



**Challenger**  
**Cup** DBV 2025



# 15. Challenger Cup 2025

## Vorrunde C



Liebe Bridgefreunde,

herzlich Willkommen beim Challenger Cup. Dieser Wettbewerb ist der mit Abstand größte Event des Deutschen Bridge Verbands. Mehrere tausend Bridgespieler und Bridgespielerinnen werden an diesen Tagen um den Einzug in die Zwischenrunde kämpfen. Ich wünsche Ihnen allen dabei viel Freude und Erfolg.

Mein Dank gilt all unseren Bridgeclubs, die diesen landesweiten Wettbewerb ermöglichen, natürlich Ihnen als topmotivierten Teilnehmern, aber auch den Experten, die sich wieder die Mühe gemacht haben, alle Hände in den Broschüren zu kommentieren.

Wie immer kann nur einer gewinnen und nur einige sich für die Zwischenrunde qualifizieren, aber ich hoffe, Sie alle sind Gewinner, die viel Spaß an diesem Turnier haben werden und durch die Lektüre der Analysen etwas dazulernen. Das ist ja ein besonderer Reiz an unserem Sport, dass man nie auslernt und nach jedem Turnier die Chance hat, aus seinen Fehlern zu lernen.

Zusätzlich zu den Kommentaren in den Broschüren gibt es auch wieder die Möglichkeit, am nächsten Tag um 11 Uhr in BBO an der Besprechung der Hände mit Pony Nehmert und Christian Fröhner teilzunehmen.

Ich wünsche Ihnen im Namen des DBV viel Spaß am Turnier und mögen die Besten sich für die Zwischenrunde qualifizieren.

Ihre

**Claudia Lüßmann**

*Ressort Breitensport des DBV*

**Impressum:**

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit/Breitensport im DBV

Koordinator/Redaktion: Torsten Waaga

Autoren: Berthold Engel (Mi), Helmut Häusler (Fr), Dr. Karl-Heinz Kaiser (Di),  
Julius Linde (Mo), Klaus Reps (Do)

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden von Berthold Engel kommentiert.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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

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



♠ 7 3  
♥ B 9 3 2  
♦ B 3 2  
♣ D B 9 7

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

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

Ausspiel: ♣3  
Score: -50

Nords 3♣-Gebot verwandelt einen wahrscheinlichen Plussscore in einen wahrscheinlichen Minusscore; aber in einem natürlichen System kann Süds 2♣-Gebot noch ziemlich stark sein. Wer auf Nord 2♣ gepasst hat, wird sich wahrscheinlich einen guten Paarturnierscore aufschreiben und kann sich selbst loben für seine weise Zurückhaltung; wenn man sich nicht selbst lobt, tut es ja keiner. Im Gegenspiel sollte West das ♥A ducken; die Verteidigung bekommt dann zwar keinen Coeurstich, aber 2 Trumpfstiche und 3 Karostiche; wenn West dagegen sein ♥A mitnimmt, hat Süd plötzlich Chancen, seinen 3♣-Kontrakt zu erfüllen.

Teiler Ost  
Gef. N/S

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

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



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

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

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

Ausspiel: ♦7  
Score: +680

6♣ ist mehr oder weniger auf einen von zwei Schnitten plus einen 3/2-Trumpfstand, da liegen die Erfüllungschancen zwar nicht hoch, aber doch eindeutig über 50%. Natürlich ist Nord für seine 2♣-Hebung etwas stark, aber für einen 2♥-Farbwechsel ist er etwas schwach. Vielleicht könnte man auf 3♣ mal 4♣ probieren, dann könnten Süd und Nord mit 4♦ und 4♥ Cuebids austauschen. Aber meistens werden N/S im Vollspiel stehenbleiben und erst hinterher schlaue Ideen haben, wie sie den Schlemm hätten ausreizen können.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

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



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

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

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

Ausspiel: ♦5  
Score: -680

Den phantastischen 6♦-Kontrakt erfüllt man immer, wenn man Pik mit ♦A sticht. Der realistische 6♣-Schlemm fällt bei Coeurangriff; beim wahrscheinlicheren Karoangriff ist man dagegen zuhause. Ost forciert mit der vierten Farbe zur Partie und zeigt dann ein 6er Pik, woraufhin West mit einem Treff-Cuebid kooperiert. Mittels Key-Card-Blackwood findet Ost heraus, dass nicht nur eine Schlüsselkarte fehlt, sondern auch die Trumpfdame, und bleibt deshalb korrekt in 5♠ stehen. Wenn Ost etwas forsch 6♠ ausreizt, würde ein (freilich sehr riskantes und eigentlich nicht zu empfehlendes) Ausspielkontra für die zuerst gereizte Farbe des Tisches helfen.

