



**Challenger**  
**Cup** **DBV 2022**



# 12. Challenger Cup 2022

## Zwischenrunde / 1. Durchgang



# 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



Liebe Bridgefreunde,

im Namen des Organisationsteams des Ressort Breitensport im DBV e. V. möchte ich Sie herzlich begrüßen. Interessante Hände erwarten Sie in der Zwischenrunde des 12. Challenger Cups 2022 am 26. Juni.

Wie schon aus der Vorrunde bekannt, erhalten Sie im Nachgang zu den Turnieren eine Broschüre mit kommentierten Händen, die von unseren Experten zusammengestellt wird. Wie gewohnt ist die informative Broschüre auch als Anregung für Ihr eigenes Spiel gedacht.

Die Zwischenrunde wird mit den bestplatzierten Paaren der Vorrunden-Turniere an folgenden Spielorten ausgetragen: Hamburg, Düsseldorf, Karlsruhe und München. Informationen zu den jeweiligen Austragungsorten können Sie der Webseite des Deutschen Bridge-Verbandes e. V. entnehmen.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg und Spaß in der Zwischenrunde und freue mich darauf, Sie beim Finale am 10. – 11. September wiederzusehen.

Ihre

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eva Güttler'. The signature is fluid and cursive.

**Eva Güttler**

*Ressort Breitensport im DBV e. V.*

**Impressum:**

Herausgeber: Ressort Breitensport im DBV e.V.

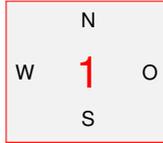
Koordinator: Torsten Waaga

Redaktion: Torsten Waaga

Autoren: Klaus Reps (1 – 7), Julius Linde (8 – 15), Helmut Häusler (16 – 22).

Teiler Nord  
Gef. keiner

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



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

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

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

Ausspiel: ♦D  
Score: +50

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

Eine neue Farbe auf eine 3er Stufen-Eröffnung des Partners ist natürlich und forcierend und wird hier enthusiastisch von Ost in 4♠ gehoben. Den normalen ♦-Angriff nimmt man mit dem Ass, schnappt eine ♦-Runde, spielt Treff zum Ass und versticht noch ein Karo. Auf ♠K wird man nun ein Cœur abwerfen. Da man weiß, dass einer der Gegner eine dritte ♣-Runde schnappen wird, würde ich jetzt eher den ♥-Schnitt versuchen. Der geht leider verloren und man muss zwei ♥-Stiche und zwei ♠-Stiche abgeben. Eine dritte ♣-Runde hätte hier funktioniert, weil Nord dann mit seinem Single Trumpf hätte schnappen und anschließend mit ♦- oder ♥-Rückspiel den zehnten Stich herschenken müssen, aber das ist reines Glück.

Teiler Ost  
Gef. N/S

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



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

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

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

Ausspiel: ♠8  
Score: -170

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

Ich würde mit der Nordhand eher 1♥ antworten als 1♣ zu passen. Ost darf mit den Restfarben ein Informationskontra abgeben, obwohl er nur 10 Punkte hat, da er angepasst ist. Aus genau demselben Grund sollte West mit seinen 13 Punkten den Ball flach halten und keine Vollspielversuche starten. Da die Hand sehr günstig steht, geht man trotzdem mit zehn Stichen nach Hause, denn die fehlenden Figuren fallen dem Alleinspieler schon entgegen. Zehn Stiche werden es aber nur, wenn N-S sofort ihre ♥-Stiche kassieren, sonst werden es derer gleich elf!

Teiler Süd  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♦3  
Score: +100

Ob man mit der Osthand Stayman reizt ist ein bisschen Geschmackssache. 7 Punkte sind zwar rechnerisch zu wenig, aber ein Ass, ein König und die tolle 5er Länge in Treff würden mich zum Stayman reizen verführen. Logischerweise stehen die Karten immer dann am miserabelsten, wenn man seine eigene Hand ein wenig überzogen hat. In 3♣ verliert man drei ♥-Stiche und zwei ♠-Stiche, während man in 1SA ♠A-K, ♦A-D und vier ♣-Stiche macht. Dazu muss man nach dem ♣K die ♣D mit dem Ass übernehmen und sich dann mit 10-9-8 zwei Stiche entwickeln, solange der ♠K noch als Tischeingang da ist. Fazit: Auf dieser Hand wäre es clever gewesen, 1SA zu passen. Ich wäre aber mit Sicherheit in 3♣ gefallen.

