



Challenger
Cup **DBV 2023**



13. Challenger Cup 2023

Finale / 3. Durchgang



Liebe Bridgespieler,

Herzlichen Glückwunsch zu Ihren Erfolgen in den Vorrunden!
Schön, dass Sie nun dabei sind als eines von 40 Paaren, das verdient das Finale erreicht hat.

Beim Challenger Cup 2023 waren 212 Clubturniere in der regionalen Qualifikation beteiligt und die Zwischenrunde fand mit 466 Teilnehmern statt. Dies setzte eine neue Bestmarke im Breitensport.

Danke an alle, die zum Gelingen des Challenger Cup beigetragen haben, besonderen Dank an alle Vorstände und Organisatoren in den Clubs. Gemeinsam sind wir attraktiv für die Zukunft.

Genießen Sie das Wochenende an einem Ort, an dem normalerweise die DBV-Bundesliga um deutsche Meistertitel spielt. Lassen Sie sich von der sportlichen Atmosphäre an diesem Austragungsort anstecken!

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg!

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 Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

Redaktion: Torsten Waaga

Autoren: Helmut Häusler, Julius Linde, Klaus Reps

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden von Julius Linde kommentiert.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ A K 6
♥ B 6 5 2
♦ D 9 5
♣ K 10 6

♠ 10 9 7 5 4 2
♥ A K 3
♦ A
♣ D 9 3

	N	
W	1	O
	S	

♠ D 8 3
♥ 9
♦ K B 8 6 4 2
♣ B 7 2

♠ B
♥ D 10 8 7 4
♦ 10 7 3
♣ A 8 5 4

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

Ausspiel: ♦5
Score: -170

Paarturnier ist ein knochenhartes Geschäft. Wenn N/S nur einen niedrigen Teilkontrakt anstreben, egal ob 1SA oder 2♦, wird West trotz der dünnen Farbe noch nicht die Waffen strecken wollen. Der Dummy ist wertvoller, als er auf den ersten Blick wirkt. Nach fleißigem Trumpfziehen lässt sich die Coeurlänge abspielen für Treffabwürfe und nicht weniger als zehn Stiche. Frühzeitiges Treffspiel von Süd würde den zweiten Überstich verhindern.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ A 10 4 3
♥ —
♦ A B 10
♣ B 8 7 6 4 2

♠ D B 8
♥ B 10 9 6 4
♦ 7 5 3
♣ 10 9

	N	
W	2	O
	S	

♠ 7 5 2
♥ A K D 7 3 2
♦ 9 8 2
♣ D

♠ K 9 6
♥ 8 5
♦ K D 6 4
♣ A K 5 3

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

¹ Multi-Landy: Coeur oder Pik
² sucht die Farbe

Ausspiel: ♠A
Score: -100

Süd reizt 2♦, um die lange (Coeur-)Farbe zu zeigen, bevor West 2♦ reizen kann, um eine lange Coeurfarbe zu zeigen. Dies führt zu einem trumpfarmen Kontrakt von Nord, der leider nicht ganz erfüllt werden kann. Hat Süd eine andere konventionelle Gegenreizung vereinbart, z. B. Kontra, um eine lange Farbe zu zeigen, wird ebenfalls 2♥ gespielt, dann allerdings von der anderen Achse. Dann werden O/W fallen, voraussichtlich sogar im Kontra.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ A D B 7 6 3 2
♥ D
♦ D 5 3
♣ 9 8



♠ 10 9
♥ K 8 5
♦ K 10 7 6 2
♣ A 7 3

♠ 8 4
♥ A 10 9 6 4 3
♦ B 4
♣ B 6 5

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

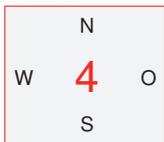
Ausspiel: ♦B
Score: +420

♠ K 5
♥ B 7 2
♦ A 9 8
♣ K D 10 4 2

In der ersten Bietrunde mischen alle in ihrer langen Farbe mit, in der zweiten Bietrunde gehört die Bühne Nord ganz alleine, der Sprung auf 4♠ beendet die Reizung. Auf das Ausspiel des ♦-Buben wird sofort das Ass gelegt, um nicht in einen unnötigen Schnapper zu laufen. Nach dem Trumpfzug wird über Treff der Tisch erreicht für den Expass zur ♦-Dame, so dass am Ende in jeder Nebenfarbe genau ein Stich verloren geht.

