



**Challenger**  
**Cup** **DBV 2024**



# 14. Challenger Cup 2024

## Finale / 2. Durchgang



Liebe Bridgefreunde,

im Namen des Deutschen Bridgeverbandes heie ich Sie ganz herzlich zur diesjhrigen Endrunde des Challenger Cups willkommen.

Dieses Jahr ist ein besonderes fr den DBV, da wir unser 75-jhriges Jubilum feiern. Gemeinsam mit dem Organisationsteam mchte ich auch diese Finalrunde zu einem besonderen Ereignis fr Sie machen. Ich hoffe, dass die Atmosphre der schnen Stadt Burghausen Sie zu Hchstleistungen anspornt und Ihnen die Gelegenheit bietet, alte Freunde aus anderen Clubs wieder zu treffen oder neue Freundschaften zu schlieen.

Im Vordergrund steht natrlich das Turnier. Sie haben sich durch die Vorrunde und eine der sechs regionalen Zwischenrunden mit insgesamt 502 Teilnehmern aus 213 Clubs fr diese Endrunde qualifiziert. Ich drcke Ihnen allen die Daumen, dass Sie gut und erfolgreich spielen, auch wenn am Ende nur einer gewinnen kann.

In diesem Heft finden Sie zudem wertvolle Tipps von unseren Experten, wie Sie es beim nchsten Mal noch besser machen knnen.

Ich wnsche Ihnen ein schnes Turnier in angenehmer Atmosphre. Genieen Sie die Zeit mit Ihren Partnern und Gegnern.

Wann immer Sie Hilfe bentigen, stehe ich Ihnen gerne zur Verfgung.

Viel Spa und Erfolg wnscht Ihnen

Ihre

**Claudia Lüßmann**

*Ressort Breitensport des DBV*

**Impressum:**

Herausgeber: Ressort ffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

Redaktion: Torsten Waaga

Autoren: Helmut Husler, Julius Linde, Klaus Reps

Die Verteilungen in dieser Broschre wurden von Julius Linde kommentiert.

Teiler Nord  
Gef. keiner

♠ —  
♥ 8 7 5 2  
♦ 8 4  
♣ K D 10 9 8 7 4

♠ A K B 9 7 3 2  
♥ 6 4  
♦ A K D 9  
♣ —



♠ D 8 6  
♥ A 10 9  
♦ 10 6 2  
♣ A B 5 3

♠ 10 5 4  
♥ K D B 3  
♦ B 7 5 3  
♣ 6 2

West	Nord	Ost	Süd
	3♣	PASS	PASS
X	PASS	3SA	PASS
6♠	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♣K  
Score: -1010

In ungestörter Reizung wäre man enttäuscht, den hervorragenden Großschlemm zu verpassen. Die 3♣-Eröffnung verkompliziert alles. Mir gefällt nicht einmal das Kontra auf 3♣ - sollte Ost (durchaus vertretbar!) passen, wäre ich auf West äußerst unzufrieden. Nachdem Ost aber einige Werte gezeigt hat, wird 6♠ meist die richtige Höhe sein.

Erschöpft von der Reizung, muss West aufpassen, auch wirklich alle Stiche zu gewinnen. Nachdem der schlechte Trumpfstand offenbar wird, sollte West direkt zu Karo wechseln. Fällt der Bube frühzeitig, ist alles gut. Fällt er nicht, kann die letzte Karokarte am Dummy gestochen werden.

Teiler Ost  
Gef. N/S

♠ A 5 2  
♥ A K B 4  
♦ 10 9  
♣ K 7 6 3

♠ 9 8 3  
♥ D 9 7 3 2  
♦ 6 4  
♣ A D 9



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

♠ B 10 7 6  
♥ 10 8 6  
♦ A 8  
♣ 10 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
		1♦	PASS
1♥	PASS	2♦	PASS
PASS	X	3♦	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♠B  
Score: -110

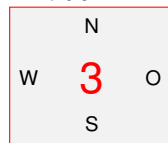
Ohne gute Ansage schweigt Nord in der ersten Bietrunde. Für 1SA fehlt der Karostopper, für Kontra eine vierte Pikkarte. Das spätere Kontra droht, zu einem 4-3-Fit zu führen, aber Ost bietet die Karos verständlicherweise noch ein drittes Mal.

Das Spiel bietet keinen Raum für spannende Variationen. Den Gegenspielern stehen vier Stiche zu, einer in jeder Farbe, und diese vier Stiche werden sie auch bekommen, unabhängig vom Ausspiel.

