

BRIDGE

BRIDGE

# Challenger Cup

DBV 2016



## 8. Challenger Cup 2016

Finale / 1. Durchgang



# Einfach unwiderstehlich

– das Werbematerial des DBV!



Jede Menge guter Argumente für die Neumitgliederwerbung Ihres Clubs:  
Attraktive Infomaterialien und Give-aways für Jugendliche und Erwachsene,  
z.B. praktische Einkaufschips, Plakate und Broschüren, intelligente Knete u.v.m.





Sehr verehrte Damen, sehr geehrte Herren,  
liebe Bridgefreunde,

herzlich willkommen zum Finale des Challenger Cups 2016!

Sie haben sich erfolgreich durch zwei Runden gekämpft und dürfen schon jetzt stolz auf das Erreichte sein. Im Finale werden Sie allerdings noch einmal richtig gefordert. Aber Sie wissen, was Sie zum Gewinnen brauchen: ein gut abgesprochenes Bietsystem, Geschick beim Spiel der Karte und vor allem eine intensive Pflege der Partnerschaft. Wenn Sie zudem – Ihrer Gewohnheit entsprechend – Ihre Gegner so behandeln, wie Sie es selbst gerne haben, dann ist ein gelungenes Wochenende garantiert.

Ich wünsche Ihnen erfolgreiche und unterhaltsame Tage in Hohenroda!

Ihr

**Kai-Ulrich Benthack**  
*Präsident des DBV*

**Impressum:**

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

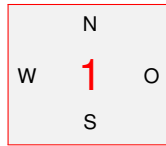
Redaktion: Torsten Waaga

Autoren für die Endrunde: Roland Rohowsky, Nikolas Bausback, Helmut Häusler.

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden kommentiert von Nikolas Bausback.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> ab 11FV 3+Fit

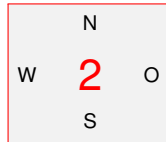
Ausspiel: ♥A

Score: -50

**Reizung:** Mit 11FV ist 3♥ von Süd sicher vertretbar und das knappe Vollspiel ist erreicht. Wer nur vorsichtige 2♠ bietet, ist hier erfolgreicher. **Spiel:** Nach ♥A Ausspiel und der "Lavinthal"-Marke ♥3 sollte der Wechsel auf ♣ gefunden werden. Die 3te ♣-Runde produziert einen Trumpfstich für Partners Dame.

Teiler Ost  
Gef. N/S

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

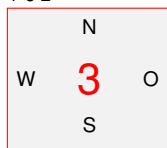
Ausspiel: ♦D

Score: +50

**Reizung:** Aus der gegnerischen Reizung kann West schließen, dass ein Unterfarbfit vorhanden ist. (Ost hat maximal 2♥ und 4♣ Karten, also mindestens 7 Karten in den Unterfarben.) Mit 2SA wird der Eröffner aufgefordert seine bisher nicht bekannte Länge zu zeigen. **Spiel:** Um zu erfüllen muss Ost, nach Gewinn des zweiten ♦-Stiches, den ♠-Schnitt nehmen. Mit ♣A in der Hand kann auf den ♠K eine ♦-Karte am Tisch entsorgt werden.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

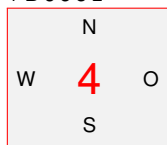
Ausspiel: ♣K

Score: +100

**Reizung:** Mit 9FL und so guten ♥ soll man auf der 1er Stufe gegenreizen. Mit seinen 15F wird der Partner dann "leider" das Vollspiel ansagen. **Spiel:** Eine gute und populäre Ab-sprache ist, auf einen ausgespielten König eine Figur zu entblockieren, oder die Länge zu zeigen. So kann der Bathcoup des Alleinspielers entschärft werden. Danach ist es am bes-ten, wenn Süd passiv auf ♥ wechselt, da in den anderen Farben immer ein Stichverlust droht. Nur ein spekulativer Wechsel auf ♠ in Stich 2 führt zu einem 2ten Fall.