Teiler West  
Gef. alle

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

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



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

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

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

Ausspiel: ♦B  
Score: +620

Das ist eine sehr gute 4♥-Partie. Süd wird nur auf 9 Stiche gehalten, wenn West Pik ausspielt, Ost das Ass duckt, und wenn West, wenn Süd dann Treff aus der Hand spielt, den König nicht einsetzt; dann bekommt Ost einen Pikschnapper. Der Sprung von Süd in 3♥ ist knapp, aber der gute Anschluss in Partnerfarbe wertet die Hand auf; trotzdem werden einige N/S-Paare im Teilkontrakt stehen bleiben.



Teiler Nord  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	5	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♣6  
Score: +300

In 3NT nimmt Nord den ♦K-Angriff und spielt Coeur zum Buben. Wenn er später mit Coeur in die Hand geht und Treff zum Tisch spielt, muss West mit dem blanken ♣A ins Leere stechen; so macht Nord 3 Pikstiche, 3 Treffstiche, 2 Coeurstiche und 1 Karostich. Können N/S 3SA ausreizen? Wenn West sofort mit 3♣ sperrt, ist das schwierig. Süd müsste vielleicht statt mit einem Kontra mit einem 2♦-Gebot anfangen, was aber sein Blatt in keiner Weise hergibt. In 3♣X kann Ost wegen der Trumpfblockade seine 2 Karoverlierer am Tisch stechen und fällt nur zweimal.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	6	O
	S	

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

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

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

<sup>1</sup> Bergen

Ausspiel: ♥A  
Score: -620

Dieses Vollspiel ist immer gewonnen bei gut stehendem ♦K und hat außerdem einige Zusatzchancen. Nach Osts 1♠-Eröffnung zeigt West mittels einer Bergen-Hebung einen 4er-Trumpfanschluss mit 7-10 Punkten. Ost lädt daraufhin mittels eines 3♥-Trialbids zum Vollspiel ein, was West mit seinem absoluten Maximum gerne annimmt. Aufgrund der Traumstände kann Ost nichts falsch machen; selbst wenn Nord clever ein Coeur-Double vortäuscht und West dadurch dazu verleitet, die dritte Coeurrunde unnötigerweise mit der Trumpfdame vorzustechen, kann Ost nichts passieren.

Teiler Süd  
Gef. alle

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

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



♠ B 10 9 8 5  
♥ 10 9 6  
♦ B 6 5  
♣ B 8

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

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

Ausspiel: ♠A  
Score: +130

Zunächst zählt man in 3SA nur 8 Stiche; wenn West mit dem ♣-König an den Stich kommt, ist er aber in drei Farben im Endspiel für den neunten Stich. Können Nord/Süd 3 SA ausreizen? Wenn Ost mit seinen drei Figurenpunkten auf Nords Informationskontra passt, vielleicht; nach einem 1♠-Gebot von Ost bietet sich so recht keine erfolgreiche Reizung an. Aber hat Ost nicht nur drei Figurenpunkte? Points, Schmönts! Diese Hand gibt Gelegenheit, an Roland Rohowsky zu erinnern, den Weltmeister von 1990, der immer dafür plädierte, dass man mit einer 5er-Oberfarbe auf eine 1UF-Eröffnung des Partners auf keinen Fall passen solle. Na ja, die einen sagen so, die anderen sagen so, aber der Kommentator findet das richtig.

Teiler West  
Gef. keiner

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

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



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

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

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

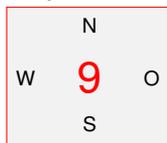
Ausspiel: ♣6  
Score: +120

N/S haben zusammen 25 Figurenpunkte, aber trotz der friedlichen Stände geht kein Vollspiel, und es ist auch nicht so abwegig, mit dem Misfit in 2SA stehen zu bleiben. Gegen 2SA oder 3SA sind dann O/W im Gegenspiel gefordert, Nord auf 8 Stiche zu halten. Man muss eigentlich fast nur konsequent Treff spielen; nur wenn Nord einen Coeurstich abgibt, um sich einen vierten Coeurstich zu entwickeln, muss man auf Pik wechseln, bevor Nord sich auch noch einen Karostich entwickelt.

