



Challenger
Cup **DBV 2024**



14. Challenger Cup 2024

Finale / 3. Durchgang



Liebe Bridgefreunde,

im Namen des Deutschen Bridgeverbandes heiÙe ich Sie ganz herzlich zur diesjähri-gen Endrunde des Challenger Cups willkommen.

Dieses Jahr ist ein besonderes für den DBV, da wir unser 75-jähri-ges Jubiläum feiern. Gemeinsam mit dem Organisationsteam möchte ich auch diese Finalrunde zu einem besonderen Ereignis für Sie machen. Ich hoffe, dass die Atmosphäre der schönen Stadt Burghausen Sie zu Höchstleistungen anspricht und Ihnen die Gelegenheit bietet, alte Freunde aus anderen Clubs wieder zu treffen oder neue Freundschaften zu schließen.

Im Vordergrund steht natürlich das Turnier. Sie haben sich durch die Vorrunde und eine der sechs regionalen Zwischenrunden mit insgesamt 502 Teilnehmern aus 213 Clubs für diese Endrunde qualifiziert. Ich drücke Ihnen allen die Daumen, dass Sie gut und erfolgreich spielen, auch wenn am Ende nur einer gewinnen kann.

In diesem Heft finden Sie zudem wertvolle Tipps von unseren Experten, wie Sie es beim nächsten Mal noch besser machen können.

Ich wünsche Ihnen ein schönes Turnier in angenehmer Atmosphäre. Genießen Sie die Zeit mit Ihren Partnern und Gegnern.

Wann immer Sie Hilfe benötigen, stehe ich Ihnen gerne zur Verfügung.

Viel Spaß und Erfolg wünscht Ihnen

Ihre

Claudia Lüßmann

Ressort Breitensport des DBV

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 Klaus Reps kommentiert.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ D 9 7 4 2
♥ 3
♦ K D B 8
♣ D 10 9

♠ A B 5
♥ B 8 7 2
♦ 9 3 2
♣ B 7 3



♠ K 6
♥ A D 6 5
♦ A 7 6 4
♣ A 8 6

♠ 10 8 3
♥ K 10 9 4
♦ 10 5
♣ K 5 4 2

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

Ausspiel: ♥10
Score: -400

Der Alleinspieler sollte den ♥-Angriff in der Hand gewinnen, mit Karo zum Tisch gehen und von dort Pik zum König spielen. Mit dem ♠K in der Hand und acht Stichen im Gepäck, bietet nun der ♣-Doppelschnitt die beste Chance auf den neunten Stich. Man nutzt die beiden verbliebenen ♦-Figuren des Tisches als Eingänge, um ♠D und ♠10 zum Schnitt vorzulegen und so neun Stiche zu erzielen. Das Spiel über die ♠-Farbe hätte zwar auch funktioniert, weil die Piks 3-3 und die Coeurs 4-4 stehen, dieser Spielplan bietet jedoch eine deutlich schlechtere Erfüllchance als Pik zum König und ♣-Doppelschnitt.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ 9 8 6 5 4 2
♥ A 6
♦ 9 6
♣ 4 3 2

♠ —
♥ K 9 5 4
♦ A 10 8 3
♣ A D 10 6 5



♠ A D 7
♥ D 10 7 3
♦ D 7 2
♣ K B 7

♠ K B 10 3
♥ B 8 2
♦ K B 5 4
♣ 9 8

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

¹ schwacher Sprung (5-8 Pkt.)

Ausspiel: ♦A
Score: +300

Kein guter Tag für einen gewagten schwachen Sprung in Pik. Zugegebenermaßen stellen sechs kleine Piks nicht gerade das Vorzeigemodell für einen schwachen Sprung dar. Angesichts der günstigen Gefahrenlage könnte ich aber der Versuchung eines 2♠-Sprunges nicht widerstehen, sofern ich diesen Pfeil überhaupt in meinem Konventionsköcher habe. Wenn Süd sich traut, das Informationskontra seines Partners zu passen, gibt es zwei Faller für 300 und einen ziemlich sicheren Top. Wagt Süd es nicht, das Kontra stehen zu lassen, oder hatte er gar nicht die Chance dazu (weil West nicht in 2♠ gesprungen ist), dann werden NS in einem langweiligen ♦-Kontrakt für 110 oder 130 landen.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ A K B 8
♥ K B 10 8 2
♦ 3
♣ K B 3



