



Challenger
Cup **DBV 2022**



12. Challenger Cup 2022

Finale / 2. Durchgang



Liebe Spielerinnen und Spieler,

herzlich willkommen beim Finale des Challenger Cup 2022! Es freut mich sehr, dass es nach zwei ausgefallenen Jahren endlich wieder möglich ist, diesen Wettbewerb für den Breitensport durchzuführen. Für viele von Ihnen ist es sicher die erste größere Bridgeveranstaltung seit Beginn der Pandemie und dadurch nochmal zusätzlich etwas ganz Besonderes – genießen Sie es! Für einige ist es vielleicht das erste große Turnier überhaupt – großartig, schön dass Sie dabei sind!

Ganz herzlich bedanken möchte ich mich an dieser Stelle bei denjenigen, die den Challenger Cup dieses Jahr möglich gemacht haben. Aus dem neuen und dem alten Präsidium waren es hauptsächlich Waltraud Grüning und Eva Güttler. Weiterhin unterstützten tatkräftig die Turnierleiter Gunthart Thamm, Mathias Farwig, Martin Staber und Harald Bletz und natürlich die vielen Verantwortlichen in den Clubs. Vielen Dank für Eure Arbeit!

Auch wenn unser Leben wieder normaler geworden ist, ist die Pandemie noch nicht vorbei und das Risiko, sich mit Corona anzustecken, besteht weiterhin. Wir hoffen, dass unsere Corona-Maßnahmen während des Challenger Cup 2022 ein guter Kompromiss sind, aber vor allem hoffen wir auf ein verantwortliches, verständnisvolles und rücksichtsvolles Verhalten von allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern.

Und jetzt genießen Sie die Tage in Hamburg!

Herzliche Grüße

Marie Eggeling
Präsidentin des DBV

Impressum:

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

Redaktion: Torsten Waaga

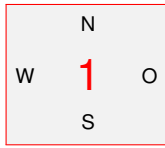
Autoren: Helmut Häusler, Julius Linde, Klaus Repts.

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden von Julius Linde kommentiert.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ K D B 2
♥ 10 9 3
♦ K 8 4 2
♣ K D

♠ A 9
♥ 7 5 4
♦ B 9
♣ A B 10 9 6 3



♠ 10 8 6 5 4
♥ A K B 2
♦ A 7 3
♣ 2

♠ 7 3
♥ D 8 6
♦ D 10 6 5
♣ 8 7 5 4

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

Ausspiel: ♦6
Score: -110

Mit voller Eröffnungsstärke steigt Ost trotz der schlechten Farbe in die Reizung ein. Wests 2♣ ist passbar, aber Ost versucht, einen Cœurfit zu finden - vergeblich. Wenn Süd Trumppauspiel nicht findet, wird Ost auf beiden Seiten Schnapper machen und mit acht Stichen nach Hause gehen.

In 2♣ gibt es sogar neun Stiche, das zählt aber ebenfalls -110.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ A 8 6 3
♥ 10 9 3
♦ D 8 5 2
♣ K 6

♠ K 9 4
♥ A D B 5 2
♦ 6
♣ B 10 8 3



♠ D B 7 2
♥ K 7 6 4
♦ 10 3
♣ 9 7 2

♠ 10 5
♥ 8
♦ A K B 9 7 4
♣ A D 5 4

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♦
1♥	X	3♥	4♣
PASS	5♦	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♥A
Score: +600

Der Sprung auf 3♥ setzt Süd unter Druck: Die gute Verteilung spricht für eine Reizung, trotz nur 14F.

Passt Süd, wird 3♥ Endkontrakt, Nord hat nicht genug, um auf 4♦ zu gehen. Bietet Süd, egal, ob 4♣ oder 4♦, hat Nord genug, um auf 5♦ zu gehen. Die sind unter Verlust je eines Oberfarbstiches leicht zu erfüllen.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ 98
♥ 853
♦ B 873
♣ 10984