Teiler West
Gef. alle

♠ K 5
♥ K 8 5 3
♦ K 10 9 4
♣ K D 2



♠ A D B 9 6 4
♥ 4
♦ A 7 3
♣ A 9 8

♠ 10 2
♥ D 10 7 2
♦ D B 8 6
♣ B 4 3

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

Ausspiel: ♥5
Score: +100

♠ 8 7 3
♥ A B 9 6
♦ 5 2
♣ 10 7 6 5

Nord-Süd finden durch das Informationskontra zwar ihren Coeurfit, sie finden jedoch keinen Grund, die dritte Stufe zu betreten, 2♠ wird Endkontrakt. Trumpfausspiel scheidet aus, keine der drei Nebenfarben drängt sich auf. Erfolgreich ist Coeur-Ausspiel – Süd kann gewinnen, auf Karo wechseln und sich dort einen Schnapper holen für einen Faller. Weniger erfolgreich ist Karo-Ausspiel – danach kann West einfach Trumpf ziehen für genau acht Stiche. Gänzlich erfolglos ist Treff-Ausspiel – West zieht Trumpf und verliert nur noch einen Stich in jeder Farbe für insgesamt neun Stiche.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ D 10 9 8 5
♥ 9 8 4
♦ B 9
♣ B 4 3

♠ A K 7 4 2
♥ K 7
♦ K 7 4
♣ 7 6 5



♠ B 6 3
♥ B 10 6 5 2
♦ 10 8 5 2
♣ 9

♠ —
♥ A D 3
♦ A D 6 3
♣ A K D 10 8 2

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

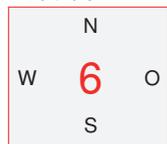
Ausspiel: ♠4
Score: +600

Der Halt in Pik ist (fast) alles, was Süd für 3SA benötigt. Mit acht garantierten Stichen kann der fehlende Stich leicht in Karo entwickelt werden. Also ein Saalspiel in 3SA? Unglückliche Alleinspieler werden auf das Ausspiel einer kleinen Pikkarte falsch raten, und wenn Ost, mit ♠-Bube bei Stich, ein kleines Coeur nachspielt, erneut falsch raten. Dann gehen leider fünf Stiche verloren, der Kontrakt ist gefallen.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ B 10 2
♥ B 9 7 6
♦ 9 3
♣ 10 7 6 5

♠ A K 7 5
♥ A 8 5
♦ D 10 7 4
♣ 9 8



♠ D 8
♥ D 10 4
♦ A B 8 6 5 2
♣ D 4

♠ 9 6 4 3
♥ K 3 2
♦ K
♣ A K B 3 2

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

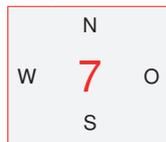
Ausspiel: ♥6
Score: +200

Nach der leichten Eröffnung bleibt West nicht unterhalb eines Vollspiels stehen. Legt Nord zum ersten Stich Treff auf den Tisch, muss Süd aufpassen, die Farbe nicht zu blockieren, und in der dritten Treffrunde eine kleine Karte spielen. Coeurausspiel gibt West die Möglichkeit, mit hellsichtiger Behandlung der Karofarbe (Zias Maxime: "If they don't cover it, they don't have it.") den Kontrakt zu erfüllen – der schnöde Karoschnitt hingegen wird zu einem Faller führen, da Süd einen einfachen Treffwechsel hat (auf die Blockade achten!).

