

Spielplan SA

- bei SA-Spielen zählt man die Sofortstiche
- A und jede direkt folgende Figur zählt als Sofortstich

♥ A 9 8

♥ K D B 6

4 Sofortstiche

♥ A D

♥ K B

2 Sofortstiche

♥ K D B 5

♥ 7 6 3

0 Sofortstiche

- Danach werden die entwickelbaren Stiche (Längenstiche, Schnitt, Figuren vertreiben) gezählt

♥ 10 9 8

♥ K D B 6

3 entwickelbare Stiche (A vertreiben)

♥ A B 10 9

♥ 4 3 2

1 Sofortstich, 2 entwickelbare Stiche (Doppelschnitt, 75% Chancen)

♦ A K 7 6 5 2

♦ 4 3

2 Sofortstiche, 3 entwickelbare Stiche (Längenstich, 3-2 Stand)

wichtige Manöver beim SA-Spiel:

1. Ausspiel lesen (vierthöchste, 11er Regel)
 2. Kommunikation der Gegenspieler unterbinden (Ducken, 7er Regel)
 3. Schnitt in die richtige Richtung
 4. richtige Farbbehandlung (Schnitt, Doppelschnitt, Tiefschnitt)
 5. richtige Kombination von Chancen (EVI-Regel)
 6. Endspiel
- **Wie oft sollte geduckt werden ? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken ?	Beispiel
7	5-1 XXXXX X	• 7-7=0x Ducken	A 6 5 4 8 3 2
6	5-2 XXXXX XX	• 7-6=1x Ducken	A 6 4 8 3 2
5	5-3 XXXXX XXX	• 7-5=2x Ducken	A 6 4 8 3
4	5-4 XXXXX XXXX	• 7-4=3x Ducken	A 6 4 3 ---

DBV Onlineunterricht 2024 – Alles über SA-Kontrakte

Lektion 1 – Wettlauf im SA-Kontrakt

Beispiel

N

♠ 8 7 4 3

♥ 4 3

♦ A D 5

♣ K 10 8 7

W

♠ D 5 2

♥ K B 7 5 2

♦ 10 8 2

♣ 5 3

O

♠ B 10 9

♥ D 9 6

♦ B 7 6 4

♣ A 4 2

S

♠ A K 6

♥ A 10 8

♦ K 9 3

♣ D B 9 6

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♣	---
2♦	---	3SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥5

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

3 Sofortstich in ♦

→ 6 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5$ (N 2 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.

Lektion 1 - Wettlauf im SA

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 5
♥ K B 7
♦ D 6
♣ D B 10 9 8

♠ 8 3 2
♥ A 4 3 2
♦ 10 4 3 2
♣ K 2



♠ D B 10 9 4
♥ 6 5
♦ 9 8 7
♣ A 7 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	3	3	-	3
S	4	3	3	-	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 7 6
♥ D 10 9 8
♦ A K B 5
♣ 6 5 4

16
7 7
10

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ D

N nimmt ♠-Auspiel und kann mit nur einem verbleibendem Stopper die ♣-Farbe nicht mehr entwickeln, denn der Gegner hätte seine ♠-Farbe schneller entwickelt. Also geht er an ♥.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 8 5 2
♥ 9 5 2
♦ D 9 8
♣ 4 3

♠ A B 9
♥ 8 7
♦ A 5 4
♣ B 10 9 8 2



♠ K 6
♥ A K 6
♦ K B 10 7 6
♣ D 6 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	4	1	1	3
W	5	4	1	1	3

♠ 7 4 3
♥ D B 10 4 3
♦ 3 2
♣ A K 7

4
10 16
10

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ D

Nach ♥ D-Auspiel hat O nicht das Tempo die ♣-Farbe zu klären, also versucht er über ♦-Schnitt 9 Stiche zu entwickeln.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ K D 6
♦ 7 5 4
♣ A 10 9 8 7

♠ D B 10 5 4
♥ 7 5 4
♦ A 3 2
♣ D 6



♠ 9 3 2
♥ 10 9 8 3 2
♦ K 8
♣ K 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	-	3
S	3	4	1	-	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A K 6
♥ A B
♦ D B 10 9 6
♣ B 5 4

9
9 6
16

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ D

Nach ♠-Auspiel kann S nicht die sicheren ♦-Stiche entwickeln, sondern muss sich auf den Doppelimpass in ♣ verlassen. Der hat immerhin 75% Wahrscheinlichkeit und gelingt.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D B 4 3
♥ 9 5
♦ A 6 4 3
♣ D 7

♠ A 8 7
♥ K B 8
♦ K D B 5
♣ K 5 4



♠ 6 5
♥ A D 6 4
♦ 10 7
♣ A B 10 9 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	3	5	2	4
W	5	3	5	2	4

♠ 10 9 2
♥ 10 7 3 2
♦ 9 8 2
♣ 6 3 2

12
17 11
0

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	2 ♠	X	Pass
2 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

Wieder würde das "sichere" Entwickeln der ♦-Farbe in den sicheren Untergang führen. Also wendet W sich der ♣-Farbe zu und gewinnt mit dem Schnitt zum ♣ B.

