



15. Challenger Cup 2025

Finale / 1. und 2. Durchgang



- 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 – 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,

wieder einmal treffen wir uns zum wichtigsten sportlichen Breitensport-Event, dem Challenger Cup. Sie alle haben sich durch Vorrunden in Ihren Clubs und eine erfolgreich gemeisterte Zwischenrunde für das Finale qualifiziert, zu dem ich Sie herzlich willkommen heiße.

Nach dem Abstecher in den Süden nach Burghausen im letzten Jahr haben wir diesmal wieder einen zentralen Spielort gewählt. Ich hoffe, dies hat Ihnen allen eine unbeschwerte Anreise ermöglicht, so dass Sie an diesen zwei Tagen zu sportlichen Höchstleistungen bereit sind.

Wie immer kann es nur einen Sieger geben, aber ich hoffe, Sie alle kehren als Gewinner nach Hause mit der Erfahrung eines schönen Turniers, netten Begegnungen und hoffentlich einem rundum angenehmen Wochenende.

Und da wir auch im nächsten Jahr wieder einen Challenger Cup spielen, können Sie in diesem Heft von den Experten lernen, wie Sie Ihre Bridgesinne noch stärker zum Einsatz bringen können. Beginnen Sie mit der Lektüre doch gleich auf der Heimfahrt, wenn Sie Bahn- oder Beifahrer sind, aber spätestens nach der Heimkehr. Dann steht dem Sieg im nächsten Jahr nichts mehr im Wege.

Ich wünsche Ihnen ein erfolgreiches und angenehmes Turnier und viel Erfolg.

Wann immer Sie Hilfe benötigen (solange es nicht darum geht, in welche Richtung Sie schneiden sollen), lassen Sie es mich wissen.

Viel Spaß und Erfolg wünscht Ihnen

Claudia Lüßmann

Claudia Lüßmann

Ressort Breitensport des DBV

Impressum:

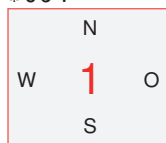
Herausgeber:	Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV
Koordinator/Redaktion:	Torsten Waaga
Autoren:	Helmut Häusler (DG 2), Julius Linde (DG 1), Klaus Reps (DG 3)

1. Durchgang

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ B 7 6
♥ 5 4
♦ A B 6 5 2
♣ 8 5 4

♠ A K 8 5 3
♥ D B 8 6 3
♦ 9
♣ 9 2



♠ 10 2
♥ A 9 2
♦ K 10
♣ K D B 10 7 3

♠ D 9 4
♥ K 10 7
♦ D 8 7 4 3
♣ A 6

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

Ausspiel: ♦A
Score: -420

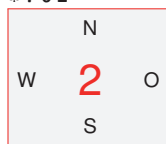
Nach einer kurzen, explosiven Reizung darf West 4♥ spielen. Nach zwei Runden Karo (Pik-Abwurf aus der Hand) spielt West ein kleines Coeur Richtung Hand. So bleibt das ♥-Ass als später Übergang zu den Treffs erhalten, egal, wann Süd den ♥-König einsetzt. Der Alternativspielplan arbeitet mit Pikschnapper(n). Dank des 3-3-Stands führt auch dieser Weg zu genau zehn Stichen.

Eine mögliche Verteidigung mit 5♦ wird zu teuer – Süd verliert mindestens fünf Stiche und damit mindestens 500 Punkte.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ B 5 4
♥ A K 7 5
♦ 9 7 2
♣ 7 6 2

♠ A 10 8 3
♥ 9 8 3
♦ D 8
♣ K 10 8 4



♠ K D 9
♥ 10 4
♦ 10 5 4 3
♣ A D B 3

♠ 7 6 2
♥ D B 6 2
♦ A K B 6
♣ 9 5

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

Ausspiel: ♦A
Score: +50

Eine völlig normale Reizung führt in einen ziemlich schlechten Kontrakt. Gegen 1SA können (und werden!) die Gegenspieler die ersten sieben Stiche gewinnen, ein Faller. Sogar ein zweiter Faller wäre denkbar, wenn N/S vier Karostiche erzielen. Der Treffit, in dem O/W bis zu neun Stiche gewinnen können, erblickt leider nie das Licht der Welt - 1SA als Rückgebot ist nichtsdestotrotz auf lange Sicht erfolgreicher als 2♣ oder eine Hebung auf 2♠.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ D B 10 6 5 3
♥ A B 5 2
♦ 10 9 8
♣ —

♠ K
♥ 9
♦ A B 7 6 5 4 3
♣ B 9 6 2

	N	
W	3	O
	S	

♠ A 9 8 7
♥ K 6 3
♦ K
♣ A D 8 4 3

♠ 4 2
♥ D 10 8 7 4
♦ D 2
♣ K 10 7 5

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

Ausspiel: ♠4
Score: +420

In 5♦ gewinnt Nord das Ausspiel in der Hand, wechselt in Karo zum Tisch und wirft auf das ♠-Ass den Coeurverlierer ab. Mit Coeurschnapper wird die Hand erreicht, um die Trümpfe zu ziehen (Danke für die ♦-Dame!). Jetzt spricht vieles für eine Treffkürze bei West. Daher beginnt Nord die Trefffarbe mit dem Buben, um Ost ♠K105 herauszuschneiden zu können. Gegen den 4-0-Stand muss dennoch ein Treffstich verloren gehen. In 3SA hilft nach Pikangriff auch der günstige Karostand nicht weiter, da der einzige Übergang in die Nordhand weggespielt wurde. Sofern Ost, mit Treff bei Stich, eine Coeurfigur nachspielt, muss Süd mehrfach fallen.

Teiler West
Gef. alle

♠ B 5 2
♥ A D 8 4
♦ B 8 6
♣ D 6 3

♠ A 8
♥ 7
♦ K 9 5 2
♣ A K 10 8 7 2

	N	
W	4	O
	S	

♠ D 10 6 4 3
♥ 6 5 2
♦ D 4 3
♣ 9 5

♠ K 9 7
♥ K B 10 9 3
♦ A 10 7
♣ B 4

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

¹ Gute Coeurhebung
² Treffs und Karos

Ausspiel: ♣9
Score: +100

Als der Gegner sich nur 2♥ zutraut, ist es richtig, die Reizung wiederzubeleben. Wer entsprechend verabredet ist, zeigt mit 2SA beide Unterfarben. Wer nicht, reizt einfach 3♣. West lässt sich von der neunten Trumpfkarte zu 3♥ verleiten, hier die falsche Entscheidung. Ost muss gut spielen, um nur fünf Stiche zu verlieren: Die dritte Treffrunde wird hoch gestochen, Trümpfe werden gezogen und es folgt Pik Richtung König. Die Gegenspieler müssen früher oder später die Karofarbe spielen, so dass dort nur noch ein Stich verloren geht. (Statt der Elimination kann Ost auch schnöde ein kleines Karo zur ♦8 spielen).

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ A 9 8 4
♥ 9 5 4 2
♦ 7 4
♣ B 9 5

♠ K B 10
♥ K D B 7
♦ 9 6
♣ A D 7 3

	N	
W	5	O
	S	

♠ D 7 2
♥ 10 3
♦ A B 10 2
♣ K 6 4 2

♠ 6 5 3
♥ A 8 6
♦ K D 8 5 3
♣ 10 8

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

Ausspiel: ♦ 5
Score: +660

Eine Reizung, die an den meisten Tischen dupliziert werden dürfte. Gleiches gilt für das Abspiel: Das Karoausspiel wird günstig gewonnen und der Alleinspieler entwickelt sich erst die Coeurs und danach die Piks. Die Gegenspieler gewinnen nur ihre beiden Oberfarbasse. Der potentiell dritte Stich der Gegenspieler, ein Karostich, ist verloren gegangen. Dafür müsste Ost, technisch falsch, eine Karofigur ausspielen.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ D B 6 2
♥ 7
♦ B 9 8 6 3
♣ 10 6 5