♠ K B 10 6 4
♥ 2
♦ 5 4
♣ A D 6 3 2

♠ A D 5
♥ A B 10 7 4
♦ A D 9 2
♣ K

♠ 7 3 2
♥ K D 9 6
♦ K 10 6
♣ B 7 5

West	Nord	Ost	Süd
			PASS
PASS	PASS	1♥	PASS
1♠	PASS	3♦	PASS
3SA	PASS	PASS	PASS

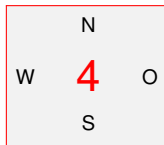
Ausspiel: ♠10
Score: -660

Nach dem partiefördernden Sprung auf 3♦ muss West sich entscheiden: Soll er die Piks wiederholen, oder mit seinem doppelten Treffstopper auf 3SA gehen? 3♠ ist gut, wenn der Partner drei Piks mitbringt, geht aber ins Auge, wenn der Partner keinen Pikfit hat und mangels Treffhalts nicht 3SA ansagen kann. Entscheidet West sich für 3SA, reichen die zwei Übergänge in Pik aus, um die Treffs zu entwickeln, für elf Stiche.

Eröffnet West seine punktschwache Hand, wird Ost nicht unter 6♣ locker lassen. Dort lassen sich mit einem Schnapper in Treff leicht zwölf Stiche gewinnen.

Teiler West
Gef. alle

♠ A K 4
♥ K B 4
♦ A 9 4 3
♣ A B 6



♠ 8762
♥ A 9
♦ B 7 6 5
♣ K 10 7

♠ B 9 3
♥ 87652
♦ D 10 8
♣ D 5

♠ D 10 5
♥ D 10 3
♦ K 2
♣ 98432

West	Nord	Ost	Süd
PASS	2SA	PASS	3SA
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♥7
Score: +630

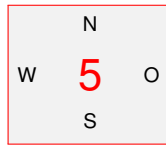
West kann erkennen, dass das Ausspiel seines Partners nicht die vierthöchste Karte sein kann, in der Cœurfarbe liegt daher keine große Zukunft. Allerdings sehen auch die anderen drei Farben nicht attraktiv aus, insbesondere Karowechsel kann leicht einen Stich kosten. Doch wer hier auf Karo dreht, landet einen Volltreffer: Dank Osts stabiler Karohaltung werden die Karos schneller hoch als die Treffs des Alleinspielers. Bei jedem Nachspiel außer Karo kommt Nord leicht zu zehn Stichen.



Teiler Nord
Gef. N/S

♠ A D B 7
♥ K 7 5
♦ 7 2
♣ K 10 5 4

♠ K 10
♥ A 10 9 3
♦ A D B 9 8 5
♣ 9



♠ 9 5 3 2
♥ 4 2
♦ 6 4
♣ A D B 7 2

♠ 8 6 4
♥ D B 8 6
♦ K 10 3
♣ 8 6 3

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

¹ Support-X

Ausspiel: ♠9
Score: -200

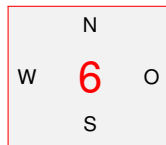
Die an sich hilfreiche Konvention 'Support-Kontra' zeigt hier ihre Schattenseite: Mit einer schwachen Hand ohne Fit für Partners eröffnete Farbe bleibt Süd nur der Rückzug auf 2♥, auch mit nur vier Karten.

2♥ lässt sich nicht gut spielen: Nach Treffausspiel zum Buben und drei Runden Karo blickt Süd auf drei Verlierer in Treff, zwei Verlierer in Karo und zwei Verlierer in Cœur und ist froh, wenn er mit zwei Fallern davon kommt.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ K 8 7 5
♥ D 7 2
♦ 10 6 2
♣ B 3 2

♠ D B 4
♥ A K 8 5
♦ 9 5
♣ A 10 8 4



♠ A 10 2
♥ 10 6 3
♦ A K B
♣ K D 9 6

♠ 9 6 3
♥ B 9 4
♦ D 8 7 4 3
♣ 7 5

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

Ausspiel: ♦4
Score: -490

Spielt Süd Karo von der Länge aus, gewinnt Ost den Buben im ersten Stich und spielt den Pikschnitt für zwölf Stiche.

