



**Challenger**  
**Cup** DBV 2026



# 16. Challenger Cup 2026

## Vorrunde A



## **Liebe Freunde des Challenger Cups,**

es ist wieder einmal so weit. Der größte Bridge-Event Deutschlands startet in die erste Runde. „Challenger“ bedeutet „Herausforderer“, – und genau so sollten Sie es sehen. Mehrere tausend Bridgespieler fordern einander heraus, natürlich auf sportliche und freundschaftliche Weise. Auch Sie persönlich sollten es als Herausforderung sehen, Ihre bridgliche Höchstleistung zu bringen und in unserem Wettbewerb möglichst erfolgreich abzuschneiden. Aber das nehmen wir uns ja immer vor, und finden es dann doch so schwer. Das weiß ich aus eigener Erfahrung.

In dieser Woche beginnt der Wettbewerb auf Clubebene und Sie haben die Chance, nicht nur ein spannendes Turnier zu spielen, sondern sich auch für die Zwischenrunde zu qualifizieren. Hierfür drücke ich Ihnen fest die Daumen.

Unser bewährtes Rahmenprogramm bleibt unverändert. Sie erhalten nach dem Turnier (nein, leider nicht davor) ein Begleitheft mit den Verteilungen und Kommentaren unserer erfahrenen Experten. Ich kann allen nur empfehlen, dieses Heft gründlich zu studieren. Nichts ist lehrreicher, als von Experten zu erfahren, wie sie die Hände gereizt und gespielt hätten, mit denen man selber kämpfen musste. Und am Tag danach gibt es eine Besprechung der Hände um 10:00 Uhr auf BBO.

Doch zunächst steht das Turnier der Vorrunde im Mittelpunkt. Ich wünsche Ihnen viel Erfolg – und vor allem viel Spaß mit all den anderen „Herausforderern“ links und rechts von Ihnen und natürlich gegenüber.

*Claudia Lüßmann*

Claudia Lüßmann

**Ressort Breitensport des DBV**

### **Impressum:**

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator / Redaktion: Torsten Waaga

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

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden von Klaus Reps kommentiert.

Teiler Nord  
Gef. keiner

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

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

	N	
W	1	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♦6  
Score: -420

Diese Hand bietet eine Menge Potential für spannende Reizungen und noch mehr spannende Endkontrakte: Reizt Süd überhaupt Kontra? Spielen OW noch Transfers nach Kontra? Viele Fragen, die nur die partnerschaftliche Absprache beantworten können. Voraussichtlich wird die Reizung aber häufig auf die eine oder andere Art in 4♥ enden, die mit Hilfe des Schnittes auf ♠D leicht zu erfüllen sind.

Teiler Ost  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	2	O
	S	

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

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

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

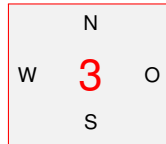
Ausspiel: ♦9  
Score: +150

Wenn man in einem freiwillig angesagten Vollspiel dreimal fällt, hat meistens einer in der Reizung übertrieben. Hier ist aber 4♠ ein vollkommen normaler Endkontrakt. Nach ♦9 zum Ass, ♥A, ♦-Schnapper, ♥K, ♥-Schnapper und noch einem ♦-Schnapper verlieren OW die ersten sechs Stiche. Bei friedlicher Verteilung der roten Farben wären 4♠ locker erfüllt worden. Hier gibt es jedoch drei Faller, was man getrost unter Pech verbuchen kann.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

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



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

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

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

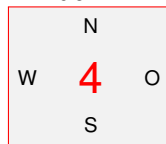
Ausspiel: ♠K  
Score: +100

Die mutige Zwischenreizung von Ost wird vom Partner mit drei Trümpfen, einem Single und einem 3♥-Gebot belohnt. Den ♠-Angriff von Süd wird der Alleinspieler mit dem Ass nehmen und eine ♠-Runde am Tisch schnappen. Beim Versuch, mit ♦ zum Ass zu gehen, sticht Nord unerwarteterweise, kann seinem Partner einen ♠-Schnapper mit der ♥10 geben und sich einen zweiten ♦-Schnapper abholen. Mit drei Stichen im Gepäck werden NS noch das ♥A und einen schwarzen Stich bekommen.