Teiler Nord  
Gef. O/W

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
	1♦	x	1♠
2♥	2♠	4♥	5♦
Pass	Pass	5♥	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♦A  
Score: -650

Bei der günstigen Gefahrenlage ist es für Süd mit dem tollen Karoanschluss naheliegend, mit 5♦ zu verteidigen. Das kann West nicht kontrieren, woraufhin sich Ost mit etwas Bedenken in 5♥ treiben lässt. Aber alles wird gut, Ost hat nur 2 Verlierer in seinem Kontrakt auf der Fünferstufe, und 5♦X fällt nur für 500, weil Ost früher oder später in Schwierigkeiten gerät. So betrachtet hätte Süd besser 4♠ geboten statt 5♦. Wieso? Fällt 4♠ nicht für dieselben 500 wie 5♦? Ja, schon, aber 4♠ hätte Ost wahrscheinlich begeistert kontriert, statt sich in wacklige 5♥ treiben zu lassen. Ja, 5♦ ist sicher das populäre Gebot über 4♥, aber 4♠ ist einen Gedanken wert.

Teiler Ost  
Gef. alle

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	Pass
Pass	2SA	Pass	3♦
Pass	3♠	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

Ausspiel: ♦7  
Score: +620

N/S werden immer in 4♥ landen und offensichtlich gibt es genau 3 Stiche abzugeben. Ein cleverer Alleinspieler könnte allerdings den ♠K ducken, den Karoswitch gewinnen, das ♣A entblockieren, Karo und Treff schnappen, und dann die ♥D vorlegen. Wenn Ost dann aufmerksam ♥A legt und mit ♥6 aussteigt, bringt das nichts; wenn Ost aber nachlässig ♥A duckt, wird er im nächsten Stich damit eingespielt und der Pikverlierer verschwindet. Wenn Nord so abspielt, Ost aber das ♥A nicht duckt, wäre das im Fußballjargon ein "0:0 der besseren Sorte".

Teiler Süd  
Gef. keiner

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

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

	N	
W	11	O
	S	

♠ A K 7 6 2  
♥ 8 7  
♦ 7 6  
♣ A 9 6 2

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♦
3♣	PASS	3♣	x
4♣	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♦2  
Score: +50

O/W machen gerade mal 3♣, wenn Nord die Partnerfarbe angreift und sich nicht von seinen Piks verführen lässt; bei dem weit verbreiteten Sequenzenfetischismus sagt der Kommentator aber voraus, dass ziemlich oft 5♣X erfüllt werden wird. N/S können bei korrektem Gegenspiel auch nur auf der Dreierstufe erfolgreich sein: In einem Karokontrakt übernimmt Ost den ausgespielten ♣K mit dem ♣A und spielt drei Pikrunden, was die zum Tode verurteilte Trumpfdame von West auferstehen lässt. Und in 4♣ stehen die Trümpfe 5/0.

Teiler West  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	12	O
	S	

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

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

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

<sup>1</sup> Bergen

Ausspiel: ♦D  
Score: +680

Da es für 12 Stiche nicht reicht, dass ♣K im Schnitt sitzt, sollte man nicht im Schlemm sein; da aber außer ♣K auch ♣10 gut steht, kann man aktuell doch 12 Stiche machen: Wenn man mit ♦A am Tisch ist, legt man ♣D zum Schnitt vor, und wenn man mit ♠D am Tisch ist, wirft man auf ♥D ♣4 ab und schneidet dann zur ♣9. Und in 3NT? Wenn alles gut steht, macht man dieselben 12 Stiche wie in 4♣; wenn aber ♣K bei West steht, macht man nur 10 Stiche statt der 11 Stiche in Pik. Wer auf Süd vernünftig war, sollte sich also +680 notieren; wer ein Risiko eingeht, wird dafür mit einem besseren Score belohnt, +690 oder +1430 oder sogar +1440.

Teiler Nord  
Gef. alle

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

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

	N	
W	13	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♠3 / ♦3  
Score: -660 / -630

Mit der Dritte-Farbe-Forcing-Konvention erreichen O/W leicht 3NT. Jetzt kommt es auf Süd an: Von Pik- oder Karoausspiel hängt es ab, ob Ost 10 oder 11 Stiche erzielen kann, was im Paarturnier den Unterschied zwischen "Tod und Gladiolen" bedeutet (um den Ex-Bayern-Trainer Louis van Gaal zu zitieren). Da beides schlecht sein kann, Pik aber im positiven Fall mehr einbringt, ist Pik wohl die bessere Wahl; aber hier und heute ist Pik kein Erfolg. Wer sich auf Süd unglücklich entschieden hat, hat immerhin das Verständnis des Kommentators (wenngleich ihn das auch nicht wirklich trösten wird).