Spielt Süd modern von einer kurzen Oberfarbe aus, kriegt der Alleinspieler den Karo-Buben nicht, kann sich aber stattdessen einen Längenstich in Cœur entwickeln, für ebenfalls zwölf Stiche.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ D
♥ K
♦ K B 10 9 8 4 3 2
♣ D 5 2



♠ 9 8 7 2
♥ A 10 6 3
♦ —
♣ A B 9 8 3

♠ B 4
♥ D B 8 7 2
♦ D 7 6 5
♣ 7 6

♠ A K 10 6 5 3
♥ 9 5 4
♦ A
♣ K 10 4

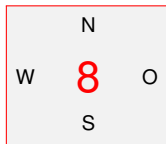
West	Nord	Ost	Süd
			1♠
PASS	2♦	PASS	2♣
PASS	5♦	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♥D
Score: -100

25 gemeinsame Figurenpunkte und zwei schöne lange Farben, aber nichts geht: Welches Vollspiel Nord-Süd auch immer erreichen, sie werden fallen. Mit den blanken Figuren in den Oberfarben ist die Nordhand nicht so toll, wie sie auf den ersten Blick erscheint, aber auch über eine Einladung mit 3♦ wird Nord weiterreizen. Vielleicht wird dann 4♠ erreicht, aber 5♦ ist am chancenreichsten und braucht nur etwas Glück in der Trumpffarbe - leider fällt die Dame nicht.

Teiler West
Gef. keiner

♠ K 7 2
♥ B 9 4
♦ A 10 4
♣ K 8 5 3



♠ 10 3
♥ A K D 7 5
♦ D 8
♣ D 9 7 4

♠ D 9 6 5 4
♥ 10 3
♦ B 7 5 3
♣ A 2

♠ A B 8
♥ 8 6 2
♦ K 9 6 2
♣ B 10 6

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

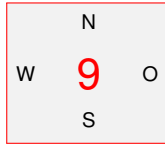
Ausspiel: ♥4
Score: +50

Nach einer normalen Sequenz mit einem billigen Zweifärber und Präferenz wird 2♥ erreicht. Ohne gute Alternative findet Nord das beste Ausspiel von Trumpf und verhindert so einen potentiellen Schnapper am Dummy.

Da im Süden ♣B10 umfallen, gibt es einen zweiten Treffstich für West für insgesamt sieben Stiche, ein achter Stich ist nicht in Sicht, daher muss West einen Faller konzedieren.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ B 7 3
♥ K D B 6 2
♦ 7 6 5
♣ K 3



♠ 6 5 2
♥ 3
♦ A B 10 9 2
♣ D 7 5 2

♠ A 8 4
♥ 10 9 8 5 4
♦ D
♣ A B 10 8

♠ K D 10 9
♥ A 7
♦ K 8 4 3
♣ 9 6 4

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

¹ Vierte Farbe Forcing

Ausspiel: ♦D

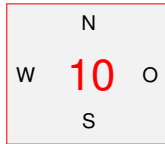
Score: -50

Ein Gebot von 1SA in der zweiten Bietrunde würde der Nordhand nicht ganz gerecht werden und die Fünferlänge in Cœur verschweigen, billig gereiztes 'Vierte Farbe Forcing' ist die bessere Wahl. Süd bietet 2♥, was prinzipiell Minimum (Stimmt!) und drei Cœurs (Stimmt nicht!) zeigt. 2♥ ist allerdings weniger gelogen als die Alternativen von 2SA ohne Treffstopper oder eine Wiederholung der Karofarbe.

Fünf Trümpfe dagegen ist gemein, Nord muss vorsichtig spielen, um nicht zweimal zu fallen. Entscheidend dafür: Nicht den Karo-König im ersten Stich spielen - die Dame zu decken bringt nichts, wenn man keine Mittelkarten hat.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ A D
♥ K B
♦ A K 7 4
♣ K B 9 8 4



♠ 7 6
♥ A D 7 5
♦ D B 9 2
♣ A D 5

♠ B 9 2
♥ 9 8 6 4 3
♦ 8 6 3
♣ 10 6

♠ K 10 8 5 4 3
♥ 10 2
♦ 10 5
♣ 7 3 2

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

¹ Transfer auf Cœur

² Überruf

Ausspiel: ♦D

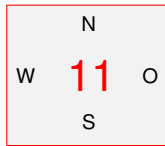
Score: +650

Sind Sie abgesprochen, ob Sie nach einem Strafkontra auf 1SA noch Transfers spielen? Wenn nicht, wäre jetzt der richtige Zeitpunkt, das nachzuholen. Nach Süds freiwilligem Gebot lässt Nord nicht mehr unter Vollspiel locker, und Süd hat keine Probleme, zweimal Treff zu den Figuren des Dummys zu spielen und so elf Stiche zu gewinnen. Wichtig: Auf die dritte Trumpfrunde darf vom Tisch kein Karo abgeworfen werden - Karoschnapper werden als Übergang in die Hand benötigt.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ B 10 6 4 3
♥ B 7 5
♦ 9

