



Challenger
Cup DBV 2020



12. Challenger Cup 2020

Vorrunde A

*Eine
Bridgewoche für*

*den Breiten- und
Spitzensport*

22. DEUTSCHES BRIDGE FESTIVAL

Vom 16. bis 23. Mai 2020
in Wyk auf Föhr

**ANMELDUNG
BIS 15. APRIL 2020**

*vorzugsweise online über
www.bridge-verband.de!*

Liebe Clubmitglieder!

Der Challenger Cup ist nun schon seit 12 Jahren der Start in das sportliche Paarturnier-Jahr.

Wer nicht im Pokal oder bei der Regional- bzw. Landesliga mitmacht, kann sich hierbei auf bundesweiter Ebene messen. Daher wohl auch der große Erfolg, denn im vergangenen Jahr haben fast 10.000 Verbandsmitglieder in über 270 Clubs am Challenger Cup teilgenommen.

Schön, dass Sie auch in diesem Jahr wieder mit von der Partie sind. Sieger und Qualifizierte aus den Clubs spielen dann die zweite Runde an acht verschiedenen Orten, bevor man zum Finale mit 40 Paaren nach Bad Soden reisen kann.

Doch zunächst müssen Sie die Hürde in Ihrem Club nehmen. Wenn es Ihnen nicht gelungen ist, sich zu qualifizieren, helfen Ihnen vielleicht die Erklärungen unserer Autoren, es in Zukunft besser und dadurch erfolgreicher zu machen.

Ich hoffe, Sie hatten am heutigen Turnier viel Spaß und Freude und genießen nun die Lektüre der Experten.

Mit besten Grüßen

Ihre

Kareen Schroeder
Ressort Breitensport

Impressum:

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

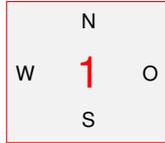
Redaktion: Helmut Häusler, Torsten Waaga

Autoren: Harald Bletz (Do), Ulrich Bongartz (Mi), Christian Fröhner (Mo), Pony Nehmert (Fr),
Norbert Schilhart (Di)

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden von Christian Fröhner kommentiert.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ K 9 4 3 2
♥ 5
♦ 7 5 2
♣ D 6 5 2



♠ B 8 6
♥ K D B 10 9 8
♦ B
♣ 10 9 7

♠ 5
♥ A 4
♦ A D 8 4
♣ A K B 8 4 3

♠ A D 10 7
♥ 7 6 3 2
♦ K 10 9 6 3
♣ —

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

¹ starke Hand, Frage nach ♠-Stopper
² nicht einladend mit 4 Trümpfen

Ausspiel: ♠2
Score: -480

Reizung: 1♠ von N ist nicht zwingend, aber mit 5er ♠ ist es meistens gut zu reizen.

Spiel: Nur ♣-Ausspiel hält den Alleinspieler auf 10 Stiche. Da ♣ 4-0 verteilt ist, kann der Alleinspieler den ♣-Schnitt ohne Risiko beim 2. Mal spielen, sofern dann noch Übergänge vorhanden sind. 4♠ ist prinzipiell eine gute Verteidigung, die den Gegner auch in höhere Regionen treiben kann. Auf 6♥ hätte S ein schönes Lightner-Kontra abgeben können und so mit einem verständigen Partner (♣-Ausspiel) den Schlemm geschlagen.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ A B 3
♥ 6 5
♦ 8 6 4 3
♣ A B 10 5



♠ 8 7 4
♥ 10 9 7 2
♦ A K D 7
♣ 4 3

♠ D 10 9 2
♥ A D B
♦ B 5
♣ K 9 7 6

♠ K 6 5
♥ K 8 4 3
♦ 10 9 2
♣ D 8 2

West	Nord	Ost	Süd
		1♣	Pass
1♥	Pass	1♠	Pass
1SA	Pass	Pass	Pass

Ausspiel: ♦6
Score: -120

Spiel: Nach ♦-Ausspiel kann der Alleinspieler versuchen, Überstiche zu erzielen. Gut ist es, den ♦B zu nehmen und mangels Übergängen auf den ♥-Schnitt zu verzichten. Nur ♣-Ausspiel sichert den Gegenspielern 6 Stiche.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ K 9 6 4
♥ K 3
♦ 10 9 8 6 2
♣ A B



♠ D 5 3
♥ A D B 10 4 2
♦ B 4
♣ 10 3

♠ A B 10 8
♥ 9 8 7
♦ A K D
♣ K D 8

♠ 7 2
♥ 6 5
♦ 7 5 3
♣ 9 7 6 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
2♥ ¹	Pass	2SA ²	Pass
3SA ³	Pass	4♥	Pass
Pass	Pass		

¹ Weak Two, 5-10 F

² Frage nach Stärke des Weak Twos

³ Maximum, ohne Nebenwert und Kürze

Ausspiel: ♦10

Score: -650

Reizung: 2SA fragt nach Stärke der Weak-Two-Eröffnung. Der Partner kann dann Nebenwerte (A oder K, 3er Stufe) oder Kürzen durchgeben, wenn er mehr als Minimum hat. Wenn O so in sein Blatt verliebt ist, dass er einen Schlemmversuch unternimmt, muss spätestens nach der Antwort auf die 4SA-Assfrage Schluss sein. **Spiel:** N sollte ♣A abziehen sobald er mit ♥K am Stich ist.