Teiler West  
Gef. alle

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

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



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

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

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

Ausspiel: ♠A  
Score: -170

Mit nur vier Verlierern und einer allein spielbaren ♥-Farbe ist es auf Ost auch vorstellbar, direkt in 4♥ zu springen, was im Teamturnier die offensichtliche Ansage wäre. Im Paarturnier würde ich eher dem etwas vorsichtigen 3♥-Gebot den Vorzug geben. Nachdem Partner mir die Traumkarten von ♥A und ♦B auf den Tisch legt, beglückwünsche ich mich mal wieder zu meiner unangebrachten Vorsicht und notiere zehn Stiche.



Teiler Nord  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	5	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♠D  
Score: +620

Schwierig in 4♥ zu kommen, wenn Nord seine Hand angepasst hat. A-K, A sollten meiner Meinung nach aber immer eröffnet werden, worauf Süd über 3♠ ein leichtes 4♥-Gebot hat. 4♥ sind nicht leicht abzuspielen. Man muss erst den ♠-Schnapper in der kurzen Trumpfhand realisieren, was noch einigermaßen unproblematisch sein dürfte. Später gerät West automatisch in einen Squeeze zwischen ♦K-10 und dem 4er ♣, so dass OW nur zwei ♥-Stiche und einen ♠-Stich bekommen werden.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	6	O
	S	

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

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

West	Nord	Ost	Süd
		1♣	Pass
1♠	Pass	2♣	Pass
2♦ <sup>1</sup>	Pass	3SA	Pass
Pass	Pass		

<sup>1</sup> Dritte Farbe forcing

Ausspiel: ♥2  
Score: -660

Die einzige Aufgabe in dieser Hand ist es, in 3SA zu kommen, was kein Problem sein sollte, sobald West über 2♣ mit 2♦ (Dritte Farbe forcing) fortfährt. Ein beliebter Fehler ist es, auf 2♣ erst einmal 2♥ zu reizen (in der Annahme, es sei forcing, was es aber eindeutig nicht ist) und über Osts Ausbessern in 2♠ fröhlich in 4♠ zu springen (in der nächsten falschen Annahme, der Partner habe ein 3er ♠ versprochen, was er eindeutig nicht hat). Der Topkontrakt von 3SA ist nicht schwer abzuspielen: Man verliert nur ♠A-K, mehr nicht!

Teiler Süd  
Gef. alle

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

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

	N	
W	7	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♦6  
Score: -100

Ich hoffe, Sie konnten sich zurückhalten und sind auf Süd nicht gleich in 4♥ gesprungen, nur weil Sie fünf Trümpfe haben. Diesen Ausflug würden Sie (zu Recht) mit -200 bezahlen, sofern Sie nicht den blanken ♥K hinter dem Ass abfischen. 3♥ gehen zwar auch schon nicht, -100 sind aber keine Katastrophe, da dank des glücklichen Standes bei OW sogar 3♠ für 140 gehen. Die könnten sogar erreicht werden, sollte Süd nur 2♥ gesagt haben. 3♥ einladend (oder 3♦ Bergen, falls Sie das spielen) ist genau die richtige Höhe, und mit -100 oder gar 140, sollten Sie den ♥K gefunden haben, werden Sie kein schlechtes Ergebnis schreiben.

Teiler West  
Gef. keiner

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

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

	N	
W	8	O
	S	

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

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

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

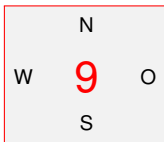
Ausspiel: ♦7  
Score: +90

West greift gegen 1SA ein kleines Karo an. Am Tisch sollte die ♦D gelegt werden und nachdem Ost den ♦K produziert, hat der Alleinspieler drei ♦-Stiche und kann - dank des 3-3-Standes - drei weitere Stiche in Pik erzielen. Einen siebten Stich kann man machen, indem man West, vorzugsweise in Coeur, zu Stich bringt und der schlussendlich von seiner ♣AB-Gabel antreten und dem Alleinspieler den ♣K schenken muss.