Teiler Süd
Gef. alle

♠ 8 4
♥ A D 7 6
♦ 9 8 6 5 3
♣ D 8

♠ K D 7
♥ K B 8 5
♦ K D 4 2
♣ A 6



♠ B 9 5
♥ 9 3 2
♦ A 10
♣ K 9 5 3 2

♠ A 10 6 3 2
♥ 10 4
♦ B 7
♣ B 10 7 4

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

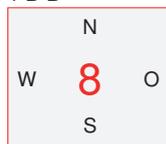
Ausspiel: ♠3
Score: -600

Soll Ost Treff oder Coeur entwickeln? Für zwei zusätzliche Stiche in Treff muss die Farbe 3-3 verteilt sein, eine 36%-Chance. Die Coeurhaltung ist unübersichtlicher, aber wenn Ost mit einem kleinen Coeur zur ♥8 beginnt, um später erneut Coeur zu den Figuren zu spielen, wird es meistens zwei Stiche geben, sofern eine der beiden kleinen fehlenden Figuren vor der Gabel steht. Eine deutlich bessere Chance (über 70% nach meinen eigenen, laienhaften Berechnungen), dementsprechend entscheidet sich Ost für die Entwicklung der Coeurs.

Teiler West
Gef. keiner

♠ D 10 7 5
♥ A 7
♦ K D 7 4 2
♣ D B

♠ A K 9
♥ D 6 4
♦ 6 3
♣ 10 9 6 5 3



♠ 8 6 4
♥ B 9 3
♦ A 10 9 5
♣ A 8 4

♠ B 3 2
♥ K 10 8 5 2
♦ B 8
♣ K 7 2

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

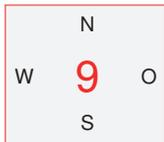
Ausspiel: ♠5
Score: -50

In Pik kann Süd einen garantierten Stich entwickeln, mit etwas Glück zwei Stiche.
In Coeur kann Süd keinen garantierten Stich entwickeln, mit etwas Glück zwei Stiche.
In Karo kann Süd zwei garantierte Stiche entwickeln, mit etwas Glück vier Stiche. Klarer Vorteil Karofarbe – leider steht die Karofarbe (im Gegensatz zur Pikfarbe) nicht friedlich, daher haben die Gegenspieler schneller sieben Stiche zusammen als der Alleinspieler.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ D 4 3
♥ K 9 5
♦ A 7 6 5
♣ 10 9 6

♠ A B 8 6
♥ 10 7 6
♦ B 4
♣ K D 4 2



♠ K 9 7 5 2
♥ B 8
♦ D 9 2
♣ 7 5 3

♠ 10
♥ A D 4 3 2
♦ K 10 8 3
♣ A B 8

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

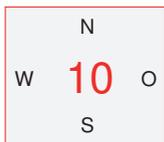
Ausspiel: ♥6
Score: +140

Mit Subminimum und unpassender Verteilung verzichtet West in der ersten Runde auf ein Kontra. Über die Fitreizung der Gegner ist die Wiederbelebung aber Pflicht, die Gegner in ihrem Wunschteilkontrakt spielen zu lassen ist der sichere Weg zu einem unterdurchschnittlichen Score. Den Gegner eine Stufe höher getrieben zu haben ist hier aber nur ein moralischer Sieg und macht für den Score keinen Unterschied. Süd gewinnt leichte neun Stiche, nach Treffauspiel gibt es sogar einen Überstich.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ A 8 6 3
♥ B 10 9 8 3
♦ 10 7 5
♣ K