♠ 9 5 4
♥ K 10 8
♦ K D
♣ A 8 7 4 2

	N	
W	6	O
	S	

♠ 7
♥ A D 9 5 2
♦ A 10 5 4
♣ K D 3

♠ A K 10 8 3
♥ B 6 4 3
♦ 7 2
♣ B 9

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

Ausspiel: ♠ D
Score: +480

Die N/S-Hände passen gut zusammen – zu gut. Ein Schlemm ist ganz hervorragend und braucht nur halbwegs friedliche Stände in Coeur und Treff. Mit nur 27 F im Acht-Karten-Fit wäre es allerdings überraschend, wenn mehr als eine Handvoll Paare die 6er Stufe erreichen würden. Für die B-Note sollte Süd in der ersten Trumpfrunde das ♥-Ass ziehen, die ♥10 zugeben und danach ein kleines Coeur zum König spielen. So spielt die richtige Seite aus, um den vierten Trumpfbuben herauszuschneiden, die Deblockade der ♥10 ermöglicht das unfallfreie Ziehen des letzten Trumpfs.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ D 8 6 5 2
♥ 10 8 6 4
♦ A 9
♣ D 7

♠ A B 7 4
♥ A K 2
♦ B 6 5
♣ 8 5 2

	N	
W	7	O
	S	

♠ K
♥ B 3
♦ K D 8 7 3 2
♣ K B 9 4

♠ 10 9 3
♥ D 9 7 5
♦ 10 4
♣ A 10 6 3

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

Ausspiel: ♥5
Score: +600/+630

Süd hat im Rückgebot die Wahl zwischen 2♣ und 2♦. Mit einer 6-4-Verteilung ist es meist besser, die zweite Farbe zu zeigen. So sind neun Karten aus dem Südblatt bekannt (5♦ + 4♣), nach 2♦ wären nur mindestens fünf Karokarten bekannt.

Gegen 3SA spielt Ost uninspiriert die ungereizte Farbe aus und verhilft so dem ♥-Buben zu einem Stich. Zehn Stiche sind nun möglich. Da sich die Übergangssituation aber als knifflig erweist, kann es passieren, dass das ♠-Ass einschläft. Dann gäbe es nur neun Stiche.

Teiler West
Gef. keiner

♠ K 10 9 7 4 2
♥ 9
♦ 7 5
♣ D B 7 4

♠ A D B 8
♥ K 10 7 5 3
♦ 10 6 2
♣ 5

	N	
W	8	O
	S	

♠ 6 5 3
♥ D 8 6 4 2
♦ B 9 4
♣ K 3

♠ —
♥ A B
♦ A K D 8 3
♣ A 10 9 8 6 2

West	Nord	Ost	Süd
2♣	Pass	3♣	Pass
4♥ ¹	Pass	6♣	Pass
Pass	Pass		

¹ Splinter

Ausspiel: ♦4
Score: -920

Gut möglich, dass 3SA Endkontrakt wird, aber Ost muss nicht sofort 3SA ansagen. Beginnt Ost mit 3♣, können 3SA immer noch erreicht werden, falls nichts Aufregendes passiert. Aber hier passiert etwas sehr Aufregendes! Coeurkürze und gute Trumpfunterstützung! Zwölf Stiche sollten dann praktisch sicher sein, Ost kann 6♣ direkt ansagen. Die Assfrage wird nicht weiterhelfen, da Ost nicht zwischen ♠-Ass (schlecht) oder ♠-König (gut) unterscheiden kann. Das Spiel ist schneller erledigt als die Reizung. Der Trumpfschnitt geht schief, dann gibt es zwölf Stiche. Ein sehr viel besseres Ergebnis, als Ost in 3SA erzielt hätte: Trotz des friedlichen Karostand gibt es dort zwei Faller.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ K 3 2
♥ A D 10 8
♦ K B 8 2
♣ B 4

♠ A B 7 5 4
♥ K 7 4
♦ 7 6
♣ A 3 2

	N	
W	9	O
	S	

♠ 10 8
♥ 5 3 2
♦ D 9 5
♣ K D 9 7 5

♠ D 9 6
♥ B 9 6
♦ A 10 4 3
♣ 10 8 6

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

Ausspiel: ♠6
Score: +100

Es ist üblicherweise keine gute Idee im Paarturnier, die Gegenseite niedrig einen ihr angenehmen Kontrakt spielen zu lassen. Dementsprechend würde ich hier über 2♣ Kontra bieten, trotz einer fehlenden Treffkarte. Die Wahrscheinlichkeit, einen Fit mit acht gemeinsamen Karten zu finden, ist sehr hoch.

3♣ wollten wir nicht hören, aber uns bleibt nichts, als das auszusitzen. Vier Stiche in Treff, zwei Stiche in Karo und zwei Stiche in Coeur wird Ost zusammenkratzen können, für einen Faller. Einen Faller gäbe es leider auch in 2♣. Si tacuisses...

Teiler Ost
Gef. alle

♠ 6 3
♥ 4
♦ 10 9 6 4
♣ K D B 10 6 3

♠ 9 8 5 4
♥ A 8 6 3
♦ D B 3
♣ A 2

	N	
W	10	O
	S	

♠ D B 10 2
♥ K B 5
♦ A 8 2
♣ 7 5 4

♠ A K 7
♥ D 10 9 7 2
♦ K 7 5
♣ 9 8

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

Ausspiel: ♠K
Score: -100

Mit angepasstem Partner und guter Verteilung versucht West, mit 3♣ etwas Sand ins Getriebe zu streuen. N/S sind wenig beeindruckt und erreichen den normalen 4♥-Kontrakt.

Nach der Sperrgegenreizung wird Süd keine Probleme haben, die Trümpfe für nur einen Verlierer zu lösen. Doch das war es auch schon mit den guten Nachrichten. In den drei anderen Farben muss auch je ein Stich abgegeben werden, ein Faller lässt sich nicht vermeiden.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ K 7 2
♥ D B 7 4
♦ 10 7 6 3
♣ K B

♠ 9 6 5
♥ K 10 3
♦ A K D B 5
♣ A 8

	N	
W	11	O
	S	

♠ D 10 8 3
♥ A 9 6 2
♦ 4
♣ 10 9 4 2

♠ A B 4
♥ 8 5
♦ 9 8 2
♣ D 7 6 5 3

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

Ausspiel: ♠2
Score: -400

Übervorsichtige Westspieler eröffnen mit 1SA und spielen dort.

Westspieler mit pessimistischen Partnern eröffnen 1♦, bieten danach 2SA und spielen dort.

Westspieler mit optimistischen Partnern eröffnen 1♦, bieten danach 2SA und spielen am Ende 3SA. Die Double Dummy-Analyse verrät uns, dass die vorsichtigen Reizer belohnt werden sollten. Doch um fünf Stiche im Gegenspiel zu gewinnen, muss spätestens zum zweiten Stich die Trefffarbe geöffnet werden. Das werden viele Tische nicht finden. Jetzt hat West die Zeit, sich einen neunten Stich in einer Oberfarbe zu erarbeiten.

Teiler West
Gef. N/S

♠ 10 4
♥ A K 7 6 3
♦ D 9 3
♣ 6 5 4

♠ A B 5
♥ 2
♦ A B 7 5 2
♣ A K 7 2

	N	
W	12	O
	S	

♠ 8
♥ B 10 9 8 5
♦ K 4
♣ D B 10 8 3

♠ K D 9 7 6 3 2
♥ D 4
♦ 10 8 6
♣ 9

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

¹ Splinter

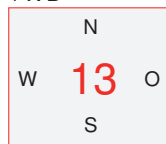
Ausspiel: ♥A
Score: -400

Ost fehlt in der ersten Runde eine gute Ansage. Freiwillige 1SA mit einem Single sind nicht attraktiv, und für 2♣ fehlen einige Punkte. Nachdem West aber mit 2♣ angetanzt kommt, ist 5♣ das Mindeste, das Ost tun kann. Besser wäre noch ein Splinter mit 3♠, aber auch dann wird West kaum über 5♣ hinausgehen. Mit etwas Fingerspitzengefühl lassen sich tatsächlich zwölf Stiche gewinnen. Dafür schnappt West zwei Piks und einmal Karo am Dummy. In der Praxis, ohne zu wissen, dass die ♣9 opportunistisch umfällt, wird sich West mit elf Stichen begnügen.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ DB 86
♥ 6 2
♦ AK 8 7 5
♣ 10 6