Teiler Nord  
Gef. O/W

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

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



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

♠ 8 3  
♥ D 10 8 7  
♦ 10 8 7 3  
♠ A 8 5

West	Nord	Ost	Süd
	2♣ <sup>1</sup>	Pass	2♦ <sup>2</sup>
Pass	2SA <sup>3</sup>	Pass	3♣
Pass	3♣	Pass	3SA
Pass	Pass	Pass	

<sup>1</sup> Beliebiges Semiforcing

<sup>2</sup> Relay

<sup>3</sup> SA 22-23

Ausspiel: ♠6

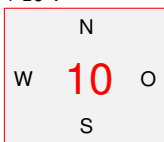
Score: +460

Sollten Sie Puppet Stayman vereinbart haben, dann ist die Reizung bei Ihnen ein bisschen anders verlaufen, einen Fit haben Sie trotzdem nicht gefunden und sind in 3SA gelandet. Die spielen sich relativ entspannt ab: Man entwickelt sich einen Längenstich in Karo und macht mit Hilfe des ♠-Schnittes auf die Dame elf leichte Stiche.

Teiler Ost  
Gef. alle

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

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



♠ 10 8  
♥ B 7 2  
♦ K 8 7 4  
♠ A 7 3 2

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

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

Ausspiel: ♥4

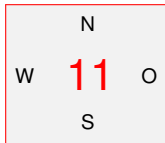
Score: +170 / +200

♥4-Angriff sollte der Alleinspieler in der Hand mit dem ♥K gewinnen und mit ♠ zum Buben fortsetzen. Vom Tisch folgt nun ein kleines Karo. Ost wird in der Regel klein bleiben und West gewinnt den Buben des Alleinspielers mit dem ♦A. Jetzt ist die letzte Chance für OW, ♠AK zu kassieren. Wird das versäumt, kann der Alleinspieler die Trümpfe ziehen (mit dem ♠K am Tisch endend) und die ♦D zur Ruffing Finesse vorlegen, was dem Alleinspieler gleich drei Abwürfe auf Karo für insgesamt elf Stiche ermöglichen würde.

Teiler Süd  
Gef. keiner

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♣
2♦	2♠	PASS	3♥
PASS	3SA	PASS	4♥
PASS	6♣	PASS	PASS
PASS			

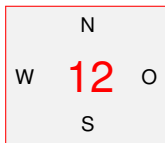
Ausspiel: ♦B  
Score: +920

Nach Süds 1♣-Eröffnung und nachfolgender zweimaligen Reverse-Reizung in Coeur wird die 6-5-Verteilung offenbar und Nord wird in 6♣ springen. Natürlich hätte man bei Ansicht aller Hände auch 6SA spielen können. Dass die Coeurs von Süd aber derart gut sind, sieht man leider erst bei Ansicht des Dummies. Im Schlemmbereich ist es aber auch mal in Ordnung, eine Unterfarbe als Trumpffarbe zu bemühen. Sollten Sie auf Süd den Fehler gemacht haben, 1♥ zu eröffnen (weil Sie dachten: "Immer zuerst die Oberfarbe!") und nicht ihre längere ♣-Farbe, dann hatten Sie wahrscheinlich Probleme, überhaupt einen Schlemm zu erreichen, weil jetzt von einem Fit weit und breit nichts zu erkennen ist.

Teiler West  
Gef. N/S

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

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



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

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

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

Ausspiel: ♥4  
Score: -520

Süds ♥4-Angriff läuft zu Nords Buben und dem König des Alleinspielers. Ost darf nun nicht mehr an den Gegner aussteigen: Muss er aber auch nicht! Da die Treffs brav 3-2 stehen und die ♦D dem Alleinspieler entgegen fällt, sammelt Ost mit 5 ♣-Stichen, 5 ♦-Stichen, ♠AK und dem ♥K alle dreizehn Stiche ein.

Teiler Nord  
Gef. alle

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

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

	N	
W	13	O
	S	

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

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

West	Nord	Ost	Süd
	1SA	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♥5  
Score: -100

Wer auf Ost mit 5332 und einer scheußlichen Farbe seine Coeurs gereizt hat, wird gerech-  
terweise selbst fallen, anstatt den Gegner in 1SA fallen zu lassen. In 1SA können OW drei  
♥-Stiche, einen ♦-Stich, zwei ♣-Stiche und das ♠A bekommen. Sollten OW allerdings den  
Fehler machen, irgendwann mal frühzeitig Pik zu spielen, so nimmt der Alleinspieler bestimmt  
gerne den geschenkten siebten Stich entgegen.