♠ K B 9 4 2
♥ D 7 6 2
♦ 3
♣ 8 4 2



♠ D 7 5
♥ A K 5
♦ K 9 8
♣ A 10 9 6

♠ 10
♥ 4
♦ A D B 6 4 2
♣ D B 7 5 3

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

¹ beide Unterfarben

Ausspiel: ♣K
Score: +100

Wenn der Gegner nach ihrer 1SA-Eröffnung beiden Unterfarben gezeigt hat, können Sie dann unterscheiden, ob sie eine starke Hand oder nur eine nur kompetitive Hand mit beiden Oberfarben haben? Und können Sie auch zeigen, welche Oberfarbe länger ist? Gut vorstellbar, dass nach einem negativen Kontra auf 3♦ 3♥, 3SA oder 3♦X zum Endkontrakt wird, in allen drei Fällen wird das Ergebnis wenig Freude auf O/W auslösen. N/S können sogar 5♦ erfüllen, mit Karoschnitt und einem Treffschnapper, aber gegen die 1SA-Eröffnung werden nicht viele Paare den Weg in das Unterfarbvollspiel finden.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ A B 9 3
♥ A D B 7
♦ 9 4 3
♣ 6 3



♠ 6 4
♥ 10 8 4 3
♦ B 8 7
♣ B 9 8 2

♠ D 2
♥ K 6 5 2
♦ D 10 2
♣ K 10 7 4

♠ K 10 8 7 5
♥ 9
♦ A K 6 5
♣ A D 5

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

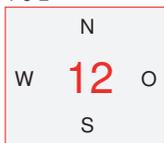
¹ 4er Fit 14-15FV

Ausspiel: ♣8
Score: +480

Das Ausspiel löst das Treffproblem, „Eight ever, Nine never“ das Trumpfproblem. Das Karo-
problem ist schwieriger zu lösen: Ein Karoverlierer kann gestochen werden, aber dafür muss
vorher ein Karostich an die Gegner abgegeben werden - es gibt maximal 12 Stiche. Besser,
Süd probiert den Coeurschnitt. Bei sehr günstiger Verteilung der Coeurs (♥Kxx oder kürzer
im Schnitt) können die beiden kleinen Karos im Süden abgeworfen werden, für 13 Stiche. Bei
einer weniger günstigen Verteilung sind 12 Stiche weiterhin sicher.

Teiler West
Gef. N/S

♠ K B
♥ A D 10 8 6 3
♦ A 4 3
♣ 9 2



♠ 10 7 6 5
♥ —
♦ D B
♣ A K D B 8 6 5

♠ A 3 2
♥ B 9 7 5 4 2
♦ K 10 9 5
♣ —

♠ D 9 8 4
♥ K
♦ 8 7 6 2
♣ 10 7 4 3

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

¹ Stehende Unterfarbe

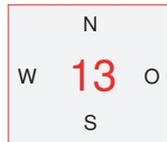
Ausspiel: ♠A
Score: -800

Die 3SA-Eröffnung setzt Nord die Pistole auf die Brust. Jetzt die Coeurs reizen, oder für (vor-
aussichtlich) immer schweigen? Meine Wahl kostet -800, leider hat Ost ein glasklares Straf-
kontra und West keinen Grund, darauf noch etwas zu bieten. Nach einer 1♠-Eröffnung wird
Nord bis 2♥ mithalten, und jetzt muss West sich überlegen, ob man dem Strafkontrawunsch
des Partners nachgibt oder (Coeurchicane! Kaum Defensivstiche!) das Heil in der eigenen
Farbe sucht. Ein Treffkontrakt wird in der Praxis elf Stiche gewinnen, die kontrierten Faller in
Gefahr zählen jedoch mehr.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ B 9 6
♥ B 6
♦ K B 2
♣ A B 10 4 2