Teiler Süd  
Gef. O/W

♠ K 8 4  
♥ A 9 8 6 5  
♦ 7  
♣ D 7 6 5

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



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

♠ D B 6  
♥ D B 3  
♦ 9 6 5 2  
♣ B 10 8

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
Pass	Pass	1♣	Pass
1♠	Pass	1SA	Pass
2♦ <sup>1</sup>	Pass	3SA	Pass
Pass	Pass		

<sup>1</sup> Neue Unterfarbe forcing

Ausspiel: ♥D

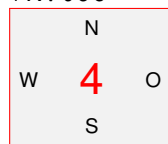
Score: +100

Mit 15FL könnte Ost auch direkt mit 1SA eröffnen. Auf jeden Fall sollte Ost im Rückgebot nicht die Trefffarbe wiederholen, sondern das fast ausgeglichene Blatt als SA-Verteilung verkaufen. Mit einer 5-4-2-2-Verteilung, deren zweite Farbe nicht günstig gezeigt werden kann, ist das oft die beste Blattbeschreibung. Wests leichte Einladung nimmt Ost natürlich an, aber 3SA sind chancenlos. Verzichtet West auf die Einladung und sagt nur 2♣, können dort zehn Stiche gewonnen werden.

Teiler West  
Gef. alle

♠ 10 8  
♥ K 6 4  
♦ B 10 7  
♣ A 7 6 5 3

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



♠ A K D 4  
♥ A B 3  
♦ A 4 3  
♣ D B 2

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	2SA	Pass
3♣	Pass	3♠	Pass
4♣	Pass	Pass	Pass

Ausspiel: ♠3

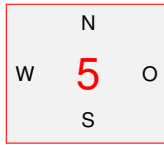
Score: -650

Alle Paare sollten unfallfrei 4♣ erreichen. Egal, ob normaler Stayman, Puppet Stayman, modifizierter Puppet Stayman oder Romex Stayman nach 2SA vereinbart ist. Coeurausspiel ebnet den Weg zu nicht weniger als zwölf Stichen, nach dem besseren Trumpfausspiel ist nur noch ein Überstich möglich. Dafür plant Ost zwei Treffschnapper ein. Das Ausspiel wird am Tisch gewonnen, und es folgt sofort Treff. Die Gegenspieler spielen die zweite Runde Trumpf, aber Ost gewinnt. Sticht Treff. Geht mit Karo in die Hand, sticht erneut Treff. Nach dem Coeurschnitt wird der letzte Trumpf gezogen. Zwei weitere Runden Coeur etablieren die vierte Coeurkarte am Dummy, auf die der Karoverlierer geparkt wird. Der ♦-König lebt noch als Übergang.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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

♠ B 8 2  
♥ 8 7  
♦ K 10 4  
♣ K B 9 8 7



♠ A 10 9 5  
♥ A D 9 6  
♦ 8 5  
♣ A D 6  
♠ K D 7 6 3  
♥ 5 4  
♦ D 9 7  
♣ 10 4 2

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	1SA	PASS
2♦	PASS	3♥	PASS
4♥	PASS	PASS	PASS

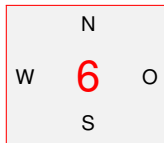
Ausspiel: ♠K  
Score: -480

Das Ausführen eines Transfers im Sprung zeigt vier Karten Anschluss und ein nicht-minimales Blatt. Durch die neunte Trumpfkarte und das Double ist das Ostblatt deutlich stärker als die ursprünglich versprochenen 15-17FL. 4♥ werden hier auch ohne Transferbruch erreicht. Für den Fall, dass die Trümpfe 3-1 verteilt und zwei Karoschnapper notwendig sind, sollte Ost mit der Karofarbe beginnen, da sonst nach dreimaligem Ziehen ein Trumpf bei Ost fehlen würde. Der friedliche Stand verzeiht aber auch das schlechtere Timing im Abspiel. Die Karofarbe wird mit einem Schnapper hoch, der Treffschnitt gelingt. Zwei Überstiche fallen allen Alleinspielenden entgegen.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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