Teiler Ost  
Gef. keiner

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

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

	N	
W	14	O
	S	

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

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

West	Nord	Ost	Süd
		3♣	X
PASS	3SA	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♣D  
Score: -50

5♦ wären auf NS der erfolgreichere Kontrakt gewesen, der nur beim extrem schwer zu fin-  
denden ♥-Ausspiel nicht geht. In 3SA dagegen hat der Alleinspieler nur 8 Stiche und darf  
nach ♣-Ausspiel nicht mehr aussteigen. Der Doppelschnitt in Pik würde zwar funktionieren,  
aber dabei nicht auszustiegen wird schwierig. 3SA wird einmal fallen, solange Ost auf fünf  
♦-Runden nicht dreimal Treff, sondern seine Piks abwirft.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	15	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♦D  
Score: -460

Das Ausspiel der ♦D wird zwangsweise am Tisch gewonnen. Der Alleinspieler klärt als erstes die Treffs, um einen Eingang für den ♥-Schnitt zu kreieren. Nord kommt früher oder später mit dem ♣A zu Stich, wodurch die ♦-A-10-Gabel des Alleinspielers geschützt ist. NS werden nur noch den ♥K bekommen und der Alleinspieler macht elf Stiche. Das Ausspiel der ♦3 oder - ganz genial - der ♦9 hätten hier besser funktioniert, aber von der unterbrochenen Sequenz erscheint die ♦D wie der normale Angriff.

Teiler West  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	16	O
	S	

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

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

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

<sup>1</sup> oder 2SA Stenberg, falls vereinbart

Ausspiel: ♦A  
Score: -680

Da der ♣-Bube zu dritt steht und die ♣-Farbe des Tisches gleich vier (!) Abwürfe liefert, lassen sich 12 Stiche für den Alleinspieler nur vermeiden, indem die beiden roten Asses in den Stichen 1 und 2 abgezogen werden. In der Praxis sehr schwer zu finden! Das Ausspiel des ♦-Asses finde ich noch vertretbar, nachdem Karo die einzig nicht gereizte Farbe ist. Der Wechsel in die gereizte ♥-Farbe des Alleinspielers ist jedoch deutlich schwerer. Sollten Sie es geschafft haben, sofort Ihre beiden roten Asses mitzunehmen: Herzlichen Glückwunsch!

Teiler Nord  
Gef. keiner

♠ B 10 9 8 6  
♥ 10  
♦ B

♣ B 10 9 8 7 2

	N	
W	17	O
	S	

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

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

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

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

Ausspiel: ♦A  
Score: -450

Ich persönlich störe mich bei einem Weak Two nicht am Besitz der anderen 4er Oberfarbe, das darf aber jeder halten wie er will. Sollte Süd mit seinem 7er ♦ einen Alleingang auf der 5er Stufe unternehmen, wird es teuer: 5 Faller für 1100 kann man nicht gerade ein preiswertes Opfer nennen. Vernünftigerweise lässt man den Gegner 4♥ spielen, wo NS friedlich ihre beiden Asse und OW die ihnen zustehenden 450 kassieren.

Teiler Ost  
Gef. N/S

♠ 10 7 5  
♥ K D 10 7 4  
♦ K B 4

♣ A D

	N	
W	18	O
	S	

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

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

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

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

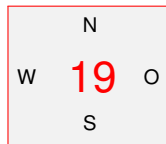
Ausspiel: ♦5  
Score: +170

Nach ♦-Ausspiel zum Ass tut West gut daran, sofort auf Pik zu wechseln, wenn die beiden roten Asse nicht die einzigen Stiche für die Verteidigung bleiben sollen. Ansonsten würden die Piks auf die brav 3-3-stehenden Treffs verschwinden. Nach ♠-Wechsel im zweiten Stich muss der Alleinspieler ♣AD entblockieren, mit ♦K und ♦-Schnapper zum Tisch gehen und auf ♠K einen ♠-Verlierer loswerden, um wenigstens 170 zu erzielen.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1SA
PASS	PASS	PASS	