♠ K D 8 4 2
♥ 8
♦ 10 9 8 7 4 3
♣ 7



♠ A 5 3
♥ K 10 7 4 3
♦ A 6 5
♣ K D

♠ 10 7
♥ A D 9 5 2
♦ D
♣ 9 8 6 5 3

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

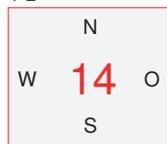
Ausspiel: ♦D
Score: -140

Die 1SA-Eröffnung, auch mit 5er Oberfarbe, hat den Vorteil, dass der Eröffner schnell eine akkurate Beschreibung der eigenen Verteilung und Punktstärke durchgibt. Eröffnet Ost mit 1♥, müsste 2SA als Rückgebot erfolgen – die Reizung endet unangenehm hoch. Mutigen Südspielern gibt 1SA die Möglichkeit, mit einem Zweifärber in die Reizung einzusteigen. 3♣ können N/S noch erfüllen, aber West wird natürlich 3♣ niemals spielen lassen.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ A 7 6 3
♥ A 9 8 2
♦ D 10 8 7
♣ 2

♠ 10 8 5 4 2
♥ K 5
♦ A K
♣ K B 8 5



♠ K D
♥ 6 4
♦ 5 3 2
♣ A D 10 9 7 6

♠ B 9
♥ D B 10 7 3
♦ B 9 6 4
♣ 4 3

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

¹ Dritte Farbe forcing

Ausspiel: ♦7
Score: -400

Ohne jegliche Figur in den roten Farben sollte Ost sich nicht vordrängeln als Alleinspieler in Sans Atout, Süds natürliches Coeurausspiel brächte den Kontrakt direkt zu Fall. Gespielt von West, ist der ♥-König zumindest im Ausspiel geschützt. Süd hält glücklicherweise (bzw. unglücklicherweise, aus Sicht der Gegenspieler) nicht das ♠-Ass, um danach Coeur durch den König hindurchspielen zu können, neun Stiche sind West daher nicht zu nehmen.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ A B 8 7 5
♥ K B 7 6
♦ 8 5
♣ K 9

	N	
W	15	O
	S	

♠ D 4 3
♥ 8 5 2
♦ A B 7
♣ 10 6 5 2

♠ 6
♥ A 10 4 3
♦ K 6 4 2
♣ A D B 3

♠ K 10 9 2
♥ D 9
♦ D 10 9 3
♣ 8 7 4

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

¹ Fit, 7-10FV

Ausspiel: ♠6

Score: -100

Von der Osthand sieht Trumpfausspiel, in den bekannten Neun-Karten-Fit, am sichersten aus. Herr von Richthofen wird sich im Grabe umdrehen, West wird mit den Augen rollen, die Trumpfdame wird keinen Stich machen, Nord wird für einen Faller entkommen. Nach dem Ausspiel einer roten Farbe muss Nord die Trumpffarbe selbst lösen, um nur einmal zu fallen. Ist das Kontra Hinweis genug, trotz neun gemeinsamer Trümpfe zu schneiden?

Teiler West
Gef. O/W

♠ B 9 2
♥ 10 4
♦ D 9 8 7 2
♣ D 9 5

	N	
W	16	O
	S	

♠ A 7 3
♥ K
♦ A 10 6 4
♣ B 7 6 4 2

♠ K 10 8 4
♥ A D 9 7 6 5 3
♦ 5
♣ 10

♠ D 6 5
♥ B 8 2
♦ K B 3
♣ A K 8 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	3♥	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♣A

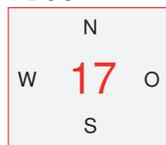
Score: -200

Falls Sie immer schonmal nach einer Hand Ausschau gehalten haben, die trotz 12F gutes Gewissens anpassen darf: Herzlichen Glückwunsch, ihre Suche ist beendet. Ohne Oberfarben, ohne gutes Rückgebot, ohne gute Farbe, dafür mit blanker Figur darf West auf eine Eröffnung verzichten. Ob danach noch ein Vollspiel erreicht wird, hängt am Temperament der Spieler. So könnte Ost mit dem Echt Kölnisch Wasser auch mit 4♥ eröffnen, oder West könnte, auf eine solide Sperransage in dritter Hand vertrauend, auf 4♥ heben. Dank des günstigen Stands sind elf Stiche leicht zu gewinnen.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ K 9 7 5
♥ A 7 6
♦ 10 9 4
♣ D 9 8

