



**Challenger**  
**Cup** DBV 2019



# 11. Challenger Cup 2019

## Vorrunde A

# 21. DEUTSCHES BRIDGE FESTIVAL

Vom 18. bis 25. Mai 2019  
in Wyk auf Föhr



*Eine  
Bridgewoche für  
den Breiten- und  
Spitzensport*

**ANMELDUNG  
BIS 21. APRIL 2019**

vorzugsweise online über  
[www.bridge-verband.de!](http://www.bridge-verband.de)

## **Liebe Teilnehmer am Challenger Cup, liebe Bridge-Freunde!**

Zum 11. Mal wird in diesem Jahr der Challenger Cup durchgeführt. Erfreulich ist die Entwicklung, denn in diesem Jahr haben sich über 180 Bridgeclubs angemeldet, die teilweise an verschiedenen Tagen das Turnier anbieten, wodurch über 250 Spielgelegenheiten geboten werden.

Zwei Clubs haben die Vorrunde sogar fünfmal ausgeschrieben, mehrere viermal. Somit wird nicht nur allen Interessenten die Möglichkeit gegeben teilzunehmen, sondern den Teilnehmern mehrere Möglichkeiten der Qualifikation für die Zwischenrunde eingeräumt. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, die vorbereiteten Austeilungen verschiedener Tage zu spielen. Je nach Anzahl der Teilnehmer haben die Bestplatzierten in jedem Club die Möglichkeit, sich für die Zwischenrunde zu qualifizieren.

Für jeden Wochentag gibt es ein Begleitheft mit den Kommentaren zu Reizung, Abspiel und Gegenspiel, welches jeder Teilnehmer kostenlos erhält. Ich bin sicher, dass die Ausführungen unserer Experten für jeden Teilnehmer informativ, lehrreich und auch unterhaltend sind. Dabei wird zum größten Teil unser Verbandssystem Forum D 2012 zur Grundlage gelegt.

Ich wünsche allen Teilnehmern viel Erfolg, hoffentlich konnten Sie die Ihnen gestellten Probleme lösen und haben erfolgreich abgeschnitten. Es würde mich dann freuen, alle qualifizierten Paare bei einer der Zwischenrunden, die am 30.6.2019 an ca. 8 verschiedenen Orten stattfinden, als Teilnehmer begrüßen zu können. Sollte Ihnen das dieses Mal noch nicht gelingen, könnte das intensive Studium der Broschüre hilfreich sein, dass es beim nächsten Mal klappt.

In diesem Sinne grüße ich Sie herzlichst  
Ihre

**Kareen Schroeder**  
*Ressort Breitensport*

### **Impressum:**

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

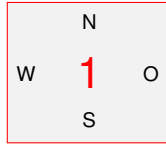
Redaktion: Torsten Waaga

Autoren: Helmut Häusler, Dr. Karl-Heinz Kaiser, Julius Linde, Klaus Reps, Roland Rohowsky

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden von Julius Linde kommentiert.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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



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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
	1♣	1SA	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♥4  
Score: +50

Mit der flachen Verteilung, aber doppeltem Halt in Treff zieht Ost das knappe 1SA-Gebot einem Informationskontra vor. Mit einem kleinen Karo zur Dame sind 1SA leicht erfüllt, in der Praxis wird der Alleinspieler jedoch den ♦-König beim Eröffner platzieren und Karo zur Zehn spielen. Danach sind sieben Stiche in weite Ferne gerückt. Wenn Ost 'vergisst', eine ♥-Runde zu ducken, oder Süd mit einer dritten ♦-Runde zu Stich lässt, wird er sogar mehrfach fallen.