Lektion 1 - Wettlauf im SA

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A D 7
♥ K 9
♦ K 6 5
♣ D B 10 9 8

♠ K B 10 9 8 6
♥ 3 2
♦ A 4 3
♣ K 6

♠ 4 3 2
♥ D B 10 8
♦ 7 2
♣ 7 5 3 2



	♣	♦	♥	♠	N
N	4	6	4	1	4
S	4	6	4	1	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 5
♥ A 7 6 5 4
♦ D B 10 9 8
♣ A 4

15
11 3
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	2 ♦
2 ♠	Pass	Pass	X
Pass	2 SA	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Auspiel: ♠ 3

N entwickelt ♦, weil dort sicher die fehlenden 4 Stiche entwickelt werden können. Auf ♣-Schnitt muss N verzichten, weil W vorher die ♠-Farbe hoch hat.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 4 3 2
♥ 8 4 3 2
♦ B 10 9 8 7
♣ 4

♠ A 5
♥ D 6 5
♦ K D 2
♣ B 10 9 8 6

♠ K 7 6
♥ K B 7
♦ A 6 5
♣ K D 7 5



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	2	2	-	3
W	5	2	2	-	3

♠ D B 10 9 8
♥ A 10 9
♦ 4 3
♣ A 3 2

1
12 16
11

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	2 ♠
3 SA	alle passen		
3 SA von Ost Auspiel: ♠ D			

Nach ♠-Auspiel bleibt nur 1 ♠-Stopper, O kann entweder ♥ oder ♣ entwickeln. ♣ bringt mehr Stiche, also wird die ♣-Farbe entwickelt.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 7 6
♥ D 7 4
♦ D B 10 9
♣ K D B 10

♠ D B 10 9 8
♥ A 6 5
♦ K 7
♣ 8 7 6

♠ 4 3 2
♥ 9 3 2
♦ A 8 6
♣ 9 5 3 2



	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	3	1	3
S	3	4	3	1	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A K 5
♥ K B 10 8
♦ 5 4 3 2
♣ A 4

11
10 4
15

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
3 SA von Süd Auspiel: ♠ D			

Die Sequenz in ♦ sieht solide aus, aber zum Entwickeln müsste S noch 2x aussteigen und würde nur 2 Stiche entwickeln. Daher wendet S sich der ♥-Farbe zu.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 9 4
♥ 9 8
♦ A 4 3
♣ K 6 3

♠ A K 5
♥ A D 7
♦ B 7 6 5
♣ D 10 7

♠ 8 7
♥ K B 5
♦ D 10 9
♣ A 9 8 5 4



	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	3	2	1	3
W	4	3	2	1	3

♠ 6 3 2
♥ 10 6 4 3 2
♦ K 8 2
♣ B 2

10
16 10
4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von West Auspiel: ♠ D			

Wieder führt der Doppelschnitt zum Erfolg. W legt ♣ D vor und nimmt mit dem Ass, wenn gedeckt wird. Danach gibt er einen ♣-Stich ab. und macht 9 Stiche.

Lektion 1 - Wettlauf im SA- Kontrakt

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ K D 6 5
♥ 8 3
♦ K 7
♣ A B 10 9 4

♠ 10 4
♥ A D B 10 7 6
♦ B
♣ D 7 6 5

♠ B 9 8 7 2
♥ 9 5
♦ D 10 9 4 3
♣ 2

♠ A 3
♥ K 4 2
♦ A 8 6 5 2
♣ K 8 3

13
3 10
14

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

* Sofortauskunft

1. Weak Two

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 9

S hat 8 Sofortstiche, 3 in ♠, 1 in ♥ (nach dem ♥-Ausspiel), 2 in ♦ und 2 in ♣. O ist der gefährliche Gegner, da er die ♥-Farbe hat. Die ♣-Farbe wird entwickelt, dabei darauf achten, dass O nicht ans Spiel kommt. Also geduckt in ♥, mit ♦ zum Tisch und ♣-Bube zum Schnitt spielen.

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 9 6 4 3
♥ 10 4 3 2
♦ D B 8
♣ K 6

♠ A D B 5
♥ A K
♦ 5 3
♣ A B 5 4 3

♠ 7 2
♥ 8 6
♦ A K 9 7 6 4
♣ 8 7 2

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

6
7 19
8

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 ♣*	Pass
3 ♦	Pass	2 ♠	Pass
		3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ D

O hat einen billigen Zweifärber im Sprung gereizt, ab 20 FL. Nun sind 6 Sofortstiche da, 1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und einer in ♣. Um die ♦-Farbe am Tisch auszunutzen, muss die Verbindung erhalten bleiben. Der 1. Stich in ♦ wird geduckt (Blanco-Coup). O wird mit 5 ♦-Stichen belohnt.

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ 9 5 3
♥ D B 9 4
♦ A K B 9
♣ 6 4

♠ A 7 4
♥ 10 8 7 3
♦ 6 5 4
♣ 7 3 2

♠ D B 10 6 2
♥ 6 2
♦ D 10 7
♣ A D 8

♠ K 8
♥ A K 5
♦ 8 3 2
♣ K B 10 9 5

11
11 4
14

West	Nord	Ost	Süd
1 ♠	X ¹	Pass	1 ♣*
Pass	2 SA	Pass	1 SA
Pass	Pass	Pass	3 SA

1. Negativkontra, zeigt 4er ♥ ab 8 FL

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

N kontriert negativ für ♥, S bietet 1 SA mit ♠-Stopper und nach erneuter Einladung von N 3 SA. Nach dem erwarteten ♠-Ausspiel kann die ♣-Farbe nicht rechtzeitig entwickelt werden. W gewinnt mit einem Stich in ♠, 4 Stichen in ♥ und 4 Stichen in ♦ (Schnitt).

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ B 6
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

♠ A 5 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

8
16 10
6

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	alle passen

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert und so die Schwachstelle bereits aufgedeckt hat, muss in ♠ 2 x geduckt werden. N darf nicht mehr ans Spiel kommen, also ♦ an S rausdrucken ("Verbeugung vor der Königin").