♠ 9 6 2  
♥ 8 4  
♦ D 9 8 7 5  
♣ D B 3



♠ B 7 3  
♥ D 5 2  
♦ B 10 4  
♣ A K 9 2  
♠ A D 10 4  
♥ A B 6  
♦ A K 2  
♣ 10 8 4

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♣
PASS	PASS	PASS	

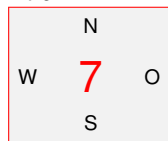
Ausspiel: ♣5  
Score: +70

In 1♣ werden sieben Stiche benötigt. ♠-Ass, ♥-Ass, ♦-Ass und ♦-König sind zusammen mit einem garantierten Trumpfstich bereits fünf sichere Stiche. Zwei weitere Stiche wird Süd gewinnen können, je nachdem, wie sich das Spiel entwickelt. Antwortet Nord leicht unterwertig mit 1♦, springt Süd auf 2SA und darf dort spielen. Coeu-rausspiel und korrektes Gegenspiel (die zweite Coeuerrunde muss von Ost kommen) führen zu einem Falller.

Teiler Süd  
Gef. alle

♠ A 9 8 7 5  
♥ A 6 4  
♦ D 9 7  
♣ 7 5

♠ 10 6 3  
♥ 9 7  
♦ A 10 8 6 4  
♣ A D 4



♠ K D  
♥ K D 5  
♦ K B 5 3 2  
♣ B 8 3

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

West	Nord	Ost	Süd
			PASS
PASS	PASS	1SA	PASS
3SA	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♥B  
Score: -630

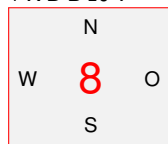
Zieht Ost zuerst das ♦-Ass, kann die ♦-Dame im Norden herausgeschnitten werden. Zieht Ost zuerst den ♦-König, gelingt das nicht, Nord macht einen Karostich. Mir fällt kein schlagendes Argument für die eine oder die andere Karte ein. Aber ich schreibe meine Kommentare mit offenen Karten, also spielt Ost Karo zum Ass. Es folgen Karo- und Treffschnitt, und einen Pikstich kann Ost sich auch gefahrlos entwickeln. Summa summarum ein Überstich.

Sollte Nord in dritter Position leicht eröffnet haben, sollte der Endkontrakt immer noch 3SA lauten, aber Süd wird Pik ausspielen. Die ♠10 am Dummy spielt eine lebenswichtige Rolle: Der ♠-Bube im Süden blockiert die Pikfarbe, die ♠10 verhindert die Deblockade desselbigen. Ost kann also die beiden fehlenden Stiche in Coeur entwickeln, ohne dass N/S ihre Piklänge abspielen können.

Teiler West  
Gef. keiner

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

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



♠ 6 5 2  
♥ A D 10 2  
♦ A 6 2  
♣ A 6 5

♠ A K D  
♥ B 6 5 4  
♦ K 10 4  
♣ 8 3 2

West	Nord	Ost	Süd
PASS	PASS	1♣	X
1♣	3♥	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♠2  
Score: +170

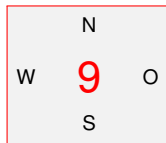
Nach der 1♣-Eröffnung melden sich alle einmal zu Wort – genau einmal.

Das Pikausspiel gibt Nord die Möglichkeit, sofort den Karoverlierer zu versenken. Ein kleines Coeur zum König (Bitte, bitte: Nicht den ♥-Buben vorlegen!) offenbart den schlechten Trumpfstand. Nord's Mittelkarten sind jedoch gut genug, um Ost auf zwei Trumpfstiche zu beschränken. Sehr enttäuschend für Ost, nur drei Stiche gewonnen zu haben!

Teiler Nord  
Gef. O/W

♠ DB 9  
♥ A D B  
♦ D B 10 9 8 7  
♣ K

♠ 8 6 4  
♥ 10 8 4 2  
♦ 6 4 2  
♣ D 7 5



♠ 10 3 2  
♥ 6 3  
♦ 5 3  
♣ A 9 6 4 3 2

♠ A K 7 5  
♥ K 9 7 5  
♦ A K  
♣ B 10 8

West	Nord	Ost	Süd
	1♦	Pass	1♥
Pass	3♦	Pass	4♦ <sup>1</sup>
Pass	4♥ <sup>2</sup>	Pass	6SA
Pass	Pass	Pass	