Teiler Ost  
Gef. N/S

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



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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
		1♦	Pass
1♣	Pass	2♦	Pass
3♣ <sup>1</sup>	Pass	3♦	Pass
3♣	Pass	4♣	Pass
Pass	Pass		

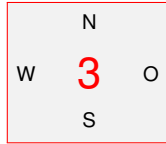
<sup>1</sup> Dritte Farbe Forcing

Ausspiel: ♥3  
Score: -450

Da Wiederholungen der ♠-Farbe in der zweiten Bietrunde passbar wären, geht West den Umweg über Dritte Farbe Forcing. 3♣ zeigt die sechste ♠-Karte, da Ost durch 3♦ ein 3er Pik verneint hat. In der Trumpffarbe ist es korrekt, zuerst klein zur Acht und später klein zur Dame zu spielen. So wird ein zusätzlicher Verlierer vermieden, wenn der ♠-König oder die beiden kleinen ♠-Figuren im Süden stehen. Die richtige Farbbehandlung bringt West hier keinen Extrastich, nur einen anerkennenden Blick des Partners. Die Paare, die 3SA dem ♠-Fit vorgezogen haben, werden nach ♥-Ausspiel fallen.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

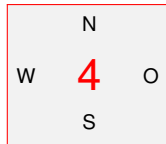
<sup>1</sup> Bergen: 4♠, 12-13FV

Ausspiel: ♣D  
Score: +450

Die Osthand ist zu dünn für ein Zweifärbergebot in ungünstiger Gefahrenlage. Da West auch keinen Einstieg in die Reizung findet, wird die günstige Verteidigung mit 5♦ verpasst. Spielt Ost von seiner Sequenz aus, wird West gewinnen und angesichts der drohenden Abwürfe auf die ♥-Farbe die Notwendigkeit sehen, auf Karo zu wechseln. Setzt Ost seine Hoffnung stattdessen auf das ♥-Single, verschwindet der ♦-Verlierer des Alleinspielers für zwölf Stiche.

Teiler West  
Gef. alle

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



♠ B 8 2  
♥ B 6  
♦ 5 4  
♣ D 10 9 8 6 2

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

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

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

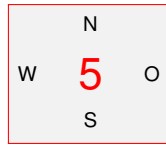
<sup>1</sup> Inverted Minors: 5♣, bis zu 6FL.

Ausspiel: ♠10  
Score: -110

Es ist Ost/West zu verzeihen, dass sie, statt 3SA zu erfüllen, in einem Teilkontrakt in Treff stecken bleiben. Die sechste ♣-Karte, aus der Reizung nicht ersichtlich, bringt den neunten Stich. 3SA ist im Abspiel unproblematisch: Nach ♠-Ausspiel wird Ost genau neun Stiche erzielen, nach ♥-Ausspiel zehn Stiche, und nach einem Unterfarbausspiel muss er etwas bangen, bis der Expass in Pik klappt. In 3♣ müssen die Gegenspieler vorsichtig sein. Legt der Alleinspieler auf die ♠10 eine kleine Karte vom Dummy, muss Nord ebenfalls ducken. Ansonsten ist die Pikfarbe 'eingefroren', d.h. die Gegenspieler können diese Farbe nicht spielen, ohne einen Stich zu verschenken, und somit kann der zweite ♠-Stich nicht rechtzeitig freigespielt werden, bevor die Cœurs hoch sind.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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



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

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

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

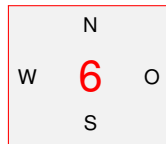
West	Nord	Ost	Süd
	PASS	1♦	PASS
1♠	PASS	1SA	PASS
3♣	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♥6  
Score: -140

West lädt zum Vollspiel ein, Ost lehnt aufgrund seiner dünnen ♠-Unterstützung ab. ♥-Ausspiel spielt sofort den ♥-Schnapper der Gegenspieler frei. Süds ♣-Wechsel findet die ♣-Dame für den Alleinspieler, da der ♣-Verlierer aber ohnehin auf einen Extragewinner in den roten Farben verschwunden wäre, hilft das dem Alleinspieler nicht weiter. Es droht jedoch ein ♣-Schnapper, daher muss West vor der zweiten Trumpfrunde seinen dritten (hohen!) Treff auf einen Cœur abwerfen, um Süd ggf. überschnappen zu können.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

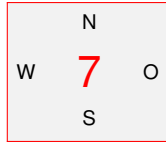
Ausspiel: ♦B  
Score: -650

Süds schwacher Sprung stört die Gegner nicht, mit Hilfe eines negativen Kontras wird schnell das ♥-Vollspiel erreicht. Auch der 4-1-Stand der Trümpfe stört nicht. Da Süd mit beiden ♠-Hochfiguren sicherlich das ♠-Ass ausgespielt hätte, ist Nord auf eine blanke ♠-Figur ausgezählt. Daher kann der Alleinspieler nach zwei Runden Trumpf den ♣-Schnitt probieren und eine ♠-Runde ducken. Jedes Nachspiel gewinnt Ost, zieht die verbleibenden Trümpfe und entwickelt sich seinen ♠-Stich. Da beide ♣-Figuren im Süden umfallen, gibt es einen unerwarteten Überstich. Auch das Ausspiel des ♠-Asses hilft den Gegenspielern nicht weiter: Sie können zwar einen Schnapper erzielen, dieser geht jedoch auf Kosten des Naturstiches in Pik.