♣ A K 9 6



♠ A K 5
♥ 10
♦ A K D B 7 6 2
♣ 3 2

♠ 9 8
♥ A K 9 4 2
♦ —
♣ D B 10 8 7 4

♠ D 7 2
♥ D 8 6 3
♦ 10 8 5 4 3
♣ 5

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

- ¹ Semiforcing
- ² Pflicht-Relay
- ³ Stopper
- ⁴ Stopper

Ausspiel: ♥3
Score: +50

Mit neun Spielstichen wählt West eine starke Eröffnung, und hoffentlich findet sich dann ein Weg nach 3SA.

3SA lassen sich leicht erfüllen, wenn Ost jedoch frühzeitig die zweite Cœurfigur abspielt, um elf Stiche zu gewinnen, führt der schlechte Karostand dazu, dass die Gegenspieler zu fünf Stichen kommen können: Mit Karo bei Stich wechselt Süd auf Treff zu Nord, noch ein hoher Treff, Cœur zu Süd, ein Fallers. Spielt Süd Cœur vor Treff, wird 3SA wiederum erfüllt.

Teiler West
Gef. N/S

♠ K 8
♥ A D B
♦ B 7 6 3
♣ B 8 6 3



♠ 6 5 2
♥ K 9 7 6 4 2
♦ K 2
♣ 9 4

♠ 10 7 4
♥ 10 8
♦ A D 8 4
♣ A K D 7

♠ A D B 9 3
♥ 5 3
♦ 10 9 5
♣ 10 5 2

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

- ¹ Einladung zu 4♥
- ² Minimum

Ausspiel: ♦6
Score: -140

Ost lädt konventionell zum Vollspiel ein, West lehnt ab. Hier sind mit offenen Karten bereits 2♥ zu hoch, doch in der Praxis werden viele Alleinspieler neun Stiche gewinnen: Egal, welche Unterfarbe Nord ausspielt, zwei der Pikverlierer verschwinden auf die Unterfarben des Dummys. Nur der aggressive Angriff von ♠-König lässt die Gegenspieler die sechs Stiche erzielen, die ihrer Seite hier zustehen.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ K 5 4 3
♥ D 10 8 4 2
♦ 8
♣ D 6 3



♠ 10 8
♥ K 6 5
♦ A D B 9 7 6
♣ 9 2

♠ A D 9 6
♥ 9
♦ K 5 4
♣ A B 10 5 4

♠ B 7 2
♥ A B 7 3
♦ 10 3 2
♣ K 8 7

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

¹ Frage nach Stopper

Ausspiel: ♥4

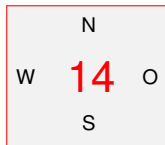
Score: -600

West zeigt eine einladende Hand mit langen Karos, und Ost muss sich entscheiden, ob er 3SA oder 5♦ ansteuert. Kann West die Cœurs stoppen, sollten 3SA gute Chancen haben (1♠+1♥+6♦+1♣), daher fragt Ost erfolgreich nach einem Stopper.

Nach Cœurausspiel begnügt West sich mit seinen neun Stichen: Pikschnitt kann einen Überstich bringen, aber auch zu Fallern führen.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ K D 5
♥ D 9
♦ 9 7 5 3
♣ B 8 7 6



♠ 7 6 4
♥ K B 8 6 5
♦ K 6
♣ A 10 5

♠ A B 3 2
♥ 10 2
♦ 10 8
♣ D 9 4 3 2

♠ 10 9 8
♥ A 7 4 3
♦ A D B 4 2
♣ K

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

Ausspiel: ♠4

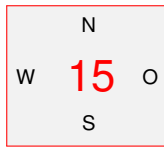
Score: +90

Für 1SA fehlt der Cœurstopper, für ein negatives Kontra die vierte Pikkarte, daher hebt Nord die Karos, auch mit nur vier Karten. Sowohl Ost als auch West sind etwas zu dünn für ein informatorisches Kontra, und 2♦ wird zum Endkontrakt.