<sup>1</sup> Minorwood: RKCB für Karo  
<sup>2</sup> 1 Keycard

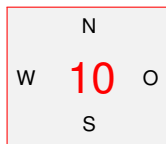
Ausspiel: ♠6  
Score: +1020

Süd blickt auf 18F und Nord zeigt eine Eröffnung mit Zusatzstärke. Reizen wir hier einen Großschlemm? Die Assfrage sagt nein. Süd erkennt daher auf 6SA, immerhin spielen wir Paarturieren, und mit so vielen gemeinsamen Punkten sollten zwölf Stiche in Sans Atout kein Problem sein. Tatsächlich hat Süd 14 Sofortstiche. Also ein schneller Claim, +1, nächstes Board. Oder ein schneller Claim, -1, wenn West das tödliche Treffausspiel findet. In 6SA kann die zweite Treffrunde leider nicht gestochen werden. Sofern Ost in der Reizung keine Gelegenheit hatte, durch Kontra (z. B. falls Nord 5♣ auf die Assfrage geantwortet hatte) Treffausspiel zu fordern, wird West vermutlich passiv Pik ausspielen. Hat Ost für Treff kontriert, sollte Süd angesichts der eigenen Treffhaltung Nord spielen lassen und 6♦ ansagen.

Teiler Ost  
Gef. alle

♠ K D 9 6 5 4  
♥ A 8 6  
♦ A 10 6  
♣ A

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



♠ 8 2  
♥ 5 2  
♦ 9 8 2  
♣ K 10 8 6 4 3

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

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	Pass
Pass	1♠	Pass	1SA
Pass	3♠	Pass	3SA
Pass	Pass	Pass	

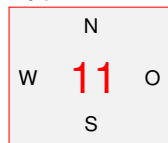
Ausspiel: ♥4  
Score: +630

Ohne überzeugendes Ausspiel beginnt West mit der ♥4 und sieht, dass die ♥6 am Dummy den ersten Stich macht. Ein toller Start ins Gegenspiel! Süd wird sich dann die Piks entwickeln und erzielt zehn Stiche. Ein kleiner Trost für West: Auch ein anderes Ausspiel hätte den Überstich nicht verhindert.

Teiler Süd  
Gef. keiner

♠ A K 8 2  
♥ K 8 5 3  
♦ A 10 8  
♣ 9 7

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



♠ B 10 6 3  
♥ B 10 2  
♦ D B 7 6  
♣ A 4

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

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

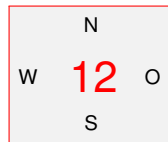
Ausspiel: ♠3  
Score: +430

Da sich nach einer 1♠-Eröffnung die Karos nicht mehr günstig zeigen lassen, unterschlägt Süd die sechste Treffkarte. Mit 1♦, gefolgt von 2♣ (Zweifärber, mindestens 54) ist das Blatt besser beschrieben als mit 1♣, gefolgt von 2♣ (unausgeglichen mit mindestens 5♣). Das Ausspiel gewonnen, Treff zum König, mit Karo zurück in die Hand. Nord darf jetzt nicht den ♠-König abziehen, sondern muss erneut Treff spielen. Ost nimmt das Ass und nagelt Nord mit Karo an den Tisch. Die Treffs sind hoch, aber ♠-König und ♥-König sind unerreichbar. Als der Dummy nach Abzug der hohen Karten an Ost aussteigt, muss dieser zum Schluss einen der beiden Könige im Norden wiederbeleben – wenn Nord die richtige Karte behalten hat. Sonst gibt es nur neun Stiche.

Teiler West  
Gef. N/S

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

♠ A 8 6  
♥ 10 4 3  
♦ B 6 5 4 2  
♣ K B



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

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1♦	Pass
1SA	Pass	3SA	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♥2  
Score: -400

Mit dem ausgeglichenen Blatt entscheidet West sich gegen eine Hebung der Karos und für eine 1SA-Antwort. Egal, was West antwortet, Ost wird auf 3SA gehen. Der große Unterschied ist jedoch das Ausspiel: Spielt West (nach einer 1SA-Antwort) 3SA, wird Nord Coeur ausspielen. Danach sind nur noch neun Stiche möglich. Mit ♣-Ass bei Stich, können die Gegenspieler noch drei Coeurstiche abziehen. Spielt Ost (nach einer Karohebung von West) 3SA, wird Süd Treff ausspielen. Danach hat Ost Zeit für einen zweiten Treffstich und insgesamt zehn Stiche.



