

BRIDGE

BRIDGE

Challenger Cup

DBV 2016



8. Challenger Cup 2016

Vorrunde A

Wyk auf Föhr



18. DEUTSCHES BRIDGEFESTIVAL

vom 21. bis 29. Mai 2016

*Eine Bridgewoche
für den Breiten-
und Spitzensport*

**ANMELDUNG
BIS 24. APRIL 2016:**

in der Geschäftsstelle
oder vorzugsweise
online über
www.bridge-verband.de!





Liebe Bridgefreunde,

die Zeit ist schnell vergangen und schon steht mit dem neuen Jahr der nun schon zum 8. Mal stattfindende Cup an. Ich freue mich, Ihnen berichten zu können, dass wir weiterhin steigende Teilnehmeranzahlen verzeichnen können. Daher möchte ich meinen Dank an all jene richten, die durch ihr Engagement zu dem Erfolg dieser Veranstaltung beitragen.

Wie gewohnt finden Sie in diesem Heft wieder Kommentare zu Reizung und Abspiel der einzelnen Verteilungen. Die Verteilungen sind computergeneriert und nicht von den Autoren erstellt. Das hat den Vorteil, dass die Punktzahl möglichst gerecht auf die Achsen verteilt ist.

Nun bleibt es mir nur noch, Ihnen viel Erfolg beim Spiel zu wünschen. Vielleicht kann ich Sie dann beim Finale persönlich begrüßen?

Ihre

Betty Kuipers

Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport

Impressum:

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

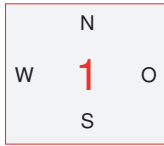
Redaktion: Torsten Waaga

Autoren: Helmut Häusler, Christian Glubrecht, Nikolas Bausback, Wolfgang Rath, Roland Rohowsky

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden von Nikolas Bausback kommentiert.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ 98
♥ A B 10 8 3
♦ K 4
♣ A B 7 6



♠ K B 7 6 2
♥ 5 2
♦ 9 8 5
♣ K 4 2

♠ —
♥ K 7
♦ A D B 10 7 3 2
♣ D 10 9 3

♠ A D 10 5 4 3
♥ D 9 6 4
♦ 6
♣ 8 5

West	Nord	Ost	Süd
	1♥	Pass	4♦ ¹
5♦	X	Pass	Pass
Pass			

¹ Alert: Splinter, 14-15 FV Kürze in ♦

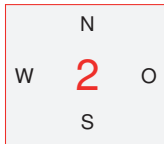
Ausspiel: ♠9
Score: +300/+500

Reizung: Mit 15FV möchte man sicher das Vollspiel probieren. Damit man, "wenn's passt", keinen Schlemm verpasst, bietet sich der Splinter in ♦ an. Als Alternative zum etwas einseitigen Splintergebot kann man auch 1♠ wählen. Dann hat man die gute Stichquelle vermittelt, aber Partner wird keinen vierten Trumpf, dafür aber mehr Figurenpunkte erwarten, wenn wir später das Vollspiel ansagen. Mit der offensiven 7/4 Verteilung wird West 5♦ bieten. Nord wird mit Minimum und verschwendetem ♦-König kontrieren.

Spiel: Nach dem neutralen ♠-Ausspiel muss der Alleinspieler den ♣-Buben finden, um nicht dreimal zu fallen. Das sollte zu schaffen sein, wenn man bei Nord 5♥'s und jeweils ein Double in ♠ und ♦ erkennt.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ 5 4 3
♥ A B 9 8 6 2
♦ B 5
♣ 7 4



♠ A K 10 8 7
♥ D 7 4
♦ A 4
♣ D 8 6

♠ B 6
♥ 5
♦ D 10 6 3 2
♣ A B 10 5 3

♠ D 9 2
♥ K 10 3
♦ K 9 8 7
♣ K 9 2

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

¹ evtl. 3er mit 16-17FL

Ausspiel: ♥8
Score: +100

Reizung: Häufig wird die Ost-Hand auch mit 1SA eröffnet. Das führt dann zu 3SA von Ost und 9 Stichen bei guten Alleinspiel.

Spiel: 3SA von West sind nach ♥-Ausspiel schmucklos 2 "down", während sie mit vorsichtigem Alleinspiel von Ost nicht zu schlagen sind. Kommt gegen 3SA von Ost ♦-Ausspiel und man rät im ersten Stich falsch, muss man sich auf den Treffschnitt verlassen und in ♦ den 9-ten Stich erarbeiten.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ K B 10 9
♥ 9 6 3 2
♦ 9 7
♣ A 10 2



♠ 5
♥ D 10 7
♦ A B 8 3
♣ K 7 5 4 3

♠ 8 7 4 2
♥ B 8
♦ 5 4 2
♣ D 9 8 6

♠ A D 6 3
♥ A K 5 4
♦ K D 10 6
♣ B

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

¹ Sofortauskunft 3

² Werte in ♥

Ausspiel: ♠7

Score: -630

Reizung: Statt 3♣ könnte West auch mit 3♠ eine Kürze zeigen und in der Folge evtl. seine Hand als Dummy in 6♦ bewundern. Kein guter Schlemm, aber erfüllbar.

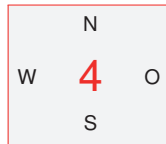
Spiel: Wenn Süd nicht vergisst den ♣-Buben zu decken, sollten 10 Stiche in 3SA das Limit sein. (Wichtig: nach ♠-Ausspiel erst die ♥'s testen, denn evtl. braucht man zumindest einen Übergang in ♦ um 4 ♥-Stiche genießen zu können.)

In 6♦ braucht man neben dem ♠-Schnitt den guten ♥-Stand und 6 Trumpfstiche.