Auf Pik-Ausspiel sollte Ost im ersten Stich positiv markieren, statt sein Ass zu gewinnen. Das erleichtert die Kommunikation zwischen den Gegenspielern und vereinfacht das Gegenspiel allgemein.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ B 7 6 2
♥ K 5
♦ K 7
♣ A 9 8 5 2



♠ D 9
♥ 10 6 4 3 2
♦ 8 5 3 2
♣ D 4

♠ A K 5 4
♥ A 9 7
♦ D B 9 6
♣ B 6

♠ 10 8 3
♥ D B 8
♦ A 10 4
♣ K 10 7 3

West	Nord	Ost	Süd
			PASS
PASS	1♣	X	XX
1♥	PASS	PASS	1SA
2♥	PASS	PASS	3♣
PASS	PASS	PASS	

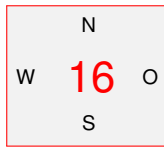
Ausspiel: ♠A
Score: -100

Nords leichte Eröffnung in dritter Hand führt zu einer klassischen Paarturnierkampfreizung: Mit einer Fünferlänge in Oberfarbe gegenüber einem Informationskontra darf West in dieser Gefahrenlage den Gegner nicht 1SA spielen lassen, Süd seinerseits 'weiß' von einem Treffit und bietet daher, dem Law of Total Tricks folgend, noch 3♣.

Nach drei Runden Pik, gestochen, und Cœur zum Ass promoviert eine vierte Runde Pik den Gegenspielern einen Trumpfstich für einen Fall.

Teiler West
Gef. O/W

♠ B 8 4 2
♥ 10 8 4
♦ B 9 8 7 2
♣ 2



♠ A 7 6
♥ A B 6 5 3
♦ 5 3
♣ 10 6 5

♠ K 10 9 5
♥ K 7 2
♦ D 6
♣ B 9 7 4

♠ D 3
♥ D 9
♦ A K 10 4
♣ A K D 8 3

West	Nord	Ost	Süd
PASS	PASS	PASS	2SA
PASS	PASS	PASS	

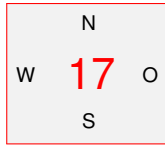
Ausspiel: ♥5
Score: -100

Mit einer fast ausgeglichenen Hand und je einer Hochfigur in den kurzen Farben ist 2SA die beste Blattbeschreibung der Südhand, hier jedoch kein Erfolg: Nach Cœurausspiel gehen die ersten sieben Stiche in den Oberfarben verloren, für zwei Fall.

Eine Option, die vielen Paaren nicht zur Verfügung steht, hier jedoch erfolgreich wäre: Stayman mit der Nordhand mit der Idee, jedes Rückgebot des Eröffners zu passen. In 3♦ wird es nach Unterfarbausspiel mindestens zehn Stiche geben.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ A 10 8
♥ D B 10 3 2
♦ D 10 7 6
♣ B



♠ K B 5 3 2
♥ A 8
♦ B 8
♣ A 9 5 2

♠ D 9 6 4
♥ 9 7 5 4
♦ A K 9
♣ D 6

♠ 7
♥ K 6
♦ 5 4 3 2
♣ K 10 8 7 4 3

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	PASS
1♠	PASS	2♣ ¹	PASS
2♦ ²	PASS	4♠	PASS
PASS	PASS		

¹ Drury
² volle Eröffnung

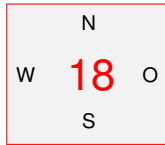
Ausspiel: ♣B
Score: -420

Ob mit Hilfe von Drury, mit Hilfe von Bergen oder, ganz unkonventionell, durch einen einladenden Sprung, Ost-West finden einen Weg in das Vollspiel.

Erfüllen ist auch nicht zu schwierig: Zwei Treffschnapper am Dummy führen zum gewünschten Ergebnis.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ A 9 8 5
♥ 2
♦ A K D 9 3
♣ A 6 2



♠ D 10
♥ D 6 4
♦ B 10 5
♣ K B 10 7 5

♠ K 7 4 3
♥ K 9 8 5
♦ 8 6
♣ D 9 8

♠ B 6 2
♥ A B 10 7 3
♦ 7 4 2
♣ 4 3

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

Ausspiel: ♣B
Score: +120

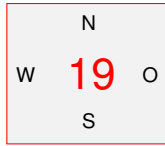
Ja, 1SA ist Süds korrekte Ansage in der zweiten Bietrunde. Nicht 2♥, das würde sechs Karten versprechen.