Teiler West
Gef. alle

♠ 9 6 4
♥ D 5 2
♦ A 6 3
♣ D B 9 3



♠ D B
♥ 10 9 6 4
♦ D 8 7 4
♣ 10 8 6

♠ K 10 5 3
♥ K 3
♦ B 10 5
♣ A K 7 4

♠ A 8 7 2
♥ A B 8 7
♦ K 9 2
♣ 5 2

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	1♣	x
Pass	1SA	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♠3

Score: +90

Reizung: 1SA als Reaktion auf Informationskontra des Partners ist ein konstruktives Gebot mit 7-10FL und Stopper in Gegnersfarbe. Eine Oberfarbe (4 Karten reichen) hätte Vorrang! **Spiel:** O vermeidet das ♣-Ausspiel und setzt den Alleinspieler unter Druck. Nach ♠D und ♠B muss der Alleinspieler kämpfen, um 7 Stiche zu erzielen. Zum Glück stehen die Figuren freundlich (♥K double im Schnitt, ♠10 im Schnitt), so dass ein durchdachter Spielplan zum Erfolg führt. Vermieden werden sollte, die ♥D zum Schnitt vorzulegen, da die ♥-Mittelkarten fehlen. Klein zum ♥B und dann ♥A führt beim aktuellen Stand zu 3♥-Stichen.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ A D 9 6
♥ D 6
♦ B 10 9
♣ A K B 3



♠ K 10 5 4 2
♥ K 5
♦ 4 2
♣ 10 8 5 2

♠ B 8 3
♥ A B 10 9 8 4 3
♦ 3
♣ 9 7

♠ 7
♥ 7 2
♦ A K D 8 7 6 5
♣ D 6 4

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

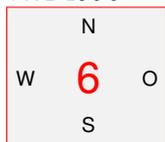
Ausspiel: ♥K
Score: +600

Reizung: Ohne Zwischenreizung kann es sein, dass N/S in hoffnungslosen 3SA landen. Über Unterfarbtransfer und Anzeigen der Kürze in ♠ wird da N 3SA anstreben. S hat ein passendes Blatt für Unterfarbtransfer, mittelstark mit 6er Unterfarblänge und Kürze in einer anderen Farbe.

Spiel: 5♦ wird problemlos erfüllt, ohne ♥ Ausspiel sogar mit Überstich.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ A 7 5 2
♥ —
♦ A 10 7 4
♣ K D 10 9 6



♠ K B
♥ K B 10 6 4 3 2
♦ 9 2
♣ 7 3

♠ D 10 9 4
♥ A 8 7
♦ B 3
♣ B 8 5 4

♠ 8 6 3
♥ D 9 5
♦ K D 8 6 5
♣ A 2

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♦
3♥	x ¹	4♥	PASS
PASS	5♦	PASS	PASS
PASS			

¹ Negativkontra, 4er ♠ ab 10 FL

Ausspiel: ♥B
Score: +420

Reizung: 3SA als Endkontrakt sollte unbedingt vermieden werden. Einige Südspüler werden wohl nicht eröffnen. Sollte S passen und W dann 3♥ eröffnen, kommt N mit Informationskontra in die Reizung. Nach 4♥ kann S dann mit vorhersehbarer ♥-Kürze beim Partner 5♦ bieten. Strafkontra auf 4♥ wäre aufgrund der Gefahrenlage sogar noch besser als das Vollspiel. O ist daher gut beraten, nicht 4♥ zu reizen.

Spiel: Aufgrund der freundlichen Verteilung (Trumpf 2-2, kaum verschwendete Werte in ♥) kann der Alleinspieler sogar 12 Stiche erzielen.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ 9 5 4

♥ 5

♦ B 10 7 2

♣ A D B 9 3



♠ 6

♥ K D 8 7 6

♦ A 6 3

♣ 10 6 4 2

♠ A K D B 8 3

♥ 2

♦ K D 9 8

♣ K 8

♠ 10 7 2

♥ A B 10 9 4 3

♦ 5 4

♣ 7 5

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

¹ Kontrollgebot

² Kontrolle in ♥, keine Kontrolle in ♦

³ 1 oder 4 von 5 Schlüsselkarten

Ausspiel: ♥A

Score: +650

Reizung: Hier passt der Spruch perfekt "3(♠) ist stärker als 4(♠)". 3♠ zeigt also Schlemminteresse. Leider fehlen nach der Assfrage 4SA 2 Schlüsselkarten, so dass sich der Südspieeler mit 5♠ begnügen muss.