Teiler West  
Gef. alle

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



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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	Pass	1SA <sup>1</sup>
Pass	2SA	Pass	Pass
Pass			

<sup>1</sup> Sofortauskunft 15-17

Ausspiel: ♥B

Score: -100

**Reizung:** Wer auf Nord passt, mit schlechten Mittelkarten im Paarturnier verständlich, ist hier erfolgreicher. **Spiel:** Die beste Verteidigungsstrategie ist beharrlich die ♥ zu entwickeln. Nur ♦-Bube im zweiten Stich lässt Süd erfüllen, weil der Alleinspieler dann entweder zwei-mal zum Tisch kommt um in ♠ zu Schneiden, oder einen ♦-Stich "geklaut" hat.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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

♠ A D 2  
♥ D B 7 5  
♦ B 7  
♣ K D 7 4

	N	
W	5	O
	S	

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

♠ 9 3  
♥ A 10 9 4  
♦ K 10 9 8 3  
♣ 9 8

West	Nord	Ost	Süd
	1SA <sup>1</sup>	PASS	PASS
PASS			

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 15-17

Ausspiel: ♠5  
Score: +150

**Reizung:** Mit den schönen 8FL und guten Mittelkarten in ♦ kann man sich auf Süd zu 2♣ verleiten lassen, um hier in der Folge die Vollspielprämie zu ergattern. Allerdings ist es im Paarturnier eine zweifelhafte Strategie knappe Vollspiele zu untersuchen. **Spiel:** Spielt der Gegner nicht ♠ aus, kann man mit Hilfe des ♠-Expases auch zu neun Stichen kommen. Dieses Risiko sollte man aber nur eingehen, wenn man sich sicher ist, dass das ♠-Ass vor dem König steht.

Teiler Ost  
Gef. O/W

♠ D B 8 7 5  
♥ 9  
♦ B 3  
♣ B 10 9 8 5

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

	N	
W	6	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♣B  
Score: -650

**Reizung:** Im SA droht man als Dummy mit der ♥-Farbe sehr wenige Stiche zu machen, daher sollte man auf 4♥ beharren. **Spiel:** Im Paarturnier wird man versuchen die 5te ♠-Karte für einen zweiten Abwurf zu etablieren und startet sofort mit ♠. In der 3ten ♠-Runde sieht man, dass dies zum Scheitern verurteilt ist und muss sich mit 10 Stichen begnügen, weil die ♥ auch noch schlecht stehen. 11 Stiche sind nur möglich, wenn man mit ♠ am Tisch ♥D laufen lässt. Danach sticht man noch 2mal in der Hand (erst ♣, dann ♠) und geht dann mit der letzten Nebenfarbkarte vom Stich. 3 weitere Trumpfstiche sind einem dann nicht zu nehmen.

Teiler Süd  
Gef. alle

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

	N	
W	7	O
	S	

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

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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥6  
Score: +150

**Reizung:** Je nach Adrenalinkonzentration am Tisch ist zwischen Teilspeil in ♦, kontrierte Oberfarben und Vollspiel in SA oder ♦ denkbar. Entsprechend wird man für magere +150 vielleicht nur einen bescheidenen Score erzielen.

Teiler West  
Gef. keiner

♠ 10 9 8 3 2  
♥ B 8  
♦ K B 9  
♣ A K B

	N	
W	8	O
	S	

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

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

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

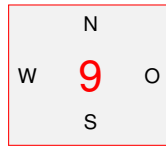
West	Nord	Ost	Süd
PAss	1♣	PAss	2♣
PAss	2♣	PAss	3♣
PAss	PAss	PAss	

Ausspiel: ♥K  
Score: +140

**Reizung:** Der eine oder andere wird vielleicht 4♣ erreichen, weil der gute ♣-Anschluss von Nord überbewertet wird. **Spiel:** 9 Stiche sind das Limit, wenn Ost/West nicht einen roten Stich einschlafen lassen.