♠ 10 7 5 4
♥ DB 7 5 4 3
♦ 6
♣ KB



♠ A 9 3 2
♥ K 8
♦ 9 4 3
♣ 7 4 3 2

♠ K
♥ A 10 9
♦ DB 10 2
♣ AD 9 8 5

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

¹ Stayman

Ausspiel: ♥K

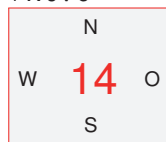
Score: -660

Mit 26 Figurenpunkten sollte ein Vollspiel leicht zu erreichen sein, aber Nords schwache Eröffnung stellt Ost-West vor echte Probleme. Zum Passen ist Ost zu stark. Eine Möglichkeit wäre 3♣, meine Wahl wäre aber 2SA, trotz des Singles in Pik. Bitte verraten Sie das nicht meinen Schülern. Danach wird 3SA schnell erreicht. Beginnt Ost mit 3♣, sollte West nicht passen. Gegenüber einer konstruktiven Gegenreizung ist die Gefahr, ein Vollspiel zu versäumen, zu groß. Über 3♦ wird ebenfalls 3SA oder 5♦ erreicht werden. In 3SA muss Ost das Coeur aus-spiel einmal ducken. Egal, welche schwarze Farbe Ost dann entwickelt: Mit dem traumhaft günstigen Stand in Treff wird es zwei Überstiche geben.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ 10 9
♥ 10 7 4 3
♦ D 7 6
♣ D 10 5 4

♠ A D B
♥ —
♦ AB 9 8 5 4
♣ K 8 7 3



♠ 7 6 4
♥ B 9 2
♦ K 10 2
♣ AB 9 6

♠ K 8 5 3 2
♥ AK D 8 6 5
♦ 3
♣ 2

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

¹ Bergen: 4♥, 5-7 FV

Ausspiel: ♦2

Score: +300

Mit längeren und deutlich besseren Coeurs entscheidet sich Ost für 1♥. 1♠ zu eröffnen, um später beide Farben ökonomisch reizen zu können, ist auch möglich. Diese Idee greifen wir später wieder auf. Erreichen N/S 5♦, sieht 5♥ mit dem Ostblatt richtig aus. Gegenüber einem idealen Partnerblatt kann es elf Stiche geben. Gegenüber einem weniger guten Blatt sollte 5♥ eine billige Verteidigung sein.

Fast kann Ost für einen Faller entschlüpfen. Es fehlt jedoch ein Übergang, um Pik zum König zu spielen, daher wird Ost zweimal fallen.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ 9 7 3
♥ A 7 3
♦ K D 9 7 3
♣ A 6

♠ A K D B 10
♥ K D B
♦ A 8
♣ D B 2

	N	
W	15	O
	S	

♠ 8 6 4
♥ 10 8 6
♦ 10 5 2
♣ K 8 4 3

♠ 5 2
♥ 9 5 4 2
♦ B 6 4
♣ 10 9 7 5

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

Ausspiel: ♦ 2
Score: +140

Erst Kontra und danach 1♠ zeigt bereits ein sehr starkes Blatt, aber die aktuelle Nordhand ist noch stärker als sehr stark. Einfache Gemüter wie ich springen dann in 2♠ ("Bin gesprungen, ist stärker als ohne Sprung."). Die wahren Forum-D+-Connoisseure bieten erst 2♦ als Überruf, um dann über 2♥ (Herbert-Ablehnung) ebenfalls in 2♠ zu landen. Wichtig ist, nicht einfach im Alleingang ein Vollspiel anzusagen. Ohne Unterstützung im Süden wird es keine zehn Stiche geben.

Nach Ansicht des Dummys ist Nord froh, nur acht Stiche gewinnen zu müssen. Da die Trümpfe friedlich stehen, hat Nord Zeit, sowohl die Coeurs als auch die Treffs zu entwickeln, und gewinnt neun Stiche.

Teiler West
Gef. O/W

♠ 5 3
♥ D B 7 5 2
♦ A K 10 7 4
♣ 2

♠ A 2
♥ A 8 4
♦ 6 2
♣ D 8 7 6 5 3

	N	
W	16	O
	S	

♠ B 10 9 7
♥ 9 6
♦ D B 9 5
♣ K B 10

♠ K D 8 6 4
♥ K 10 3
♦ 8 3
♣ A 9 4

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

¹ Michaels präzis: ♥ & ♦

Ausspiel: ♠ K
Score: +100

Sollte Nord noch die blutleere Trefflänge bieten, auf der vierten Stufe? Oder 3♠ mit sieben Trümpfen, gegen einen drohenden schlechten Trumpfstand? Wenn auch unbefriedigend, scheint mir ein Pass in der zweiten Runde die beste Möglichkeit zu sein.

Das Spiel bietet keine großen Aufreger. Ost fehlen fünf Topstiche, und die werden auch verloren gehen. Da N/S selbst keine Kontrakte oberhalb von 3♣ erfüllen können, dürfen sie mit +100 zufrieden sein.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ D 8 7 6 5 4 3

♥ D 8

♦ 10 5

♣ 8 6

♠ A 9 2

♥ 9 6 2

♦ B 6 3

♣ B 10 4 3

	N	
W	17	O
	S	

♠ B 10

♥ K B 10 5 4

♦ D 4 2

♣ K 5 2

♠ K

♥ A 7 3

♦ A K 9 8 7

♣ A D 9 7

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

Ausspiel: ♠2

Score: +450

Auch als gepasste Hand zeigt der Doppelsprung auf eine Unterfarberöffnung eine 7er Länge in einem schwachen Blatt. Gegenüber einer durchschnittlichen 3♣-Eröffnung hat das Südblatt durchaus Schlemmpotential, hier ist Süd allerdings gewarnt, dass Nord sich nicht gut genug gefühlt hat, direkt mit 3♣ zu eröffnen. Daher ist 4♣ ausreichend.

Entscheidet Ost sich für Coeur-Ausspiel, verwandelt Nord die ♥-Dame und zieht einfach Trumpf für elf Stiche. Nach einem anderen Ausspiel muss Nord etwas mehr arbeiten. Dank des 3-3-Stands in Karo führt aber auch dann ein rechtzeitiger Karoschnapper zu elf Stichen.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ D 8

♥ 8

♦ A B 10 9 5 3

♣ A B 8 4

♠ A

♥ K 10 9 4 2

♦ K 4 2

♣ K 9 7 5

	N	
W	18	O
	S	

♠ K B 7 5 3

♥ A D B 7 6

♦ —

♣ 10 6 2

♠ 10 9 6 4 2

♥ 5 3

♦ D 8 7 6

♣ D 3

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

¹ Gute ♥-Hebung

² 1 oder 4 Keycards

Ausspiel: ♦A

Score: -450

O/W kratzen hier ganz dicht am Schlemm, trotz nur 24 gemeinsamer Figurenpunkte und zwei fehlender Asse. Mit der ♠-Dame statt des ♠-Buben wäre 6♥ ganz hervorragend. Aktuell hängt das Schicksal von 6♥ (mehr oder weniger) am Treffexpass. Fraglich aber, ob viele Paare überhaupt in den Schlemm kommen. Ohne spezielle Antworten auf die Assfrage, um ein Chicane zu zeigen, praktisch unmöglich.

Das Ausspiel von ♦-Ass etabliert den ♦-König, aber trotzdem kann West zwei Treffverlierer nicht vermeiden. Nur wenn Nord das ♣-Ass auf den Tisch legt, gewinnt West zwölf Stiche.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ D 5 4
♥ B 7
♦ K 4
♣ K D B 10 8 3

♠ B 7
♥ K D 10 6 3
♦ D B 9 8 3
♣ 7

	N	
W	19	O
	S	

♠ A 9 8 3
♥ A 5 2
♦ 10 5 2
♣ A 6 2

♠ K 10 6 2
♥ 9 8 4
♦ A 7 6
♣ 9 5 4

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

¹ Michaels präzis: ♥ & ♦

Ausspiel: ♠K

Score: +530

Eine schwierige Reizung für Ost. Ob es in 3SA überhaupt eine Chance auf neun Stiche gibt, ist völlig unklar. Zu den eigenen drei Assen müsste West sechs weitere Stiche mitbringen. Ob 3♥ im Kontra lukrativ ist, ist ebenfalls unklar. Aber zu den drei eigenen Assen müsste Ost nur zwei weitere Stiche mitbringen, das sieht deutlich wahrscheinlicher aus.