Teiler Ost  
Gef. keiner

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

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

	N	
W	14	O
	S	

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

♠ B  
♥ B 9 5  
♦ A K 9 6 5  
♣ A 10 9 5

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

Ausspiel: ♠2  
Score: +460

Der Topkontrakt ist 6♦, da kommt West nach ♠A-Angriff und Wechsel auf Trumpf ziemlich automatisch in einen Pik-Coeur-Squeeze. In der Praxis wird man aber in 3NT von Nord landen. Wenn West nach ♠2-Angriff seine beiden Pik-Topfiguren abzieht, gerät Ost am Ende in einen Pik-Treff-Squeeze für 11 Stiche. Am besten wechselt Ost im zweiten Stich auf Karo, wonach Nord erst mal nur 9 Stiche hat und für den zehnten Stich arbeiten muss; ein Sonderlob also für die Westspieler, die den schwer zu sehenden Wechsel auf Karo gefunden haben!

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	15	O
	S	

♠ 9 5  
♥ K 6 3  
♦ 8 6 4  
♣ K D 6 4 3

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

West	Nord	Ost	Süd
			2♠
Pass	2SA	Pass	3♣
Pass	4♠	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♦3  
Score: +680

Nach der Weak-Two-Eröffnung denkt Nord an Schlemm, aber wenn Süd auf die 2SA-Frage Minimum zeigt, ist Vollspiel genug. Das ist bei Coeurangriff richtig, aber wie soll West den finden? Auch wenn Nord Alleinspieler wird, wird nicht Coeur rauskommen. Und die ewige Paarturnierfrage: Was ist mit 3NT? Nun, das ist mit offenen Karten der Topkontrakt, weil man theoretisch dieselben 11 Stiche macht wie im Farbspiel. In der Praxis gibt es aber das kleine Problem, dass man in 3NT bei Nicht-Coeur-Angriff auch nur 11 Stiche erzielt, sodass die Paarturniergeier, die sich in 3NT versuchen, mit ihrem Ergebnis nicht sehr zufrieden sein werden, weil gegen 4♠ zufälligerweise kein Coeur rauskommt.

Teiler West  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	16	O
	S	

♠ A  
♥ D 10 6 5 3 2  
♦ 5 3  
♣ A 6 5 4

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	Pass	2♥	2♠
3♥	3♠	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♥4  
Score: +140

N/S sind nahe an 4♠, aber wenn Ost es schafft, durch ein Coeurgebot West von dem unglücklichen Karoangriff abzuhalten, sind sie nicht zu erfüllen. Wenn Nord sein Blatt nur als Höflichkeitshhebung einschätzt, wird alles gut für N/S; wenn er aber, statt 3♠ zu reizen, ein partieeinladendes Kontra abgibt, könnte Süd mit 15 Figurenpunkten vielleicht annehmen, mit der Folge eines guten Ergebnisses für O/W. Na ja, irgendwie ist es auch ein bisschen unglücklich, dass 4♠ nicht zu erfüllen ist; die N/S-Paare, die da irgendwie reinstolpern, haben sich wenig vorzuwerfen.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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

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

	N	
W	17	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♣4  
Score: -510

Nach 2NT und Stayman spielt Ost den 4♠-Kontrakt, und zufällig ist dadurch der Gegner dran, der kein Coeurausspiel hat. Nach jedem Nicht-Coeur-Angriff spielen sich die O/W-Karten wie ein Traum: Treff genommen, Karo hoch geschnappt, mit Trumpf in die Hand, noch mal Karo hoch geschnappt, Trümpfe gezogen und Treff am Tisch übernommen, wonach man alle 3 Coeurverlierer abwerfen kann. So macht Bridge Spaß, aber den schönen Score von 510 wird man sich mit einigen Ostspielern teilen. Warum nicht mit allen? Nun, nicht alle O/W-Paare werden auf 2SA den altmodischen einfachen Stayman spielen; bei Puppert- oder Romex-Stayman geht die Reizung aber los mit 2SA-3♠-3♦-3♥, und dann kann Nord ein Ausspielkontra geben: Bye, bye, 510! Manchmal liegt auf modernen Erfindungen kein Segen.