Das Spiel ist nicht spannend: Süd hat acht Sofortstiche, und weder Zeit noch reelle Möglichkeiten, sich weitere Stiche zu entwickeln. Daher wird es bei diesen acht Stichen bleiben. Schlecht für die optimistischen Nordspieler, die durchaus vertretbar 3SA statt 2SA geboten haben.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ 7 5 4
♥ 10 6
♦ 9 4 2
♣ K B 10 6 3

♠ D B 10 9 2
♥ K D B 9 7 4 2
♦ 7
♣ —



♠ K 8
♥ 8 3
♦ A K B 8 6
♣ D 9 8 4

♠ A 6 3
♥ A 5
♦ D 10 5 3
♣ A 7 5 2

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

Ausspiel: ♦5
Score: +450

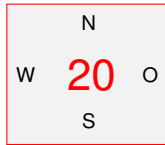
Nords interessante Hand verliert an Charme gegenüber einem Unterfarbzweifärer. Mit der hervorragenden, auch gegenüber einem Chicane spielbaren Farbe ist 4♥ der naheliegende Endkontrakt.

Ost hat ein unangenehmes Ausspiel, mit leeren Assen in drei Farben, aber hier ist alles egal: Neben den beiden Oberfarbassen ist Nord dicht, bei jedem Ausspiel gibt es elf Stiche.

Teiler West
Gef. alle

♠ D 8 7 6 4
♥ K 5 4
♦ K B 10
♣ 6 2

♠ B 10
♥ D 9 7 2
♦ A 8 2
♣ K B 10 8



♠ 3 2
♥ 10 8 6 3
♦ D 5 4 3
♣ A D 9

♠ A K 9 5
♥ A B
♦ 9 7 6
♣ 7 5 4 3

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

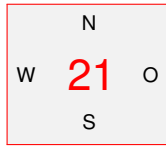
Ausspiel: ♠B
Score: -170

Mit neun gemeinsamen Trümpfen ist eine Einladung verlockend, aber mit nur neun Figurenpunkten, gegenüber einer meist ausgeglichenen Hand, dennoch vermessen. West passt, nur um zu seinem Missvergnügen feststellen zu müssen, dass dank des erfolgreichen Karoschnitts zehn Stiche kein Problem sind. Es wird ihn trösten, dass sein Partner die Einladung nicht angenommen hätte.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ 10 7 4
♥ D 10 7 3
♦ K 4 3
♣ K 8 4

♠ —
♥ A K B 8 6 5 2
♦ D 10
♣ D 9 7 2



♠ D B 6 5
♥ 4
♦ A 9 8 7 5 2
♣ A 10

♠ A K 9 8 3 2
♥ 9
♦ B 6
♣ B 6 5 3

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

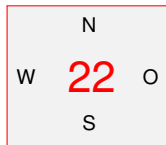
Ausspiel: ♠4
Score: -420

Es sieht nach einem Faller aus: Zwei Trumpfstiche und je einen Unterfarbstich gibt es für die Gegenspieler. Doch der erste Eindruck täuscht: Nach zwei hohen Cœurs entwickelt West die Karos. Die Gegenspieler können das ♣-Ass als Eingang zu den hohen Karos nicht wegspielen können, ohne ihrerseits einen Treffstich zu verlieren, daher verschwinden alle Treffverlierer auf die Karos.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ A 10 8 7 6 2
♥ A 7 3
♦ 10
♣ K 8 7

♠ D B 4 3
♥ 9 6 4
♦ D 6 3
♣ A 5 3



♠ K 5
♥ K D B
♦ A 8 5 4
♣ 10 9 4 2

♠ 9
♥ 10 8 5 2
♦ K B 9 7 2
♣ D B 6

West	Nord	Ost	Süd
		1♦	PASS
1♠	PASS	1SA	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♥2
Score: -90

Nach einer wenig aufregenden Reizung folgt ein wenig aufregendes Abspiel: Ein Stich in ♣, zwei in ♠, zwei in ♥, zwei in ♦, Ost erfüllt seinen Kontrakt genau. Spannender wird es, wenn Nord sich nicht von Wests 1♠ abhalten lässt, selber Pik spielen zu wollen. Gegen 2♠ müssen Ost-West scharf verteidigen: Zwei Faller für -100 wäre gut, ein Faller für -50 wäre sehr schlecht.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ K 8 3 2
♥ D 3
♦ K D B 7 4
♣ A 3