♠ 10 9 6 5
♥ A 7 4
♦ D 10 9 2
♣ 10 5

♠ 2
♥ D 9 6 5
♦ A B 8 7 6 4
♣ D 9

♠ D 7 4 3
♥ 3
♦ K 5
♣ A 8 7 6 4 2

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

¹ Mind. einladend mit ♥-Anschluss

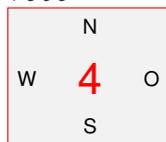
Ausspiel: ♠A

Score: +450

Ost hat kein sonderlich attraktives Ausspiel gegen 4♥. Ich würde wahrscheinlich das ♠A angreifen und Treff nachspielen. Der Alleinspieler muss nun aufpassen, dass eine oder zwei, aber keinesfalls drei Trumpfrunden gespielt werden (weder von ihm selbst, noch vom Gegner), bevor er nicht seine zwei ♠-Verlierer am Tisch geschnappt hat. Also: Einmal Trumpf ist in Ordnung! Dann aber zweimal Pik stechen, gemütlich die Trümpfe zu Ende ziehen und ein Überstich sollte kein Problem sein!

Teiler West
Gef. alle

♠ 10 5
♥ B 10 8 5 4
♦ 7 6 2
♣ 8 6 5



♠ A 9 8 7 3
♥ K
♦ A K D
♣ B 7 4 3

♠ K B 6 4
♥ A 9 7 2
♦ 10 9
♣ D 10 9

♠ D 2
♥ D 6 3
♦ B 8 5 4 3
♣ A K 2

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

Ausspiel: ♥2

Score: -630

29 Punkte, aber auf den ersten Blick hat man in 3SA nur neun Stiche und keinen mehr. Da der Zufall es aber so will, dass Süd jede wichtige fehlende Figur hat, wird es nach Abzug von fünf ♦-Runden ziemlich ungemütlich. Süd muss die ♣D halten, das besetzte ♥A und ♠K-B. Wenn man darauf spielt, dass Süd wirklich ALLE fehlenden Figuren hat, sind sogar elf Stiche möglich. Ost wird aber auch seinen Kontrakt absichern müssen, worauf es nach Abzug von neun Stichen zu einem mehr oder weniger automatischen ♥-Endspiel kommt, worauf der Alleinspieler mit zehn Stichen nach Hause gehen wird.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ K D 5 2
♥ 5 2
♦ D 9 5 4
♣ A 4 2

♠ A 7
♥ 9 7 6
♦ A 8 6 2
♣ D B 10 7



♠ B 10 9 4
♥ A K B 4 3
♦ K
♣ K 8 3

♠ 8 6 3
♥ D 10 8
♦ B 10 7 3
♣ 9 6 5

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

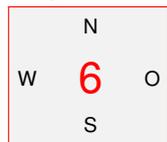
Ausspiel: ♠D
Score: -450

Vielleicht haben Sie - je nach Temperament, Lust und Laune - vorher schon etwas etwas mutiger gereizt, aber am Ende sollten alle OW-Paare in 4♠ gelandet sein. Das Ausspiel der ♠D muss der Alleinspieler am Tisch mit dem König nehmen, da das Handentree zum ♣A später benötigt wird. Von dort wird sofort der ♦K gespielt, um den ♣-Verlierer des Tisches auf die ♦D abwerfen zu können, die er mit dem ♣A problemlos erreichen kann. Erst danach werden die Trümpfe gezogen und die ♥-Farbe mithilfe eines Schnappers hochgespielt.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ 9 5 3
♥ D 7
♦ K B 7 6 5 4
♣ 10 9