Teiler Ost  
Gef. N/S

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

♠ A 8 2  
♥ 10 9 8 7 6 5  
♦ 6 5  
♣ 9 3

	N	
W	18	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♥K  
Score: +110

Ein schwacher Sprung von West treibt Nord auf die 3er-Stufe, wo einige Arbeit auf ihn wartet. Nachdem er alle Figuren außerhalb von Pik bei Ost gesehen hat, kann Nord aber das ♠A bei West platzieren, weil Ost mit dem ♠A eine 1NT-Eröffnung gehabt hätte. Somit sollte Nord in Pik richtig raten und seinen Kontrakt erfüllen für ein gutes Ergebnis; wahrscheinlich werden nämlich einige Nordspieler nur 8 Stiche in ihrem Treffkontrakt machen.

Teiler Süd  
Gef. O/W

♠ 10 9 7 3

♥ A

♦ K B 7

♣ K D B 10 9

♠ A D 8 5 2

♥ B 7

♦ D 8

♣ A 8 5 4

	N	
W	19	O
	S	

♠ K 6 4

♥ D 9 6 3 2

♦ 9 5

♣ 6 3 2

♠ B

♥ K 10 8 5 4

♦ A 10 6 4 3 2

♣ 7

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

Ausspiel: ♣K

Score: +300

Süd gewinnt 5♦, aber es ist schwierig, überhaupt die Karos zu finden, geschweige denn, das Vollspiel auszureizen. Aber das Gegenspiel gegen 2♣ (was zwar halbwegs normal gereizt ist, sich aber nicht gut spielt) ist immerhin lukrativer als ein eigener Karo-Teilkontrakt. Um nur zweimal zu fallen, muss West nach ♣K-Ausspiel genau nur den ♠K abziehen und dann auf Treff zurückgehen (was man am Tisch kaum finden kann). Den Jackpot knacken N/S, wenn Süd auf 2♣ ein Kontra für die Restfarben findet und Nord das strafpasst. Vielleicht sollte Ost doch nicht 2♣ bieten.

Teiler West  
Gef. alle

♠ 7 4 2

♥ 10 7 4

♦ B 4 3

♣ A K 8 7

♠ D 10 5

♥ K 8

♦ A K D 10 9 8 2

♣ 9

	N	
W	20	O
	S	

♠ K

♥ D B 9 5

♦ 5

♣ D B 10 6 5 4 2

♠ A B 9 8 6 3

♥ A 6 3 2

♦ 7 6

♣ 3

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

Ausspiel: ♠2

Score: -600

In ihren beiden Unterfarblängen können O/W nur Teilkontrakte erfüllen; der richtige Kontrakt ist mal wieder 3NT, was man hier freilich nicht wissenschaftlich herausfinden kann, sondern einfach mal entschlossen ansagen muss. Das am meisten herausfordernde Gegenspiel gegen 3NT besteht darin, dass Süd nach Pikausspiel auf Treff wechselt, und dass Nord daraufhin seine beiden Treffstiche abzieht. Dann kann West keine Oberfarbkarte entbehren und muss deshalb schweren Herzens seinen siebten Karostich abwerfen; danach kann West aber Süd erst seine Exitkarten in Karo abziehen und ihn dann mit dem ♥A einsetzen, sodass er in die D10-Gabel in Pik antreten muss; so kommt der weggeworfene Karostich in Pik wieder zurück.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	21	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♠D  
Score: +600

Süd duckt den Pikangriff, nimmt das Pikenachspiel und entwickelt die Coeurs. Wenn Süd später mit Treff am Tisch ist, zieht er die Coeurs ab, und dann sitzt zu seinem Glück der Karoexpass. Für West ist es deshalb besser, im zweiten Stich auf Treff zu wechseln. Wenn Ost mit ♥Q und mit ♦A zu Stich kommt, kann er jedesmal Treff nachspielen; so entwickeln O/W rechtzeitig den fünften Stich für das Gegenspiel. Süd kann dieses Gegenspiel nicht verhindern, indem er sofort das ♠A nimmt und das ♣A (das Entree des gefährlichen Gegners) herabstreibt, weil dann West zweimal Treff duckt und die Verteidigung dadurch zwei Übergänge zu West bekommt. In der Theorie triumphieren also die Gegenspieler, aber in der Praxis wird 3NT meistens erfüllt werden.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	22	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♥6  
Score: -120

Mit zusammen 24 Figurenpunkten sollten O/W meistens in 2NT landen. Um das zu schlagen, muss Nord den ♦B ausspielen und Süd muss auf den ♥B wechseln; das kann man nicht finden. Nach Coeurangriff entwickelt West die Treffs, duckt die Coeurfortsetzung und holt sich nach der Regel "Expas vor Impas" den achten Stich in Karo. Nord sollte über 1NT mit 2♣ die Oberfarben zeigen; das treibt O/W in 3♣, wo sie nur -110 erzielen können, was im Paarturnier viel weniger wert ist als -120.