Die aktuelle Verteilung spricht meinen Überlegungen mal wieder Hohn. West bringt fünf Stiche mit, und weil sich das ♦-Ass nicht im Norden findet, wird 3SA (außerordentlich glücklich!) erfüllt. In 3♥X hingegen schlägt nur ein Karoschnapper, der nicht leicht zu finden ist. Mein Mitgefühl an die Paare, die sich hier -530 notieren müssen – das wäre mir auch passiert.

Teiler West
Gef. alle

♠ B 4
♥ A 3 2
♦ 3 2
♣ A D B 9 7 5

♠ 6 5 2
♥ B 10 9 7
♦ D 9 7
♣ K 4 2

	N	
W	20	O
	S	

♠ A D 9 7
♥ K D 8
♦ K 8 6 5
♣ 10 6

♠ K 10 8 3
♥ 6 5 4
♦ A B 10 4
♣ 8 3

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

Ausspiel: ♥6

Score: +100

Alle Tische sollten hier 3SA erreichen. Entscheidet Süd sich für Karoaussspiel, durchaus vertretbar, hat Ost schnell erfüllt. Der Treffschnitt verliert, aber mehr als drei weitere Stiche in Karo gibt es nicht für die Gegenspieler. Spielt Süd passiv Coeur aus, kann Nord den Kontrakt schlagen. Mit ♣-König bei Stich, spielt Nord die ♦9, gefolgt von der ♦-Dame und operiert Ost so den ♦-König heraus. Ein Fallers. Nord muss aber die Karokarten in der exakt richtigen Reihenfolge spielen: Zuerst die ♦7, oder zuerst die ♦-Dame lässt Ost durch Legen des Königs zum richtigen Zeitpunkt doch noch erfüllen.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ 6 4 3
♥ K D 9 5 2
♦ K 4
♣ 6 3 2

♠ A 8 2
♥ 10 8 7 4
♦ A B 10
♣ A 9 5

	N	
W	21	O
	S	

♠ 9 7 5
♥ A B 3
♦ D 7 6 3
♣ 10 7 4

♠ K D B 10
♥ 6
♦ 9 8 5 2
♣ K D B 8

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

Ausspiel: ♥5
Score: +120

Ein langweiliges Board, an den meisten Tischen. Nord hat eine normale 1♣-Eröffnung, Süd eine normale 1SA-Antwort. Nach dem normalen Ausspiel der vierthöchsten Coeurkarte schneidet Süd in Karo und gewinnt, da der ♦-König fällt, exakt acht Stiche. Spannung könnte nur durch eine 1♣-Gegenreizung von Ost entstehen. Mit vier hervorragenden Pikkarten, eigener Eröffnung und keiner anderen möglichen Ansage ist 1♣ zumindest eine Überlegung wert. Das bringt Süd zum Schweigen, und jetzt werden O/W den Kontrakt in 2♣ ersteigern. Acht Stiche wird Ost nicht gewinnen können, aber der eine Faller für +50 sieht besser aus als die +120, die Süd in 1SA gewonnen hätte.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ —
♥ K D
♦ K 10 9 5 3
♣ D 10 9 5 4 2

♠ K 10 9 8 2
♥ 10 8 2
♦ A B 6 4
♣ 8

	N	
W	22	O
	S	

♠ D B 7 4 3
♥ 7 6 5
♦ D 8 7
♣ A 3

♠ A 6 5
♥ A B 9 4 3
♦ 2
♣ K B 7 6

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

Ausspiel: ♠10
Score: -600

West möchte möglichst beide Farben zeigen und beginnt daher mit der ranghöheren, wenn auch kürzeren, Farbe. Würde West zuerst die Treffs bieten, könnten die Karos nur unökonomisch nachgereizt werden. Erst über 4♣ erneut reizen zu dürfen, ist natürlich unschön, aber West zieht den Plan durch und wird mit einem wundervollen Dummy belohnt. Zwei Asse gehen verloren, 5♣ werden exakt erfüllt.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ A D 7 4 3
♥ 10 6 5 3
♦ B
♣ A 8 7

♠ —
♥ A 2
♦ D 7 5 3 2
♣ K D 9 6 5 2

	N	
W	23	O
	S	

♠ B 9 8 5 2
♥ D 8
♦ K 10 9 8 4
♣ B

♠ K 10 6
♥ K B 9 7 4
♦ A 6
♣ 10 4 3

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
1♦	1♠	3♦	3♠
5♦	Pass	Pass	Pass

Ausspiel: ♠A
Score: -600

Warum West mit der kürzeren Farbe beginnt, haben wir im vorherigen Board gelernt. Nach der schwachen Hebung kann 5♦ in zweierlei Hinsicht erfolgreich sein: Entweder als günstige Verteidigung gegen 4♠, oder 5♦ wird einfach erfüllt.

Hier sollte 5♦ ein Eigentor werden: 4♠ gehen nicht, genauso wenig wie 5♦. Allerdings muss Nord Coeur ausspielen, und dazu hat Nord keine Veranlassung. Nach dem normalen Ausspiel von ♠-Ass verschwindet der Coeurverlierer auf die Treffs, sofern West Treff vor Karo spielt.

Teiler West
Gef. keiner

♠ K B 10 2
♥ A 10 4
♦ K B 9 8
♣ A D

♠ A 8 6 4 3
♥ K 5 2
♦ 4
♣ K 8 4 3

	N	
W	24	O
	S	

♠ 9 7 5
♥ B 9 7 3
♦ A 7
♣ B 9 7 6

♠ D
♥ D 8 6
♦ D 10 6 5 3 2
♣ 10 5 2

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

¹ Inverted Minors

Ausspiel: ♥3
Score: +460

Ost darf ausspielen. Gibt es eine gute Begründung, warum Treff erfolgreicher sein wird als Coeur? Mir fällt keine ein. Beide Farben sind fast identisch, und im Zweifel ist das Oberfarbausspiel dann vorzuziehen.

Nach Coeurausspiel (oder auch nach ♠-Ausspiel) hat Nord es leicht, sich erst die Karos und danach die Piks zu entwickeln für insgesamt elf Stiche. Nach Treffausspiel (und Trefffortsetzung) haben die Gegenspieler ihre lange Farbe schnell genug hoch, um den Alleinspieler auf neun Stichen zu halten.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ B 9 8 7 6 4 3
♥ 10 9 3
♦ —
♣ D B 3

♠ A D
♥ 6 4
♦ K 10 7 4
♣ A K 9 6 4

	N	
W	25	O
	S	

♠ 5 2
♥ A D B 2
♦ A D B 6
♣ 8 7 5

♠ K 10
♥ K 8 7 5
♦ 9 8 5 3 2
♣ 10 2

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

Ausspiel: ♦8
Score: +430

Es ist oft gut, semiausgeglichene Hände, also Hände, die zwei Doubletons enthalten, als ausgeglichen zu verkaufen. Auch hier ist eine 1SA-Eröffnung deutlich attraktiver als eine 1♣-Eröffnung.

Sollte Nord 6SA erreichen, so werden diese auch erfüllt. Für 12 Stiche ist der erfolgreiche Coeurschnitt eine notwendige Voraussetzung, der Pikschnitt hingegen wird nicht benötigt. Daher entwickelt Nord die Treffs, legt auf das Piknachspiel das Ass und schneidet in Coeur. Jetzt gibt es entweder zwölf Stiche oder sehr viele weniger. In dem sinnvolleren Kontrakt von 3SA brauchen wir keine zwölf Stiche, sollten es jedoch vermeiden, deutlich weniger Stiche zu erzielen. Daher probieren wir nach gleichem Beginn erfolglos den Pikschnitt, riskieren später nicht den Coeurschnitt und machen nur zehn Stiche.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ K 4 2
♥ 6
♦ B 8 6 4
♣ A K 10 9 8

♠ D 6
♥ A B 10 9 7 4 3
♦ 3
♣ 7 6 3

	N	
W	26	O
	S	

♠ 7 5 3
♥ D 2
♦ A D 10 7 5
♣ D 5 2

♠ A B 10 9 8
♥ K 8 5
♦ K 9 2
♣ B 4

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

Ausspiel: ♥D
Score: +100

Coeur zum Ass. Karo zur Dame. Karo-Ass. Karo gestochen.