♠ A K D 7 6
♥ A K 4
♦ 10 9 8
♣ D 6



♠ B 4 2
♥ 10 9 3
♦ A D 3 2
♣ A 7 2

♠ 10 8
♥ B 8 6 5 2
♦ —
♣ K B 8 5 4 3

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

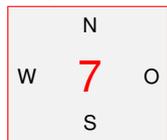
Ausspiel: ♦6
Score: -150

Es sieht ein bisschen unglücklich aus, in 3SA dreimal zu fallen, wenn 6♥ von oben sind. Trotzdem ist die Reizung vollkommen in Ordnung, nur das Resultat halt nicht! Alle NS-Paare, die eine schwache Zweifärber-Eröffnung im Gepäck haben, sind hier natürlich besser dran. Da wird Süd 2♥ eröffnen, Nord in 4♥ heben und alle fragen sich verwundert, wo das Problem gewesen sein soll..?! Hat man keine schwache Zweifärber-Eröffnung im Programm, gibt es wenig Alternativen zu einer 1SA-Antwort auf 1♠ und nach dem Sprung in 3SA ist Bxxxx nicht unbedingt die Farbe, mit der ich jetzt in 4♥ herauslaufen würde. Die ♣-Farbe sieht da schon attraktiver aus, käme aber für mich auch nicht in Betracht, da es sich um eine Unterfarbe handelt. Sechs ♦-Stiche später (plus ♣A) sieht man die Sache aber womöglich anders.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ K 9 5 2
♥ 10 8 7 6
♦ K 3
♣ 6 5 3

♠ B 10 7 4
♥ B 5
♦ D B 7 6
♣ B 9 7



♠ A D 8 6 3
♥ A D 4
♦ 5 2
♣ 10 8 2

♠ —
♥ K 9 3 2
♦ A 10 9 8 4
♣ A K D 4

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

¹ Moderateur

Ausspiel: ♣3

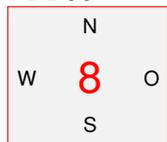
Score: +150

Schwer in 5♦ zu kommen! Das Reverse von Süd scheint die normale Aktion zu sein und Nord wird mit seinen 6 dünnen Punkten - je nach Absprache - via Moderateur oder durch ein direktes 3♦-Gebot, friedlich den ♦-Teilkontrakt anstreben. Das Abspiel im ♦-Kontrakt stellt keine große Herausforderung dar: Man verliert lediglich den ♦K und das ♥A.

Teiler West
Gef. keiner

♠ 8 6
♥ K B 4 3
♦ A K D 5
♣ 10 7 4

♠ 7 5 3
♥ 10 7
♦ 10 9 8 4
♣ D B 8 5



♠ K 4 2
♥ A D 9
♦ B 7 6 3
♣ K 6 2

♠ A D B 10 9
♥ 8 6 5 2
♦ 2
♣ A 9 3

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

Ausspiel: ♠D

Score: -400

Haben OW Inverted minors vereinbart, kann man theoretisch auf Ost auch mit 2♦ beginnen. Ich würde jedoch mit den leeren schwarzen Königen und der ♥-Gabel keinesfalls riskieren wollen, den Partner in 3SA ans Abspiel zu lassen. Das kann ich ziemlich einfach dadurch verhindern, dass ich selbst in 3SA springe! In 3SA schenkt Süd mit ♠-Angriff sofort den neunten Stich. Trotzdem erscheint die ♠D wie das normale Ausspiel. Es ist aus Süds Sicht ausgesprochen unwahrscheinlich, dass man Partner oft genug zu Stich bringt um evtl. zweimal Pik durchzuspielen. Daher ist es die korrekte Strategie, dem Gegner den ♠K zu geben und zu hoffen, dass man mit dem ♣A zu Stich kommt, bevor der Alleinspieler seine 9 Stiche beisammen hat. Das klappt hier allerdings nicht so gut. Nach dem ♠K macht der Alleinspieler acht rote Stiche und kommt mit 400 nach Hause.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ 5 3 2
♥ B 9
♦ 8
♣ K B 10 8 6 4 2

♠ K B 4
♥ A K 2
♦ D B 9 7 4 2
♣ 5



♠ D 10 9
♥ D 10 5 3
♦ K 10 5 3
♣ A 7

♠ A 8 7 6
♥ 8 7 6 4
♦ A 6
♣ D 9 3

West	Nord	Ost	Süd
	3♣	X	5♣
5♦	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♠B
Score: -600

Ich würde mit der Osthand auf jeden Fall 3♣ kontrieren, obwohl ich nur 11 Punkte habe. Aber es gibt zugegebenermaßen furchtsamere Geister als mich. Nach Kontra ist die Weiterreizung relativ einfach. Es sollte keine Rolle spielen, ob und wie hoch Süd sperrt: West wird 5♦ ansagen, was zum leicht erfüllbaren Endkontrakt wird (NS bekommen ♠A und ♦A). Hat Ost dagegen auf 3♣ erst einmal gepasst, könnte es u.U. schwierig werden in 5♦ zu kommen. Auf 3SA oder 5♣ von Süd, muss man auf West schon seinen ganzen Mut zusammen nehmen, um im Alleingang in rot gegen weiß seine Karos zu reizen. Glückwunsch, wenn Sie sich das in dieser Situation getraut haben!