Teiler Süd  
Gef. alle

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

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

	N	
W	23	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♣2 / ♦5  
Score: +100 / -650

Das Schicksal des normalen 4♣-Kontrakts hängt von dem zufälligen Ausspiel von Süd ab. Statt 3♣ könnte Ost allerdings auch 3NT reizen, wonach Süd wieder ♣-Angriff finden muss (in diesem Fall für -600 statt -660), der aber gegen 3NT etwas fernliegender ist, weil man gegen 3NT doch eher die längste Farbe ausspielt. Um Süd das unangenehme Ausspielproblem zu ersparen (egal ob gegen 4♣ oder gegen 3SA) wäre es für N/S hilfreich, sollte Nord in dritter Hand als Ausspielmarke 1♣ eröffnen (meint der Kommentator, aber der meint ja viel, wenn der Tag lang ist). Wenn West dann 3NT spielt, greift Nord ♣K an, West duckt, und dann muss Nord den Wechsel auf ♠5 finden (nicht ♠10 wegen ♠9 am Tisch); damit würde Nord das gute Werk vollenden, das er mit der 1♣-Eröffnung begonnen hätte.

Teiler West  
Gef. keiner

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

♠ A 10 7 5  
♥ D 10 7  
♦ A D 7 4  
♣ 4 3

	N	
W	24	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♣4  
Score: -50

♥3-Angriff lässt 1NT zu, während ♣8-Angriff diesen Kontrakt schlägt, wenn Nord, nachdem er mit ♠D zu Stich gekommen ist, auf ♠B wechselt. Um sich das unlösbare Ausspielproblem zu ersparen (und überhaupt), sollte Süd 2♥ gegenreizen (na ja, die Farbe ist nicht so solide, aber man hat Eröffnungsstärke und gute Kontrollen). Das würde wahrscheinlich zu einem 3♥-Kontrakt führen, der nach ♣-Angriff nicht ganz zu gewinnen ist, weil Ost rechtzeitig mit ♥K drankommt, um Karo durchzuspielen.

Teiler Nord  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	25	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♦7  
Score: -600

West könnte natürlich auf seinen Piks bestehen, aber wegen der fehlenden Mittelkarten hat West 3 Trumpfverlierer. Wenn Nord Treffangriff findet, fällt 4♣ mehr oder weniger sofort, weil West nur einen Treffverlierer auf den ♥K abwerfen kann und den zweiten Treffverlierer ziemlich bald abgeben muss; bei einem anderen Angriff hat West dagegen etwas Zeit, auch für den zweiten Treffverlierer einen Parkplatz zu finden; aber so richtig kann es auch dann nicht funktionieren, wenn die Gegner aufmerksam sind. In 3NT muss es Ost in beiden Unterfarben richtig machen; das ist nicht ganz einfach, aber auch nicht unmöglich (zumal der Angriff wahrscheinlich helfen wird).

Teiler Ost  
Gef. alle

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

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

	N	
W	26	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♥4  
Score: +500

Dank des unvermeidbaren Karo-Schnappers gibt es in 4♠ 2 kontriierte Faller in Gefahr, aber das ist immer noch eine billige Verteidigung gegen die ebenfalls gefährlichen 4♥, wo nur schnelles Treffspiel den Alleinspieler daran hindert, mittels Karoschnitt einen Überstich zu erzielen. Somit haben in der Reizung alle Spieler alles richtig gemacht, obwohl die 3♥-Eröffnung von Süd und noch mehr der 3♠-Überruf von West nicht gerade als schulbuchmäßig bezeichnet werden können. Wer auf O/W nicht die günstige Verteidigung findet, sollte sich deshalb in guter Gesellschaft befinden.