Teiler West
Gef. alle

♠ B 9 7 3
♥ B 8
♦ —

♣ A K 10 7 5 4 2



♠ D 8 5 4
♥ 10 9 6
♦ A K B 9 7 4
♣ —

♠ K 6 2
♥ A K
♦ D 10 8 5 3
♣ 9 6 3

♠ A 10
♥ D 7 5 4 3 2
♦ 6 2
♣ D B 8

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

¹ Sofortauskunft 3

² Rundenforcing

Ausspiel: ♦K

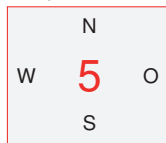
Score: -100

Reizung: West hat zwar nur 10F aber eine gute Farbe und eine schicke Verteilung (20er Regel erfüllt). Nach Nord's 2♣ Gegenreizung sieht Süd mit Stoppern in allen Gegnerfarben gute Chancen in 3SA. Mit Treff-Stopper 9F und einem Ass kann Ost 3SA kontrieren, riskiert dann aber 10 Stiche, wenn Nord aus 3SA flüchtet.

Spiel: Eine gute Absprache ist, im SA auf das Ausspiel eines Königs eine Figur zu deblockieren oder die Länge anzuzeigen. Nach ♦6 wechselt West auf ♥10. Mit einem ♣, 3 ♦ und ♠-Ass wird der Kontrakt geschlagen.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ A B 9 8 3
♥ A D 2
♦ A 10
♣ K 7 2



♠ K D 2
♥ K 7 5
♦ K D B 6
♣ A B 3

♠ 10 7
♥ 10 4
♦ 9 8 7 5 3
♣ D 10 9 6

♠ 6 5 4
♥ B 9 8 6 3
♦ 4 2
♣ 8 5 4

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

¹ (18)19-20 gleichmäßig verteilt, ♠-Stopper

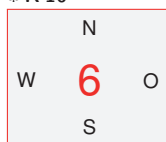
Ausspiel: ♠8
Score: -120

Reizung: Trotz seiner 18F tut Nord gut daran nichts weiter zu unternehmen. Im Stillen hofft er vielleicht auf ein Missverständnis von O/W.

Spiel: ♠-Ausspiel scheint klar, mit den vielen Punkten hat man gute Chancen, dort Längens-tiche zu entwickeln. Setzt man diesen Plan mit ♦-Ass bei Stich fort, erkennt man schnell, dass dem Alleinspieler 8 Stiche nicht zu nehmen sind. (Nur der Wechsel auf ♥-Dame bringt den Alleinspieler in Bedrängnis.)

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ 10 9 8 6 3
♥ K 10 6 4
♦ 5 4
♣ K 10



♠ K 7 4
♥ A D 8 3
♦ A 9 6
♣ 8 5 4

♠ A
♥ 9 2
♦ D 10 8 3 2
♣ B 9 6 3 2

♠ D B 5 2
♥ B 7 5
♦ K B 7
♣ A D 7

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

¹ Sofortauskunft 3

Ausspiel: ♦2
Score: 140

Reizung: Wie häufig gewinnt die Oberfarbe die Schlacht um den Teilkontrakt. Zweifelhaft ist Wests Kontra, wegen seiner schlechten Verteilung, aber mit 13F wohl ohne Alternative. Auch über Nord's 1♠ kann man streiten. Mit vereinigten 9 Trümpfen kann man mit 3♠ dem "Law" folgen.

Spiel: Alle Damen sind dort, wo der Alleinspieler sie sich wünscht und 9 Stiche sollten ein Leichtes sein.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ 4
♥ A D 10 7
♦ 10 9 5
♣ K 9 8 5 2



♠ K 10 5 3 2
♥ B 5 4 2
♦ B 3
♣ 10 6

♠ D 9 8 7
♥ 9 8
♦ 4 2
♣ A D B 7 3

♠ A B 6
♥ K 6 3
♦ A K D 8 7 6
♣ 4

West	Nord	Ost	Süd
			1♦ ¹
PASS	1♥	PASS	3♦
PASS	4♦	PASS	4SA
PASS	5♦	PASS	6♦
PASS	PASS	PASS	

¹ Sofortauskunft 3

Ausspiel: ♠A

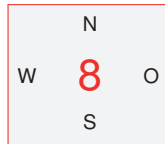
Score: +1370

Reizung: Süd reizt nur ungern mit 3er Anschluss in Partners Oberfarbe 3♦. Zu häufig wird dadurch ein guter Oberfarb-Fit verpasst. Aber mangels spezieller Absprachen bleibt hier nichts anderes übrig. Als Alternative könnte man diese Hand zu einem Semiforcing aufwerfen. Nach 4♦ (Schlemminteresse!) sollte 6♦ einfach zu erreichen sein.

Spiel: ♠-Ass Ausspiel macht die Sache sehr leicht. Nach dem besseren Trumpfausspiel soll Süd versuchen, zweimal ♠ am Tisch zu stechen, um so auf 12 Stiche zu kommen.

Teiler West
Gef. keiner

♠ D 8 4
♥ D 8 5 4
♦ 7 4
♣ B 10 7 5



♠ A B 10 6 2
♥ 10 6 2
♦ 10 9 2
♣ 8 2

♠ K 9
♥ 9 7 3
♦ A K B 8 3
♣ 9 4 3

♠ 7 5 3
♥ A K B
♦ D 6 5
♣ A K D 6

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

¹ Sofortauskunft 3

² verneint 3er Pik (kein Support-XX)

Ausspiel: ♦10

Score: +110

Reizung: Vielleicht nicht jedermanns Sache, aber die schöne 5er Farbe und 4 Kontrollen (Ass=2, König=1) können einen dazu beflügeln, die West-Hand zu eröffnen. Glaubt Süd dem Gegner, sollte er sich mit 2♥ zufrieden geben. Wenn West übermütig mit dem Double König in Pik noch 2♠ bietet, wird er mit einem Pluscore belohnt.