Teiler Nord  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 15-17

<sup>2</sup> Sofortauskunft: Stayman

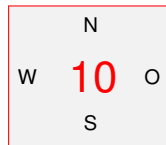
Ausspiel: ♠D

Score: +400

**Reizung:** B97 in Partners 4er Farbe (♥) sind besser, als sie zunächst aussahen. Auch AB108 in ♠ sind Aufwertungsfaktoren, die Nord dazu bewegen sollten das Vollspiel anzusagen. **Spiel:** ♠D-Ausspiel nimmt Nord und duckt die nächste Treffrunde. Ost hat in der Folge, wenn er mit ♥ zu Stich kommt, zwei weitere Chancen den ♠-Wechsel zu finden, der den Kontrakt auf 9 Stiche hält.

Teiler Ost  
Gef. alle

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> 11+ FV 3+♥

Ausspiel: ♠4

Score: +650

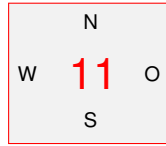
**Reizung:** Auf Ost kann man über eine Sperre nachdenken, oder vielleicht später die ♣ ins Rennen werfen. In den meisten Fällen wird 4♥ der Endkontrakt sein. **Spiel:** Kommt es zu einem 5♣ Opfer sollte Süd tunlichst den Buchangriff von Trumpf finden, sonst fallen Ost/West nicht mehr häufig genug, und es wird nicht viele Matchpunkte geben.



Teiler Süd  
Gef. keiner

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

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



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

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

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

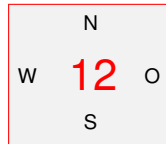
Ausspiel: ♠5/3  
Score: +50

**Reizung:** Auch 3♣ oder 3♦ sind mögliche Endkontrakte, wenn Ost seine 6/4 Verteilung nicht so hoch einschätzt. **Spiel:** Süd hat ein schwieriges Ausspiel. In ♠ scheint das Risiko einen Stich zu verschenken am geringsten zu sein. Kein Kontrakt ist von Erfolg gekrönt. Kommt Süd mit ♣K zu Stich sollte in 3SA der Wechsel auf ♥ zu finden sein. Im ♠-Kontrakt müssen die Gegenspieler aufpassen, dass sie vor der 2ten ♥-Runde Trumpf spielen, sonst kann ein Treffstich als Abwurf für einen ♥-Verlierer entwickelt werden.

Teiler West  
Gef. N/S

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

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



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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥B  
Score: +110

**Reizung:** Auch wenn es nicht FD-Stil ist, werden einige mit der Nordhand 2♠ sagen. **Spiel:** Um einen ♥-Verlierer zu vermeiden gibt es mehrere Möglichkeiten. Die sicherste Methode ist ein Schnapper auf der kurzen Trumpfseite, sie birgt allerdings das Risiko eines gegnerischen Schnappers in ♠. Hier kann nichts schief gehen, da sowohl die ♥ als auch die ♠ 3/3 verteilt sind.

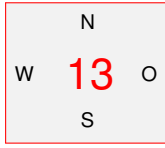
Teiler Nord  
Gef. alle

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

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

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

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



West	Nord	Ost	Süd
	1♦ <sup>1</sup>	PASS	1♠
2♥	3♦	3♥	3♠
4♥	5♦	PASS	PASS
X	PASS	PASS	PASS

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥K

Score: -500

**Reizung:** Viele Szenarien sind möglich. Nord kann höher eröffnen, Ost/West können einen höheren ♥-Kontrakt ansagen. Allerdings hat West zu wenige ♥-Karten, und schon das 3♥-Gebot ist fraglich, und Ost's ♥s sind nicht gerade von erlesener Qualität. **Spiel:** Sollten Ost/West ♥ spielen, kann der Alleinspieler auf 11 Stiche gehalten werden, wenn Nord ♥A in der ersten Runde gewinnt und auf ♠ wechselt. Süd darf dabei erst die zweite ♣-Figur des Tisches decken.