Teiler Süd  
Gef. keiner

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

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

	N	
W	27	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♠10  
Score: +430

Nach einer Stayman-Sequenz spielt Süd 3NT, West greift ♠10 an und Süd erzielt 10 Stiche. Ist das die ganze Geschichte dieses Boards? Nun, Ost hätte eine 2♦-Auspielmarke einschleiben können, was 3NT auf 9 Stiche hält. Wenn N/S 2♦ kontrieren, schreiben sie zwar möglicherweise +500, aber vielleicht auch nur unbefriedigende +300. Können N/S sich dagegen irgendwie wehren? Nun, Nord kann mit seiner 4333-Verteilung auf Stayman verzichten, wonach Ost nicht zu seiner Zwischenreizung kommt. Sollte Nord sein 4er-Pik ignorieren? Vielleicht. Sollte Ost seine Auspielmarke reizen? Vielleicht. Und wenn West ganz ohne Reizung von Ost ♦B angreift, geht da alles mit rechten Dingen zu? Vielleicht.

Teiler West  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	28	O
	S	

♠ D 7 5 2  
♥ D 7 3  
♦ A K 10 7 2  
♣ 7

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

West	Nord	Ost	Süd
1♠	Pass	2♣	Pass
2♥	Pass	4♦ <sup>1</sup>	x
4♥	Pass	Pass	Pass

<sup>1</sup> Splinterbid

Ausspiel: ♦3  
Score: -450

Nachdem West beide Oberfarben gezeigt hat, bestätigt Ost mit einem Splinterbid die letztgenannte Farbe des Partners (Coeur). Nach Süds Auspielkontra zeigt West absolutes Minimum. Danach kann Schlemm eigentlich bestenfalls auf einen Schnitt sein, sodass Ost aufgibt. Da an das ♦A und an die ♥D 2 Stiche abzugeben sind, kann Ost mit seiner Entscheidung, aus 6♥ herausgeblieben zu sein, zufrieden sein. Weniger zufrieden ist Ost damit, dass man in Pik 12 Stiche machen kann; das kann man aber nicht herausfinden; die meisten O/W-Paare werden auf die Kraft des 4/4-Fits vertrauen.

Teiler Nord  
Gef. alle

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

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

	N	
W	29	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♥A  
Score: -140

2♥ im Kontra fällt (mindestens) für die magischen 200; aber West muss seine Piks reizen. Nach ♥A-Angriff muss Nord auf eine schwarze Farbe wechseln. Wenn Ost nicht ein 1NT-Gebot riskieren will, kann die Reizung auch in 2♥ von Nord enden; da wird es am Ende sehr spannend, ob O/W 2 Faller erzielen für den sehr guten Paarturnierscore von -200, oder ob Nord für einen Faller davonkommt für erfreuliche -100. Nord müsste dafür eine Endspielposition herstellen, in der alle vier Spieler nur noch Karokarten halten; West kann sich aber an der dreizehnen Treffkarte festklammern, ein Aussteiger, der ihm nicht weggenommen werden kann.

Teiler Ost  
Gef. keiner

♠ 8 6 5 3  
♥ 8 6  
♦ 9 8 5 4  
♣ 9 7 6

♠ A D  
♥ K D 10 7 3 2  
♦ B 2  
♣ D 10 2

	N	
W	30	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♣3  
Score: -490

Mittels einer Vierte-Farbe-Forcing-Sequenz stellen O/W fest, dass sie nirgends einen guten Fit haben und West schließt deshalb mit 3NT ab. Ost hat bis dahin nur eine Minimeröffnung versprochen und somit noch ein ganzes Ass in Reserve; deshalb bietet Ost noch quantitativ 4NT; West hat aber nicht genug, um die Schlemmeinladung anzunehmen. 6SA geht zwar bei der aktuellen Verteilung, weil der ♠K und der ♣B gut stehen, aber man sollte eigentlich nicht im Schlemm sein; die Paare, die sich vom Blatttausch in einen Schlemm treiben ließen, haben einfach Glück gehabt.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	31	O
	S	

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♦
Pass	2♣	Pass	3♣
Pass	4♣	Pass	5♣
Pass	6SA	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♠B  
Score: +1440

4♣ ist Assfrage auf Treffbasis, und 5♣ zeigt Schlemminteresse mit 2 Keycards und mit der Treffdame (wenn man die Assfrage in Unterfarbe "bedingt" spielt, sodass die erste Stufe Schlemminteresse verneint). Daraufhin zählt Nord 5 Karostiche und 4 Treffstiche, für einen Schlemm braucht man nur geringe Zusatzwerte bei Süd; im aktuellen Fall kann Süd mit einer fünften Treffkarte aufwarten (die ihn auch zu der positiven Antwort auf 4♣ motiviert hat). Nach Pikangriff geht Nord mit ♣A zum Tisch und spielt sofort Coeur, um den dreizehnten Stich durchzuschmuggeln, falls West unaufmerksam sein sollte.