Spiel: Im ♠-Kontrakt findet man die Trumpf-Dame mangels Übergängen automatisch. Interessant ist hier, dass beide Seiten im 7-Karten-Fit 8 Stiche erzielen können, genauso viele wie in ihren 8-Karten-Fits.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ 5
♥ A 9 7 3 2
♦ 9 8 5
♣ A K B 4



♠ D 10 9 6 3
♥ K D 8 4
♦ B 10
♣ 8 6

♠ K B 4
♥ 10
♦ K D 7 6 4 3 2
♣ D 3

♠ A 8 7 2
♥ B 6 5
♦ A
♣ 10 9 7 5 2

West	Nord	Ost	Süd
	1♥	2♦	X ¹
Pass	3♣	Pass	4♥ ²
Pass	Pass		

¹ Vorbereitung zur Einladung mit 3 Trümpfen
² Wegen des Doppelfits. 3♥ ist natürlich auch vertretbar

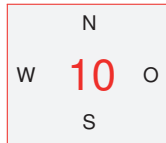
Ausspiel: ♦K
Score: +420

Reizung: Für einen guten Score muss Süd wohl sein Judgement revidieren und mit Doppelfit das Vollspiel ansagen. Gut möglich, dass West dann übermütig kontriert. Wer sich in den 9 Karten-Treff-Fit "verirrt", kann sogar Schlemm erfüllen oder zumindest mit den ♥-Spielern mit 420 gleichziehen.

Spiel: für 12 Stiche in ♣ muss die ♥-Farbe erfolgreich behandelt werden. Im ♥-Kontrakt muss man 2 ♦ am Tisch stechen. Daraus resultieren dann 3 Trumpfverlierer. Im ♦-Kontrakt kann Ost/West auf 6 Stiche gehalten werden, sodass selbst 2♦X für Nord/Süd lukrativ wäre.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ B 5
♥ B 9 5 4
♦ A B 10 3
♣ B 6 4



♠ A K 8 7 6
♥ D 7 6
♦ 9
♣ K 10 9 3

♠ D 9 4 2
♥ K
♦ 8 7 6 4 2
♣ D 5 2

♠ 10 3
♥ A 10 8 3 2
♦ K D 5
♣ A 8 7

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

¹ sperrend 8-10 FV

Ausspiel: ♥5
Score: -620

Reizung: Mit der zu erwartenden ♥-Kürze beim Partner kann West das Vollspiel ansagen. Häufiger wird vielleicht aber am Ende nur ein Teilkontrakt in ♠ herauskommen.

Spiel: Der angenehme Trumpfstand und die 3/3 Verteilung der Treffs lassen 10 Stiche leicht aussehen. Überbieten Nord/Süd mit 5♥, müssen Ost/West entweder einen ♦-Schnapper oder zwei ♣-Stiche generieren um 800 zu kassieren.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ D 5
♥ A K 10
♦ 10 8 6 5 4
♣ 10 8 5



♠ 10 4 2
♥ D 6 5 2
♦ D 3
♣ B 6 4 3

♠ A 8 7 3
♥ B 9 8 7 3
♦ K B 2
♣ K

♠ K B 9 6
♥ 4
♦ A 9 7
♣ A D 9 7 2

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

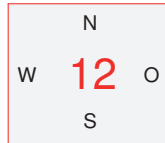
Ausspiel: ♥A
Score: -110

Reizung: Im Kampf um den Teilkontrakt kann Süd ungefährlich auch noch 3♥ riskieren. Single ♣-König und schlechte ♥'s sprechen dagegen und wenn der Gegner kontriert und gut verteidigt, auch das Ergebnis.

Spiel: Im ♣-Kontrakt kann man nach ♥-Ass-Ausspiel und bei Gegnern, die nie mit 11F eröffnen, den ♣-König beim Eröffner platzieren und das Ass schlagen. Die verdienten 130 sollten einige Matchpunkte produzieren.

Teiler West
Gef. N/S

♠ K 8 6 4
♥ D B 4 3
♦ A 5 2
♣ 9 4



♠ 10 5 2
♥ K 10 2
♦ K 9 7
♣ K 10 6 2

♠ 9 3
♥ A 9 8 7 6
♦ 10
♣ A D B 7 3

♠ A D B 7
♥ 5
♦ D B 8 6 4 3
♣ 8 5

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

¹ Sofortauskunft 3
² Alert: 5+♥+5+♣

Ausspiel: ♦7
Score: -100

Reizung: Für die Stärke von Zweifärber-Gegenreizungen gibt es verschiedene Ansätze. Ich empfehle immer, dies nur mit guten Händen zu tun, damit die Chance, die Reizung zu gewinnen, groß ist. Wird der Gegner Alleinspieler, fällt es ihm leicht, Längen und Figuren zu platzieren. Hier sollte auch mit einer 1♥ Gegenreizung der gute 4♥-Kontrakt erreicht werden.