Teiler West  
Gef. alle

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♦A  
Score: +140

Hier tobt der Kampf um den Teilkontrakt. Einem 8-Karten-Doppelfit in den Oberfarben steht ein 10-Karten-Fit in Treff gegenüber. O-W sollten es aber nicht übertreiben und den Gegner auf 3er Stufe spielen lassen. Selbst ohne Kontra wären zwei gefährliche Faller in 4♣ zu teuer. In 3♥ läuft es ziemlich gut für den Alleinspieler. Die Karos stehen 3-3, beide Oberfarben sind brav 3-2 verteilt und der Schnitt auf den ♠B (den man nur klein zur 10 machen kann, da die ♠9 fehlt) gelingt auch, so dass 3♥ erfüllt werden.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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



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

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

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

West	Nord	Ost	Süd
	1♥	PASS	2♦
PASS	2♥	PASS	3♥ <sup>1</sup>
PASS	4♣ <sup>2</sup>	PASS	4♦ <sup>3</sup>
PASS	4SA	PASS	5♣
PASS	6♥	PASS	PASS
PASS			

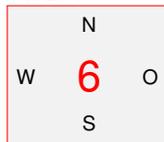
<sup>1</sup> forcing  
<sup>2</sup> CueBid  
<sup>3</sup> CueBid

Ausspiel: ♣B  
Score: +1460

Mit der Südhand sollte man auch gegenüber einer Minimumhand des Eröffners zum Schlemm einladen, aufgrund der hervorragenden ♦-Farbe. Nord hat mit 14 Punkten und einer sechsten ♥-Karte absolutes Maximum und fängt an seine Kontrollen zu reizen. 4♣ verneint eine ♠-Kontrolle, worauf Süds 4♦ CueBid die ♠-Kontrolle automatisch bestätigt, denn alles außer der Trumpffarbe bestätigt die Kontrolle in der Farbe, die vom Partner bereits verneint wurde. Jetzt kann Nord die Assfrage stellen und den ♥-Schlemm ansagen.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> 5er ♠, 4er ♣, ab 15 Pkt.

Ausspiel: ♥10  
Score: -650

Auf die 1♠-Eröffnung sollte man mit der Westhand den Umweg über eine neue Farbe gehen. Leider hat man keine echte Farbe und nimmt daher die Treffs als "Aushilfsfarbe". Ost zeigt dann mit 3♣ zwar eine starke Hand, aber West hat absolutes Minimum für seine Umwegsreizung und springt in 4♣. Dort wird man dann einen ♦- und einen ♣-Stich verlieren. 650 für O-W!

Teiler Süd  
Gef. alle

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



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

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

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

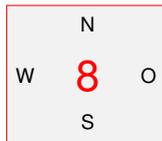
West	Nord	Ost	Süd
			PASS
PASS	PASS	1♥	PASS
1♠	PASS	2SA	PASS
3SA	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♦D  
Score: -660

Die Reizung erscheint trivial. Ost zeigt seine Punkte und Verteilung durch das 2SA-Rückgebot und West hebt mit 9 Punkten in 3SA. Nun hängt viel vom Ausspiel ab! Jede Farbe außer Karo wäre im aktuellen Fall erfolgreich. Leider ist die ♦D (Höchste Karte der unterbrochenen Sequenz) der normalste Angriff der Welt. Der Alleinspieler wird sich herzlich bedanken, die ♦D mit dem König mitnehmen und Süd dann den ♦B herausschneiden. Das ist aber Pech und kommt in den besten Familien vor. Vier ♥-Stiche, jeweils drei Stiche in Pik und Karo, sowie das ♣A ergeben elf Stiche und 660 für O-W.