Teiler Süd  
Gef. alle

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

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



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

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

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

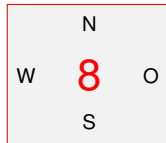
Ausspiel: ♥K  
Score: -620

In Gefahr, angepasster Partner, nur ein Double in Karo: Nord tut gut daran, nicht zu kontrieren, 2♣ verbietet sich mit dieser schlechten Farbe von selbst. Nach Ost's einladender Sequenz erreicht West einen kniffligen Kontrakt. Mir gefällt Treff zum zweiten Stich am besten. Wenn die Gegenspieler kein Trumpf spielen, bekommt West zwei Schnapper am Tisch, wird Trumpf gespielt, können Verlierer auf die ♦-Farbe abgeworfen werden.

Teiler West  
Gef. keiner

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

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



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

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

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

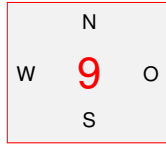
<sup>1</sup> Inverted Minors: (4)5♣, ab 11FL.  
<sup>2</sup> Stopper  
<sup>3</sup> Minimum, kein ♠-Stopper  
<sup>4</sup> Stopper

Ausspiel: ♦10  
Score: +460

Nord/Süd werden entweder langsam, wie in der obenstehenden Reizung, oder schnell (2SA-3SA) in unser aller Lieblingsvollspiel landen. Mit zehn Topstichen, ohne reelle Möglichkeiten auf einen elften Stich, kann der Alleinspieler schnell claimen, falls das vorherige Board etwas länger gedauert hat. Nur nach ♦-Ausspiel, nach der gegebenen Reizung sicherlich attraktiv für West, kann der Alleinspieler mit einem zusätzlichen ♦-Stich +460 schreiben.

Teiler Nord  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

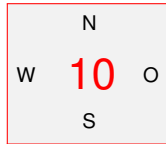
<sup>1</sup> Bergen: 3+♥, 12-13FV (oder: 2SA Fitté)

Ausspiel: ♥4  
Score: -650

Vorsichtiges Abspiel lässt West auch nach Trumpfausspiel elf Stiche gewinnen. Ein Treff wird herausgegeben, Trumpfnachspiel gewonnen, es folgen drei Runden Pik, gestochen. ♣-Schnapper ist der Eingang zum Dummy, um den fünften Pik hochzustechen. Nach dem Ziehen des letzten Trumpfes lebt der ♦-König als Übergang zur hochgespielten ♠6. Das auf den ersten Blick für die Gegenspieler günstig wirkende Trumpfausspiel erweist sich als Bumerang: Bei einem anderen Ausspiel wird der Alleinspieler auf mehrere ♣-Schnapper am Dummy setzen. Da Süd bereits in der dritten ♣-Runde überschnappen kann, erzielt West nur zehn Stiche.

Teiler Ost  
Gef. alle

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



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

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

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

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

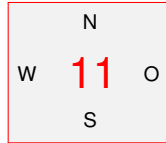
Ausspiel: ♦A  
Score: +620

Nach einer 2SA-Eröffnung kommt Puppet Stayman zur Anwendung. Dieser beißt sich leider mit Smolen, daher muss Nord seine zweite Farbe natürlich bieten, und die schwächere Hand wird zum Alleinspieler. Nach ♣-Wechsel zum zweiten Stich spielt Nord sofort den ♥-Schnitt. Da eventuell zwei ♥-Schnapper benötigt werden und die Hand dann in einem Cross-Ruff abgespielt werden muss, verbietet sich frühes Trumpfziehen. Aktuell reicht ein Schnapper (mit einem hohen Trumpf!), um die Cœurs zu entwickeln, danach verhindert auch der krumme Trumpfstand keine zehn Stiche.