Teiler Ost
Gef. alle

♠ K 10
♥ B 8 5 2
♦ 10 9 7 4
♣ D B 6

♠ D 3 2
♥ A 10
♦ D B 2
♣ K 10 7 4 2



♠ A B 7 5 4
♥ D 6 4
♦ A 8 3
♣ A 3

♠ 9 8 6
♥ K 9 7 3
♦ K 6 5
♣ 9 8 5

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

Ausspiel: ♠6
Score: -680

Das 2SA-Rückgebot nach 2/1 zeigt eine ausgeglichene Hand und 15-17 Punkte, worauf West mit 4♣ das Vollspiel ausreizt. Süd sollte von keinem seiner roten Könige angreifen, Treff in die Farbe des Dummies ist auch eher fragwürdig, also wird Trumpf ausgespielt. Ohne jegliche Mittelkarten in Pik muss der Alleinspieler auf seine einzige technische Chance spielen, nämlich Kx bei Nord. Nach dem Trumpfziehen schnappt sich der Alleinspieler die Treffs des Tisches hoch (♣A, ♣ zum K, ♣ geschnappt), die netterweise 3-3 stehen und zwei ♥-Abwürfe liefern. ♦K ist der einzige Stich, den NS bekommen.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ 8
♥ 9 5 2
♦ DB 10 8 6
♣ 7 4 3 2

♠ A 10 6 2
♥ 10 7 6
♦ 5 3 2
♣ A 8 6

	N	
W	11	O
	S	

♠ K B 7 5
♥ D B 3
♦ A K 9 7
♣ B 9

♠ D 9 4 3
♥ A K 8 4
♦ 4
♣ K D 10 5

West	Nord	Ost	Süd
			1♣
Pass	Pass	X	Pass
1♠	2♦	2♠	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♦D
Score: -110

Höher als 2♣ sollte man mit den OW-Händen besser nicht geraten. Neun Stiche sind zwar möglich, wenn man die Piks ohne Verlierer löst. In der Praxis wird man aber doch häufig einen ♠-Stich an D9xx verlieren oder, beim Versuch den Tisch zu erreichen, in einen ♦-Schnapper laufen. Aber mit den unattraktiven Verteilungen bei OW besteht nach einem Wiederbelebungs-kontra in vierter Hand, wo alles etwas schwächer sein darf, auch kein Anlass höher zu reizen als 2♠.

Teiler West
Gef. N/S

♠ D B 6 5
♥ A K 9 8 5 4
♦ 6 5
♣ 6

♠ K 2
♥ D B 10 6 3
♦ A 9 3 2
♣ D 5

	N	
W	12	O
	S	

♠ 10 4 3
♥ 7 2
♦ K 10 4
♣ A K B 7 3

♠ A 9 8 7
♥ —
♦ D B 8 7
♣ 10 9 8 4 2

West	Nord	Ost	Süd
1♥	Pass	2♣	Pass
2♦	Pass	2SA	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♠7
Score: -120

Mit dem dünnen bis nicht vorhandenen ♠-Stopper wäre mit der Osthand ein Ausbessern in 2♥ eine ernst zu nehmende Alternative: Dies würde dann zum Endkontrakt und - angesichts des ♥-Standes - zur Katastrophe werden. Mit zwei kleinen Coeurs und der schönen ♣-Farbe würde ich aber eher zu 2SA tendieren, die dann mit vier ♣-Stichen, ♦A-K, ♠K und einem entwickelten ♥-Stich genau erfüllt werden.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ 10 6 4 2
♥ K 7 5 3
♦ B 7 4
♣ A 4