Ein Faller, bevor Ost auch nur „Käsekuchen“ gesagt hat.

In der Welt voller Feen und Einhörner würde Ost 3SA spielen, die Pikdame erfolgreich heraus schneiden und zehn Stiche gewinnen. In unserer harschen Realität reicht es nur für 4♣-1.



BBO-NACHBESPRECHUNG

des Challenger Cup Finales

Mit
Pony Nehmert
&
Christian Fröhner

Für alle Teilnehmer
des Challenger Cup
Finales 2025!

Besprechung in
Bridge Base Online
am Tisch
DBV Lesson
(unter Personen).



Montag, 15. September 2025 | Durchgang 1
Dienstag, 16. September 2025 | Durchgang 2
→ jeweils 10:00 bis 11:30 Uhr

www.bridgebase.com



2. Durchgang

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ K D 3 2
♥ D 9 6 4 2
♦ B
♣ 7 5 2

♠ 7 6
♥ K 5
♦ K 10 6 5 2
♣ A K 9 3

	N	
W	1	O
	S	

♠ A B 10 4
♥ A 10 8 7 3
♦ D 9
♣ 10 8

♠ 9 8 5
♥ B
♦ A 8 7 4 3
♣ D B 6 4

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

Ausspiel: ♠9
Score: -430

Die guten Mittelkarten werten das Ostblatt nicht nur um einen Punkt zur Eröffnungsstärke auf, sie können dem Alleinspieler auch bis zu elf Stichen in 3SA verhelfen. Nach ♠9 Ausspiel gewinnt Ost Nords ♠D mit ♠A und wählt zunächst Karo als Arbeitsfarbe, da dort die meisten Stiche zu entwickeln sind. Da auf ♦D direkt ♦B fällt, sind in dieser Farbe schnell drei Stiche entwickelt. Dazu erzielt Ost ♣AK und mindestens fünf Stiche in Oberfarben.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ D 9 5
♥ A 9 2
♦ —
♣ A K B 9 7 6 5

♠ K 6 2
♥ D 10 3
♦ K D B 8 6 5 4
♣ —

	N	
W	2	O
	S	

♠ B 8 3
♥ K 6 4
♦ A 10 9 7 3
♣ D 4

♠ A 10 7 4
♥ B 8 7 5
♦ 2
♣ 10 8 3 2

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
3♦	4♣	4♦	5♣
PASS	PASS	5♦	X
PASS	PASS	PASS	

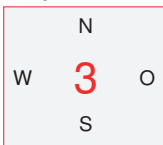
Ausspiel: ♣A
Score: +100

West ist eigentlich zu stark für 3♦, doch in dritter Hand und günstiger Gefahrenlage ist die Sperransage verlockend. Hier wird es Nord nicht aus der Reizung halten und, falls Süd auf 5♣ erhöht, wird Ost das preiswerte Opfer in 5♦ wählen. Neben sieben Karo-Stichen bekommen O/W zwei Coeur-Stiche und ♠K. Diese drei Stiche könnten O/W auch gegen 5♣ erzielen, doch dazu müsste Ost hellseherisch Coeur ausspielen.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ K B 9
♥ K B
♦ D 7
♣ K 8 7 6 5 3

♠ 8 4
♥ A 3 2
♦ A K 6 3
♣ A 9 4 2



♠ 7 6 5 3
♥ D 10 8 6 5 4
♦ 5
♣ D B

♠ A D 10 2
♥ 9 7
♦ B 10 9 8 4 2
♣ 10

West	Nord	Ost	Süd
			2♥
Pass	4♥	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♣7
Score: +420

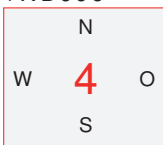
Die günstige Gefahrenlage wird hier einige dazu bringen, auf Süd mit Weak Two zu eröffnen, worauf Nord auf Vollspiel hebt. Falls West sich traut, mit 3♣ in die Reizung einzusteigen, wird Ost womöglich dazu verleitet, 4♥ zu kontrieren.

In 4♥ ist Süd auf Treff-Schnitt angewiesen. Auf ♦AK könnte zwar ein Treff abgeworfen werden, doch danach wird es nicht gelingen, zwei Pik-Verlierer zu verschnappen. Süd lässt daher Treff-Ausspiel zu ♣B in der Hand durchlaufen und setzt mit Coeur zum ♥A und einer zweiten Trumpfrunde fort.

Teiler West
Gef. alle

♠ 9 8
♥ B 5 2
♦ K D 7 4
♣ D 10 6 2

♠ D B 7 3
♥ 8 3
♦ A B
♣ A B 8 5 3



♠ 6 5 4 2
♥ 10 7
♦ 8 6 5 3 2
♣ 9 7

♠ A K 10
♥ A K D 9 6 4
♦ 10 9
♣ K 4

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

Ausspiel: ♣9
Score: -650

Hier sollten O/W auch nach Nords Eröffnung problemlos Vollspiel erreichen. In 4♥ verliert Ost nur die beiden Unterfarbasse.

Einige Paarturnier-Spezialisten mögen hier in 3SA gleich viele Stiche und somit 10 Punkte mehr scoren, doch nach Pik-Ausspiel ist West darauf angewiesen, beide Pik-Bilder bei Nord zu finden.

Teiler Nord
Gef. N/S

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

	N	
W	5	O
	S	

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

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

¹ Gute ♠-Hebung

Ausspiel: ♥A

Score: -420

Viele Wege führen hier in 4♠. Wenn Ost 1♦ kontriert - was mit nur 12 F und einziger Länge in Gegnerfarbe nicht empfehlenswert ist - wird West direkt 4♠ bieten. Wenn Ost passt, kann West mit 3♠ sperren, worauf Ost in 4♠ heben wird. Mit der höchsten Farbe kann West auch mit einer einfachen Gegenreizung beginnen und dann Osts Einladung annehmen.

Um den Überstich zu verhindern, muss Nord Coeur ausspielen. In Ermangelung von guten Alternativen und weil Partner die Farbe gereizt hat, ist das hier auch von der AB-Gabel möglich, wenn auch nicht zwingend.

Teiler Ost
Gef. O/W

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

	N	
W	6	O
	S	

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

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

Ausspiel: ♠4

Score: +110

Mit zwei Assen ist Nord etwas zu stark für eine direkte Hebung und beginnt daher mit Rekontra. Ost kann jetzt mit schwachem Blatt ohne 5er-Länge zunächst passen, um den Partner eine Farbe wählen zu lassen und ggf. später in 2♥ auszubessern.

Bietet Ost direkt 2♥, könnte dies West hier dazu animieren, über 2♠ noch 3♥ zu bieten. Das könnte teuer werden, falls Süd kontriert und zwei Coeur-Stiche erzielen kann, z.B. durch einen Treff-Schnapper.

In 2♠ lässt ein Coeur-Schnapper am Tisch Süd genau erfüllen.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ 10 8 7 5
♥ A K 7 6
♦ 10 5 4
♣ D 4

♠ 2
♥ D B 10 8 5 3
♦ K D 8
♣ B 7 6

	N	
W	7	O
	S	

♠ K B 4
♥ 9 4
♦ B 9 6
♣ A 10 8 3 2

♠ A D 9 6 3
♥ 2
♦ A 7 3 2
♣ K 9 5

West	Nord	Ost	Süd
2♥	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♠7
Score: -140

Nach Wests Weak Two hat Ost mit Kürze in Partnerfarbe auch mit 13 F keinen Grund zu reizen. Wenn Süd nun ohne 4er-Pik meint, die Reizung mit 9 F durch Kontra wiederbeleben zu müssen, wird das teuer, selbst wenn Ost 2♠ nicht kontriert.

In 2♥ gewinnt West mit ♠A am Tisch, zieht Trumpf und erzielt so noch je vier Stiche in den roten Farben.