Teiler Süd  
Gef. keiner

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



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

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

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

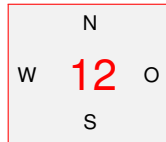
West	Nord	Ost	Süd
			PASS
PASS	PASS	1♦	PASS
1♥	PASS	1♠	PASS
3♠	PASS	4♠	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♠6  
Score: -420

Mit einer unattraktiven Haltung in der ungereizten Farbe wählt Süd getreu Herrn von Richtofen ('Spät gefunden in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu.') das oft verpönte Ausspiel des Single Trumpfs. Da Trumpfausspiel von der Dame sehr ungewöhnlich wäre, sieht Ost die ♠-Dame im Norden. Um nach Nord's ♣-Wechsel elf Stiche zu gewinnen, legt er das ♣-Ass, deblockiert die Cœurs und spielt Karo zum Ass. Der Vorlegschnitt in Pik ist erfolgreich, aber da die Trümpfe nicht ausfallen, sind mehr als zehn Stiche nicht zu gewinnen. Ost wechselt auf Cœur, kann Nord überstechen und seinen Kontrakt genau erfüllen.

Teiler West  
Gef. N/S

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



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

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

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

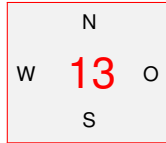
West	Nord	Ost	Süd
1♠	PASS	1♠	X
XX <sup>1</sup>	PASS	1SA	PASS
PASS	PASS		

<sup>1</sup> Support-XX: Genau 3♠  
Ausspiel: ♠9  
Score: +50

Die Reizung informiert Süd, dass sein Partner voraussichtlich fünf Karten in Pik (sonst würde der Gegner Pik spielen) und keine 4er Länge in einer roten Farbe hält (sonst hätte er diese auf der 2er Stufe geboten). Daher wählt er erneut ein ungewöhnliches Ausspiel. Ost erkennt, dass es ohne Eingang in die Hand vergeblich ist, die Karos zu entwickeln. Er spielt sich daher einen dritten Stich in Pik hoch, und wird auch noch einen ♥-Stich erzielen, das reicht aber nicht ganz, um seinen Kontrakt zu erfüllen. Würde Ost auf das Rekontra passen, tut Süd gut daran, zu laufen: In 1♠XX wird Ost sieben Stiche gewinnen.

Teiler Nord  
Gef. alle

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



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

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

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

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

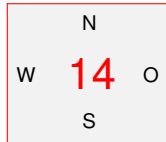
<sup>1</sup> Bergen: 3+♥, 12-13FV (oder: 2SA Fitté)

Ausspiel: ♥10  
Score: -650

Erneut gibt Ost eine Bergenhebung mit nur drei Trümpfen ab. Forum D+ 2015 sieht diesen Kunstgriff für angepasste Spieler vor, wenn kein Drury oder 2SA Fitté vereinbart wurde. Süd muss, mit ♦-Ass bei Stich, sein ♣-Ass abziehen. Gegen die gute ♣-Haltung am Dummy keine leichte Aufgabe. Hat Nord eine Oberfarbe ausgespielt, sollte Süd genug Informationen aus dem bisherigen Spielverlauf haben, um zu sehen, dass die Karos des Tisches jetzt laufen, dann ist ♣-Ass die logische Karte. Spielt Nord Karo aus, ist es hingegen viel schwerer, zum zweiten Stich das Ass abzuziehen - viele Alleinspieler werden zwei Überstiche gewinnen können.

Teiler Ost  
Gef. keiner

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> beide Unterfarben

Ausspiel: ♦D  
Score: -50

Nord ist etwas stark für eine einfache Hebung. Da die vierte Trumpfkarte mit seiner sehr flachen Verteilung aber nicht voll zum Tragen kommen wird, wertet Nord sein Blatt ab. Als West mit 2SA balanciert, um beide Unterfarben zu zeigen, lässt Nord sich auf die 3er Stufe schubsen. Nach dem Ausspiel der ♦-Dame weiß Süd, dass das Ass hinter dem König stehen muss. Daher duckt er die ersten beiden ♦-Runden in der Hoffnung, das Ass ins Leere fallen zu sehen. Leider hat Süd kein Glück: Die Gegenspieler können drei schnelle ♦-Stiche gewinnen, mit zwei weiteren unvermeidbaren Verlierern gibt es somit einen Fall.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

	N	
W	15	O
	S	

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

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

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

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

<sup>1</sup> 4♥, ab 13FV.