Teiler Nord  
Gef. alle

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

♠ 9 7 3  
♥ K B 9  
♦ K 3  
♣ A B 8 7 6

N		
W	13	O
	S	

♠ 6 5 2  
♥ D 10 7 5  
♦ A B 8 7 4  
♣ 4

♠ B 10 8  
♥ A 6 4 3 2  
♦ D 5 2  
♣ D 3

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

<sup>1</sup> Support-XX

Ausspiel: ♠B  
Score: -110

Ost gewinnt die lebendige Reizung mit 3♦. Mit Coeurschnappern erzielt Ost genau die benötigten neun Stiche.

N/S sind gut beraten, nicht noch mit 3♥ zu überbieten. Die Schwäche in Pik, in Kombination mit dem schlechten Trumpfstand, führt zu zwei Fallern. Und Ost hat guten Grund, 3♥ zu kontrieren - -500 als Verteidigung gegen 3♦ ist zu teuer.

Teiler Ost  
Gef. keiner

♠ K 10 9 5  
♥ 10 9 5 4 3  
♦ 10 7  
♣ D 5

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

N		
W	14	O
	S	

♠ 8 7 2  
♥ K D  
♦ A K B 6 2  
♣ 9 4 3

♠ A D B 6 4 3  
♥ 7 6  
♦ 9 3  
♣ 10 7 2

West	Nord	Ost	Süd
		1♦	2♠
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♦10  
Score: -50

Partners schwacher Sprung in die eigene Chicanefarbe rangiert auf der Beliebtheitsskala irgendwo zwischen einem eingewachsenem Zehennagel und einer Zahnwurzelbehandlung. Immerhin darf Süd unkontriert spielen, erste gute Nachricht. Und Süd hat ordentliche Trümpfe, zweite gute Nachricht. Diese guten Trümpfe, zusammen mit den drei Schnellstichen im Norden, sorgen dafür, dass Süd sieben Stiche gewinnen kann – nur ein Fallern. Und das ist doch wirklich eine gute Nachricht für Nord! (Finden die Gegenspieler den Wechsel auf Coeur zu spät, könnte 2♠ sogar erfüllt werden - davon hätte Nord nicht einmal zu träumen gewagt!)

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	15	O
	S	

♠ B 9 7 5  
♥ 8 7 6 3  
♦ K 2  
♣ 9 5 4

♠ 10 6 2  
♥ K  
♦ A 10 8 7  
♣ K D 7 6 2

West	Nord	Ost	Süd
			1♣
1♥ Pass	1♠ Pass	3♥ Pass	3♣

Ausspiel: ♥6  
Score: -100

Osts Sprunghebung stellt Süd vor das unangenehme Problem, entweder 3♣ zu sagen oder zu passen. 3♣ gibt das Blatt eigentlich nicht her, passe würde jedoch den Pikfit verschweigen. Es ist meistens besser, den Fit zu zeigen, auch wenn dafür überreizt werden muss. Daher zeigt nach einem Sprung die Hebung auf 3♣ nicht mehr als eine ausgewachsene Hebung auf 2♠ („Prinzip der erzwungenen Hebung“). Süd entscheidet sich für 3♣ und muss zuschauen, wie Nord leider nur acht Stiche erzielen kann. 3♥ wären jedoch erfüllt worden, daher ist dieser eine Faller eine günstige Verteidigung.

Teiler West  
Gef. O/W

♠ D B 5 4  
♥ K 9 6  
♦ K 7 6  
♣ 5 3 2

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

	N	
W	16	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♥6  
Score: -130

Spielt Nord Coeur aus, kann West die Trümpfe ziehen und die Karos entwickeln. Zehn Stiche, weil Süd den Karoschnapper nicht bekommen hat.

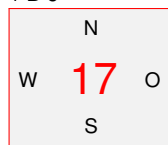
Spielt Nord Karo aus, bekommt Süd den Karoschnapper. Aber jetzt schläft der Coeurstich ein, da die Karolänge bereits für den Abwurf hochgespielt ist. Ebenfalls zehn Stiche.

Verteidigt Nord mit 3♥, muss Ost kontrieren. Zwei Asse gegenüber einer Eröffnung sollten ausreichen, um fünf Stiche im Gegenspiel zu gewinnen. Zwei unkontrierte Faller wären sehr schlecht für O/W, zwei kontrierte Faller wären sehr gut.