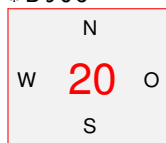
Ausspiel: ♠5  
Score: +90 / +120 / +150

Hier kann man als Alleinspieler einiges richtig und einiges falsch machen. ♠-Angriff wird von Ost mit dem Ass gewonnen, der sofort Pik nachgespielt. Beginnt Süd nun, mit dem ♠K bei Stich, mit der ♣-Farbe, so ist Wests schneller Einstich zu den Piks erst einmal entfernt. West entwickelt sich trotzdem mit einer dritten Runde seine Piks. Mit der ♠D am Tisch, wird der Alleinspieler nun mit ♥10 und ♥-Nachspiel die Coeurs hochspielen. Ost kommt irgendwann mit dem ♥A zu Stich und wird nun Karo spielen. Legt der Alleinspieler nun das ♦A, kann er mithilfe der entgegenfallenden ♣D neun Stiche abziehen (3♣, 3♥, 2♣ und das ♦A). Wird Süd gierig und macht den ♦-Schnitt, so bleibt er gleich bei 7 Stichen hängen, weil jetzt auch noch die Piks über ihn kommen.

Teiler West  
Gef. alle

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

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



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

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

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

<sup>1</sup> Support X (3er ♠)

Ausspiel: ♠10  
Score: -140

Da man in allen anderen Farben Gabeln oder eine leere Figur hat, entscheidet sich Süd für den nicht ganz ungefährlichen Angriff der ♠10. Mit dem ♠K bei Stich, sollte Nord angesichts des Tisches und der drohenden ♥-Farbe unbedingt auf Treff wechseln, so dass die Verteidigung in jeder Farbe einen Stich bekommt.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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

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



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

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

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

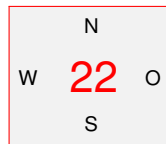
Ausspiel: ♠A  
Score: -140

In 3♥ verliert man drei ♠-Stiche, keinen ♥-Stich und keinen ♦-Stich, da der König brav im Schnitt sitzt. Die Kernfrage ist nun: Wie spielt man die Treffs? Bei Ansicht aller Karten ist es einfach: Man spielt Treff zum Buben, zieht das Ass ab, der König fällt. . . Wo ist das Problem? Da man neben ♣ADB aber auch noch ♣9876 hat, ist ein Schnitt auf die ♣10 möglich. Bei 6 ausstehenden Karten ist der Double König unwahrscheinlicher als K-10 vor der Gabel und daher ist es technisch richtig (wenngleich auch nicht erfolgreich) die ♣D vorzulegen und - sofern Süd deckt - den Schnitt auf die 10 folgen zu lassen.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
1♦	PASS	1♥	X
XX <sup>1</sup>	1♠	3♥	PASS
PASS	PASS		

<sup>1</sup> Support XX (3er ♥)

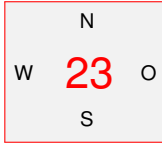
Ausspiel: ♠A  
Score: -170

Süd hat kein attraktives Ausspiel und wird wahrscheinlich das Ass in der eigenen Fitfarbe ausspielen. Das macht es dem Alleinspieler nicht gerade schwer, in der Praxis wären die kleinen Piks aber sowieso auf die Karos des Tisches verschwunden. Das einzige Problem ist das Finden des ♦B. Der findet sich aber von alleine, da man ohne die ♦9 nur in Richtung der ♦K-10-Gabel schneiden kann. Man verliert nur zwei Asses und einen Trumpfstiche. Sollten Sie mit Ost oder West aufgrund Ihres Singles das Vollspiel gereizt haben: Herzlichen Glückwunsch! Es ist knapp, aber vertretbar!

