



Lektion 9

SA-Kontrakt: Ducken oder nicht Ducken?

Empfohlene Materialien:

- R. Berthe/N. Lebely „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- R. Berthe/N. Lebely, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- William S. Root „How to play a bridge hand“
- Johannes Leber, CD „Grundlagen der Spieltechnik im Bridge“, Q-Plus München
- Michael Gromöller, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- Roland Rohowsky, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Der gefährlicher Gegenspieler

- Es gibt 2 Gründe, warum man unbedingt vermeiden muss, einen Gegenspieler ans Spiel zu lassen:
 1. Er hat eine Länge in einer Farbe (bzw. hochgespielte Stiche)
 2. Er droht, durch Ihren Stopper in einer Farbe zu spielen.
- Folgende Manöver kann man u.a. dazu anwenden:
 1. Ducken
 2. Schnitt in die richtige Richtung
 3. Verzicht auf einen Schnitt
 4. Reihenfolge auswählen, in der die Farben entwickelt werden

Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1 ♦	1 ♥	X *	---
1SA	---	2 ♥ *	---
3SA	---	---	---

X* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2 ♥* Frage nach Stopper

DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°
Lektion 9 – SA-Kontrakt: Ducken oder nicht Ducken?

Ausspiel: ♥ 3

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

Es fehlt nur ein Stich zum Erfüllen. Dieser kann in ♦ entwickelt werden.

d.) Welche Gefahr droht?

W ist der gefährliche Gegenspieler. Er darf nicht mehr ans Spiel kommen, da dann weitere ♥-Stiche gespielt werden.

e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?

Entsprechend der 7er-Regel wird nur einmal geduckt ($7 - 6 = 1$).

f.) Wie muss die Verteilung der ♦-Farbe sein?

♦ muss 3-2 verteilt sein (68%). O muss die 3er-Länge haben, damit W nicht ans Spiel kommt. Man könnte ♦ A und ♦ K spielen und auf ein Doubleton bei W hoffen. Bei der aktuellen Verteilung würde das nicht klappen.

g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?

Ja, wenn O die double ♦ D hat. Wenn Sie zweimal ♦ vom Tisch in Richtung ♦ A und ♦ K spielen, erfüllen Sie den Kontrakt. Sobald die ♦ D erscheint, wird geduckt. Diese Technik heißt „**Verbeugung vor der Königin**“.

3SA +1 +430

Lektion 9 - Ducken und Gefährlicher Gegenspieler

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K 6 3

♥ K B 6 4 3

♦ B 2

♣ A 8 2

♠ B 4 2

♥ D 9 5

♦ 9 6

♣ B 10 9 5 3



♠ A D 10 9 7

♥ 8

♦ 8 7 4 3

♣ K D 6

♠ 8 5

♥ A 10 7 2

♦ A K D 10 5

♣ 7 4

12
4 11
13

West

Nord

Ost

Süd

1 ♥

1 ♠

2 ♠¹

Pass

3 ♥

Pass

4 ♥

Pass

Pass

Pass

1. mindestens einladende Hebung in ♥

4 ♥ von Nord

Ausspiel: ♣ K

N muss dass Ausspiel ducken, um die Kommunikation der Gegenspieler zu unterbrechen. Danach schneidet man in Trumpf gegen N, obwohl man 9 Trümpfe hat.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6

♥ 10 8 7 6

♦ D 8 3 2

♣ 7 3

♠ 10 5

♥ K D 3 2

♦ A K 9 6

♣ B 10 6



♠ A 8 4

♥ A 4

♦ B 10 5

♣ A K 9 5 4

♠ K B 9 3 2

♥ B 9 5

♦ 7 4

♣ D 8 2

4
13 16
7

West

Nord

Ost

Süd

1 SA*

Pass

2 ♣¹

Pass

2 ♦

Pass

3 SA

Pass

Pass

Pass

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 8

♥ 8 7 2

♦ A 10 3

♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7

♥ A 10 9 6 4

♦ D 9 5

♣ 7 5



♠ B 6 4 3 2

♥ B 3

♦ B 7 6

♣ K 8 4

♠ A 9 5

♥ K D 5

♦ K 8 4 2

♣ D B 2

11
8 6
15

West

Nord

Ost

Süd

1 SA*

Pass

3 SA

Pass

Pass

Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ B 7

♥ B 9 7 4

♦ 8 5 3

♣ D 10 5 2

♠ A D 10 9 2

♥ 10 8 5

♦ D B 6

♣ A 9



♠ K 8 4

♥ K 3

♦ A 10 9 4 2

♣ B 8 7

♠ 6 5 3

♥ A D 6 2

♦ K 7

♣ K 6 4 3

4
13 11
12

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

Pass

2 ♦

Pass

2 ♠

Pass

4 ♠

Pass

Pass

Pass

4 ♠ von West

Ausspiel: ♣ 5

Ducken im Farbspiel, um nach dem ♦-Schnitt nicht den gefährlichen Gegenspieler N ans Ausspiel zu lassen.

