

Der gefährlicher Gegenspieler

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

Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

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

X* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2 ♥* Frage nach Stopper

Ausspiel: ♥3

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

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

d.) Welche Gefahr droht?

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

e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?

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

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

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

g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?

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

3SA +1 +430

Klassisches Ducken

- Bridgemerkspruch nach Freiherr von Richthofen

**Um die Aussichten zu steigern,
musst Du im Sans manchmal „verweigern“. Warum ?
Um zwischen Gegners Händen
jede Verbindung zu beenden
Die Sieben eine Wunderzahl,
verrät Dir auch wie viele mal..**

- Ducken heißt, einen Stich, den man gewinnen könnte, nicht mitzunehmen.
- Ducken ist erforderlich, um Verbindung zwischen den Gegenspielern zu zerschneiden.
- Ducken nur sinnvoll, wenn es keinen Stich kostet und der Gegner keine gefährlichere Farbe zum Nachspielen hat.
- Manchmal hat man auch einen zusätzlichen positionellen Stopper in der kritischen Farbe. Dann sollte in der Regel auch nicht geduckt werden.
- Wenn nicht genug geduckt werden kann (A 6 4 3), wenigstens das Maximum durchführen.
- **Wie oft sollte geduckt werden? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken ?	Beispiel
7	5-1 xxxxx x	• 7-7=0x Ducken	♥ A 6 5 4 ♥ 8 3 2
6	5-2 xxxxx xx	• 7-6=1x Ducken	♥ A 6 4 ♥ 8 3 2
5	5-3 xxxxx xxx	• 7-5=2x Ducken	♥ A 6 4 ♥ 8 3
4	5-4 xxxxx xxxx	• 7-4=3x Ducken	♥ A 6 4 3 ---

Beispiel

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

a.) Kontrakt

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

Ausspiel: ♥5

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

3 Sofortstich in ♦

→ 6 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5$ (N 2 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.