Spiel: Der Kontrakt scheitert, weil alle drei Schnitte nicht sitzen. Etwas Genugtuung können Nord/Süd daraus ziehen, dass Ost/West noch 4♦ erfüllen können.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ 9
♥ D B 8 3
♦ 10 8 7 5 3
♣ A D 7



♠ A B 8 7 6 4
♥ A 10 9
♦ D
♣ 10 8 3

♠ K 5 3 2
♥ 6 2
♦ 9 6 4 2
♣ K 9 6

♠ D 10
♥ K 7 5 4
♦ A K B
♣ B 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	1♣ ¹	PASS
1♠	PASS	1SA	PASS
4♠	PASS	PASS	PASS

¹ Sofortauskunft 3

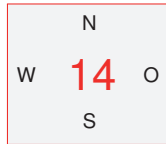
Ausspiel: ♥D
Score: -650

Reizung: Ost zeigt 12-14 FL und eine gleichmäßige Verteilung. West mit 13FL und 6er ♠ sagt das Vollspiel in ♠ an.

Spiel: Wer als Nord ♥-Ausspiel vermeiden kann, erspart sich das Notieren eines Überstichs und ein schlechtes Ergebnis. ♣-Ausspiel, das den Kontrakt schlägt, kann wohl höchstens gefunden werden, wenn Ost (z.B. nach einer schwachen 1SA Eröffnung) Alleinspieler wird. Im Gegenspiel darf Süd die ♠-Dame natürlich nicht decken. Merke: Figuren decken ist nur gut, wenn dadurch beim Partner oder bei einem selber Karten hoch werden können.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ K 3
♥ K D 3
♦ A 8 6 2
♣ 7 5 4 3



♠ 10 9 6 5
♥ 9 6 5
♦ K 7 5 3
♣ 8 6

♠ A D B 2
♥ 8 2
♦ D B 9
♣ A K 9 2

♠ 8 7 4
♥ A B 10 7 4
♦ 10 4
♣ D B 10

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

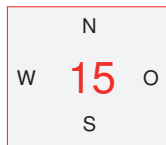
¹ Sofortauskunft 15-17

Ausspiel: ♠10
Score: +460

Spiel: Selbst nach einem "modernen" ♥-Ausspiel sind 11 Stiche möglich, da mit der fallenden ♦-10 bei Ost 4♦-Stiche möglich sind, die sich mit 4♠ 2♣ und einem ♥-Stich zu 11 addieren. (Nach einer modernen Theorie soll man, wenn man im Ausspiel den Partner sucht, eher eine 3er Farbe ausspielen, weil da die Chance größer ist, den Partner auf einer 5er Länge zu erwischen.)

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ A 10 8
♥ 8 7 2
♦ K D 8 2
♣ K D 2



♠ DB 9 7
♥ A K D
♦ 10 6 3
♣ 9 6 3

♠ K 6 3 2
♥ B 9
♦ A 9
♣ B 10 7 5 4

♠ 5 4
♥ 10 6 5 4 3
♦ B 7 5 4
♣ A 8

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

¹ Sofortauskunft 3

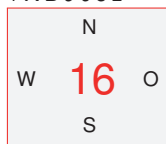
Ausspiel: ♥3
Score: -110

Reizung: Das Pass von Nord in der ersten Runde ist natürlich konservativ und vielleicht unbefriedigend. Zur Wahl stehen auch Kontra (nur 3/3 in den Oberfarben) oder 1♦ (keine 5er Länge).

Spiel: Zwar sieht man zunächst nur vier klare Verlierer im ♠-Kontrakt, doch in ♠ verhindert der 10er bei Nord den 9ten Stich. Versucht man im ♥-Kontrakt von Nord/Süd den ♠-Verlierer auf Treff abzuwerfen, wird man feststellen, dass man die Trumpfkontrolle verliert und keine 3 ♦-Stiche genießen kann. Nur in ♦ kann Nord 9 Stiche erzielen. Gut für alle, die sich zu 1♦ auf Nord durchringen konnten.

Teiler West
Gef. O/W

♠ 10 3
♥ K 5 2
♦ 4 2
♣ A B 9 6 3 2



♠ 7 5 4
♥ B 8
♦ K D 9 5
♣ D 10 7 5

♠ D B 8 2
♥ D 10 3
♦ B 10 8 7 3
♣ K

♠ A K 9 6
♥ A 9 7 6 4
♦ A 6
♣ 8 4

West	Nord	Ost	Süd
PASS	PASS	PASS	1♥
PASS	2♣ ¹	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

¹ Alert: Drury 11-12 FV 3+♥-Fit

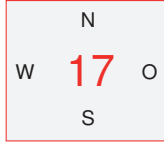
Ausspiel: ♦K
Score: +420

Reizung: Auch ohne die praktische Drury-Konvention wird man hier mit gemeinsamen 29 FV meist 4♥ erreichen.

Spiel: Zwar sind angesichts aller Karten 11 Stiche möglich. In der Praxis wird man versuchen, die ♣'s zu entwickeln, da einem für zwei ♠-Schnapper ein Übergang fehlt. Dazu lässt man den ♠-8ter laufen. Mit ♠-König bei Stich soll Ost nach Kassieren des ♦-Buben auf kleines ♠ wechseln. Um zu erfüllen, muss der Alleinspieler in Treff noch einmal schneiden. sonst besiegelt der 4/1 ♠-Stand das Schicksal des Kontraktes.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ A 9 8 4
♥ A D 4 2
♦ B 5 4
♣ 6 4



♠ B 3
♥ K 6 3
♦ A K 7 2
♣ A K D 9

♠ 10 6 5
♥ 10 9
♦ 9 6 3
♣ 8 7 5 3 2

♠ K D 7 2
♥ B 8 7 5
♦ D 10 8
♣ B 10

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

¹ Puppet-Stayman nach FD-2015

² Keine 4er Oberfarbe

³ Transfer auf 3SA

Ausspiel: ♠4

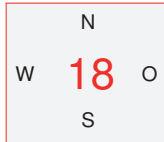
Score: -430

Reizung: Ob mit normalem Stayman, Puppet- oder modernem Puppet-Stayman (nach FD 2015), 3SA wird von Flensburg bis zur Zugs Spitze der Endkontrakt sein.