Teiler West  
Gef. keiner

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



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

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

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

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

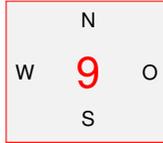
<sup>1</sup> Puppert Stayman

Ausspiel: ♦2  
Score: +450

Die überstarke Nordhand wird am besten als stark und ausgeglichen, nicht als stark mit Cœurs, beschrieben. Süd entdeckt via Puppert Stayman den Cœurfit, und Nord kann seine Abspielkünste zeigen: Karoausspiel wird mit einer Figur in der Hand gewonnen, (sonst blockiert die Farbe) und es werden vier Runden Trumpf gespielt, (sonst sticht West die dritte Karorunde, ein Karostich schläft ein). Neben dem Trumpfstich geht nur ein Stich in den schwarzen Farben verloren. In 3SA mit Pikausspiel muss Nord sich noch mehr anstrengen, ein Squeeze gegen den Westspieler führt aber auch hier zu elf Stichen.

Teiler Nord  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♦B  
Score: +430

Alle Paare werden unfallfrei in 3SA landen, und es müsste zu einem größeren Unfall kommen, damit am Ende weniger als zehn Stiche für Nord zu Buche stehen: Zu den acht sicheren Stichen in Unterfarbe werden sich noch zwei weitere in Oberfarbe gesellen, egal, welche Oberfarbe Nord entwickelt. Findet West, mit ♥-Ass bei Stich, nicht Pikrückspiel, kommt Ost mit seinen Abwürfen so sehr unter Druck, dass sogar ein elfter Stich für Nord denkbar ist.

Teiler Ost  
Gef. alle

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



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

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

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

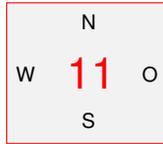
West	Nord	Ost	Süd
		1♦	PASS
1♥	1♠	2♣	2♠
3♣	4♠	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♦D  
Score: +680

Unter 4♠ wird kein Tisch stehenbleiben, manchmal werden Ost-West in 5♣ verteidigen. Hier keine gute Idee: Es gehen vier Stiche in den Nebenfarben und einer in Trumpf verloren, das kostet mehr als das gegnerische Vollspiel. Die Trumpfbehandlung in 4♠ stellt kein Problem dar, interessanter sind die Cœurs: Durch die Reizung ist eine Kürze bei Ost bekannt, daher beginnt Nord mit einem kleinen Cœur Richtung Dummy. Osts blanker König fängt kein Bild, Wests Dame kann später herausgeschnitten werden. Bei der klassischen Behandlung dieser Farbe (erst Bube, später die Zehn vorlegen) würde ein Stich an den König, und in der vierten Cœurrunde an die ♥8 verloren gehen.

Teiler Süd  
Gef. keiner

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♦8  
Score: -100

In der Reizung ein Kampf der roten Farben: West und Nord betreten aufgrund ihrer Zusatzlänge in Trumpf die dritte Stufe, wie so oft setzt sich die ranghöhere Farbe durch. Im Spiel ein Kampf der schwarzen Farben: Bei den drohenden Abwürfen auf die Trefflänge müssen die Gegenspieler rechtzeitig ihre Pikstiche freispielen, das führt zu zwei Fallern. Sollte Karo Endkontrakt werden, müssen die Gegenspieler rechtzeitig ihre Treffstiche freispielen. Rechtzeitig wäre hier im ersten Stich, in der Praxis wird Nord immer Cœur ausspielen, danach sind, wenn der Alleinspieler in Treff einmal duckt, zehn Stiche nicht mehr aufzuhalten.

Teiler West  
Gef. N/S

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



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

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

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

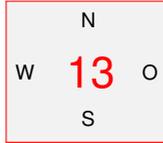
West	Nord	Ost	Süd
1♦	1♥	2♣	PASS
2♦	PASS	3SA	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♥4  
Score: -430

Ost ist etwas zu stark für direkte 3SA, beginnt daher mit forcierenden 2♣, und sagt, als West ein Minimum zeigt, eine Runde später 3SA an. Nach Cœurausspiel hat Ost zehn Sofortstiche, die Karofarbe bietet sich zum Entwickeln an. Die Gegenspieler werden mit Cœur fortsetzen, und da weder in Karo etwas Gutes passiert noch Osts Mittelkarten gut genug sind für einen dritten Cœurstich, wird es bei zehn Stichen bleiben. Bei einem anderen Ausspiel, einer höheren Cœurkarte oder gar einer anderen Farbe, wird es einigen Alleinspielern gelingen, einen zweiten Überstich zu erzielen.