	N	
W	23	O
	S	

♠ B 6 5
♥ 10 4
♦ 10 6 2
♣ K D B 5 4

♠ D 7 4
♥ 9 8 7 2
♦ A 9 8 5 3
♣ 8

♠ A 10 9
♥ A K B 6 5
♦ —
♣ 10 9 7 6 2

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

Ausspiel: ♦5
Score: +630

Beginnt Nord mit 1♠, ist die Reizung relativ zügig vorbei. Beginnt Nord mit 2♦, mit starken Hände die längere Farbe zuerst, auch wenn es eine Unterfarbe ist, dauert es etwas länger, bis ebenfalls 3SA erreicht wird.

In 3SA gibt es zehn Stiche, nur Pikausspiel ermöglicht es dem Alleinspieler, noch einen zweiten Überstich zu erzielen.

Teiler West
Gef. keiner

♠ A 10 7 6 5 2
♥ —
♦ A K 5
♣ D 9 4 3

	N	
W	24	O
	S	

♠ D 9 4
♥ 7 6 5 4 3
♦ D 6 3
♣ B 6

♠ K B 3
♥ A 10 9 2
♦ 10 8 7 4
♣ K 10

♠ 8
♥ K D B 8
♦ B 9 2
♣ A 8 7 5 2

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

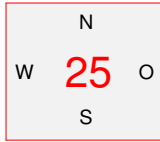
Ausspiel: ♥6
Score: +430

Eine delikate Reizung, in der Nord seine zehn schwarzen Karten zeigt, während Süd seine (Halb-)Stopper in den roten Farben meldet, endet in 3SA. Cœurausspiel läuft zum Ass, und danach lassen sich mit Hilfe der Trefffarbe zehn Stiche gewinnen.

Selbst wenn Ost zum zweiten Stich auf Pik wechselt, werden es zehn Stiche: Statt der Treffs entwickelt Süd sich dann die Piks.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ A D 7 6 5
♥ 10 6 3
♦ K 7 3
♣ 8 3



♠ 10 8
♥ D 8 7
♦ D 9 5 4
♣ K D 7 5

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 4
♦ 6
♣ A B 9 2

♠ 4
♥ A K 5 2
♦ A B 10 8 2
♣ 10 6 4

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

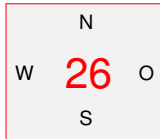
Ausspiel: ♠K
Score: +110

Wenig überraschend spielt sich der Karofit deutlich besser als ein SA-Kontrakt. In 1SA sind nach vier Runden Treff und einem Wechsel durch die Gabel in Pik maximal sieben Stiche möglich.

In 2♦ kann Süd bequem erst einen Treff am Tisch stechen und später auch noch den vierten Cœur, für neun Stiche. Versuchen die Gegenspieler, durch Trumpfspiel die Schnapper zu verhindern, kostet sie das ihren Trumpfstich.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ A 9 7 2
♥ 10 4
♦ 10 2
♣ A B 10 9 8



♠ K D 6 5
♥ K 9 8 5 3
♦ A B
♣ D 5

♠ 8 3
♥ B 6 2
♦ K 9 8 6 4
♣ 7 4 3

♠ B 10 4
♥ A D 7
♦ D 7 5 3
♣ K 6 2

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♦
1♥	X	PASS	1SA
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♥5
Score: +180

Die Hand steht zu freundlich für den Alleinspieler. Wer seine Übergänge schont, mit einem kleinem Treff zum Buben beginnt und danach Treff zurück zum König spielt, ist in der richtigen Hand, um den Doppelschnitt in Pik anzugehen. Der sitzt, und weil die ♠8 umfällt und die Gegenspieler nicht mehr als zwei Stiche in Karo abziehen können, erzielt Süd nicht weniger als zehn Stiche.



Bequem einkaufen ... online beim DBV!

Vielseitiges Info- und Werbematerial, zahlreiche
Bücher und vieles mehr ...
Schauen Sie doch einfach im DBV-Webshop vorbei.



Tasse



Traubenzucker



Bücher

Kugelschreiber



Scheckkartenhülle
mit Auslesezschutz



Flaschenöffner



<https://bridge.burg-services.de/>