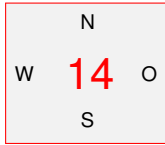
Teiler Ost  
Gef. keiner

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

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

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

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



West	Nord	Ost	Süd
		1♦ <sup>1</sup>	PASS
1SA	X	2♦	2♠
3♦	3♠	PASS	PASS
4♦	PASS	PASS	PASS

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦3

Score: +50

**Reizung:** Beim Kampf zwischen ♠ für Nord/Süd und ♦ für Ost/West hängt es vom Temperament ab, wer Oberhand behält. **Spiel:** Ist durch die Reizung eine ♠-Kürze bei West zu vermuten, kann der Alleinspieler sich im ♠-Kontrakt mit 10 Stichen belohnen. Gegen einen ♦-Kontrakt sollte unbedingt Trumpf ausgespielt werden, sonst können zwei ♠s am Tisch gestochen werden. Auch nach Trumpf-Ausspiel müssen die Gegenspieler noch aufpassen, denn sie müssen einen zweiten Übergang in ♥ zum Tisch verhindern, damit der Alleinspieler die ♣ des Tisches nicht entwickeln und genießen kann.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	15	O
	S	

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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦A

Score: -90

**Reizung:** Viele Szenarien sind hier denkbar. Bietet Nord direkt nach dem Kontra, könnte 2♠ als Endkontrakt rausspringen. Passen Nord und Ost muss Süd zur Selbstrettung greifen. Oft werden dann Ost/West 1SA spielen dürfen. **Spiel:** Mit 4♥, 2♠ und einem ♣ Stiche kommen Ost/West zu 7 Stichen in 1SA. Im ♠-Kontrakt können Nord/Süd 8 Stiche erbeuten, wenn die ♦D gefunden wird.

Teiler West  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	16	O
	S	

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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥2

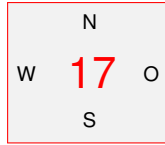
Score: -620

**Reizung:** Hier werden alle, mehr oder weniger schnell, den ♥-Fit finden. Mit partieforcierenden Stärke startet man auf Ost mit der langen Farbe und hofft dem Partner, wenn nötig, ein komplettes Bild der Hand zu vermitteln. **Spiel:** Nach Trumfausspiel wird der Alleinspieler die ♣s zu entwickeln versuchen und letztendlich mit 4 Seitenstichen und 6 Trumpfstichen seinen Kontrakt mit Mühe und Not erfüllen.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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

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



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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

<sup>2</sup> 4.Farbe forcing (fragt nach Stopper)

Ausspiel: ♦4/♥A

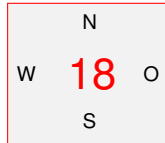
Score: -650

**Reizung:** Wer hier "ohne Wissenschaft" schnell in 3SA landet, kann sein blaues Wunder erleben. Filigrane Reiztechnik führt zum stabilen 5/2 Fit in ♠. Der Schlüssel in der aufgeführten Reizung ist das 3♥-Gebot. Hier ist die Verlockung groß mit 3SA abzuschließen. Wer sich zu 3♥ als Frage nach ♥-Stopper/Hilfe durchringt, wird mit einem schönen 4♠-Kontrakt belohnt. **Spiel:** Auf den 4ten ♣ kann ein roter Verlierer abgeworfen werden. Da der ♦-Schnitt nicht sitzt, sind es auch ohne ♥-Ausspiel nur 11 Stiche für den Alleinspieler.