Teiler Nord  
Gef. alle

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♣10  
Score: -680

Ost und West passen zu gut zusammen: Obwohl Ost ein Minimum an Figurenpunkten hält, und West eine Schlemmeinladung nicht ernsthaft in Erwägung zieht, fallen jedem Alleinspieler zwölf Stiche in den Schoss. -680 wird unter Mitte scoren für den Alleinspieler: Neben einigen wenigen Paaren im Schlemm werden auch diejenigen, die 3SA probieren, mit -690 besser da stehen.

Teiler Ost  
Gef. keiner

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



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

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

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

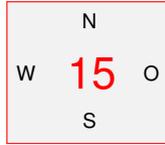
West	Nord	Ost	Süd
		1♥	PASS
1♠	PASS	2♦	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♦3  
Score: +50

Passt der Antwortende die zweite Farbe des Eröffners nieder, hält er sehr oft eine Kürze in der eröffneten Farbe. Um den drohenden Schnapper auf der kurzen Seite zu begegnen, beginnt Süd mit Trumpfausspiel. Mit nur einem Schnapper am Dummy wird es Ost nicht gelingen, auf die benötigten acht Stiche zu kommen, ein bis zwei Faller sind wahrscheinlich.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> Coeur + Unterfarbe  
<sup>2</sup> Verneint einen Halt in Coeur

Ausspiel: ♦5  
Score: +600

West hat mit seinen zwei akzeptablen Fünferlängen eine normale Gegenreizung über 1SA. Gelingt es Nord-Süd, ihre Gegner zu kontrieren, kann das sehr teuer werden. Insbesondere wenn Ost das Heil in seiner Trefflänge sucht, drohen vier oder mehr Faller. Strebt Nord, in dieser Gefahrenlage verständlich, einen eigenen Kontrakt an, muss Süd etwas schwitzen, da aber das Treffpass nicht bei den langen Karos steht, wird 3SA genau erfüllt werden.

Teiler West  
Gef. O/W

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



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

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

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

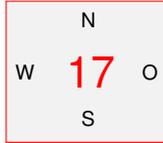
West	Nord	Ost	Süd
PASS	1♦	PASS	1♥
PASS	2♦	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♠K  
Score: +90

Risikofreudige Spieler werden hier belohnt. Falls Süd ungeachtet des sicheren ♦-Fits (indem Nord 1♠, 1SA und 2♣ auslässt, zeigt er 6er-♦) seine mäßige 5er-♥ wiederholt, erzielt er mit 8 Stichen 110. Falls Ost in Gefahr seine lausige ♣-Farbe bietet, winken ihm sogar 10 Stiche für 130. Im Gegenspiel sollten O/W neben ihren vier Top-Stichen noch ♠-Schnapper realisieren. Mit ♠K gefolgt von ♠A zeigt Ost das Double, worauf West mit seiner höchsten Karte die Erreichbarkeit in der höheren ♥-Farbe anzeigt.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♦2  
Score: +450

Selbst wenn Süd nach einer gezogenen 3♠-Hebung von Nord einen Schlemmversuch unternimmt, kann er bei zwei fehlenden Assen noch sicher in 5♠ stoppen. Im Gegenspiel muss West Übersicht beweisen und ♣A abziehen, nachdem er mit ♥A zu Stich kommt.