Spiel: Auch wenn hellsichtige Alleinspieler 11 Stiche erzielen können, wird die große Mehrheit sich mit 10 Stichen begnügen. (Um 11 Stiche zu erzielen, muss frühzeitig die ♠3 zur Marriage des Tisches gespielt werden. Werden danach die 8 Unterfarbstiche kassiert kommt Nord in einen Abwurfzwang.)

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ A K 6
♥ K 6 5
♦ 10 8 5
♣ A K 9 8



♠ 10 4
♥ A B 4
♦ 9 4 3
♣ D 10 5 3 2

♠ 9 8 3 2
♥ D 9 7 3 2
♦ D 6
♣ 6 4

♠ D B 7 5
♥ 10 8
♦ A K B 7 2
♣ B 7

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

¹ Sofortauskunft 3

Ausspiel: ♦3

Score: +110

Reizung: Mit 17 guten Punkten kontriert Nord trotz nicht idealer Verteilung, in der Hoffnung, beim Partner eine 5er Oberfarbe zu finden.

Spiel: Im ♥-Kontrakt muss der Alleinspieler versuchen, den 4ten ♠ am Tisch zu stechen. Dann verliert er nur 2♥, 2♦ und einen ♠ Stich. Mischt sich Nord nicht ein, werden Ost/West 7 Stiche in SA erzielen. Es sind sogar 8, wenn man "aus Versehen" auf den ♦-Schnitt verzichtet.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ K 5 2
♥ 5 2
♦ K D 8 2
♣ D 9 7 6

	N	
W	19	O
	S	

♠ A 3
♥ D 8 7 6 4
♦ A 10
♣ A B 8 5

♠ D 10 9 7 6
♥ K 9 3
♦ 7 5 3
♣ 10 4

♠ B 8 4
♥ A B 10
♦ B 9 6 4
♣ K 3 2

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

¹ Alert: Versuchsgebot

Ausspiel: ♦K
Score: +100

Reizung: Mit 17 FV werden die meisten einen Partieveruch starten. Aber in dieser Hand triumphieren die Vorsichtigen, denn auch 8 Stiche sind nicht selbstverständlich.

Spiel: Zum einen könnte Nord auf die Idee kommen Trumpf auszuspieren, aber auch nach dem normalen Ausspiel von ♦K muss der Alleinspieler aufpassen und sich schnell darum kümmern, die ♣-Verlierer am Tisch zu stechen. So verliert man nur 2♥ und in jeder anderen Farbe jeweils einen weiteren Stich.

Teiler West
Gef. alle

♠ 10 9 8 7 5 3
♥ —
♦ K B 8 4
♣ A 9 2

	N	
W	20	O
	S	

♠ A D 4 2
♥ B 10 2
♦ 6 3 2
♣ D B 3

♠ K B
♥ A 9 7 4 3
♦ 10 7
♣ 10 8 6 5

♠ 6
♥ K D 8 6 5
♦ A D 9 5
♣ K 7 4

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

¹ Ein Sprung in 2♣ von gepasster Hand verspricht Fit in ♥

Ausspiel: ♠6
Score: +110

Reizung: Statt auf seinen ♠'s zu beharren, kann Nord auch 2♦ passen oder 3♦ reizen. Aber eine 6er Oberfarbe lässt man nicht gerne unter den Tisch fallen.

Spiel: Im ♠-Kontrakt droht man Trumpfstiche und einen ♣-Stich zu verlieren. Den ♣-Stich kann man mit Hilfe einer "ruffing finesse" in ♥ zu vermeiden versuchen. In Trumpf muss man hoffen, dass diese 3/3 verteilt sind. Hier klappt nichts von beidem und man muss sich mit 8 Stichen zufrieden geben. Im ♦-Kontrakt können Ost West den Alleinspieler auf 9 Stiche halten, wenn Sie rechtzeitig zumindest eine Runde Trumpf spielen.

(Übrigens ist die Nordhand keine Weak Two Eröffnung: 2 Erstrundenkontrollen in Nebenfarben und schlechte Trümpfe sind deutlich zu viele schlechte Faktoren.)

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ K D B 5 2
♥ B
♦ K 4 3
♣ B 10 8 6



♠ 6 3
♥ 10 9 8 7 3 2
♦ 9 8 5 2
♣ A

♠ 7
♥ D 6 5 4
♦ B 6
♣ K D 9 7 5 2

♠ A 10 9 8 4
♥ A K
♦ A D 10 7
♣ 4 3

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	1♠
PASS	4♥ ¹	PASS	5♦ ²
PASS	5♣ ³	PASS	PASS
PASS			

- ¹ Splinter
- ² Kontrolle in ♦
- ³ keine Kontrolle in ♣

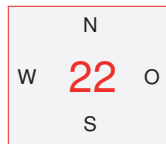
Ausspiel: ♣A
Score: +650

Reizung: Als gepasste Hand ist ein Splinter sicher ungewöhnlich, aber mit 14FV im ♠-Fit ist die Hand aus dem normalen Rahmen herausgefallen.