Ausspiel: ♦2  
Score: -450

Über die 1♦-Eröffnung hat West ein großes Problem. Das Single in Pik stört sowohl für ein 1SA-Gebot als auch für ein Informationskontra. Um mit seiner starken Hand nicht passen zu müssen, riskiert West eine Gegenreizung mit einer 4er Länge. Ost liegt auf der Grenze zwischen einer 3♥- und einer 3♦-Ansage. Mit einem wohlwollenden Blick auf die Kürze in der Farbe des Gegners entscheidet Ost sich für die aggressivere Variante. Mit zwei ♦-Schnappern gewinnt West elf Stiche. Wer zu früh Trumpf zieht, macht nur zehn Stiche.

Teiler West  
Gef. O/W

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

	N	
W	16	O
	S	

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

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

♠ A K 9 5  
♥ K D 5  
♦ 10 5  
♣ A D 9 7

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

Ausspiel: ♦6  
Score: +150

Die ♦10 in der Hand gibt Süd eine zusätzliche Option: Glaubt er an das Ass beim Westspieler, sollte er eine Figur vom Dummy spielen, um zwei ♦-Stiche zu gewinnen. Glaubt er an das Ass beim Ostspieler, ist es besser, klein vom Dummy zu spielen. Hält West den ♦-Buben, erzielt Süd so zwei ♦-Stiche. Da Ost in der Reizung mehr Punkte als West versprochen hat, spielt der Dummy mit erfreulichem Ergebnis klein. Danach kann Süd beide Oberfarben entwickeln für neun Stiche. Entscheidet sich Süd im ersten Stich falsch, sind die Karos der Gegner sofort hoch. Sieben Stiche sind dann das Maximum für den Alleinspieler.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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



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

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

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

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

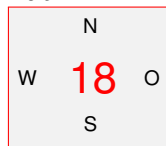
<sup>1</sup> Allgemeines Versuchsgebot

Ausspiel: ♥6  
Score: +140

Die Nordspieler, die leicht eröffnet haben, werden sich im Vollspiel wiederfinden. Hier sind die zurückhaltenden Paare besser dran. Auch wenn es auf den ersten Blick nur drei Verlierer (ein Pik, ein Cœur, ein Treff) zu geben scheint, wird es Nord nicht gelingen, zehn Stiche zu erzielen. Irgendwann wird Ost einen kleinen Trumpf als vierten Stich für die Gegenspieler verwandeln können.

Teiler Ost  
Gef. N/S

♠ D 10 9 7 4  
♥ K D 9 8 3  
♦ —  
♣ 8 6 2



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

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

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

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

<sup>1</sup> Inverted Minors: 5♦, 7-10FL.

Ausspiel: ♠2  
Score: +50

West zeigt eine konstruktive Hebung in Karo, Ost ist nicht interessiert. Nord wäre schon interessiert, in die Reizung einzusteigen, aber für die 3er Stufe fühlt er sich nicht stark genug. Ost kann nach Expass zur ♣-Dame einen ♥-Abwurf realisieren und muss dann die Trümpfe für maximal zwei Verlierer lösen. Die beste Variante dafür ist ein kleiner Trumpf zum Ass, das funktioniert immer, wenn die Karos nicht alle in einer Hand stehen. Leider ist das hier der Fall, so dass fünf Stiche verloren gehen. Diejenigen Nord-Süd-Paare, die einen ♠-Kontrakt ersteigern, werden neun Stiche gewinnen können, wenn West unglücklich das ♦-Ass ausspielt.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

	N	
W	19	O
	S	

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

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

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

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

Ausspiel: ♠3  
Score: +100

Vielleicht wäre Ost besser beraten, über 2♦ aufzukontrieren. Wenn er von seinem Partner eine schwarze Farbe hört, ist alles gut, über 2♥ kann immer noch 3♣ folgen. Und manchmal kann der Partner das Kontra in ein Strafkontra verwandeln. Da weder das Ausspiel von einem leeren Ass, noch ein kleines Double in der Nebenfarbe des Alleinspielers attraktiv sind, findet Süd das tödliche Trumpfausspiel im Ausschlussverfahren. Ost kann danach nur noch einmal Treff stechen. Das würde bei einem halbwegs günstigen ♣-Stand reichen, um den Kontrakt zu erfüllen. Da die Treffs jedoch 5-2 stehen und sich bei dem Double keine Figur befindet, muss Ost einmal fallen.