Teiler Ost  
Gef. N/S

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
PASS	1SA <sup>1</sup>	PASS	PASS
PASS			

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 15-17

Ausspiel: ♦D

Score: +90

**Spiel:** Um den unwillkommenen Wechsel auf ♣ zu erschweren, sollte man ♦-Ausspiel am Tisch gewinnen und ein ♠ an Ost rausducken. In der Folge kann der 7te Stich über ein Endspiel erzielt werden. Nach Abziehen der ♠ wird der Gegner mit der 3ten ♦-Runde eingespielt. Er kann dann 3♣ kassieren und muss die ♥ öffnen. Da Ost angepasst ist, und dann schon 8F ♣A, ♦D/B, ♠B) gezeigt hat, hat man eine gute Chance die ♥-Figuren richtig zu platzieren.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

	N	
W	19	O
	S	

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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2♥ <sup>2</sup>	2♣	1♦ <sup>1</sup>
Pass	Pass		

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3  
<sup>2</sup> 6er ♥ 5-8 F

Ausspiel: ♥K  
Score: -110

**Reizung:** Viele Bietverläufe sind denkbar. Nord könnte passen (nur 4F) oder es mit 1♥ probieren. Im FD+ 2015 wäre dies gefährlich, denn eine Farbwiederholung, wenn der Partner nicht SA zurückgeboten hat, verspricht dann 9-10 F. **Spiel:** Ergattern Nord/Süd einen ♥-Kontrakt verlieren sie, wenn kein "Unglück" passiert, 4 Trumpf und 2 Treff Stiche. Im ♠-Kontrakt von Ost/West verliert man 3♣ und jeweils einen Stich in den Unterfarben.

Teiler West  
Gef. alle

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

	N	
W	20	O
	S	

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

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

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

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

<sup>1</sup> Puppet-Stayman  
<sup>2</sup> keine 4er Oberfarbe  
<sup>3</sup> Puppet auf 3SA

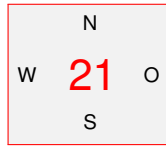
Ausspiel: ♠6  
Score: -600

**Reizung:** Die von FD+2015 empfohlene Puppet-Stayman Variante lässt dem Antworter über 3♥ die Möglichkeit mit 3SA 5er♣ und 4er♥ zu zeigen. Auch das 3♣-Gebot, das den Eröffner verpflichtet 3SA zu sagen, ist sehr praktisch, denn mit speziellen Händen kann der Antworter hier noch weiterreizen. **Spiel:** Eine der 2 schwarzen 6en stehen für das Ausspiel zur Debatte. Traditionalisten wählen die ♠6 und konzедieren damit einen Überstich. Vorsichtiger Gemüter spielen passiv die ♠6 aus.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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

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



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

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

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

<sup>1</sup> Schwache Hebung

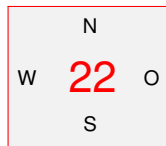
Ausspiel: ♥D  
Score: -480

**Reizung:** Egal wie Nord eröffnet (für eine Sperransage ist die Hand mit 10F und einem Seitenass zu stark) werden Ost/West in einem ♣-Kontrakt landen. Mutige werden ihren Schlemmversuch auf der 5er Stufe bremsen, wenn bekannt wird, dass 2 Schlüsselkarten fehlen. **Spiel:** Wer als Alleinspieler ♠D vorlegt, weil er bei Süd eine ♣-Kürze vermutet, kann nur 11 Stiche einstreichen. Die anderen werden mit 12 Stichen belohnt.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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

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



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

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

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

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥B  
Score: +150

**Spiel:** Gegen die ♦-Eröffnung soll West nicht ♦ ausspielen. Wenn Süd den ausgespielten ♥B am Tisch gewinnt und mit klein ♣ zur 10 fortsetzt, weil er Ost nicht gerne zu Stich kommen lassen will, kann sich mit 9 Stichen belohnen.

Teiler Süd  
Gef. alle

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

	N	
W	23	O
	S	

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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♦ <sup>1</sup>
1♥	x	2♥	Pass
Pass	3♦	Pass	Pass
Pass			

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥3  
Score: +130

**Reizung:** Statt 3♦ könnte N auch noch mal aufkontrieren, Süd wird dann mit guten ♥ passen und glückliche +200 sind möglich. **Spiel:** Im ♦-Kontrakt fällt einem nach ♥-Ausspiel zum Ass und Trumpfwechsel alles entgegen, und 10 Stiche sind schwer zu vermeiden. Im möglichen ♥-Kontrakt können Nord/Süd neben den 3 schwarzen Topstichen zu 2 Schnappern und einem original Trumpfstich kommen.