Teiler Ost  
Gef. N/S

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



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

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

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

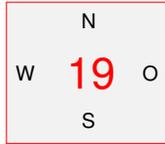
West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♥
1♠	2♣	PASS	3♣
PASS	3SA	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♠B  
Score: +600

Mit zwei 5er-Längen und guten Mittelkarten hat Nord guten Grund, Vollspiel anzustreben. Falls West ungeachtet der mäßigen Farbe 1♠ gegenreizt, kommt Nord in 3SA in den Genuss von ♠B Ausspiel. Falls West ♠D deckt, kann Nord nach ♠A direkt ♥9 zum Schnitt laufen lassen und sogar einen Überstich erzielen. 3SA sind aber auch sonst durch Spiel über sowohl die ♣- als auch die ♥-Farbe zu gewinnen.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♦7  
Score: +200

O/W hat hier zwar die Punktmajorität, können bei gutem Gegenspiel aber nur die sechs ♥-Stiche erzielen, sowohl in Sans-Atout als auch im ♥-Kontrakt. Nord startet am besten passiv mit ♦7, gewonnen von Süd. Da West mit 5er-♠ oder Double-♣ kaum 2SA bieten wird, kann Süd die Verteilung erraten und erkennen, dass der Wechsel auf ♠10 Erfolg versprechender ist als ♣-Wechsel.

Teiler West  
Gef. alle

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♠6  
Score: -680

Falls Ost mit dem guten ♥-Anschluss den Transfer im Sprung ausführt, könnte Süd auf der Suche nach einem möglichst passiven Ausspiel sich für Trumpf entscheiden. Ansonsten wird Süd zwischen den schwarzen Farben wählen und womöglich der Oberfarbe den Vorzug geben. Nach ♠-Ausspiel erreicht Ost den Tisch mit ♣K, verliert den Schnitt an ♥K und kann danach Trumpf ziehen und alle ♦-Verlierer des Tisches auf drei ♠-Gewinner abwerfen.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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



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

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

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

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

Ausspiel: ♣4  
Score: -110

Viele knappe Entscheidungen beim Kampf um den besten Teilkontrakt. Süd könnte in dritter Hand 1♦ eröffnen - dagegen sprechen die schlechte Farbe und die ungünstige Gefahrenlage. West könnte 1SA passen, doch mit allen Figuren in den Längen ist 2♣ vorzuziehen. Ob Ost nun passt oder in 2♠ ausbessert, beides ist mit 110 besser als 1SA für 90. Falls N/S mit 3♦ überbieten, kostet das nur 100 - es sei denn, Ost kontriert.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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



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

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

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

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

<sup>1</sup> Semiforcing  
Ausspiel: ♦K  
Score: +480

Mit 9 Spielstichen ist West stark genug für 2♣. Bei seinem Reizplan geht Nord von einem Semiforcing in einer roten Farbe aus, bietet die längere ♣-Farbe, um später ökonomisch die ♠-Farbe zu reizen. Süd passt nichtsahnend, und wer kann es West verdenken, nun 3♦ zu bieten. Danach können O/W froh sein, wenn sie den Gegner nicht kontrieren und nur 480 konzedieren.



# Bequem einkaufen ... online beim DBV!

Vielseitiges Info- und Werbematerial, zahlreiche  
Bücher und vieles mehr ...  
Schauen Sie doch einfach im DBV-Webshop vorbei.



Tasse



Traubenzucker



Bücher

Kugelschreiber



Scheckkartenhülle  
mit Ausleseschutz



Flaschenöffner



<https://bridge.burg-services.de/>

# Bridgereisen 2022 – Bridgeakademie Fröhner

## **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, Frauen-  
kirche, 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**



## **Dresden 15.12.-20.12.2022**

„Bridge und Kultur“, Semperoper, Neues  
Grünes Gewölbe, Galakonzert mit dem  
Residenzorchester, Frauenkirche, Stadt-  
rundfahrt, Panometer, Gemäldegalerie „Alte  
Meister“, Kreuzchorkonzert  
**ab 789,00 € DZ**



## **Ascona/Schweiz 23.12.-03.01.2023**

\*\*\*\* **Hotel Ascona**  
Halbpension, Bridgearrangement (5 x  
Unterricht pro Woche und täglich 2 Turniere)  
Festtagsmenu + Silvester-Gala  
**mit Christian Fröhner + Nikolas Bausback**  
**ab 1.365,00 CHF DZ (11 Nächte)**  
**auch 1 Woche buchbar**



**Anmeldung: Christian Fröhner**, Schiersteiner Str. 8, 65187 Wiesbaden, Tel:  
0611/9600747, Mobil: 0162/9666042, E-Mail: [cfroehner1@web.de](mailto:cfroehner1@web.de)