Teiler Nord  
Gef. keiner

♠ K D 9 7 3  
♥ A 9 5 2  
♦ 10 7  
♣ D 8

♠ 6 5 4 2  
♥ 8 6 3  
♦ B 6 4  
♣ 9 3 2



♠ A B  
♥ K B 10 4  
♦ A K 9 3  
♣ A 6 5

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

West	Nord	Ost	Süd
	1♠	X	1SA
PASS	2♥	PASS	2♠
PASS	PASS	PASS	

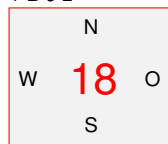
Ausspiel: ♦A  
Score: -50

Ost tut gut daran, nach dem ersten Kontra nur noch zu schweigen. Wenn beide Gegner bieten, bleibt für West nicht viel mehr übrig als ein verstreuter Bube. Ein zweites Kontra wäre viel attraktiver, wenn die Gegner einen Fit gefunden hätten – dann steigt die Wahrscheinlichkeit, selber einen Fit zu haben, deutlich an. Im Missfit droht jedoch: „Wer spielt, verliert.“ Tatsächlich könnte Nord mit etwas Gefühl 2♠ nach Hause schaukeln. Spielt Nord jedoch, völlig verständlich, den Pikschnitt, gibt es einen Faller. Verzichtet Nord auf die leichte Eröffnung, beginnt und beendet Ost die Reizung mit 2SA. Nach Treffausspiel wird es Ost nicht gelingen, ein Weg zu zumindest sechs Stiche zu finden – ich erwarte mindestens drei Faller.

Teiler Ost  
Gef. N/S

♠ K 8 4 3  
♥ 7 6  
♦ D 10 9 5  
♣ B 9 2

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



♠ D 10 2  
♥ B 8 5  
♦ K 8 6 2  
♣ 10 5 3

♠ A B 9 7 6  
♥ 9 3 2  
♦ B 4  
♣ K D 6

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
1♥	PASS	2♥	PASS
3♣ <sup>1</sup>	PASS	3♥	PASS
PASS	PASS		

<sup>1</sup> Versuchsgebot: Verliererfarbe

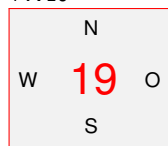
Ausspiel: ♦10  
Score: -140

Mit Minimum und denkbar schlechtester Haltung gegenüber einer Verliererfarbe lehnt Ost die Einladung ab. Konsequenter bleiben! Nachdem West nur eingeladen hat (und direkte 4♥ sind nur um eine Winzigkeit überreizt), muss jetzt auf 3♥ gepasst werden. Folgt trotzdem 4♥, hätte West sich die Einladung auch schenken können. Für den Fall einer weniger freundlichen Treffverteilung sollte West probieren, die vierte Treffkarte am Tisch zu stechen. Dafür darf erneut nicht frühzeitig Trumpf gespielt werden. Als sich nach der dritten Treffrunde herausstellt, dass die Treffs ausfallen, zieht West doch die Trümpfe und macht neun Stiche.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

♠ K B 7 5 3  
♥ B 6 5  
♦ D 6 4  
♣ K 2



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

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

West	Nord	Ost	Süd
			PASS
PASS	1♦	1♥	PASS
2♦ <sup>1</sup>	2♠	3♥	PASS
PASS	PASS		

<sup>1</sup> Gute Coeurhebung

Ausspiel: ♠8

Score: +100

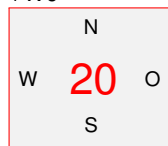
Wichtig: Sollte Ost über 2♠ passen, muss Süd Präferenz auf 3♦ geben. Eine der wenigen Situationen, in denen unabhängig von der eigene Stärke/Schwäche gesprochen werden muss, ist das Ausbessern nach einem Zweifärber der Partnerin. Lieber eine Stufe höher im besseren Fit als niedriger im schlechteren Fit spielen. Osts 3♥-Ansage entbindet Süd natürlich von dieser Verpflichtung.

3♥ ist bereits eine Stufe zu hoch. Ost kann einmal Treff stechen, den zweiten Treffschnapper können die Gegenspieler durch rechtzeitiges Trumpfspiel verhindern. Kein Beinbruch, da Nord 3♦ über Pikschnapper erfüllen würde.

Teiler West  
Gef. alle

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

♠ D 9  
♥ K D 8 6  
♦ A 10 4 3 2  
♣ D 5



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

♠ A B 6 2  
♥ 10  
♦ B 5  
♣ A 9 6 4 3 2

West	Nord	Ost	Süd
1♦	1♥	2♠ <sup>1</sup>	PASS
PASS	PASS		

<sup>1</sup> 6♠, 5-8F

Ausspiel: ♥10

Score: -110

Mit den schwachen Coeurs gibt Nord 1♥ den Vorzug vor 2♥. Ost befindet die Pikfarbe ist ausreichend gut für einen schwachen Sprung, und dieser Sprung beendet die Reizung.