♠ 8
♥ 6
♦ 10 6 5
♣ K B 10 9 8 6 3 2



♠ A B 9 5
♥ A D B
♦ A D 9 3
♣ D 5

♠ K D 7 3
♥ 10 9 8 4 2
♦ K 8 2
♣ 7

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

Ausspiel: ♥10
Score: +200

3SA ist leider kein erfolgreicher Endkontrakt. Nord duckt einfach sein ♣A einmal und sieben ♣-Stiche entschlummern sanft. Das Beste, was der Alleinspieler tun kann, nachdem er klein zur ♣10 gespielt hat, ist Karo zur 9 zu spielen, um nur einmal zu fallen. Das wäre allerdings nur ein geringer Trost angesichts der Tatsache, dass 5♣ mühelos zu erfüllen sind. Ich würde mit der Westhand jedoch niemals etwas anderes bieten als 3SA. Die Chance, dass Partner ♣Ax oder auch mal ein 3er Treff hält, ist einfach zu groß. Im Paarturnier ist 5♣ dem 3SA-Kontrakt meist unterlegen. Im aktuellen Fall sieht das aber leider anders aus. . .

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ D B 9 8 3
♥ 6
♦ 8 6 3
♣ B 9 8 2

♠ A 7
♥ D 5 4
♦ A K 10 5 4
♣ K 5 3



♠ K 5 2
♥ K 9 7 2
♦ D B 7
♣ D 6 4

♠ 10 6 4
♥ A B 10 8 3
♦ 9 2
♣ A 10 7

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

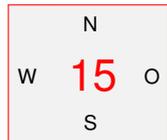
Ausspiel: ♠D
Score: -400

Mit 4333 und weichen Werten würde ich mit der Osthand nicht Stayman reizen, sondern sofort 3SA bieten. Die ausgespielte ♠D sollte der Alleinspieler in der Hand mit dem Ass gewinnen. Eigentlich hat der Alleinspieler neun Stiche (5x ♦, ♠AK und jeweils einen in ♥ und ♣ mit K-D). Das Problem ist aber: Welche Farbe spielt man zuerst und in welche Richtung? Hier steht es glücklicherweise so günstig für den Alleinspieler (♥A und ♣A nicht bei den langen Pik), dass es keine Rolle spielt, welche Farbe der Alleinspieler zuerst anfasst, solange der Alleinspieler die zweite ♠-Runde duckt.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ A 8 6 5 2
♥ A 7 4
♦ 10 4
♣ B 7 6

♠ 9 7 4
♥ 10 2
♦ A 6 5 2
♣ K 10 9 4



♠ K B 10
♥ D 3
♦ K B 8 7 3
♣ A D 2

♠ D 3
♥ K B 9 8 6 5
♦ D 9
♣ 8 5 3

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

- ¹ Eine lange Oberfarbe
² Sucht die Oberfarbe
³ Takeout

Ausspiel: ♠4
Score: +100

Mit der Osthand ist es ganz wichtig, den Gegner nicht 1SA spielen zu lassen. Wäre man selbst am Ausspiel, kann man darauf spekulieren, dass 1SA aufgrund der langen Coeurs fällt. Aber mit Partner am Ausspiel, der nichts von unseren Coeurs ahnt, sollte man auf jeden Fall reizen. Gegen 1SA hätte West sicher Pik ausgespielt und der Alleinspieler hätte die ersten zehn Stiche abgezogen. Reizen führt höchstwahrscheinlich in 3♥ von OW. Wenn Nord sich traut, diese mit einem Ass und einem König zu kontrieren, dann kostet das 300, aber in der Regel wird man unbehelligt in 3♥ zweimal fallen.

Teiler West
Gef. O/W

♠ —
♥ K D 8 7 5
♦ 5 4 2
♣ D 10 7 3 2

♠ 6 5
♥ 9 4 2
♦ K B 3
♣ A B 8 6 5



♠ K 10 7 3 2
♥ 10 6 3
♦ 8 7 6
♣ K 9

♠ A D B 9 8 4
♥ A B
♦ A D 10 9
♣ 4

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

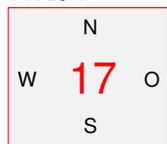
Ausspiel: ♠6
Score: -600

Mit der Osthand sind einige Rückgebote denkbar: In meinen Augen wäre 2♦ stark unterreizt, 3♠ als nicht forcierende Einladung akzeptabel und nur etwas unterreizt und 3♦ als Partieförderung das Gebot, das ich stärketechnisch auf jeden Fall vertreten kann, allerdings ist die sechste ♠-Karte dabei etwas unter den Tisch gefallen. Ich würde wahrscheinlich auf Ost 3♦ und auf West 3SA sagen. In 3SA kommt Treff zum Ass und ♣9 zu 10 und Buben heraus. Egal, ob Nord das ♠A abzieht oder nicht: OW machen fünf ♥-Stiche (♥B muss übernommen werden), ♦AD, ♠A, sowie einen weiteren Stich in Karo, Pik oder Treff.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ A K 6 3 2
♥ A 10 4
♦ A B
♣ K 10 4