♠ DB 10 8 6 4 2
♥ 5 2
♦ DB 6
♣ 5



♠ A 3
♥ B 10 4
♦ 7 5 2
♣ A K 10 4 2

♠ —
♥ K D 9 8 3
♦ A K 8 3
♣ B 7 6 3

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

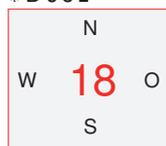
Ausspiel: ♥A
Score: +50

In einer umkämpften Teilkontraktreizung setzt sich oft die Pikfarbe durch. Auch hier ist 3♠ ein möglicher Endkontrakt, in dem West vorsichtig spielen muss, um keinen zweiten Trumpfstich an die ♠9 zu verlieren. Ein Faller lässt sich auch bei bestem Spiel nicht vermeiden. Ersteigert Süd einen Coeurkontrakt, können dort nach dem wahrscheinlichen Treffausspiel sogar zehn Stiche gewonnen werden. Süd darf nach drei Runden Treff, von West gestochen, nur maximal zwei Runden Trumpf spielen und muss dann auf den ♣-Buben einen Karo des Tisches abwerfen, um einmal Karo zu stechen.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ A K 7 2
♥ 2
♦ A 10 7 5
♣ D 8 3 2

♠ 9 5 4
♥ A D 6
♦ B 6 3 2
♣ K 10 4



♠ B 10 3
♥ 8 7 5 4 3
♦ K D 9 4
♣ 6

♠ D 8 6
♥ K B 10 9
♦ 8
♣ A B 9 7 5

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

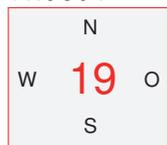
Ausspiel: ♣4
Score: +150

Eröffnet Süd, wird Nord schnell in 3SA landen. Ost spielt eine rote Farbe aus, und solange West, gegen die blanke ♦8 am Tisch nicht schwierig, rechtzeitig auf Karo dreht, fällt 3SA. Wenn Süd nicht eröffnet hat, sieht 3SA für Nord verständlicherweise nicht mehr attraktiv aus. Doch mit Süd als Alleinspieler und einer 1♦-Eröffnung von Nord wird West nicht das tödliche Karoausspiel finden, so dass mit dem friedlichen Stand in Pik neun Stiche gewonnen werden.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ 10
♥ A K 9
♦ A K 6 4
♣ K 9 8 6 4

♠ 8 4 2
♥ B 6 2
♦ D 10 8 5 2
♣ 10 5



♠ K D 9 7 6 5 3
♥ D 7 5 4
♦ 3
♣ D

♠ A B
♥ 10 8 3
♦ B 9 7
♣ A B 7 3 2

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

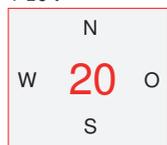
Ausspiel: ♠2
Score: +430

Durch 3♠ unter Druck, bietet Süd leicht unterwertige 3SA. Sollte Süd sich dem Druck nicht beugen wollen, wird Nord aufkontrieren, und 3SA wird wieder Endkontrakt. Nach Pikausspiel kann Süd sich keine Experimente mehr leisten und geht mit zehn Stichen nach Hause. Unternehmungslustige 6♣-Reizer, zum Beispiel nach einer 1♣-Eröffnung von Süd, haben verschiedene Wege zu 12 Stichen. Die ♦6 kann für einen Coeurabwurf hochgespielt werden, oder die Gegenspieler werden nach Abzug der Trümpfe, einem Pikschnapper und einer Runde Karo in Coeur endgespielt.