Teiler West  
Gef. O/W

♠ A 7  
♥ A B 10 9 7 6 4 2  
♦ 6  
♣ 7 6

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

	N	
W	32	O
	S	

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

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

West	Nord	Ost	Süd
1SA	4♥	x	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♠D  
Score: -300

Ob man die Westhand 1♠ oder 1NT eröffnet, ist Geschmackssache; im aktuellen Fall macht es 1NT dem Partner leichter, das sichere Plus in 4♥ im Kontra mitzunehmen, anstatt auf das mögliche größere, aber riskante Plus in 4♣ zu spekulieren. Das 4♥-Gebot von Nord ist sehr plausibel; man fällt bei der günstigen Gefahrenlage immer unter das gegnerische Vollspiel, und dass es überhaupt kein gegnerisches Vollspiel gibt, ist unglücklich. Der Score von -300 sollte ziemlich häufig vorkommen, aber einige O/W-Paare werden auch in einem nicht abwegigen 4♣-Kontrakt etwas unglücklich an dem Coeurschnapper und an dem Drittrundenverlierer in Karo scheitern.



# Challenger cup

DBV

## Siegerliste

- 2024** **Claudia Nierstenhöfer – Peter Allgeier**  
für Bridge-Club Sylt & Ratinger Bridgeclub
- 2023** **Mehmet Necati Altunay – Halil Durdudiler**  
für den Ersten Bridge-Club Nürnberg-Fürth e.V.
- 2022** **Gunnar von Kleist – Bernd Priemer**  
für den Bridge-Club Hanau e.V.
- 2019** **Florian Reckermann – Dr. Andreas Zoschke**  
für den Bridgeclub Lörrach
- 2018** **Gabi Schneider – Alfred 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

Ab **2025** lädt der Deutsche Bridge-Verband alle Mitglieder – unabhängig von Alter und Geschlecht – zu einem neuen, kostenfreien Trainingsturnier auf RealBridge ein. Dieses Turnier richtet sich an Spieler und Spielerinnen aller Erfahrungsstufen, die ihre Spielfähigkeiten verbessern und von gezieltem Feedback profitieren möchten.

## TURNIERFORMAT

Das Training besteht aus einem Paarturnier, bei dem im Anschluss ausgewählte Hände analysiert und besprochen werden. So erhalten alle Teilnehmer praxisnahes Feedback und wertvolle Tipps zur Optimierung ihres Spiels.

## SPIELSTÄRKEN

Um den individuellen Lernbedürfnissen gerecht zu werden, bieten wir das Turnier in drei verschiedenen Spielstärken an:



Für **Anfänger**, die unter Anleitung ihre Fähigkeiten im Alleinspiel und in der Verteidigung aufbauen möchten.



Für **Clubspieler**, die ihre Bridgekenntnisse festigen und auf das nächste Level heben möchten.



Für **Liga- und erfahrene Turnierspieler**, die unter professioneller Anleitung ihre Technik verfeinern und strategische Fähigkeiten ausbauen wollen.

## TEILNAHME

Dieses Training steht exklusiv DBV-Mitgliedern zur Verfügung und findet einmal monatlich statt. Die Teilnahme ist kostenlos. Termine und Anmeldeinformationen finden Sie auf der DBV-Homepage und im Bridge Magazin.



**TERMINE:** jeweils ab **19:00 Uhr** auf RealBridge



C  
L  
U  
B  
S  
P  
I  
E  
L  
E  
R

Dienstag **21. Januar**  
Mittwoch **12. Februar**  
Dienstag **25. März**  
Mittwoch **16. April**  
Dienstag **20. Mai**  
Mittwoch **11. Juni**



L  
I  
G  
A  
S  
P  
I  
E  
L  
E  
R

Mittwoch **22. Januar**  
Dienstag **11. Februar**  
Mittwoch **26. März**  
Dienstag **15. April**  
Mittwoch **21. Mai**  
Dienstag **10. Juni**



Bei Fragen wenden Sie sich bitte an: [ressort-breitensport@bridge-verband.de](mailto:ressort-breitensport@bridge-verband.de)

*Claudia Lüßmann*

Ressort Breitensport des DBV