Spiel: Es bietet sich an, schnell die 2 Asse mitzunehmen, da sonst nach dem Ziehen der Trümpfe Verlierer auf ♣ verschwinden könnten.

Teiler West
Gef. keiner

♠ 6 3

♥ 8 7 5 3

♦ K 8 4 2

♣ K 8 5



♠ 9 7 5 4

♥ K D 4

♦ D 10 7 3

♣ 6 3

♠ A 8 2

♥ 10 9 6 2

♦ A

♣ A D 10 7 2

♠ K D B 10

♥ A B

♦ B 9 6 5

♣ B 9 4

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

¹ Informationskontra, Eröffnung und beide Restfarben

Ausspiel: ♥10

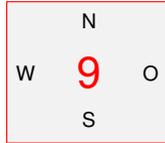
Score: +100

Reizung: 3♠ geben nur unkontriert einen guten Score. Gerade im Paarturnier sitzt der Colt oft locker.

Spiel: Für den 2. Faller muss im Gegenspiel der Schnapper in ♦ realisiert werden. Der Alleinspieler nimmt im ersten Stich ♥A und spielt ♠. Wenn S mit ♠A bei Stich ist, zieht er ♦A und ♣A und erkennt an der positiven Marke, dass in dieser Farbe der Partner zu erreichen ist. 3♥ wäre erfüllt worden.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ 9 7 4 3
♥ 2
♦ A B 7
♣ A D B 7 5



♠ A 10 5
♥ A 8 7 4
♦ D 8 6 3
♣ 10 3

♠ K D
♥ D 10 9 6
♦ K 5 4
♣ K 8 4 2

♠ B 8 6 2
♥ K B 5 3
♦ 10 9 2
♣ 9 6

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

Ausspiel: ♦4
Score: -50

Reizung: Mit seriösem Reizstil ist es nahezu unmöglich für O/W, in die Reizung einzusteigen.

Spiel: Wird ein Figurencrash in Trumpf vermieden, fällt der Kontrakt wenigstens für einen Plussscore für die Seite, die die Punktmajorität hat.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ 10 9 8 6 5 4 3
♥ 3
♦ 10
♣ 10 8 3 2



♠ A D 7
♥ 10 8 6 2
♦ A 7 6 4
♣ 6 4

♠ 2
♥ A K D B 9
♦ K B 9 3 2
♣ K B

♠ K B
♥ 7 5 4
♦ D 8 5
♣ A D 9 7 5

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

¹ gute Hebung in ♥
² Roman Keycard Blackwood Ass-
frage
³ 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten ohne
Trumpfdame

Ausspiel: ♥4
Score: +100/-1430

Spiel: S sollte ein neutrales Ausspiel wählen, was natürlich oft verräterisch ist. Der Schlemm kann erfüllt werden, wenn ♦ richtig gelöst wird. Meine große Anerkennung für alle, die es schaffen (9 gemeinsame ♦-Karten, ♦D hinter dem ♦B)! Nach 3 Runden Trumpf und ♠ zum ♠A und ♠ geschnappt erkennt man 8 Unterfarbkarten bei S = Erkundungsspiel. Also sollte der Alleinspieler nun mit ♦K beginnen. Die Stunde der Wahrheit folgt dann nach ♦B. Allerdings gibt N im ersten ♦-Stich die ♦10, was leicht zur Annahme führen kann, dass S 6♠-Karten und 2♦-Karten und N also ♦D10 haben könnte.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ B 9 7 3
♥ 3 2
♦ 10 2
♣ K 10 8 5 3



♠ A D 10 8 5
♥ 8 6
♦ A 7 6 4
♣ 4 2

♠ K 6
♥ K B 10 9 4
♦ K D 9
♣ A D 9

♠ 4 2
♥ A D 7 5
♦ B 8 5 3
♣ B 7 6

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

¹ deutliche Zusatzstärke
² Wiederbelebung

Ausspiel: ♥3
Score: +50

Reizung: N/S haben die Punktemajorität, können aber nicht ohne Gegenwehr reizen. 3♠ wäre auch erfüllt worden, allerdings ist es fraglich, ob N mit 4 F freiwillig auf der 3er Stufe reizen sollte. **Spiel:** Versucht der Alleinspieler je nach Spielverlauf ♠ oder ♥ zu stechen, wird er überstochen.