Teiler West
Gef. keiner

♠ 9 8 5
♥ D 7
♦ 6 5 4 2
♣ K D 10 3

♠ A K D B
♥ B 9 5 4 2
♦ B 10 7
♣ 7

	N	
W	8	O
	S	

♠ 7 4 2
♥ 10 8 6
♦ A D 9 3
♣ 9 8 4

♠ 10 6 3
♥ A K 3
♦ K 8
♣ A B 6 5 2

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

Ausspiel: ♣K
Score: -450

In diesem Board bestehen gute Chancen auf ein Saalspiel. In 4♥ ist der Verlust von zwei Karo-Stichen nicht zu vermeiden, dafür fällt aber ♥D unter ♥AK.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ B 3
♥ 10 7 6
♦ K 8 4
♣ B 8 7 5 3

♠ D 10 8
♥ B 9 8
♦ B 6 3
♣ A D 6 2

	N	
W	9	O
	S	

♠ K 9 7 6 4
♥ A D 4
♦ D 7 5
♣ K 9

♠ A 5 2
♥ K 5 3 2
♦ A 10 9 2
♣ 10 4

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

Ausspiel: ♣10
Score: -140

Trotz 24 F sind O/W hier ohne Verteilungsextras weit von einem Vollspiel entfernt. Um in 2♠ einen Überstich zu erzielen, darf Ost nur einen Pik-Stich abgeben. Die beste Spielweise ist hier, das Ausspiel mit ♠K gewinnen, klein zur ♠D spielen und dann mit ♠10 fortsetzen. Falls Süd nach 2♠ die Reizung mit Kontra wiederbelebt, um so einen Fit in einer roten Farbe zu finden, wird er enttäuscht. Drei Faller für -150 sind nicht zu vermeiden, womöglich sogar im Kontra für -500.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ K
♥ A B 9 6
♦ K 9 6 5 3 2
♣ 5 4

♠ B 8 7 5
♥ 8 7 5 4 2
♦ D 8
♣ A B

	N	
W	10	O
	S	

♠ A 9 4 3 2
♥ 3
♦ 10 7
♣ K D 10 8 6

♠ D 10 6
♥ K D 10
♦ A B 4
♣ 9 7 3 2

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

¹ Support-Kontra, 3er-♥

Ausspiel: ♠A
Score: +130

Ein spannendes, variantenreiches Board. Nach Süds 1♣ wird West mit der lausigen Farbe in Gefahr kaum 1♥ bieten, eher Nord, der unter Eröffnungsstärke die 4er-Oberfarbe der längeren Karo-Farbe vorzieht. Nach Süds Support-Kontra auf Osts 1♠ kann West Coeur-Single beim Partner erkennen und sperrt ohne verlorene Coeur-Werte mit 3♠.

Jetzt hat Nord ein Problem. Mit 11 F kann er kaum passen. 4♦ setzt alles auf eine Karte, wird aber erfüllt - sofern Süd passt. Gibt Nord ein Punkte-Kontra auf 3♠, hat Süd ein Problem. Naheliegend ist, das Kontra zu verwandeln, doch da ♠B ungünstig platziert ist, werden 3♠ erfüllt. Eine andere Möglichkeit ist 3SA. Um diese zu schlagen, muss Ost nach ♠7 Ausspiel zu seinem ♠A auf ♣6 wechseln, West mit ♠A nehmen und ♠B fortsetzen - wer soll das finden?

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ B
♥ B 9 5 4 3
♦ K 8 7
♣ 9 7 5 4

♠ 2
♥ A K D
♦ D B 9 6 5 4
♣ A D 2

	N	
W	11	O
	S	

♠ D 9 6 3
♥ 7 2
♦ 10 3 2
♣ K B 8 6

♠ A K 10 8 7 5 4
♥ 10 8 6
♦ A
♣ 10 3

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

Ausspiel: ♥7
Score: +460

Für N/S geht es hier darum, in Anbetracht des Missfits im Vollspiel zu stoppen.

In 3SA versucht Nord zunächst die Pik-Farbe zu entwickeln, zieht ♠AK, sieht die Bescherung, wirft ♣2 ab, deblockiert ♦A, erreicht die Hand mit Coeur und spielt ♦D.

Falls Süd über 3SA noch 4♠ bietet, kommt er nach Treff-Ausspiel nicht um drei Verlierer herum. Nach Coeur-Ausspiel zieht er ♠AK und versucht dann, die Karo-Farbe durch Schnapper zu entwickeln. So verliert er nur zwei Pik-Stiche.

Teiler West
Gef. N/S

♠ 9
♥ K 8 4
♦ 9 7 6 4 3 2
♣ D 8 5

♠ A D 6 3
♥ 9 6 2
♦ D B
♣ K 10 4 3

	N	
W	12	O
	S	

♠ B 10 4
♥ D B 7 5 3
♦ K 8
♣ 9 7 2

♠ K 8 7 5 2
♥ A 10
♦ A 10 5
♣ A B 6

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

¹ 5+♠

Ausspiel: ♥4
Score: +680

Wieder sind N/S knapp am Schlemm, doch diesmal sind sogar 7SA zu erfüllen, wenn ♣D gefunden wird. An den meisten Tischen wird die Reizung aber in 4♠ enden, wobei für das Ausspiel entscheidend ist, ob Ost 1♥ gegengereizt hat.

Ohne Gegenreizung wird West Karo ausspielen. Süd kann dann Trumpf ziehen, Treff-Schnitt in eine Richtung seiner Wahl machen und 12 oder 13 Stiche erzielen. Nach Coeur-Ausspiel droht Süd nach misslungenem Treff-Schnitt noch ein Coeur-Verlierer. Daher könnte Süd erst Karo-Schnitt spielen (der nach 1♥-Gegenreizung gute Chancen hat), Trumpf ziehen, auf ♦10 ein Coeur vom Tisch abwerfen und mit ♥10 aussteigen. Nun muss der Gegner Treff spielen und Süd erzielt 12 Stiche.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ D B 7 5 3
♥ 7 5 3
♦ 5 4
♣ A 8 4

♠ A 6
♥ B 9 8 2
♦ 7 6 2
♣ D B 10 9

	N	
W	13	O
	S	

♠ K 8 4
♥ D 10 4
♦ A 10 9 8 3
♣ K 5

♠ 10 9 2
♥ A K 6
♦ K D B
♣ 7 6 3 2

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

¹ Support-Kontra, 3er-♠

Ausspiel: ♦7
Score: -110

Eine unscheinbare Teilkontrakt-Hand, bei der beide Parteien 20 F und einen 8-Karten-Fit haben, in dem genau acht Stiche erzielt werden. Mit der Pik-Farbe sind O/W im Vorteil. Nach Osts 1♣-Eröffnung hat Süd zwei Optionen, Kontra ist flexibel, mit nur 3-3 in Oberfarben aber nicht ganz klassisch. Wer Kontra nicht mag, findet nach 1♦ direkt den Fit. Das könnte hier gefährlich werden, wenn Süd über 2♠ noch mit 3♦ überbietet. Ein Faller kostet zwar nur 100, doch mit vier sicheren Stichen hat Ost im Paarturnier ein klares Kontra für 200 und einen geteilten Top.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ A 9 5 4
♥ A 9 5
♦ A 9 2
♣ D 3 2

♠ B 8 2
♥ —
♦ B 10 8 5 4
♣ A B 9 6 4

	N	
W	14	O
	S	

♠ K 7
♥ D B 7 4 2
♦ K 7 6
♣ K 7 5

♠ D 10 6 3
♥ K 10 8 6 3
♦ D 3
♣ 10 8

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

¹ Beide Unterfarben

Ausspiel: ♣2
Score: +110

Hier sind knifflige Entscheidungen in Reizung und Spiel zu treffen. Wie soll Nord seine Unterfarben nach Wests Info-Kontra auf 1♥ einbringen? Eine Möglichkeit ist 2♦ und später 3♣ zu bieten. Eine andere erst abzuwarten, um dann ggf. mit einem ungewöhnlichen 2SA-Gebot dem Partner die Auswahl zwischen den Unterfarben zu geben. Gegen 3♣ hat West kein leichtes Ausspiel - in jeder Farbe droht ein Stich verschenkt zu werden. Für Trumpf-Ausspiel spricht, dass so mögliche Schnapper verhindert werden. Danach kann Süd hier Trumpf ziehen und ♦B zum Schnitt vorlegen, was zum Erfüllen des Kontrakts reichen wird.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ 9 8 6 4
♥ 8 5
♦ 9 8 6 2
♣ K 9 6

♠ B 10 5
♥ D 2
♦ B 7 5 3
♣ D 7 5 4

	N	
W	15	O
	S	

♠ D 7 2
♥ A K B 9 7 4
♦ A D
♣ B 3

♠ A K 3
♥ 10 6 3
♦ K 10 4
♣ A 10 8 2

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

Ausspiel: ♠B
Score: +110

Von der Stärke her ist Osts Blatt für 1SA in der Wiederbelebungsposition geeignet, doch manche stört der fehlende Coeur-Stopper, so dass sie lieber kontrieren. Über 2♥ von Süd steht Ost dann vor der Entscheidung, diese spielen zu lassen oder aufzukontrieren, was hier zu einem glücklichen 4-4 Fit führen kann.