Spiel: Ohne ♣-Ausspiel könnte man die roten Farben eliminieren und West muss dann, mit ♣-Ass bei Stich, in eine Doppelchicane spielen und "schwupps" ist der zweite ♣-Verlierer weg.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ 6
♥ K B 10 3
♦ 10 9 8 7
♣ K B 6 2



♠ 7 5 2
♥ 9 5
♦ B 5 2
♣ A 10 9 8 3

♠ D B 10 9 8 4 3
♥ A 8
♦ K D 4 3
♣ —

♠ A K
♥ D 7 6 4 2
♦ A 6
♣ D 7 5 4

West	Nord	Ost	Süd
		1♠	2♥
2♣	4♥	4♣	X
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♠A
Score: +200

Reizung: 4♥ von Nord ist vielleicht übertrieben, aber man kann hoffen, dass das Single ♠ mehr Wert ist als die 2V repräsentieren.

Spiel: Angesichts des Tisches sollte Süd schnellstes auf ♥ wechseln, sonst ist der Kontrakt nicht zu schlagen und man kann sein blaues Wunder in Form von -790 erleben.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ 6 2
♥ D B 9
♦ A 5 4 3
♣ A 10 7 5



♠ K D 10 9 5 4
♥ K 8 6 4
♦ B
♣ D 3

♠ A
♥ A 10 7 2
♦ K D 7 2
♣ K B 9 8

♠ B 8 7 3
♥ 5 3
♦ 10 9 8 6
♣ 6 4 2

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

- ¹ Sofortauskunft 3
² Reverse-Reizung
³ Forcierend (Moderateur)

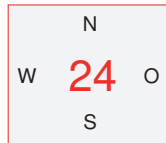
Ausspiel: ♦10
Score: -620

Reizung: Eine 1SA-Eröffnung wäre eine Alternative Mit einem Single in einer Oberfarbe kann es schlecht ausgehen, wenn Partner auf der Farbe beharrt. Zeigt man 2 der 3 Farben geht Partner immer davon aus, dass die erste Farbe zu fünf ist. Bei einer Unterfarbe kann man das noch am ehesten verkraften. Der hier vorgeschlagene Weg über eine "Revers"-Reizung hat den Vorteil, dass die Stärke auch gleich mitgeteilt wird.

Spiel: In 4♥ muss der Gegner aufpassen, dass er beide Asses mitnimmt.

Teiler West
Gef. keiner

♠ A 9 7
♥ D B 8 5 4 2
♦ 9 2
♣ D 2



♠ K B 6 3
♥ A 6
♦ B 8 5 4
♣ 8 5 3

♠ D 8 5 4 2
♥ 9
♦ 10 7
♣ A K B 9 7

♠ 10
♥ K 10 7 3
♦ A K D 6 3
♣ 10 6 4

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

- ¹ 20er Regel, alle Punkte in den langen Farben
² Alert: Bergen 11-12 FV
³ Ausspielkontra

Ausspiel: ♦9
Score: -140

Reizung: Trotz der knappen Eröffnung und Partners Bergen-Hebung ist die Verlockung, den 4ten draufzulegen, groß. Im Paarturnier lohnt sich Übermut allerdings selten. Wenn West nicht eröffnet, werden die Gegner den ♥-Kontrakt locker finden, wo ihnen 10 Stiche nicht zu nehmen sind.

Spiel: Natürlich können Sie hellstichtig auch 10 Stiche einsammeln, in dem Sie gegen alle Wahrscheinlichkeit ♠-Ass und -König schlagen.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ A B 8 5
♥ 7 2
♦ B 10 9 6
♣ A K B

	N	
W	25	O
	S	

♠ K
♥ D B 10 8 3
♦ K 8 2
♣ D 4 3 2

♠ D 4 3 2
♥ A K 9 5
♦ D
♣ 9 8 6 5

♠ 10 9 7 6
♥ 6 4
♦ A 7 5 4 3
♣ 10 7

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

¹ Sofortauskunft 3

Ausspiel: ♠A
Score: +100

Reizung: Wenn die ♦-Dame bei den ♥'s oder ♣'s platziert wäre, könnte man sich auf Ost zu einem Informations-Kontra hinreißen lassen, aber so ist die Hand deutlich zu schwach. Mutige können mit 3♥ auf West balancieren und können sich mit einem guten Ergebnis belohnen, wenn der Gegner kein Kontra findet.

Spiel: Im ♠-Kontrakt von N/S muss man die ♦ entwickeln, bevor man alle Trümpfe gezogen hat. Der 4/1 Stand führt dann dazu, dass man neben 2♥ und einem ♦ auch 2 Trumpfstiche verliert.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ A D 10 8 7 3
♥ A 6
♦ D 10 5 2
♣ A

	N	
W	26	O
	S	

♠ 6 2
♥ K B 10 4 3 2
♦ 3
♣ B 8 3 2

♠ 5
♥ D 8 7 5
♦ K B 9 8
♣ K D 9 4

♠ K B 9 4
♥ 9
♦ A 7 6 4
♣ 10 7 6 5

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

¹ Sofortauskunft: schwach

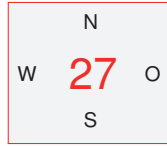
Ausspiel: ♥7
Score: +650

Reizung: Mit der sehr defensiven Hand sollte Ost nicht auf die Idee kommen, auf der 5er Stufe zu opfern (auch wenn es hier erfolgreich wäre).

Spiel: Die Hoffnung, den Kontrakt schlagen zu können, wird aber schnell getrübt, wenn der Alleinspieler während des Ziehens der Trümpfe alle ♣'s des Tisches verschnappt und auch noch die ♥'s eliminiert, bevor er sich an die ♦-Aufgabe macht. Denn dann wird Ost in ♦ eingespielt und kann nur 2 gemere ♦-Stiche erzielen.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ D 7 3
♥ A 9 7 6 5
♦ B 9
♣ 7 5 3



♠ A 8
♥ D B 4 3 2
♦ K 8 4 3
♣ A 4

♠ K 2
♥ K
♦ D 7 6 5 2
♣ K D B 10 6

♠ B 10 9 6 5 4
♥ 10 8
♦ A 10
♣ 9 8 2

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

¹ Sofortauskunft 3

² nicht zwingend, da nur 7F

Ausspiel: ♥D

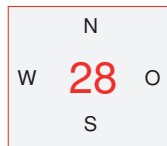
Score: -100

Reizung: Nord muss nicht 1SA bieten, 7F sind an der Grenze.