Teiler West
Gef. N/S

♠ K D 10 6 5 4 2
♥ K
♦ D 7 5 4 3
♣ —



♠ A B
♥ A B 10 8 7 4
♦ K
♣ K 9 8 5

♠ 9 8 7
♥ 6 3
♦ 9 8 6
♣ B 10 7 4 3

♠ 3
♥ D 9 5 2
♦ A B 10 2
♣ A D 6 2

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

¹ Sperransage, 5-10 F, gute 7er Länge
² Schlemminteresse in ♥
³ Roman Keycard Blackwood Assfrage
⁴ 2 oder 5 von 5 Schlüsselkarten mit Trumpfdame

Ausspiel: ♠K
Score: +980

Reizung: Die Sperrgegenreizung (solide Farbe in ungünstiger Gefahrenlage) stört gewaltig, da O nicht mehr 3♠ als Splinter bieten kann. Nur mit einem optimistischen O-Spieler kann dann noch der Schlemm mittels 4♠ Übruff erreicht werden. 2 Asse, 4 Trümpfe und Single in Gegners langer Farbe sind einen Versuch wert. **Spiel:** Den blanken ♥K findet der Alleinspieler eher nicht, da auch mit 10 Karten geschnitten wird.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ D B 10 7 5
♥ 9 6 3
♦ D B 4
♣ A 3



♠ 9 8 4 2
♥ 10 5
♦ 9 5 2
♣ K 5 4 2

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

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

¹ Versuchsgebot mit unterstützungsbedürftiger Farbe, Einladung zu 4♥

Ausspiel: ♠4
Score: +650

Reizung: Mit 17 schönen FV kann S einladen, N nimmt mit Maximum gerne an.

Spiel: Alle Schnitte sitzen. Nach ♣-Ausspiel ist allerdings der einzige sofort verfügbare Übergang verloren. Wenn man mit ♠D beginnt, hat man die Chance, zusätzlich auch den ♥-Schnitt zu wiederholen. Der Tisch wird erneut mit ♦ erreicht und dank des freundlichen Standes 11 Stiche erzielt.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ 6 4 3
♥ 8 6 4
♦ A 10 8
♣ A 10 8 3



♠ A K D 5
♥ D B 7 2
♦ D 7 4
♠ 9 7

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

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

Ausspiel: ♦3
Score: -420

Reizung: W ist mit 17 FV zu stark für eine direkte ♥-Hebung, erkennt aber nach dem 1SA-Rückgebot des Partners, dass ein Schlemm kaum erreichbar ist. 4♥ ist jetzt ein Abschlussgebot.

Spiel: Aufgrund der Stärke des Tisches schlussfolgert N, dass der Partner nur einen K haben kann. Spielt N nun ♣A und erhält eine positive Marke, erzielen die Gegenspieler immerhin 3 Stiche. ♦-Nachspiel führt zu einem Überstich und einem guten Ergebnis für den Alleinspieler.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ 9 2
♥ A 9 7 6 4
♦ 3
♣ D 9 5 4 2

	N	
W	15	O
	S	

♠ K D 6 4 3
♥ K D 5 2
♦ K 4
♣ B 10

♠ A B 10 8
♥ 3
♦ B 9 8 6
♣ 8 7 6 3

♠ 7 5
♥ B 10 8
♦ A D 10 7 5 2
♣ A K

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

¹ Negativkontra, zu schwach für direktes 2♥

² 4er ♠, 8-12 FV, nicht einladend, sonst Überruf

Ausspiel: ♠A

Score: +620

Reizung: Fraglich, ob N/S bei 20 gemeinsamen F überhaupt 4♥ erreichen. N hat 2 schwierige Probleme: Passen oder Reizen auf 1♠ und dann Partner in 4♦ stranden lassen oder doch 4♥ anbieten. Ansonsten fällt der Gegner in 3♣ einmal und erzielt ein hervorragendes Paarturnierergebnis. W hofft, dass 4♥ nicht erfüllt werden und verzichtet auf eine Verteidigung mit 4♣. **Spiel:** Nach 2 x ♠ ist der Alleinspieler am Tisch und legt ♥B vor. Aufgrund der guten Mittelkarten und ♥KD im Schnitt geht nur noch ein ♥-Stich verloren. Hilfreich ist zusätzlich der freundliche ♣-Stand.

Teiler West
Gef. O/W

♠ K 10 6
♥ B 9 6 3 2
♦ 9 2
♣ B 7 6

	N	
W	16	O
	S	

♠ B 8 3
♥ A K D
♦ K D 10 6
♣ 9 8 5

♠ D 5
♥ 7 5 4
♦ A 4 3
♣ A K 10 3 2

♠ A 9 7 4 2
♥ 10 8
♦ B 8 7 5
♣ D 4

West	Nord	Ost	Süd
1SA	Pass	3SA	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♥3

Score: -630

Spiel: Nach dem ungefährlichen ♥-Ausspiel hat der Alleinspieler Zeit, ♣-Stiche zu entwickeln. Er beginnt mit ♠9. S kommt ans Spiel und muss nun auf ♣ wechseln, um 3 Stiche im Gegenspiel zu sichern. Sollte N versuchen, aufgrund des punktschwachen Blattes Partners Farbe zu treffen und ♠ ausspielen, dann ist der ♠B der 9. Stich für den Alleinspieler (**nicht ♠D am Tisch legen!!!**). Ein Überstich kann dann erzielt werden, wenn der ♦-Stand erschnüffelt wird.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ 9 6 3 2
♥ 10 9 8
♦ D 9 5
♣ 8 4 2

♠ A K B
♥ D B
♦ K 10 6 3
♣ D B 5 3

	N	
W	17	O
	S	

♠ D 8 7 4
♥ 5 3 2
♦ B 8 7 2
♣ K 6

♠ 10 5
♥ A K 7 6 4
♦ A 4
♣ A 10 9 7

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

Ausspiel: ♥A
Score: +50

Reizung: Ein typischer Kampf um den Teilkontrakt. Wenn W aufgrund seiner Punktstärke noch einmal reizt mit 2♣ (4-3 Fit in ♠) oder X (was dann in 3♦ enden könnte), wird es ein gutes Paarturnierergebnis geben, da 2♥ erfüllt werden können (günstiger Stand in ♥, ♥10 ist dann Übergang zur ♦D).