♠ D 9 8 7
♥ B 5 3 2
♦ K 10 9 8
♣ 5



♠ 10 4
♥ 6
♦ D 6 5
♣ D B 9 7 6 3 2

♠ B 5
♥ K D 9 8 7
♦ 7 4 3 2
♣ A 8

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

¹ CueBid, Schlemminteresse

Ausspiel: ♣5

Score: +450

3♣ macht es schwer für Süd. Man hat etwas zu viel, um zu passen und etwas zu wenig für ein Partieföring. Ich würde mich für ein forcierendes 3♥-Gebot entscheiden und akzeptieren, evtl. in einem unerfüllbaren Vollspiel zu landen. Mit Kontra oder gar passen verbessern Sie Ihre Situation auch nicht! Nord lädt mit einem Farbüberruf zum Schlemm ein, den Süd sofort mit 4♥ abbricht. Dort wird man nach Hin- und Herschnappen der Karos und Piks elf Stiche erzielen und nur einen ♦- und einen ♥-Stich verlieren.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ K 10 8 6
♥ 9
♦ K 3 2
♣ K B 7 5 3

♠ A 5 4
♥ 5 4 3 2
♦ 9 7 4
♣ 10 6 2



♠ D 9 7
♥ D 10 8
♦ A D 8 5
♣ A D 9

♠ B 3 2
♥ A K B 7 6
♦ B 10 6
♣ 8 4

West	Nord	Ost	Süd
		1SA	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♥A

Score: -90/-120

Hoffentlich haben Sie der Versuchung widerstanden, mit der Südhand Ihre Coeurs gegenzureizen. Mit ausgeglichenen Händen sollte man sich Gegenreizungen gegen 1SA verkneifen, erst recht in Gefahr. Nach Ausspiel des ♥A sollte man von einer zweiten ♥-Runde Abstand nehmen, auch wenn sie verführerisch aussieht. Hat der Partner noch ein Coeur, dann wird er es zurückspielen, sobald er dran kommt. Hat er kein Coeur mehr, dann ist mit Ihrer Hand eine zweite ♥-Runde kein Erfolg, weil sie einen Stich verschenkt, Sie mit Ihren hohen Coeurs aber nie wieder zu Stich kommen. Was am Ende in 1SA herauskommt lässt sich schwer vorher-sagen. Meistens wird der Alleinspieler mit 7-8 Stichen nach Hause kommen, weil die Hand, abgesehen von Coeur, hervorragend für ihn steht.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ K B 9 6 2
♥ D 10 6
♦ A 9 8 7
♣ B

♠ D 7 5 4 3
♥ 9
♦ B 10 5 4
♣ K D 7



♠ 8
♥ K B 8 7 5 4
♦ K 6 3
♣ 10 9 4

♠ A 10
♥ A 3 2
♦ D 2
♣ A 8 6 5 3 2

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

¹ Dritte Farbe Forcing

Ausspiel: ♦4

Score: +400

Auf Dritte Farbe Forcing sollte Süd mit einer Maximumhand ohne 3er Pik mit 3SA den Endkontrakt ansagen. West wird nicht die vom Gegner gereizte ♠-Farbe attackieren, sondern mit ♦4 seine zweitlängste Farbe angreifen. ♦-Ausspiel läuft zu Ost's König, der Karo zurückspielen wird. Mit ♦D in der Hand steht der Alleinspieler vor der schwierigen Wahl der Arbeitsfarbe. Treff oder Pik? Aufgrund der Farblänge und der schlechten Übergangslage zum Tisch sollte man sich auf jeden Fall für Treff entscheiden. Dank des günstigen 3-3-Standes kommt man mit 9 Stichen nach Hause und verliert nur zwei ♠- und zwei ♦-Stiche.

