Der ungewöhnliche SA-Überruf
4.	Die Schroeder-Konvention
5.	Cue-bid nach einem Informationskontra des Partners
IV.	Die Kontras
1.	Das Strafkontra
2.	Das Lightner Kontra
3.	Das Ausspielkontra
4.	Taktische Kontras

5.	Das Antwortkontra
6.	Das Negativkontra
V.	Spieltechnik in der Verteidigung
1.	Die Reizung lesen
2.	Die Karten lesen
3.	Die Elferregel
4.	Das Ausspiel gegen ein Spiel in Farbe
5.	Das Ausspiel middle, up, down
6.	Das Ausspiel gegen einen SA
7.	Die Signale
a)	Die hoch-niedrig Markierung
b)	Die niedrig-hoch Markierung
c)	Das Trumpfsignal oder Trumpfecho
d)	Die italienische Markierung
e)	Das Lavinthal Signal
f)	Die Ausspielmarke