Teiler West  
Gef. alle

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

	N	
W	20	O
	S	

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

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

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

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

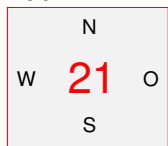
Ausspiel: ♥4  
Score: +140

Süd ist gewaltig stark für 2♠, aber gute Alternativen gibt es nicht. Ein direktes 4♠ ist überzogen. West spielt lieber von der gemeinsamen Fitfarbe aus, als von einer kleinen Sequenz in einer Farbe, in der Länge beim Gegner droht. ♥-Ausspiel gibt Ost die Gelegenheit, sich seinen ♣-Schnapper abzuholen. Nach ♦-Ausspiel gibt es den Schnapper nicht, aber Süd muss die ♥-Farbe selber lösen. Da er, mit ♣-König am Tisch, bei West bereits von 11F in den Unterfarben weiß, sollte er Ost für dessen 2♥-Ansage auf das ♥-Ass spielen.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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

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



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

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

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

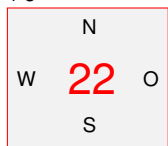
Ausspiel: ♠A  
Score: -100

Überruft Süd in der ersten Bietrunde mit 2♣, würde dies mindestens 11FV (das passt) und mindestens eine dritte Topfigur in Cœur zeigen (das passt nicht). Daher beginnt Süd mit 2♣ und gibt West die Möglichkeit, seine Karos ins Rennen zu werfen. Als Nord seine Cœurs freiwillig wiederholen kann, geht Süd direkt auf 4♥. Ost beginnt mit drei Runden Pik, und West nutzt die Chance, seinen blanken Trumpfkönig gewinnbringend einzusetzen: Er sticht vor, danach kann Nord es nicht vermeiden, neben zwei Piks und einem Treff auch noch einen Trumpfstich abzugeben. Dieses Manöver - Vorschnappen, um durch den erzwungenen Überschnapper des Gegners dem Partner einen Trumpfstich zu promovieren - wird Uppercut genannt.

Teiler Ost  
Gef. O/W

♠ A D 7 4  
♥ A 6 3  
♦ A 9 7 4 3  
♣ 3

♠ B 9 5 2  
♥ K 8 5 2  
♦ K 8 6  
♣ 5 4



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

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

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

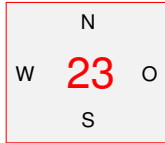
<sup>1</sup> Support-XX: Genau 3♥

Ausspiel: ♠5  
Score: +140

Im Kampf um den Teilkontrakt werden sich, wie so oft, die Besitzer der ♠-Farbe durchsetzen. Die Trümpfe stehen erneut 4-1, dafür stehen die Karos friedlich. Süd sollte es gelingen, in jeder Farbe exakt einen Stich zu verlieren und somit neun Stiche zu gewinnen.

Teiler Süd  
Gef. alle

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



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

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

♠ 10 9 8 6 4  
♥ D 9 8 3  
♦ A D 9 4  
♣ —

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

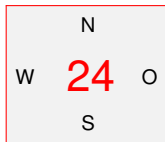
<sup>1</sup> beide Oberfarben  
<sup>2</sup> gleiche Länge in OF

Ausspiel: ♣A  
Score: -110

Ost hat relativ wenig Figurenpunkte, möchte mit seiner interessanten Verteilung aber nicht über 1SA passen, da dies zum Endkontrakt werden droht. Der Überruf nach Unterfarberöffnung und 1SA-Antwort verspricht beide Oberfarben, diese dürfen im Gegensatz zu Michaels Präzis auch nur 5-4 verteilt sein. Ost schnappt das Ausspiel und kann nicht sofort Trumpf ziehen, da ihm die Kontrolle zu entgleiten droht. Er entwickelt daher zunächst die Cœurs und verliert neben den vier offensichtlichen Stichen in den Oberfarben im Laufe des Spieles noch einen weiteren Stich.