Um in 3♣ nur zweimal zu fallen, muss West vorsichtig spielen, z.B. die dritte Coeur-Runde nicht stechen.

In 2♥ müssen O/W passiv gegenspielen, um den Überstich zu verhindern. So darf Ost nicht im zweiten Stich die zweite Pik-Figur abziehen, sondern muss auf Coeur wechseln.

Teiler West
Gef. O/W

♠ A D 7 3 2
♥ —
♦ K D 7 6 5
♣ B 3 2

♠ K
♥ A D 9 6
♦ 9 8 4
♣ K D 9 7 5

	N	
W	16	O
	S	

♠ B 9 4
♥ 7 5 4 2
♦ B 3 2
♣ 10 8 6

♠ 10 8 6 5
♥ K B 10 8 3
♦ A 10
♣ A 4

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

Ausspiel: ♠4
Score: -680

Hier werden O/W zügig 4♥ erreichen, worauf Nord trotz günstiger Gefahrenlage alleine kaum überbieten wird.

In 4♥ sind nach Pik-Ausspiel und Karo-Wechsel 12 Stiche leicht zu erzielen, da die Treff-Farbe fünf Stiche bringt und so nur ein Pik-Schnapper nötig ist - was Ost aber nicht weiß. Ost wird daher nach ♦A Pik hoch schnappen, die Hand mit ♠A erreichen, noch ein Pik hoch schnappen und dann mit ♥6 zur ♥8 in die Hand gehen. Da Nord nicht bedient, bleibt nur, die restlichen Trümpe zu ziehen und dann mit ♣4 den Tisch zu erreichen.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ D B 10 9 5

♥ A 5 3

♦ D 10 8

♣ 8 7

♠ 8 2

♥ K B 6

♦ A B 9 7 5 4 2

♣ 3

	N	
W	17	O
	S	

♠ A 7 4 3

♥ D 10 9 8 4

♦ 6

♣ B 9 5

♠ K 6

♥ 7 2

♦ K 3

♣ A K D 10 6 4 2

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

Ausspiel: ♦7

Score: +490

Süd könnte auch 3SA eröffnen, was in dritter (und vierter) Hand zum Spielen, also mit Nebenwerten sein sollte.

In jedem Fall hat West gegen 3SA ein Ausspielsproblem. Coeur-Ausspiel schlägt den Kontrakt, ♦A gefolgt von Coeur-Wechsel verhindert zumindest Überstiche, doch wie soll West das finden?

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ K D B 10 9 6 3

♥ A 7 2

♦ A

♣ A 2

♠ A 7 5 4 2

♥ K

♦ K 7 4 2

♣ B 8 5

	N	
W	18	O
	S	

♠ —

♥ B 9 8 6 5 4 3

♦ D B 9

♣ 7 6 4

♠ 8

♥ D 10

♦ 10 8 6 5 3

♣ K D 10 9 3

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

¹ Lebensohl, 0-8 F

Ausspiel: ♦D

Score: +680

In günstiger Gefahrenlage bietet sich auf Ost eine Sperreroöffnung an, entweder Weak Two oder sogar 3♥. Auf Letztere wird Nord direkt 4♣ bieten, um gute Farbe und gutes Blatt zu zeigen, nach Weak Two hat Nord mehr Bietraum, um mit Kontra beginnen zu können. Süds negative Antwort wird auch hier Nord's Schlemmgelüste dämpfen. Da die Treff-Farbe freundlich verteilt ist, sind Nord zwölf Stiche nicht zu nehmen.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ 8 3
♥ 9 8 7 4 3 2
♦ 10 8
♣ D 8 6

♠ D 6 5 4
♥ A 10 6
♦ 7 4 2
♣ B 4 3

	N	
W	19	O
	S	

♠ K 10 7
♥ K D
♦ A B 9 6 3
♣ 7 5 2

♠ A B 9 2
♥ B 5
♦ K D 5
♣ A K 10 9

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

¹ Transfer auf Coeur

Ausspiel: ♥K

Score: -110

Eine natürliche 1SA-Gegenreizung in vierter Hand kommt selten vor, weshalb einige Paare dieses Gebot nutzen, um einen Zweifärber zu zeigen. In FORUM D ist das hier aber möglich und führt zu 2♥, die von der starken Hand gespielt werden.

Um einen Überstich durch Pik-Abwurf auf die vierte Treff-Runde zu verhindern, muss Süd nach ♥K auf Pik wechseln (oder gleich Pik ausspielen). Das ist nicht ganz einfach zu finden, auch wenn Partner die Farbe gereizt hat, denn es könnte durchaus in die AD-Gabel von Ost laufen.

Teiler West
Gef. alle

♠ A 9 8
♥ 10 6 4 2
♦ 8 2
♣ B 10 7 3

♠ K 7 6 3
♥ —
♦ K D 9 7 6
♣ K 8 6 2

	N	
W	20	O
	S	

♠ B 10 4 2
♥ A K 9 8
♦ 5 3
♣ A D 5

♠ D 5
♥ D B 7 5 3
♦ A B 10 4
♣ 9 4

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

¹ Genau 4er-♠

Ausspiel: ♥D

Score: +620

Der Endkontrakt wird populär sein, unabhängig davon, ob Nord eröffnet oder passt und wer Alleinspieler wird.

In 4♠ wird das Ausspiel mit ♥A gewonnen und zum ♦K gespielt. Ost nimmt ♦A und spielt Coeur oder Treff nach. Nach Karo zur ♦D muss der Alleinspieler nun Karo mit einer Pik-Figur stechen, um zu erfüllen - nicht ganz einfach, aber zu finden, vor allem, wenn West gerade Karo-Länge markiert hat.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ B 8
♥ K D B 9
♦ D 5 4
♣ A 8 7 4

♠ K D 10 9 6 2
♥ A 6 4
♦ B 10 8
♣ D

	N	
W	21	O
	S	

♠ 5 4
♥ 10
♦ A K 7 6 3 2
♣ K B 9 2

♠ A 7 3
♥ 8 7 5 3 2
♦ 9
♣ 10 6 5 3

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

Ausspiel: ♦9
Score: +620

Ob mit oder ohne Gegenreizung sollte 4♠ hier Endkontrakt werden. Ein Opfer mit 5♥ kann aus Osts Sicht leicht ein Phantomopfer sein, da er mit ♠A und Karo-Schnapper selbst zwei Defensivstiche gegen 4♠ hat, Partner mit seinen 12 F womöglich auch. Aktuell sind 4♠ zwar nicht zu schlagen, doch 5♥ fallen im Kontra viermal für 800.

In 4♠ gewinnt Nord das Ausspiel mit ♦A am Tisch und spielt von dort ♣2. West muss nun aufmerksam ♣A legen und Partner den Karo-Schnapper geben, um Überstiche zu verhindern.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ K B
♥ K 10 4 2
♦ K 9 7 2
♣ K 6 5

♠ D 9 7 6 4
♥ B 7
♦ D 5 4
♣ D B 8

	N	
W	22	O
	S	

♠ 10 8 5
♥ A 9 8 5
♦ B 10 6
♣ 9 3 2

♠ A 3 2
♥ D 6 3
♦ A 8 3
♣ A 10 7 4

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

Ausspiel: ♠5
Score: +100

Von West sind 3SA hier problemlos zu erfüllen, und falls Nord meint, 1♠ reizen zu müssen, werden diese auch nach einem Support-Kontra von Ost erreicht. Falls Nord schweigt, wird Ost die Sans-Atout belegen.