Teiler West  
Gef. keiner

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

	N	
W	24	O
	S	

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

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

♠ B 4  
♥ 10 7 6 4  
♦ K 9 6 4  
♣ B 7 6

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

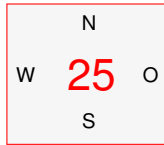
Ausspiel: ♠6  
Score: +50

**Reizung:** Es sind zwar nur 11 F mit einer blanken Dame, aber eine stehende 6er Farbe ist gut genug für eine Eröffnung auf der 1er Stufe. 4♥, 4♠ und 3SA sind mögliche Vollspiele die danach erreicht werden können. Je nachdem welche Oberfarbe sich durchsetzt, und ob Ost 3SA anbietet, statt die 6er Pik zu zeigen.

**Spiel:** Da keine Farbe freundlich steht, fällt man in jedem der möglichen Vollspiele.

Teiler Nord  
Gef. O/W

♠ D 7 6 3  
♥ D 8 7  
♦ 7 3  
♣ K D B 5



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

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

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

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

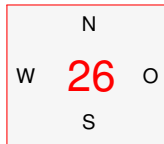
<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♠10  
Score: -130

**Reizung:** Wer hier auf West noch unsolide 2♥ bietet, trifft im aktuellen Fall auf eine Goldgrube. Dies zeigt im FD+ 2015 eigentlich eine 6er Länge und 9-10 F. Ein aggressiver Partner mit 17FV (9ter Trumpf, Single, 6er Nebenfarbe) katapultiert einen dann gleich ins Vollspiel, das dann aber häufig, mangels 6tem Trumpf, nicht gehen wird. **Spiel:** Im ♦-Kontrakt sind es "langweilige" 10 Stiche, im ♥-Kontrakt ist es spannender: Der Alleinspieler muss Trümpfe ziehen (einmal vom Tisch) und ♦s Entwickeln (mit "ruffing finesse"). Schafft er das alles in der richtigen Reihenfolge sind auch, dank sitzendem ♠-Schnitt, 10 Stiche möglich.

Teiler Ost  
Gef. alle

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♠D  
Score: +650

**Reizung:** Wer an Goldkarten beim Partner glaubt und auch sonst ein glückliches Kind ist, kann mit 2SA einen Schlemmversuch starten. Hier endet alles einvernehmlich auf der 4er Stufe. **Spiel:** Mangels Übergängen (den ♣K braucht man, um die ♣ geniessen zu können) wird man, sehr zum Ärger der Gegner, ♥A und K schlagen und belohnt sich durch die fallende Dame mit 11 Stichen.





## 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.**



## 76th International Bridge Tournament St. Moritz January 23, - February 1, 2017



- Organisation:** Karin Deilmann & Fernando Piedra
- Director:** Frans Lejeune
- Welcome Pairs:** 23/24 January 2017 Hotel Palace.
- Mixed Pairs:** 25/26 January 2017 Hotel Kulm.
- Open Pairs:** 27/28/29 January 2017 Hotel Palace.
- Teams:** 30/31 January and 1<sup>st</sup> February 2017 Hotel Suvretta.
- Inscription:** CHF 30 per session, all sessions begin at 3.30 PM.  
Except January 29 and February 1 we start at 1.00 PM.
- Contact:** Karin Deilmann: [karin@deilmann.ch](mailto:karin@deilmann.ch) +41 79 700 04 52  
Fernando Piedra: [ferpiedra@hotmail.com](mailto:ferpiedra@hotmail.com) +41 79 610 35 14

[www.bridge-stmoritz.ch](http://www.bridge-stmoritz.ch)



Hotel Kulm



Hotel Palace



Hotel Suvretta