Teiler West  
Gef. keiner

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



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

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

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

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

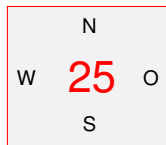
Ausspiel: ♣7  
Score: +50

Mit sieben eigenen Stichen gegenüber einer Eröffnung bleibt Ost nicht unter Vollspiel stehen. Nach ♣-Ausspiel lässt bestes Gegenspiel (das umfasst rechtzeitiges Trumpfspiel, wenn Ost auf einen ♥-Schnapper spielt) dem Alleinspieler keine Chance, da der Übergang zur ♦-Länge weggespielt wird. Nach Trumpfausspiel kann Ost sich die Karos hochschnappen, mit ♠-Bube und ♣-Ass erreicht er dafür zweimal den Tisch. Da die Karos ausfallen, gäbe es dann zwölf Stiche für den Alleinspieler.

Teiler Nord  
Gef. O/W

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	1SA
PASS	PASS	PASS	

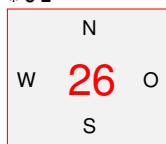
Ausspiel: ♠D  
Score: +90

1SA von Süd entwickelt sich zu einem Kampf um den siebten Stich. Scharfes Gegenspiel kann verhindern, dass der Alleinspieler einen dritten Stich aus den Oberfarben holt. Ost tut sich jedoch schwer mit seinen Abwürfen auf die Unterfarben und wird vermutlich einen weiteren Stich konzedieren. Eröffnet Ost leicht in zweiter Hand, wird West nach Süds Informationskontra Alleinspieler in 1SA. Auch hier wird der natürliche Vorteil des Alleinspielers dazu führen, dass er den entscheidenden siebten Stich gewinnen wird.

Teiler Ost  
Gef. alle

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

♠ K 9  
♥ D 10  
♦ D 10 3  
♣ A K D 9 7 3



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

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

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

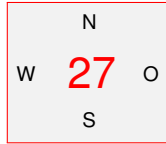
Ausspiel: ♠5  
Score: +200

Mit seiner fast ausgeglichenen Hand entscheidet West sich für eine 1SA-Eröffnung, um seine Double-Figuren in den Oberfarben zu schützen. Nach ♠-Ausspiel gratuliert er sich zunächst zu seiner guten Entscheidung, da er einen unerfüllbaren Kontrakt nach Hause zu bringen hofft. Als die Treffs jedoch nicht ausfallen, ist Schadensbegrenzung angesagt. West nimmt seine sieben sicheren Stiche mit. Wenn Süd seine ♥-Hochfiguren kassiert, muss Nord darauf achten, in der zweiten Runde seinen ♥-Buben zu deblockieren.



Teiler Süd  
Gef. keiner

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



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

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

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

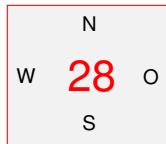
West	Nord	Ost	Süd
			PASS
1♥	X	1SA	2♠
4♥	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♦K  
Score: +50

Nach ♦-Ausspiel wird es den Gegenspielern ein Leichtes sein, ihre vier Topstiche einzusammeln. Einige kreative Westspieler werden über 1SA 3SA probieren - immerhin sind schon mal sieben Stiche da. Auch dieser Kontrakt wird einmal fallen. Gut scoren werden hier die Westspieler, die zurückhaltend nur 3♥ geboten haben.

Teiler West  
Gef. N/S

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



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

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

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

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

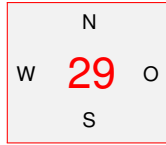
Ausspiel: ♣3  
Score: -100

Das Ausspiel setzt den Alleinspieler sofort unter Druck. Sticht der Dummy, kann er später weiter zum Stechen gezwungen werden - dann kann die ♦-Farbe nicht etabliert werden. Wirft der Dummy stattdessen ein Cœur weg, wird West auf Cœur wechseln und den Dummy in der dritten ♥-Runde überstechen wollen. Schafft es Nord, nur einmal fallen, wäre das noch ein ordentliches Ergebnis, da die Gegner 3♣ erfüllen können. Aber selbst wenn Nord in Karo richtig rät, wird er zwei Faller kaum vermeiden können - in Gefahr ist das zu teuer.