Süd hat die Wahl zwischen ♠5 und ♦B. Nach Pik-Ausspiel lässt Ost ♠D den ersten Stich und gewinnt den zweiten Stich mit ♠K. Es folgt Coeur zu Osts ♥D und Süds ♥A. Ost gewinnt die Pik-Fortsetzung mit ♠A und schneidet erfolglos zur ♥10, worauf Nord zwei Pik-Stiche und damit den Faller abzieht.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ 10 5 2
♥ K 9 5
♦ 9 8 7
♣ 8 7 5 4

♠ 8 7
♥ 7 4 2
♦ A 4 3 2
♣ A 9 6 2

	N	
W	23	O
	S	

♠ K 9 6 4
♥ A 8
♦ K D B 10 6
♣ K D

♠ A D B 3
♥ D B 10 6 3
♦ 5
♣ B 10 3

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

Ausspiel: ♥D
Score: -630

Gute Mittelkarten und Länge in beiden Oberfarben werden einige Südspeler zu einer knappen Eröffnung verleiten, doch selbst dann sollten O/W 3SA finden.

In 3SA zählt man neun Sofortstiche (fünf in Karo, ♠AKD und ♥A) und muss nur ♣KD entblockieren, bevor man zum ♦A spielt und ♣A abzieht. Dabei sollte man im Eifer des Gefechtes registrieren, dass ♣B10 gefallen sind, ♣9 also hoch ist und den unerwarteten Überstich liefert.

Teiler West
Gef. keiner

♠ A D 5
♥ A 10 2
♦ A 9 3 2
♣ D B 4

♠ K B 10
♥ 8 6 5
♦ B 10 4
♣ K 10 9 7

	N	
W	24	O
	S	

♠ 9 8 7 2
♥ B 7
♦ K 8 7 5
♣ A 8 6

♠ 6 4 3
♥ K D 9 4 3
♦ D 6
♣ 5 3 2

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

Ausspiel: ♠7
Score: +170

Vollspiel wird hier nur selten gereizt werden, ist bei dem guten Stand aber zu erfüllen.

In 2♥ gewinnt Nord Pik-Ausspiel und beginnt vor dem Trumpfziehen mit Karo-Expass zur ♦D, um im Erfolgsfall einen Pik-Verlierer auf ♦A abzuwerfen. Ost steigt mit ♦K ein und spielt weiter Pik. Nord gewinnt und deblockiert ♦D, bevor er Trumpf zieht und auf ♦A das letzte Pik vom Tisch entsorgt.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ D B 8
♥ B 8 6 4
♦ K D 8 4 2
♣ A

♠ 9 2
♥ A K
♦ A 9 3
♣ D 10 7 5 3 2

	N	
W	25	O
	S	

♠ K 10 7 6 5 4
♥ 5
♦ B 7
♣ K B 9 8

♠ A 3
♥ D 10 9 7 3 2
♦ 10 6 5
♣ 6 4

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

¹ 5+♣

² einladend mit ♥-Fit oder ab 13 F

Ausspiel: ♥K
Score: +420

Nach Nord's 1♦-Eröffnung kommen für Ost in ungünstiger Gefahrenlage drei Ansagen in Betracht. Schwacher Sprung in 2♥ für Unbekümmerte, Passe für Vorsichtige und 1♥ als Mittelweg.

Für N/S ist eine Gegenreizung hier hilfreich, da Süd mit 1♣ über 1♥ (oder 2♣ über 2♥) mindestens 5er-Länge zeigt, so dass der Fit direkt gefunden wird. Nicht alle werden 4♣ erreichen, die aber problemlos erfüllbar sind, da nur drei Assen abgegeben werden.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ K 9 6
♥ D 10
♦ K D 10 8 4
♣ D 9 8

♠ 8 5
♥ K B 9 8 4
♦ 7 6
♣ A 6 5 4

	N	
W	26	O
	S	

♠ D B 7 4
♥ A 7 6 3
♦ B
♣ K B 10 7

♠ A 10 3 2
♥ 5 2
♦ A 9 5 3 2
♣ 3 2

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

Ausspiel: ♥8
Score: -200

3SA ist kein guter Kontrakt, da drei Assen heraus getrieben werden müssen, um diesen zu erfüllen.

Süd kann jedoch gewinnen, wenn er zuerst Wests ♣A heraus treibt, da West dann zwar seine Coeurs entwickeln kann, aber keinen weiteren Eingang mehr hat, um diese auch zu realisieren. Es sieht aber natürlich aus, zunächst die Karo-Farbe zu entwickeln, nachdem ♥10 den ersten Stich gewonnen hat. Wenn Ost nun mit ♦A einsteigt und Coeur fortsetzt, verliert Süd neben den drei Assen noch drei Coeur-Stiche.

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:



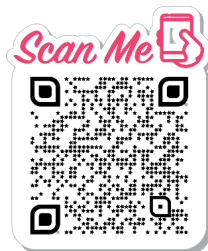
Für Clubspieler, die ihre Bridgekenntnisse festigen und auf das nächste Level heben möchten.



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 Anmelde-Informationen finden Sie auf der DBV-Homepage und im Bridgemagazin.



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

CLUBSPIELER



Dienstag **9. Sept.**
Mittwoch **16. Okt.**
Dienstag **18. Nov.**
Mittwoch **3. Dez.**

2025

LIGASPIELER



Mittwoch **10. Sept.**
Dienstag **15. Okt.**
Mittwoch **19. Nov.**
Dienstag **2. Dez.**

2025

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an: ressort-breitensport@bridge-verband.de

Claudia Lüßmann

Ressort Breitensport des DBV



Der Bridgeclub Trier-Mittlmosel gem. e.V. lädt herzlich ein zur

5. Trier Trophy 2025

(DBV-Turnier gemäß §2 Nr. 3 TO)

Nach zwei Jahren in einer anderen Location kehrt das von Monika Luy ins Leben gerufene Turnier an den von ihr favorisierten Ort zurück.

- Wann:** Samstag, 20. September 2025
Beginn: 11:00 Uhr - Ende: ca. 19:00 Uhr
- Wo:** FourSide Plaza Hotel
Zurmaiener Straße 164, 54292 Trier
- Wer:** Paarturnier für **Damen-** und **Mixed-Paare**
- Turnierleiter:** Helmut Häusler
- Organisation:** Karin Zipfel, Tel: 0049 151 50747300



- Startgeld:** 45,00 € pro Person und 20,00 € für Schüler/Studenten.
Der Betrag ist zeitnah nach der Anmeldung zu überweisen.
Das Startgeld beinhaltet einen Mittagsimbiss, Kaffee und Kuchen. Getränke auf eigene Rechnung.
- Modus:** 2-3 Durchgänge, insgesamt 40 - 44 Boards
- 5fache Clubpunkte/Silber
- Systemkategorie: C
- Konventionskarten: Mini oder Deutsche Konventionskarte
- Preise:**
- 1. Preis: 300,00 €
 - 2. Preis: 200,00 €
 - 3. Preis: 100,00 €
 - bestes Clubpaar Trier-Mittlmosel: 100,00 €
- (Alle Preise gelten pro Paar. Ein Siegerpaar kann nur je einen Preis erlangen.)
- Anmeldung:** **bis 17.09.2025 paarweise Damen oder Mixed**
per Mail: info@bridgeclub-trier-mittelmosel.de
oder über unsere Homepage: www.bridgeclub-trier.de
- Parken:**
1. Mitfahrerparkplatz „Riverside“
(kostenfrei, fußläufig in unter 5 Minuten zu erreichen)
 2. vor dem Hotel nach Verfügbarkeit
 3. Parkplatz „IAT 24“ gegenüber dem Hotel (kostenpflichtig)

Bitte richten Sie Ihre Überweisung an Bridge-Club Trier, IBAN: DE85 5855 0130 0001 0900 00
SWIFT-BIC: TRISDE55