Teiler Süd  
Gef. alle

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

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



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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♥
PASS	2SA <sup>1</sup>	PASS	3♦ <sup>2</sup>
PASS	3♠ <sup>3</sup>	PASS	4♦ <sup>4</sup>
PASS	4SA <sup>5</sup>	PASS	5♥ <sup>6</sup>
PASS	5♠ <sup>7</sup>	PASS	6♣ <sup>8</sup>
PASS	7♥	PASS	PASS
PASS			

- <sup>1</sup> Gameforcing mit 4+♥
- <sup>2</sup> ♦-Kürze
- <sup>3</sup> CueBid (Kontrollansage)
- <sup>4</sup> ♦-Chicane
- <sup>5</sup> Assfrage
- <sup>6</sup> 2 Keycards ohne ♥D
- <sup>7</sup> Frage nach Königen
- <sup>8</sup> ♠K

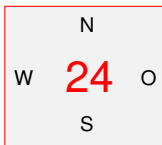
Ausspiel: ♠B  
Score: +2210

Der Schlüssel zum Großschlemm ist das Herausfinden der ♦-Chicane in der Südhand. Sobald man das bewerkstelligt hat, kann man auf Nord die Assfrage stellen, den ♠K erfragen und dann in 7♥ springen. Das Abspiel stellt kein Problem dar.

Teiler West  
Gef. keiner

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

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



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

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

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

Ausspiel: ♠5  
Score: -50 / -100

Nord hat als angepasste Hand ein normales Kontra. Pech nur, dass Süd keine 4er Oberfarbe hat und man sich in 2♦ im 4-3-Fit wieder findet. Auf den ersten Blick verliert man nur zwei ♦-Stiche und jeweils einen Stich in den anderen drei Farben. Allerdings hat man bei 5 Verlieren nicht automatisch 8 Gewinner und wird in 2♦ ein- bis zweimal fallen.

Teiler Nord  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	25	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♠2  
Score: -680

Die Reizung wird Ihnen möglicherweise seltsam vorkommen. Ost reizt 1SA ohne echten ♠-Stopper: Nicht gerade nach Lehrbuch! In der Praxis reicht 109xx aber häufig als Stopper aus. Das Einladen mit der Westhand sieht normal aus. Immer, wenn der Partner 1SA in der Gegenreizung bietet, sitzt er mit seinen Punkten hinter der gegnerischen Eröffnung. Daher steht die Hand meistens gut für die 1SA-Seite. Und sollte Partner einen Fit haben, wird die Westhand durch das ♠-Single auch noch deutlich stärker. In 4♥ muss man lediglich zwei Karos in der kurzen Trumpfhand schnappen: 12 Stiche!

Teiler Ost  
Gef. alle

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

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

	N	
W	26	O
	S	

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

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

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

<sup>1</sup> Mind. einladend mit ♥-Anschluss

Ausspiel: ♠7  
Score: +620

♣-Angriff wird mit dem Ass genommen und man setzt mit ♦A, ♦ zum König und ♦-Schnapper fort. Mit ♥A wird die Hand erreicht und die vierte ♦-Runde am Tisch mit der ♥7 geschnappt, die Ost nicht überstechen kann. Nun wird man Treff vom Tisch spielen müssen, wodurch leider unvermeidbar wird, dass West durch eine dritte ♣-Runde seinen ♥B bekommt. Da aber die ♠D glücklicherweise im Schnitt steht, kommt der Alleinspieler mit zehn Stichen nach Hause.

Teiler Süd  
Gef. keiner

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

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

	N	
W	27	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♥9  
Score: -170

Süd tut gut daran, dem Gegner zu glauben und nicht 1♥ im Kontra zu passen, sondern in das stabile 5er ♦ zu flüchten. 2♦ kann keiner kontrieren und Ost muss nun wohl oder übel sein 4er ♠ bieten, um dem Gegner nicht in 2♦ das Feld zu überlassen. Da Partner kurz in Coeur ist und 2♦ nicht kontrieren konnte, ist die Chance nicht schlecht, beim Eröffner auf ein 4er ♠ zu treffen. Dort verliert man ♠A, ♥A und nur einen ♣-Stich. Sollte Süd auf eine ♣-Runde aus der Hand nicht sofort das Ass legen, so gewinnt West den Stich mit Dame oder König und kann mit der ♠10 fortsetzen und aus der Hand abwerfen, falls Nord nicht den Buben legt.