Teiler Nord  
Gef. alle

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

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



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

♠ 2  
♥ A 6 3  
♦ B 10 9 6 3 2  
♣ 10 9 6

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	3♠	PASS
4♣	PASS	PASS	PASS

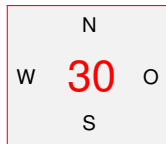
Ausspiel: ♦B  
Score: -650

Süd hat ein normales ♦-Ausspiel und gibt Ost damit die Möglichkeit, seine beiden ♥-Verlierer wegzuerfen. Entscheidet sich Ost mit der relativ dünnen Farbe gegen eine Sperransage, wird nach einer 1SA-Eröffnung West Alleinspieler werden. Nord könnte Cœur ausspielen, dann würden die Gegenspieler alle drei Asse bekommen.

Teiler Ost  
Gef. keiner

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

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



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

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

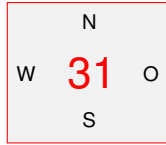
West	Nord	Ost	Süd
		1♠	PASS
1SA PASS	3♥	PASS	PASS

Ausspiel: ♣D  
Score: -100

Nachdem die ♣-Dame, für Ost überraschend, bei Stich bleibt, wechselt er auf Trumpf, um mögliche ♦-Schnapper zu verhindern. Nord kann am Dummy gewinnen und Karo zu seinen Figuren spielen, aber leider steht alles ungünstig für ihn. Solange die Gegenspieler vorsichtig verteidigen, kann Nord nicht mehr als sieben Stiche erzielen.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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



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

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

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

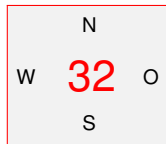
West	Nord	Ost	Süd
			1♠
PASS	2♥	PASS	2♣
PASS	3SA	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♣B  
Score: +630

Nach einer Antwort auf der 2er Stufe ist die Farbwiederholung des Eröffners nur ein Notgebot, das mit jeder schwachen Hand abgegeben wird, die keine neue Farbe billig reizen kann. Alle Gebote oberhalb der eröffneten Farbe würden Zusatzstärke zeigen. Da Süd daher keine 6er Länge versprochen hat, sieht Nord auch keinen Fit und sagt 3SA an. Die Hand steht sehr friedlich für den Alleinspieler. Der ♠-Bube fällt um, und die beiden roten Figuren sind günstig platziert. West kann froh sein, dass er neben seinen beiden Assen noch einen weiteren Stich gewinnt.

Teiler West  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♦D  
Score: -650

West zeigt durch sein Rückgebot seinen enormen Zweifärbler. Das Ausspiel gibt West die Möglichkeit, seinen ♣-Verlierer abzuwerfen. Danach folgt der ♥-Schnitt, erfolglos, und später, nach der zweiten Trumpfrunde, ein ♠-Schnapper. Ein möglicher 4♣-Kontrakt wird sich nach ♦-Ausspiel einen Stich schlechter spielen lassen, da ein zusätzlicher ♠-Verlierer unvermeidbar ist. Findet Nord ♣-Ausspiel, wird 4♥ fallen. Die lange Trumpfhand kann zweimal zum Schnappen gezwungen werden, West verliert die Kontrolle.



**Challenge  
Cup** DBV

# Siegerliste

- 2018 Gabi Schneider – Alfried Bocker**  
für den Bridgeclub Erkrath-Hochdahl 69 e.V.
- 2017 Elke Schneider – Dietrich Wiese**  
für den Bridge-Club Göppingen
- 2016 Sibrand van Oosten – Ralf Teichmann**  
für den Allgemeinen Bridgeclub Freiburg e.V.
- 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.**

## **16. – 21.07.2019 BÜCHLBERG**

Spieltechnikwoche

## **07. – 21.09.2019 ABANO THERME**

Bridge und Kur

## **18.10. – 15.11.2019 DJERBA**

Bridge und Golf



## **23.11. – 07.12.2019 ESTORIL**

Bridge, Ausflüge, Golf