Teiler West
Gef. alle

♠ 6 4
♥ 7 2
♦ K D 9 8 3
♣ K D 7 3

♠ D B 9 5 3
♥ K 8 5
♦ 7 6 5
♣ B 5



♠ 7 2
♥ 9 6 4 3
♦ A 10 4 2
♣ 9 8 6

♠ A K 10 8
♥ A D B 10
♦ B
♣ A 10 4 2

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

Ausspiel: ♠7

Score: +660

Auf Ost wird man die einzig ungereizte Farbe ausspielen: Pik! Sollte der Alleinspieler das Ausspiel am Tisch gewinnen, um sich seine Karos zu entwickeln, kann Ost das ♦A mitnehmen und mit Pik-Fortsetzung die 5er Länge des Partners hochspielen. Wird der Alleinspieler nun gierig und versucht den ♥-Schnitt zu machen, wird er sogar down gehen. Der Weg zum Erfolg liegt für den Alleinspieler darin, zuerst den ♥K herauszutreiben (was den Einstich zu den Piks entfernt) und erst dann das ♦A. Das würde zu elf Stichen führen. Die sichere, aber paarturnieruntypische, Spielweise wäre es, den ersten ♠-Stich zu ducken. Dann kann nichts passieren, aber mehr als zehn Stiche kommen dann auch nicht heraus.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ 8 2
♥ K 10
♦ B 10 8 4 3 2
♣ A B 4

♠ A K 9 6 4
♥ 7 5
♦ A K 7
♣ K 7 2



♠ D 3
♥ D B 6 2
♦ 9 5
♣ D 10 8 5 3

♠ B 10 7 5
♥ A 9 8 4 3
♦ D 6
♣ 9 6

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

Ausspiel: ♦B
Score: -400

Man mag die Osthand vielleicht als etwas dünn für ein negatives Kontra einschätzen. Aber passen verbessert die eigene Situation nicht. Auf Kontra springt West in 3SA und macht mit vier ♣-Stichen (wenn man irgendwann ♣ zur 10 spielt), drei ♠-Stichen und ♦AK genau 9 Stiche. Wichtig ist hierbei, dass man sich die ♠D als Übergang zu den hohen Treffs liegen lässt und nicht vorher schon leichtfertig abzieht.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ B
♥ A 6 5 4 3
♦ K 8 7 6 2
♣ 4 3

♠ K D 2
♥ D 10 8 2
♦ 5
♣ 9 7 6 5 2



♠ A 9 7 6 4
♥ B 9 7
♦ 9 3
♣ A B 8

♠ 10 8 5 3
♥ K
♦ A D B 10 4
♣ K D 10

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

Ausspiel: ♠K
Score: +400

5♦ zu erfüllen ist kein größeres Problem. Die Aufgabe liegt darin, überhaupt in 5♦ zu kommen. Man hat einen tollen Fit, sehr gute Verteilung, aber nur 23 Figurenpunkte. Daher werden vielleicht einige Paare im ♦-Teilkontrakt hängen geblieben sein. Nord sollte unter Berücksichtigung seiner Verteilungspunkte (je 1V in ♠ + ♣, 1L in ♥ und 3V in ♦) auf jeden Fall einen Schritt in Richtung 5♦ unternehmen. Daraufhin wird Süd mit 15F und keinem einzigen Punkt in Pik (wo der Partner sehr kurz sein wird) nur zu gerne 5♦ ansagen.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ A 8 2
♥ A K 5
♦ 9 8 7 6 3
♣ 8 3

♠ 9 5 4
♥ D 9 3 2
♦ B 4
♣ A D 9 7

	N	
W	23	O
	S	

♠ B 6 3
♥ 7 4
♦ A 10 2
♣ B 6 5 4 2

♠ K D 10 7
♥ B 10 8 6
♦ K D 5
♣ K 10

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

¹ Inverted minors, ab 10 Pkt.

Ausspiel: ♥2

Score: -200

Der direkte Sprung von 2♦ in 3SA sollte 18/19 Pkt. versprechen. Mit schönen 14, wie in der aktuellen Hand, muss man erst einmal einen Stopper zeigen und darf dann in 3SA springen. Leider gehen 3SA nicht besonders gut aus. West wird ♥2 angreifen, da man gegen eine unterfarblastige Reizung eher eine Oberfarbe angreift. Somit ist der Alleinspieler dem unangenehmen ♣-Angriff zwar zunächst entkommen, sobald Ost aber mit dem ♦A zu Stich kommt, wird Treff durch den König durchgespielt und OW können ♦A und fünf ♣-Stiche kassieren, sofern sie eine Blockade in der ♣-Farbe vermeiden.