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ A K D 10 9 2
♥ K 8
♦ A 6
♣ 10 8 6

♠ 8 7
♥ A 9 4
♦ D 10 9 7 5
♣ A K 3

	N	
W	18	O
	S	

♠ B 6
♥ D B 6 5 3 2
♦ 8
♣ D 9 4 2

♠ 5 4 3
♥ 10 7
♦ K B 4 3 2
♣ B 7 5

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

¹ Weak Two, 5-10 F, gute 6er Länge
² Frage nach Stärke des Weak Twos
³ eher Minimum

Ausspiel: ♠3
Score: +50

Reizung: Mit 16 FV möchte W zu 4♥ einladen und fragt mit 2SA nach der Stärke der Eröffnung und eventuellen Nebenwerten. Der Gegner interveniert und W muss nun entscheiden, 4♥ zu reizen (fällt einmal, N macht nach ♠ Ausspiel die Topstiche + ♥K) oder 3♠ zuzulassen (wird leicht erfüllt). Wenn W sich zu 4♥ entschließt, gibt es sicher ein Resultat deutlich über 50%. 4♠ würde ich aus Sicht von W mit potentieller Defensive nicht fürchten. Wenn W direkt auf die 2♥-Eröffnung 4♥ reizt, wird N 4♠ bieten und fallen. Ausgang des Boards hängt also vom Mut und Temperament des Westspielers ab.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ A 6 5
♥ A B 4
♦ K D 8 2
♣ 9 5 4

	N	
W	19	O
	S	

♠ D 8
♥ 10 9 8 6 5
♦ 10
♣ A K 10 7 6

♠ 10 9 7
♥ D 3
♦ A 7 6 4 3
♣ 8 3 2

♠ K B 4 3 2
♥ K 7 2
♦ B 9 5
♣ D B

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

¹ neue Unterfarbe forcing, ab 11 FL und 5er ♠

² Ausspielkontra, ♣-Werte

³ ♠-Anschluss und Maximum

Ausspiel: ♠K

Score: -50

Reizung: Bietet W 2♣ oder einen Zweifärber, kann der ♠-Fit mit Unterstützungskontra gefunden werden. Nach dem Ausspielkontra sind für S die ♣-Werte ("weiche" Werte: ♣DB) zweifelhaft, möglich wäre auch ein gefühlvolles und hier erfolgreiches Passen auf 3♠. **Spiel:** Der Kontrakt ist zu schlagen, wenn W einmal ♦ schnappen kann. **Listig wird der ♠K von ♣AKxxx und danach ♦10 gespielt.** So kann der Partner erkennen, dass es ein ♦-Single ist. Die Damen in den Oberfarben stehen beide Double hinter der Gabel und es wird genügend Alleinspieler geben, die auch ohne ♦-Schnapper fallen werden.

Teiler West
Gef. alle

♠ 7 4
♥ K 6
♦ K D 8 3
♣ K 10 8 6 5

	N	
W	20	O
	S	

♠ B 8 3
♥ D B 9 3
♦ 10 7 5
♣ 7 4 2

♠ K D 10 9 6
♥ A 10 8 2
♦ B 9 4
♣ A

♠ A 5 2
♥ 7 5 4
♦ A 6 2
♣ D B 9 3

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

¹ Wiederbelebung

² Zusatzstärke, optionales Kontra, Wiederbelebung

Ausspiel: ♠D

Score: -140

Spiel: Wenn der Kontrakt von 3♥ oder 3♣ erreicht wird, erzielt man 9 Stiche mit ♥-Schnitt. Als Übergang kann die ♠-Farbe benutzt werden, wenn man sorgsam spielt. Der Plan sollte sein, ♠6 zur ♠8 zu spielen und später ♠10 mit dem ♠B zu übernehmen.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ 10
♥ A K 10 4
♦ D 10 8 3 2
♣ A 9 6

	N	
W	21	O
	S	

♠ 8 5 2
♥ D 9 8
♦ A B 9 6
♣ 10 3 2

♠ A K B 9 6 3
♥ 7 5 3 2
♦ K
♣ B 5

♠ D 7 4
♥ B 6
♦ 7 5 4
♣ K D 8 7 4

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

¹ neue Unterfarbe forcing, ab 13 FL, vollspielforcierend
² Ausspielkontra

Ausspiel: ♣2
Score: +620

Reizung: Wichtig für N/S, den Fit in ♥ zu finden. N kann in der 2. Bietrunden nicht direkt 2♥ reizen, da das ein teurer Zweifärber ab 17 FL wäre.