Teiler West
Gef. alle

♠ A B 9 3
♥ 4 3
♦ A 9 6 4 2
♣ 10 7

♠ 10 8
♥ 10 9
♦ K B 8 7 5
♣ K 9 5 3



♠ K 7 6 4
♥ A K D 8 2
♦ D
♣ D B 6

♠ D 5 2
♥ B 7 6 5
♦ 10 3
♣ A 8 4 2

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

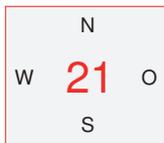
Ausspiel: ♦4
Score: -120

West beginnt mit dem Entwickeln der Trefffarbe, doch ärgerlicherweise duckt Süd zweimal. Ohne eine Möglichkeit, hochgespielte Unterfarbkarten in der eigenen Hand zu erreichen, wendet West seine Aufmerksamkeit jetzt der Coeurfarbe zu. Die Coeurs fallen nicht aus, doch dank des günstig platzierten ♠-Asses können die Gegenspieler nicht verhindern, dass die Osthand irgendwann für den hochgespielten Coeur erreicht wird. Mit Mühe und Not erzielt West die geforderten acht Stiche.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ A 6 3
♥ A 9 6 4
♦ A 7 6
♣ A 8 3

♠ K 7 5
♥ K 10 8 2
♦ K 3
♣ K B 7 5



♠ D B 10 8 4
♥ D
♦ 9 2
♣ D 9 6 4 2

♠ 9 2
♥ B 7 5 3
♦ D B 10 8 5 4
♣ 10

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

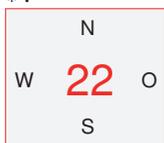
Ausspiel: ♠10
Score: +140

Nord sollte auf den Pikschnitt verzichten. Der Dummy kann nur durch einen Schnapper erreicht werden, die freiwillige Schwächung der langen Trumpfhand führt hier, trotz der maximal friedlichen Pikverteilung, zum Verlust der Trumpfkontrolle und zu nur acht Stichen. ♠-Ass zum zweiten Stich, Pik hinterher, und trotz des unangenehmen Treffstands kann Nord sich bald neun Stiche notieren.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ K B 10 9
♥ D 4
♦ K 8 7 6 5 2
♣ 7

♠ A 6
♥ K B 10 8 7 6 5 2
♦ A
♣ B 4



♠ 8 4 3
♥ A 3
♦ D B
♣ D 10 9 8 5 3

♠ D 7 5 2
♥ 9
♦ 10 9 4 3
♣ A K 6 2

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
4♥	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♠7
Score: -620

Eine Hand für die Techniker. Die korrekte Trumpfbehandlung ist klein zum König – stehen die Trümpfe 2-2, ist es ein Rathaus, wo welche Figur steht, stehen die Trümpfe 3-1, hilft nur die blanke Dame im Norden weiter. Allerdings sollte West nicht dazu kommen, durch korrekte Farbbehandlung zu glänzen. Süd kann die Treffsituation lesen und muss mit dem Ass einsteigen, um Nord den Schnapper zu geben, solange Nord noch Trümpfe hat.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ D 9 8 2
♥ D 9
♦ 8 6 2
♣ A 8 5 3

♠ K 3
♥ A K 10 7 6 4 3
♦ —
♣ K D B 2

	N	
W	23	O
	S	

♠ A 4
♥ 8 5
♦ K B 10 9 3
♣ 9 7 6 4

♠ B 10 7 6 5
♥ B 2
♦ A D 7 5 4
♣ 10

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

¹ Pik + Unterfarbe

Ausspiel: ♠8

Score: -680

Nachdem Süd günstig den Zweifärber zeigen konnte, kann Nord („Always bid 4♠ over 4♥!“) mit 4♠ verteidigen. Gegen 4♠x müsste Ost Karo ausspielen, um 800 zu holen, nach dem normalen Coeur-Ausspiel lässt sich der Karoschnapper nicht mehr sinnvoll organisieren. Mit einem 2,5-Verlierer-Blatt will West jedoch selber spielen und bietet, für den Fall der Fälle (lange Treffs und Coeur-Single bei Ost), 5♣. 5♥ sind selbst mit Treffschnapper nicht zu Fall zu bringen.