Teiler West
Gef. keiner

♠ B 7 6
♥ K 8 5
♦ B 3 2
♣ 9 5 3 2

♠ 10 5 4
♥ A D 6 4
♦ A D 10 8 5
♣ 7

	N	
W	24	O
	S	

♠ D 2
♥ B 10 7
♦ K 9 7 4
♣ K B 10 6

♠ A K 9 8 3
♥ 9 3 2
♦ 6
♣ A D 8 4

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

Ausspiel: ♠6

Score: -110

Sollten Sie sich auf Nord noch 3♠ getraut haben, so wäre das sehr erfolgreich. Auch Süd könnte ein kompetitives Kontra auf 3♦ abgeben, was ebenfalls in 3♠ führen würde. 3♠ gehen zwar möglicherweise nicht, aber mit einem ungefährlichen Faller stehen Sie natürlich besser da als bei gegnerischen 110 in 3♦ zuzuschauen. OW verlieren in 3♦ nur zwei Piks, den ♥K und einen ♣-Stich. In 3♠ könnte man als Alleinspieler dagegen glänzen, wenn man nach ♣7-Angriff (technisch korrekt) ♠AK abzieht und, mit ♠B am Tisch, Treff zur 8 spielt. Dann würde man 3♠ sogar erfüllen.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ B
♥ K B 10 8
♦ 8 7 3
♣ A 10 7 6 3

	N	
W	25	O
	S	

♠ 9 5 4 2
♥ D 9 7 3
♦ B 10
♣ K D 9

♠ A D 10 8 6
♥ 6
♦ A 6 5
♣ B 5 4 2

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

Ausspiel: ♠8
Score: -50

Es sieht ein wenig seltsam aus, wenn der "empfohlene" Kontrakt 2♠ im 5-1-Fit lautet und nicht 3♣ im 5-4-Fit. Aber das negative Kontra auf 2♦ erscheint genauso normal wie das 2♠-Gebot von Süd. Mit einer Minimeröffnung kommt 3♣ nicht in Frage und so bleibt Süd als Notgebot nichts anderes übrig als ein zweites Mal sein 5er ♠ zu bieten, was dann zum Endkontrakt wird. Glücklicherweise sind die Piks aber qualitativ gut genug, dass es keine Katastrophe wird. Von +110 bis -50 ist alles vorstellbar.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ K 8 7 6 2
♥ K 9 7
♦ D 5 4
♣ 5 2

	N	
W	26	O
	S	

♠ 3
♥ A 6 2
♦ K B 7 6 3
♣ A 8 4 3

♠ 5
♥ 10 4 3
♦ A 10 9
♣ K D B 10 7 6

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

Ausspiel: ♠5
Score: +200

Natürlich ist 2SA von Ost, mit einem Single in Pik, kein schönes Rückgebot. Da 2♠ aber forcierend ist, muss man reizen und 3♦ kommt noch weniger in Frage als 2SA. West zählt all seine F, V und L zusammen und sagt 4♠ an, die ich auf Nord humorlos kontrieren würde. 4♠ ist zwar ein schöner Kontrakt, scheitert aber am 5-1-Stand der Trümpfe. Viele ♣-Runden von NS bringen den Kontrakt zu Fall, in dem man ursprünglich nur drei Topverlierer hat.

Reps Bridgetours



Würzburg - Weihnachten & Silvester am Main

22.12.2024 - 03.01.2025

4** Maritim Hotel Würzburg**

Classic DZ (=EZ) € 1.799,00 / Kein EZ-Zuschlag!

22.12.2024 - 29.12.2023 (7 Tage) € 1.159,00

27.12.2023 - 03.01.2024 (7 Tage) € 1.159,00



Vorschau auf 2025

Bonn - Ostertage am Rhein

13. - 23.04.2025

4** Maritim Hotel Bonn**



Rogaska - Kur & Bridge im Herzen Sloweniens

04.05.2025 - 14.05.2025

4** Grand Hotel Rogaska Resort**



**Klaus
Reps**
Bridgelehrer &
Reiseleiter



**Katharina
Reps**
Massagetherapeutin &
Organisation

Reps Bridgetours
Grüner Weg 10
64521 Groß-Gerau

Tel.: +49 (0) 6152-8551521
Email: reps-bridgetours@web.de
Homepage: www.bridgereisen.de