Teiler West  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	28	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♥5  
Score: +140 / -100

In 3♠ fehlen ein ♠-Stich, ein ♥-Stich und drei ♦-Stiche. Dazu muss Ost sich aber trauen, nachdem er mit ♠K bei Stich ist, von seiner A-B-Gabel in Karo wegzuspielen. Sollte Ost ♣ spielen, so werden die Trümpfe gezogen und auf die dritte ♣-Runde ein Karo abgeworfen. Bei OW gehen aufgrund des extrem freundlichen ♥-Standes (B-10 blank) und des gut sitzenden ♠-König gleich 4♥. Wie man allerdings in diesen Kontrakt kommt? Ich bin überfragt!

Teiler Nord  
Gef. alle

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

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

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



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

Ausspiel: ♦9  
Score: +200

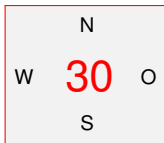
2♠ erscheint wie der normale Kontrakt und ich habe Verständnis dafür, dass man das ♦A nimmt und auf den ♦K erst einmal einen ♥-Verlierer abwirft, in der Hoffnung, dass es sich bei der ausgespielten ♦9 vielleicht doch um ein Double handelt. Das klappt leider nicht. Die zweite ♦-Runde wird gestochen und der Alleinspieler verliert noch jeweils zwei Stiche in Pik, Coeur und Treff. 2 rote Faller für 200 sind wahrscheinlich kein gutes Ergebnis für OW.

Teiler Ost  
Gef. keiner

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

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

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



West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1SA
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♠4  
Score: -100

Zehn ♠-Punkte für zwei Stiche: Nicht gerade das, was man sich als Alleinspieler so vorstellt. Wenn Sie hellsehen können, dann nehmen Sie das ♠A und legen den ♦B vor. Den muss Ost decken, Sie nehmen mit und spielen ♦ nach. West muss ducken (sonst macht der Alleinspieler vier ♦-Stiche). Sie legen am Tisch die ♦10 und ducken jetzt einen ♥-Stich heraus, wo sich dann später der siebte Stich einstellt! Haben Sie das so gespielt? Glückwunsch! Falls nicht, werden Sie - wie die meisten anderen Paare auch - friedlich in 1SA down gegangen sein, wahrscheinlich sogar zweimal.

Teiler Süd  
Gef. N/S

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

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

	N	
W	31	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♥A  
Score: -110

Eine ganz gewöhnliche kompetitive Reizung, nachdem Süd mit AK,A (meiner Meinung nach) unbedingt die Reizung eröffnen sollte. In 3♣ gibt es nicht viel abzuspielen. Man verliert ♥AK, ♠A und ♦A. Die ♣D fällt dem Alleinspieler netterweise entgegen und weitere ♠-Verlierer finden ihren Parkplatz auf die Karos des Tisches. 9 leichte Stiche und 110 für OW.

Teiler West  
Gef. O/W

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

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

	N	
W	32	O
	S	

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

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

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

Ausspiel: ♣4  
Score: +140

Im 2♠-Kontrakt stehen OW jeweils ein Stich in Pik, Karo und Treff zu. Problem wird es sein (natürlich nach dem Trumpfziehen), die ♥-Farbe richtig zu spielen: Nord sollte das ♥A abziehen, worauf bei West der Bube fällt. Korrekt ist es jetzt, den ♥K beim Eröffner zu vermuten und ♥ zur 8 oder 9 zu spielen. Das funktioniert gut, so dass der Alleinspieler in jeder Farbe nur einen Stich verliert.



# Challenge Cup

DBV

## Siegerliste

- 2025** Claudia Nierstenhöfer – Uwe Breusch  
für Bridge-Club Sylt e.V. & Ratinger Bridge-Club
- 2024** Claudia Nierstenhöfer – Peter Allgeier  
für Bridge-Club Sylt e.V. & Ratinger Bridge-Club
- 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

# Reps Bridgetours



## Kalabrien- Spätsommer in Süditalien

**11. - 25.09.2026**

**4\*\*\*\* Maritim Resort Calabria**

**DZ Standard € 2.030,00 (p.P.)**

**DZ=EZ Standard € 2.240,00**

**Der Flug ist im Preis nicht enthalten!**

**All Inclusive**



**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](mailto:reps-bridgetours@web.de)  
Homepage: [www.bridgereisen.de](http://www.bridgereisen.de)