Spiel: Der Verlierer in ♠ kann vermieden werden. Der Alleinspieler zieht 2 Trumpfrunden und danach wird die ♠-Farbe entwickeln. Schwieriger wäre es, erst ♦ zu spielen, da man dann mit ♣ forciert wird und danach den Tisch nicht mehr erreichen kann, um die ♠-Farbe abzuspielen. Der Plan basiert allerdings auf 3-2 Verteilung der Trümpfe.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ K D 10 8 4 2
♥ 9 7
♦ 3
♣ A B 10 9

	N	
W	22	O
	S	

♠ 5
♥ A D 5 4 3
♦ A D 10 6 2
♣ K 8

♠ B 9 7
♥ K 8 6
♦ K B 8 5 4
♣ 5 3

♠ A 6 3
♥ B 10 2
♦ 9 7
♣ D 7 6 4 2

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

² Strafkontra

Ausspiel: ♥A
Score: -100

Reizung: Wer sich auf die 4er Stufe wagt, verliert. Aufgrund der Gefahrenlage ist es nachvollziehbar, dass S mit 4♠ verteidigt. **”Reize immer 4♠ über 4♥”.**

Spiel: In 4♠ ist neben 3 Assen der ♣-Verlierer unvermeidbar. Durchaus vorstellbar, dass an manchen Tischen 4♥ erfüllt wird, wenn das Gegenspiel nicht exakt abläuft. Leider sitzen beide roten Könige dann aus Sicht des Alleinspielers auf der ”falschen Seite”.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ A 9 2
♥ D 10 4 2
♦ 8 5 3
♣ A 6 3



♠ —
♥ B 8 6 5 3
♦ K D B 9 2
♣ D 8 5

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

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

¹ Sperransage, 5-10 F, gute 7er Länge
² Verlängerung der Sperre

Ausspiel: ♦K
Score: -100

Reizung: Aufgrund der Sperransage und dem 4♠-Gebot (Verlängerung der Sperre mit 10 gemeinsamen Trümpfen, 4♠ kann an guten Tagen auch mal gehen) kommen O/W kaum in die Reizung, obwohl 4♥ zu erfüllen wäre. Selbst ein Strafkontra wird nach der Reizung keiner finden.

Spiel: 3 Unterfarbstiche und ♥A als Verlierer sind kaum zu vermeiden. ♠D kann herausgeschnitten werden, da W auf die technisch richtige Spielweise ♠3 zum ♠A nicht bedient. Bei ♠D zur dritt bei W verliert man immer einen Trumpfstich. O muss vermeiden, sofort 2♥-Stiche kassieren zu wollen.

Teiler West
Gef. keiner

♠ K D B 5
♥ K 7 4
♦ D B 4
♣ K 9 5



♠ A 7 6
♥ A 2
♦ 10 7 2
♣ A 10 8 6 3

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

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

¹ Transfer auf ♥
² Transfer ausgeführt

Ausspiel: ♠D
Score: +420

Reizung: N kann auch mit Informationskontra starten, was nach 3♥ (5er ♥, 8-10 FL) von S auch zum Oberfarbvollspiel führt, 3SA von N aufgrund 4333 Verteilung trotz ♥-Fit kann den Paarturnier-Geier hier böse aufs Glatteis führen, da nach ♣-Ausspiel schnell 6 Stiche verloren gehen. N sollte aufgrund des einfachen c-Stopper lieber 4♥ ansagen.

Spiel: Es gehen nur 3 Asse verloren. Zum Glück gibt es keinen Schnapper. Die Trumpffarbe ist friedlich verteilt Auch ohne ♣-Ausspiel kann der Alleinspieler aufgrund der 1♣-Eröffnung alle Asse bei W lokalisieren.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ K B 10 6 3
♥ 10 9 7 3
♦ K 7
♣ 8 3

♠ A 9 8 4
♥ 8 5
♦ 10 5
♣ K D B 7 2

	N	
W	25	O
	S	

♠ 7 5 2
♥ 4 2
♦ A 8 6 4 3
♣ 9 6 4

♠ D
♥ A K D B 6
♦ D B 9 2
♣ A 10 5

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

Ausspiel: ♠K
Score: +420

Spiel: Ein Kandidat für ein Saalspiel, 3 Verlierer sind nach ♣K-Ausspiel unvermeidbar. W muss ♦ spielen, nachdem er die ♠D mit dem ♠A mitgenommen und ♣D kassiert hat. Bei Anblick des Tisches (hohe ♠, kein ♣, ♦K7) gibt es keine logische Alternative. Wahrscheinlich erzielen einige Alleinspieler 11 Stiche. **”Grau, teurer Freund, ist alle Theorie und grün des Lebens goldner Baum!”**