Das Ausspiel von Coeur-Single gibt Ost die Möglichkeit, acht Stiche zu gewinnen. Zum zweiten Stich geht es weiter mit Coeur. Süd kann zwar stechen, aber nicht verhindern, dass auf die dritte Coeurrunde der Karoverlierer verschwindet.

Schwingt Süd sich trotz Single in Partnerfarbe zu 3♣ auf, werden diese Endkontrakt und genau erfüllt.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	21	O
	S	

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

♠ K 10 9 2  
♥ A B 6 5 4  
♦ 7  
♣ A 7 4

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	1♥
PASS	2♥	PASS	PASS
X	PASS	2♠	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♦7  
Score: +50

Korrekt von West, in der ersten Runde weder Kontra noch schauerhafte 2♦ zu bieten. Ebenfalls korrekt, über 2♥ die Reizung wieder zu beleben. Das könnte jetzt zu einem äußerst unbequemen Kontrakt von 3♣ führen. Falls verabredet, wäre 2SA von Ost als Scrambling („Bitte such dir eine Unterfarbe aus!“) die beste Antwort auf das Kontra. Das würde zu 3♦ führen. Ohne diese Vereinbarung ist 2♠ das kleinste Übel – wenn wir schon keinen sicheren Fit haben, spielen wir zumindest nur auf der zweiten Stufe.

Ohne hellsichtiges Abspiel werden sowohl 2♠ als auch 3♦ einmal fallen. Die Wiederbelebung hat sich damit als Bumerang erwiesen, denn 2♥ wären auch gefallen.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	22	O
	S	

♠ 7 4  
♥ K 10 8 6 3  
♦ B 10 5  
♣ B 9 5

♠ D 8 5 2  
♥ A 2  
♦ A 8 6 2  
♣ A 10 3

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♦
PASS	1♠	PASS	2♣
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♠7  
Score: +170

Soll Nord noch einladen über 2♠? Mein Gefühl sagt nein. Gegenüber einem ausgeglichenen Blatt mit 12-14F, dem häufigsten Handtyp für die einfache Hebung, werden wir zu oft zu hoch geraten als noch ein erfüllbares Vollspiel erreichen. Logische Konsequenz: Passe. Und natürlich sind zehn Stiche möglich. Nach einem Expass zur ♦-Dame wird durch die extrem glückliche Kartenverteilung die ♦8 hoch! Beide Treffverlierer aus dem Nordblatt verschwinden auf Karo, es gibt nur je einen Verlierer in Pik, Coeur und Karo. Beim Anblick beider Blätter wird Nord jedoch froh sein, hier nur 2♠ zu spielen.

Teiler Süd  
Gef. alle

♠ A D 10 9 7 5  
♥ K D 9 8 2  
♦ —  
♣ 9 3

	N	
W	23	O
	S	

♠ K 4  
♥ 6 4 3  
♦ 10 9 8  
♣ D 7 5 4 2

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♦
PASS	1♠	PASS	2♣
PASS	3♥ <sup>1</sup>	PASS	3SA
PASS	PASS	PASS	

<sup>1</sup> 5♠+5♥, partieforzierend

Ausspiel: ♣4

Score: +630

Der Sprung in der vierten Farbe zeigt eine 5-5-Verteilung (mindestens) und forciert zum Vollspiel. Mit den massiven Unterfarben dazu zieht Süd keinen anderen Kontrakt in Betracht als 3SA. Nord hat noch eine ungezeigte Pikkarte, aber keine Garantie, dass 4♠ ein besserer Kontrakt ist, und passt daher.

Die fehlenden Übergänge verkomplizieren das Abspiel. Süd muss nach dem ♣-Ass sofort alle Karos abspielen, diese drohen sonst einzuschlafen. Coeur garantiert dann den neunten Stich, und ein zehnter Stich wird auch noch einlaufen.

Teiler West  
Gef. keiner

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

	N	
W	24	O
	S	

♠ K B 9 7  
♥ 9 4 3  
♦ A 7 5 4  
♣ 10 5

♠ 8 3  
♥ 10 7 6 5  
♦ 8 3  
♣ A B 6 4 2

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

West	Nord	Ost	Süd
PASS	1♠	PASS	2♦
PASS	3♣	PASS	3SA
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♥4

Score: +430

3♣ verneint vier Karten in Coeur, daher kann Süd 3SA bieten, ohne Sorge um einen Coeurfit. 3♣ zeigt bereits Zusatzstärke, daher kann Nord beruhigt auf 3SA passen.