Spiel: Normalerweise wird man versuchen, die ♦'s zu etablieren. Man kann entweder auf eine double Figur oder die 10 bei West spielen. Im aktuellen Fall verliert man immer 4 ♦, und jeweils einen ♠- und ♣-Stich. Ohne Kontra sollte es dafür ein gutes Ergebnis geben, denn der Gegner kann 2♥/♠ erfüllen.

Teiler West
Gef. N/S

♠ 10 8 5 3
♥ 9 3
♦ D 9 5
♣ K B 10 7



♠ A K D
♥ A 8 7 5 2
♦ K B 10 2
♣ 2

♠ 7 6 2
♥ K B 4
♦ A 7 6 4 3
♣ A 5

♠ B 9 4
♥ D 10 6
♦ 8
♣ D 9 8 6 4 3

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

¹ Alert: Versuchsgebot

Ausspiel: ♠5

Score: +50/-140

Reizung: Hat man die Courage trotz 7FV mit der Ost-Hand 1♥ zu passen, wird man vielleicht damit belohnt, Partners Abspiel in 2♥ zu bewundern. Alle andern müssen in 3♥ zittern.

Spiel: Um erfolgreich zu sein, muss der Alleinspieler raten, welche ♦-Figur Nord hält oder welche zu dritt steht. Im aktuellen Fall muss der ♦-König aus der Hand gespielt werden. Süd gewinnt und setzt neutral mit ♠ fort. Jetzt kann man den Buben zum "Schnapp-Schnitt" vorlegen oder darauf spielen, dass die Dame zu dritt steht. So verliert man nur jeweils einen ♦-, ♠- und 2 Trumpf-Stiche. Spielt Nord allerdings Trumpf aus, hilft alle Kunst nichts und man muss sich mit 8 Stichen zufrieden geben.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ 10 4 2
♥ 9 5
♦ A D B 7 6 3
♣ B 4



♠ D B 9
♥ A K D B 4 2
♦ 9 2
♣ K 3

♠ K 6 5 3
♥ 10 7 6
♦ 8 4
♣ D 10 7 6

♠ A 8 7
♥ 8 3
♦ K 10 5
♣ A 9 8 5 2

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

¹ Sofortauskunft 3
² Alert: Einladung zu 4♥

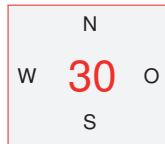
Ausspiel: ♥5
Score: -140

Reizung: Mit der Westhand kann man auch mit Kontra starten, sperrt der Gegner dann auch über 2♦ mit 3♦, droht es, dass der Partner 3♥ ins Vollspiel hebt. Wer Kontra und dann eine Farbe reizt, legt eine Untergrenze fest. Kann der Gegner Druck (hier mit 3♦) ausüben, ist es bisweilen nicht mehr möglich, die Stärke exakt zu vermitteln. Eine Farbgegenreizung legt dagegen eine Obergrenze fest. Hier lohnt sich ein bisschen Feintuning, um mit dem Partner diese Grenze festzulegen.

Spiel: 9 Stiche sind hier das Limit.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ K 6
♥ A 10 6 4
♦ K D B 9 7
♣ 6 5



♠ 10 9 5 2
♥ D 8 7 5
♦ A 4
♣ A K 8

♠ 8
♥ K 9 2
♦ 6 3 2
♣ D B 10 9 7 2

♠ A D B 7 4 3
♥ B 3
♦ 10 8 5
♣ 4 3

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	2♠ ¹
PASS	PASS	PASS	

¹ Sofortauskunft: schwach

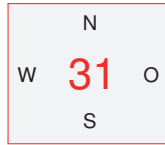
Ausspiel: ♣A
Score: +140

Reizung: Eröffnet Ost frech 3♣, könnte dies zum Endkontrakt werden. Gegen 2♣ traut sich West mit gepasstem Partner auch nicht ins Geschäft zu kommen. Findet Ost jetzt ein 3♣ Gebot, wird Nord evtl. noch mit 3♣ überbieten.

Spiel: Beide Seiten können 9 Stiche erbeuten. Allerdings müssen Ost West zeitig auf ♥ wechseln, um ihre 4 Stiche gegen den ♠-Kontrakt zu sichern.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ D 9
♥ A 10 8 4 2
♦ D 2
♣ D 10 9 6



♠ 10 8 5 3
♥ D 3
♦ B 9 8 7 5
♣ 5 2

♠ K 4 2
♥ B 5
♦ A 10 6 4 3
♣ A 8 3

♠ A B 7 6
♥ K 9 7 6
♦ K
♣ K B 7 4

West	Nord	Ost	Süd
			1♣ ¹
PASS	1♥	PASS	2♥
PASS	3♣ ²	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

¹ Sofortauskunft 3
² Alert: Versuchsgebot

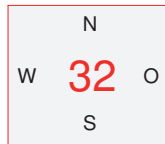
Ausspiel: ♠2
Score: +650

Reizung: Manche werden mit 14FV das Vollspiel direkt ansagen, aber das würde die Double Damen etwas überbewerten. Ich bevorzuge 2SA als neutrale Einladung. Wenn Partner sich nicht für Minimum oder Maximum entscheiden kann, zeigt er Werte und man entscheidet, ob diese passen. So verrät man dem Gegner weniger und macht das Gegenspiel schwieriger.