Teiler Ost
Gef. alle

♠ D 4
♥ 10 8 3 2
♦ 8 7 6
♣ K 9 8 7

♠ A B 6
♥ K 9 7
♦ A K D B 3 2
♣ 2

	N	
W	26	O
	S	

♠ 10 8 2
♥ A D B 6 5
♦ 10 9
♣ D 5 4

♠ K 9 7 5 3
♥ 4
♦ 5 4
♣ A B 10 6 3

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

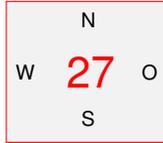
¹ Unterstützungskontra
² Frage nach Trumpfdame
³ Trumpfdame und kein König

Ausspiel: ♠A
Score: -1430

Reizung: W muss mehrere Reizhürden meistern: 1. O hat 5er ♥ 2. O hat Zusatzstärke 3. O hat neben einer Schlüsselkarte die ♥D. Das Problem in der Schlemmreizung ist nur zu lösen, wenn man modifizierte Antworten auf 4SA vereinbart hat: 5♣ = 1/4 und 5♦ = 0/3 Schlüsselkarten. Da eine Schlüsselkarte fehlt und nur 8 Trümpfe vorhanden sind, muss für einen chancenreichen Schlemm die ♥D an Bord sein. **Beachten Sie bitte, dass in Forum D umgekehrte Antworten gelten!**

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ 2
♥ A B 4 3
♦ 9 6 5 4 3
♣ D B 6



♠ K B 10 6 5
♥ 10 8 7
♦ K D 10 7
♣ 7

♠ A 9 3
♥ K D 6 5 2
♦ A
♣ 10 8 5 2

♠ D 8 7 4
♥ 9
♦ B 8 2
♣ A K 9 4 3

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

Ausspiel: ♥A/♣D
Score: -420/+50

Reizung: O reizt 4♠ zum Erfüllen und wird belohnt, wenn die Gegenspieler nicht den ♦-Schnapper finden.

Spiel: Dazu darf N nicht ♥ ausspielen, um den einzigen Übergang zu schonen. In der Praxis und nach der ♥-Eröffnung von S wird das sehr schwer zu machen sein. Nach ♣D-Ausspiel wäre die Chance gegeben, wenn S mit ♠A bei Stich ist, danach ♦A und ♥ spielt.

Teiler West
Gef. N/S

♠ 8 4 3
♥ D B 10 7 6
♦ A 10 8 2
♣ B



♠ A K D B 6
♥ A 9 4
♦ B 3
♣ 7 3 2

♠ 10 7 5
♥ K 8
♦ K 9 4
♣ K D 9 6 5

♠ 9 2
♥ 5 3 2
♦ D 7 6 5
♣ A 10 8 4

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

Ausspiel: ♣6
Score: +50

Reizung: 2SA von W ist als Einladung gemeint mit 16 FL. Die Gazilli-Konvention könnte in so einer Situation helfen, in 2♠ zu stoppen, allerdings ist der Kontrakt hier auch nicht zu erfüllen.

Spiel: Nach ♣-Ausspiel sind nur 7 Stiche drin. N/S können allerdings 2♥ erfüllen (N sollte auch nach (1♠) -(1SA) - (-) ??? wiederbeleben), so dass der Alleinspieler sich nicht ärgern muss. Vielleicht hilft ja das sofortige Abspielen der ♠-Farbe, einen 8. Stich herbei zu zaubern.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ D 4
♥ 10
♦ K B 5 4 3 2
♣ A D B 2



♠ 9 8 6 5
♥ B 5 3
♦ 10 9 8 6
♣ 5 4

♠ K B 7 3
♥ A K D 9 7 4 2
♦ —
♣ 9 7

♠ A 10 2
♥ 8 6
♦ A D 7
♣ K 10 8 6 3

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

¹ Frage nach ♥-Stopper mit guter Hand

Ausspiel: ♥A/♥2
Score: +620/+600

Reizung: Ohne ♥-Stopper sollte 3SA an keinem Tisch gereizt werden. Der Schlemm ist schwer zu erreichen, da S keine Kontrolle in ♥ hat und der Bietraum knapp wird. S müsste sich auch für 6♦ und nicht für 6♣ entscheiden.