Auch hier bereiten die Übergänge Schwierigkeiten. Süd gewinnt das Coeurausspiel, entwickelt sich die Karos und muss jetzt den ♥-König mit dem Ass übernehmen. Das verbrennt einen Coeurstich, aber sonst verhungern die hohen Karos. Da Süd nach den Karos auch noch den ♥-Buben spielen muss, wird die ♥10 bei Ost hoch. Mit ♠-Ass bei Stich, ist diese ♥10 der dritte Stich für die Gegenspieler.

Teiler Nord  
Gef. O/W

♠ D 7 2  
♥ K 6 5  
♦ A K 9 7 5  
♣ A D

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

	N	
W	25	O
	S	

♠ K 6 4  
♥ 8 3  
♦ 10 8 2  
♣ K B 9 5 2

♠ A 9 3  
♥ A 10 9 7 2  
♦ 3  
♣ 7 6 4 3

West	Nord	Ost	Süd
	1♦	PASS	1♥
PASS	2SA	PASS	3♣ <sup>1</sup>
PASS	3♥	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

<sup>1</sup> Neue Unterfarbe forcing

Ausspiel: ♠B

Score: +420

Süd sollte das Ausspiel in beiden Händen ducken. Die Pikfarbe ist jetzt eingefroren. Das bedeutet, keiner der beiden Gegenspieler kann die Farbe spielen, ohne Süd dabei einen Pikstich zu schenken. Spielt West dennoch Pik weiter, kann Süd billig gewinnen. Nach dem misslungenen Treffschnitt kann erst Trumpf gezogen und später ein Treff am Dummy gestochen werden. Ähnlich verläuft das Spiel, wechselt West zum zweiten Stich auf eine andere Farbe. Der Schlüssel zu zehn Stichen ist erneut, nicht vorzeitig die Trümpfe zu ziehen.

Teiler Ost  
Gef. alle

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

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

	N	
W	26	O
	S	

♠ D 9 6  
♥ A D 7  
♦ B 2  
♣ 10 8 7 5 4

♠ K 10 2  
♥ K B 6 5 2  
♦ K D 6 4  
♣ 9

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♥
PASS	1♠	PASS	2♦
PASS	3♣ <sup>1</sup>	PASS	3♠
PASS	4♠	PASS	PASS
PASS			

<sup>1</sup> Vierte Farbe forcing

Ausspiel: ♣4

Score: +650/+680

Die Reizung entwickelt sich leider sehr unökonomisch. Bis Nord den Pikfit diagnostiziert hat, ist kein Platz mehr, ein Minimum oder Maximum im Süden zu erfahren. Sollte Nord optimistischer sein und nach Assen fragen, wird 5♣ gespielt: Es fehlen eine Keycard und die Trumpfdame. Entscheidend ist hier, die Trumpfdame zu finden. In Isolation betrachtet, ist ♠-König, gefolgt von ♠10 die korrekte Farbbehandlung. Dann würde Ost die Trumpfdame verwandeln, Nord macht nur elf Stiche. Im Kontext der gesamten Hand kann Nord durchaus mit Trumpf zur ♠10 anfangen: Die ♣2 wird für einen Treffschnapper benötigt, und so wird verhindert, dass Ost frühzeitig Coeur durch die Gabel spielen kann. Dieser Plan würde zu zwölf Stichen führen.

# Die Schriftenreihe „Schritt für Schritt“ ist ein *Klassiker!*

WIEDER DA: Band 1 / Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt

**NEU**  
im DBV-Shop



**Autoren:** Robert Berthe, Norbert Lébely

**Umfang:** 165 Seiten

**ISBN:** 978-3-935485-60-9

**Preis:** EUR 16,90

- ✓ Ab sofort in 4. überarbeiteter Auflage 2024 im DBV-Shop erhältlich
- ✓ Ein Basisbuch für jeden Alleinspieler
- ✓ Knapp 50 Austeilungen als unterhaltsame „Entdeckungsreisen“ sowohl für Einsteiger als auch für erfahrene Bridgespieler
- ✓ Jedes Kapitel endet mit einem PRINZIP als Merksatz