Teiler West
Gef. keiner

♠ 4
♥ A 8 3
♦ A 10 8 6 5 3
♣ 7 3 2

♠ K D B 10 8 6 2
♥ D 7
♦ 9
♣ A 9 5

	N	
W	24	O
	S	

♠ 7 3
♥ 10 6 5 4
♦ K 7 2
♣ B 10 8 4

♠ A 9 5
♥ K B 9 2
♦ D B 4
♣ K D 6

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

Ausspiel: ♠K

Score: -200

Zu stark für 1SA (vgl. Board 26) muss Süd mit Kontra wiederbeleben. Schnell wird 3SA erreicht. Ein hervorragender Kontrakt, bei dem nur der ♦-König beim Eröffner stehen muss. Mit erfolgreichem Karoschnitt macht Süd mindestens neun Stiche. Aber nicht heute, meine lieben Leute. Ost produziert den ♦-König, und Süd muss gleich vier Faller konzedieren. Kopf hoch, gut gereizt, Pech gehabt!

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ A K 10 8
♥ K 5 2
♦ K 6 2
♣ K B 3

♠ B 4 3
♥ 10 9 7 4 3
♦ B 7
♣ D 10 4

	N	
W	25	O
	S	

♠ 9 7 5 2
♥ D 8
♦ A 5 4
♣ A 7 5 2

♠ D 6
♥ A B 6
♦ D 10 9 8 3
♣ 9 8 6

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

Ausspiel: ♠7
Score: +430

Nachdem der ♦-König an das Ass verloren hat, ist es korrekt, in der nächsten Runde gegen den Buben zu schneiden. Das funktioniert hier nur mittelprächtig, und Nord muss sich mit der Gewissheit trösten, zwar nicht alle möglichen Stiche gewonnen zu haben, aber dafür technisch richtig abgespielt zu haben.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ D B 3 2
♥ A 8 2
♦ A 7 3
♣ K 8 4

♠ 10 8 4
♥ B 10 9 3
♦ 9 4
♣ B 9 6 2

	N	
W	26	O
	S	

♠ 9 6
♥ K D 5
♦ D 10 8 6 5
♣ A D 3

♠ A K 7 5
♥ 7 6 4
♦ K B 2
♣ 10 7 5

West	Nord	Ost	Süd
		1♦	PAss
PAss	1SA	PAss	PAss
PAss			

Ausspiel: ♦6
Score: +120

In der Wiederbelebensposition zeigt 1SA nur 11-14FL, Süd tut gut daran, auf die knappe Einladung zu verzichten. Landen N/S im Vollspiel, ist 4♣ hoffnungslos und braucht ein bisschen Anstrengung, um nur einmal zu fallen. In 3SA, wo ein Stich weniger benötigt wird, muss Ost mit den Abwürfen gut aufpassen, um nicht endgespielt zu werden und den ♣-König als neunten Stich beleben zu müssen.

SEIEN SIE GESPANNT!

Im kommenden Jahr 2024 wird der Deutsche Bridge-Verband e.V. 75 Jahre alt!

Das ist ein Grund zum Feiern!

Freuen Sie sich auf zahlreiche Festspiele quer durch Deutschland.

NORD

APRIL

Hansestadt Hamburg: Hamburg
Fr – So | 26. – 28.04.24

MITTE
WEST

JULI

Hessen: Bad Soden
Do – So | 18. – 21.07.24

MÄRZ

Sachsen: Neukirchen/
Pleiße bei Zwickau
Fr – So | 15. – 17.03.24

OST

FEBRUAR

Online-Turnier
anlässlich des 75. Gründungsjubiläums
So | 04.02.24

BUNDES-
WEIT

&

**BUNDESWEITE
BRIDGE-DAYS**

*Veranstaltungen
in den Regionen*

SEPTEMBER

Bayern: Burghausen
Do – So | 26. – 29.09.24

SÜD