Spiel: Das Spiel könnte gut aus einem Gegenspiel-Lehrbuch stammen, da 6♣ am Ausspiel der ♥2 scheitert (Lavinthal für ♦). Das Motiv kann auch bei unachtsamen Alleinspiel funktionieren, wenn der Partner nicht den ♥B hält sondern ♥B am Tisch liegt und nicht genommen wird. 6♦ dagegen ist nicht zu schlagen. Deshalb sollte auch nicht mit 5♥ verteidigt werden. **"Die 5er Stufe gehört dem Gegner!"**

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ A D
♥ 9 8 6 3
♦ A 9 7
♣ 10 8 6 5



♠ B 8 2
♥ A K D 7
♦ K 8 6
♣ B 9 3

♠ 10 7 4
♥ B 10 5
♦ D 4
♣ A K D 7 2

♠ K 9 6 5 3
♥ 4 2
♦ B 10 5 3 2
♣ 4

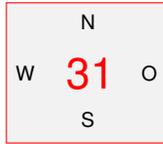
West	Nord	Ost	Süd
		1♣	Pass
1♥	Pass	1SA	Pass
3SA	Pass	Pass	Pass

Ausspiel: ♠5
Score: -430

Spiel: S entscheidet sich beim Ausspiel für die stärkere Farbe und bevorzugt natürlich auch die Oberfarbe. Der Alleinspieler ist glücklich, dass die ♠-Farbe blockiert und kann 10 Stiche erzielen, auch wenn einige Ängste ausgestanden werden.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ A 10 6 2
♥ K B 8
♦ 10 9 6 4 3 2
♣ —



♠ D 5
♥ 7 5 4 3 2
♦ A 5
♣ D 8 4 3

♠ K B 8 7 3
♥ A
♦ K D B
♣ B 10 5 2

♠ 9 4
♥ D 10 9 6
♦ 8 7
♣ A K 9 7 6

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

Ausspiel: ♠A
Score: +100

Reizung: Prinzipiell sollte W auf 2♣ nicht passen, da ein billiger Zweifärber bis 18 FL beinhalten kann und alle 8 Figurenpunkte wunderbar arbeiten.

Spiel: Beide möglichen Trumpfkontrakte 2♣ und 3♣ haben mit einem unangenehmen Trumpfstand zu kämpfen. Allerdings muss S schon 3x Trumpf am Anfang spielen, um 3♣ dann sogar zweimal zu schlagen. **”Spät geeinigt in Atout, spiele Trumpf hinaus im Nu!”**

Teiler West
Gef. O/W

♠ B 6 4
♥ A
♦ K 8 5 4
♣ K D 8 7 6



♠ D 8 5 3
♥ B 3 2
♦ A B 10 3
♣ A B

♠ A K
♥ K D 8 6 5 4
♦ 7 2
♣ 10 5 4

♠ 10 9 7 2
♥ 10 9 7
♦ D 9 6
♣ 9 3 2

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

Ausspiel: ♣2
Score: -650

Reizung: 2♥ ist forcierend mit min. 5er ♥, mit schwächeren Blättern würde O negativ kontrieren. **Das zeigt allerdings im Unterschied zu 1♠ (1♦) X nicht beide Oberfarben!**

Spiel: Nach ♣-Ausspiel erzielt der Alleinspieler 11 Stiche. Ein ♦-Verlierer wird auf ♠D abgeworfen, ein ♣-Verlierer wird in der kurzen Trumpfhand gestochen. Am besten nimmt man sofort ♠A, entblockiert ♠A und ♠K und spielt danach ♥K.



**Challenge
Cup** DBV

Siegerliste

- 2019** **Florian Reckermann – Dr. Andreas Zoschke**
für den Bridgeclub Lörrach
- 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.

Bridgereisen 2022 – Bridgeakademie Fröhner

Oberaula 19.05.-23.05.2022

„Kontra - ein großes Geheimnis?“, 3-Gang-Abendmenu, Grillabend, 3 x Unterricht, 4 x Turnier, Ausflug „POINT ALPHA“, Besuch Konrad-Zuse-Museum, 2 x Wanderung

ab 499,00 € DZ HP



Bad Soden-Salmünster 12.-16.06.2022

„Keine Angst vor Sans Atout“, 3 Gang-Abendbuffet, Grillabend, 3 x Unterricht, 4 x Turnier, Besuch 38. Gebrüder-Grimm-Festspiele Hanau, Wanderung mit Picknick

ab 579,00 € DZ HP



Oberaula 14.07.-18.07.2022

3 Gang-Abendmenu, Grillabend, 4 x Turnier, 3 x Unterricht „Spielplan“, Wanderung **Besuch 71. Bad Hersfelder Festspiele „Notre Dame“ und „Volplone“/„Goethe!“**

ab 559,00 € DZ HP



Dresden 16.09.-21.09.2022

„Bridge und Kultur“, Historisches Grünes Gewölbe, Galakonzert mit dem Residenzorchester, Semperoper, Frauenkirche, Stadtrundfahrt, Elbschiffahrt mit Schloss Pillnitz, Gemäldegalerie „Alte Meister“

ab 789,00 € DZ



Ascona/Schweiz 16.10.-30.10.2022

**** **Hotel Ascona**

Halbpension, Bridgearrangement (5 x Unterricht pro Woche und täglich 2 Turniere)

mit Christian Fröhner + Nikolas Bausback

ab 1.495,00 CHF DZ (13 Nächte)

auch 1 Woche buchbar



Anmeldung: Christian Fröhner, Schiersteiner Str. 8, 65187 Wiesbaden, Tel:

0611/9600747, Mobil: 0162/9666042, E-Mail: cfroehner1@web.de