Spiel: Mit sitzendem ♠-Schnitt und ♥'s 2/2 sollten 11 Stiche ein Leichtes sein.

Teiler West
Gef. O/W

♠ B 9 5
♥ D 8 4 2
♦ 5
♣ D B 10 7 2



♠ A K
♥ K B 7 6
♦ K B 7 6 2
♣ A 3

♠ 8 6 3 2
♥ A 5
♦ D 10 4 3
♣ K 9 6

♠ D 10 7 4
♥ 10 9 3
♦ A 9 8
♣ 8 5 4

West	Nord	Ost	Süd
1♦ ¹	PASS	1♠	PASS
2♥	PASS	3♦ ²	PASS
4♦ ³	PASS	4♠	PASS
5♣	PASS	5♠	PASS
6♦	PASS	PASS	PASS

¹ Sofortauskunft 3
² Forcierend (Moderateur)
³ Minorwood nach FD+2015

Ausspiel: ♠D
Score: -1370

Reizung: 2♥ ist Revers, schwache Hände würden darauf über 2SA Moderateur gereizt. Ost forciert jetzt mit 3♦. 4♦ "Minorwood" ist vielleicht etwas plump, aber mit 21 FV verständlich. Ost zeigt mit 4♠ eine Keycard, 5♣ fragt weiter, 5♠ verspricht diese und den niedrigsten (♠) König und verneint den nächsthöheren (♥) König. (Spiralscan FD+2015)

Spiel: In 6♦ sind zwei ♥-Schnapper die Stiche 11 und 12. 6SA wäre also keine gute Idee gewesen.



BRIDGE
Challenger
Cup **DBV**
Siegerliste

- 2015** **Claudia Auer – Martin Auer**
für den Bridgeclub Bridge Treff Wermelskirchen e.V.
- 2014** **Margit Sträter – Frank Dethlefsen**
für den Bridgeclub Erkrath-Hochdahl 69 e.V.
- 2013** **Christian Fröhner – Uwe Siedenburg**
für den Bridgeclub Wiesbaden-Taunusstein
- 2012** **Christian Fröhner – Uwe Siedenburg**
für den Bridgeclub Wiesbaden-Taunusstein
- 2011** **Dr. Bernhard Kopp – Martin Stoszek**
für den Bridgeclub Alert Darmstadt e.V.
- 2010** **Gerhard Beck – Michael Bischoff**
für den Bridgeclub Würzburg
- 2009** **Thomas Schoop – Karl Wartlick**
für den Bridgeclub Böblingen/Sindelfingen



Bequemer shoppen!

<http://www.bridge-verband.de/webshop>

Schön und preiswert obendrein:

Spielkarten, attraktives Info- und Werbematerial, zahlreiche Bücher und vieles mehr ...
Schauen Sie doch einfach in unserem Webshop vorbei.

Bequemer shoppen von zuhause.

25. April bis 9. Mai 2016

BELEK, Hotel Crystal Tat Beach *****

Türkische Riviera

Preis ab € 1.565,- P/DZ (EZ-Zuschlag € 10.-/pro Tag)

Leistungen: 14 Übernachtungen, All inclusive, Flug, Transfer, Meerblick
Unterricht und Turnierbridge, CP nach DBV-Richtlinien.

COMPASS-Bridge Stefan Back

Telefon 0049 / 6220 / 5215134 - Fax 5215135

info@compass-bridge.de, www.compass-bridge.de

Bridgeschule-ALERT Nikolas Bausback

Telefon 0049 / 6151 / 593802 - Fax 593856

alert-reisen@bausback.org



STEFAN BACK
Bridge-Reisen



Bridge und Golfurlaub

Ascona vom 16. bis 29./30. Oktober 2016



Hotel
Ascona

★|★|★|★

zum 32. Mal!

Informationen und Anmeldung:

Hans Hermann Gwinner

Telefon: 0041-78-648 0972

E-Mail:

PBDC.Bridge@gmail.com

Nikolas Bausback

Telefon: 06151-593-802

Mobil: 0170-201-3235

KAT A (Seeseite) Sfr. 1.875

KAT B (Seeseite) Sfr. 1.675

KAT C (Waldseite) Sfr. 1.415

EZ-Zuschlag: Sfr. 10/30

Auch eine Woche buchbar!

vom 23.10.-30.10. 2016

EXCLUSIVE BRIDGETAGE IM HOTEL ERMITAGE SCHÖNRIED OB GSTAAD.

18. bis 26. Juni 2016

Preise ab CHF 1573.- P/DZ Nord

8 Übernachtungen, Halbpension, Bridge-Arrangement
Wellness-Basis-Package und Kuchenbuffet.

Bridge mit Nikolas Bausback, Anja Alberti und Hans-Hermann Gwinner,
Europameister, Vizeweltmeister und mehrfache Schweizer und Deutscher Meister.
Anmeldung bei H.-H. Gwinner, 044 201 48 42, per Mail an PBDC@bausback.org
oder direkt im Hotel Ermitage.



ERMITAGE

Schönried ob Gstaad

Wellness- & Spa-Hotel

CHALET-RESORT
IN ALPINER GRANDEZZA.



Bridgewoche

18. bis 26. Juni 2016

Zweibettzimmer Nord

Zweibettzimmer Süd

Einbettzimmer Nord

Einbettzimmer Süd

CHF 1573.- pro Pers.

CHF 1877.- pro Pers.

CHF 1685.- pro Pers.

CHF 2141.- pro Pers.

www.ermitage.ch

welcome@ermitage.ch

☎ 033 748 04 30