Lektion 9 - Ducken und Gefährlicher Gegenspieler

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7 2 ♥ K D 5 ♦ A K 5 ♣ B 10 9 2		♠ 10 8 4 ♥ A B 8 4 3 ♦ 7 3 ♣ 7 6 5	
♠ B 9 6 5 ♥ 10 7 ♦ D B 9 6 2 ♣ K 4		♠ K D 3 ♥ 9 6 2 ♦ 10 8 4 ♣ A D 8 3	
		17 7 5 11	
West	Nord	Ost	Süd
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	
* Sofortauskunft			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♥ 4			

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9 ♥ D 9 6 ♦ B 7 6 4 ♣ A 4 2		♠ A K 6 ♥ A 10 8 ♦ K 9 3 ♣ D B 9 6	
♠ 8 7 4 3 ♥ 4 3 ♦ A D 5 ♣ K 10 8 7		♠ D 5 2 ♥ K B 7 5 2 ♦ 10 8 2 ♣ 5 3	
		8 9 17 6	
West	Nord	Ost	Süd
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass
* Sofortauskunft			
1. Stayman (Sofortauskunft)			
3 SA von Ost			
Ausspiel: ♥ 5			

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 ♥ K D 5 4 ♦ 7 5 3 ♣ A K 10 9 6		♠ 10 8 5 3 ♥ 10 9 8 3 ♦ K D 9 ♣ D 5	
♠ A B 7 4 2 ♥ B 7 ♦ B 8 6 ♣ 7 3 2		♠ K D 6 ♥ A 6 2 ♦ A 10 4 2 ♣ B 8 4	
		12 7 7 14	
West	Nord	Ost	Süd
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	
* Sofortauskunft			
3 SA von Süd			
Ausspiel: ♠ 4			

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K D 10 9 2 ♥ A 6 5 ♦ 10 3 ♣ B 10 4		♠ A 5 4 ♥ 9 8 3 ♦ K 5 4 2 ♣ A 7 2	
♠ B 7 6 ♥ K D B 10 ♦ A D 6 ♣ K 6 5		♠ 8 3 ♥ 7 4 2 ♦ B 9 8 7 ♣ D 9 8 3	
		10 16 11 3	
West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ K			

W duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠-Stich schenken.

BATH COUP

Lektion 9 - Ducken und Gefährlicher Gegenspieler

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7

♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5



♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

17
7 7
9

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

1. Unterfarbtransfer auf ♣
2. Transfer ausgeführt
3. Kürze in ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7



♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2

8
9 16
7

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch.

K E I N BATH COUP, denn die ♠-Figuren sind verteilt!

Spezielle Formen des Duckens

- Es gibt spezielle Farbkombinationen, wo Ducken sehr wirkungsvoll ist.

Beispiele:

- Sie haben A B x und der Gegner spielt den König aus → **BATH COUP**
- Ducken mit K D x x
- Ducken mit D B x und A x x
- verzögertes Ducken
- Ducken mit „Zumarkierung“

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♠*	---
3♣*	---	3♥*	---
3SA	---	---	---

2♠* Transfer auf ♣, 3♣* Transfer ausgeführt, 3♥* Kürze in ♠ und mindestens Vollspielwerte

DBV Onlineunterricht 2026 – Spielplan 360°
Lektion 9 – SA-Kontrakt: Ducken oder nicht Ducken?

Ausspiel: ♠K

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstich in ♦

1 Sofortstich in ♣

→ 5 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 4 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie den ♣K finden (im Schnitt oder blank).

d.) Ausspiel gewinnen?

Wenn der ♣K nicht im Schnitt sitzt, gewinnt O den Stich und spielt ♠. Danach fallen Sie einmal, da W 4 ♠-Stiche kassiert.

e.) Was geschieht, wenn Sie ducken?

W kann die ♠-Farbe nicht fortsetzen, da er Ihnen einen Stich schenkt und damit die Entwicklung der ♣-Farbe erlaubt. Dieses Manöver nennt man **BATH COUP**. W wechselt auf ♥.

Jetzt sollten Sie sofort das ♥A nehmen und ♣ spielen. Danach ist der Kontrakt sicher gewonnen.

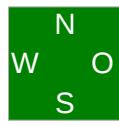
Lektion 9 - Bath Coup

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	1	-	3
S	5	2	1	-	2
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

17
7 7
9

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

1. Unterfarbtransfer auf ♣

2. Transfer ausgeführt

3. Kürze in ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 3
♥ A 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2



♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5

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

♠ K D 10 9 2
♥ 7 6 5
♦ 10 3
♣ B 10 4

7
11 16
6

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	1 SA	Pass

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ K

O duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2



♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

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

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

9
7 8
16

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

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein BATH COUP, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A B 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2



♠ 6 5
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

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

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

8
17 9
6

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

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 kann bequem geduckt werden, um danach ♦ zu entwickeln.

BATH COUP