



Lektion 2

11er Regel SA-Kontrakt

Empfohlene Materialien:

- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- **Dr. Karl-Heinz Kaiser**, CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe**, „Gegenspiel“
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

11er- Regel

SA-Spiele sind Wettläufe zwischen den beiden Parteien. Die Gegenspieler haben den Vorteil, das Rennen beginnen zu können. Deshalb sollte die **längste** Farbe angegriffen werden (Ausnahmen: Partner hat eine andere Farbe gereizt, Gegner haben meine Farbe natürlich gereizt, Blatt ist sehr schwach). Ideal sind dabei Farben mit mindestens 5 Karten. Um die Kommunikation aufrecht zu erhalten, wird dabei (ohne Sequenz) konventionell die **vierthöchste** Karte der Farbe angegriffen.

D10 8 4 2	A K D 8 7	A B 9 5 3	B 10 8 7 6	K B 10 8 7
K B 9 7 5	K D B 9 7	K D 8 7 2	K D 10 8 7	A 10 9 8 5
K B 7 6 2	D B 10 7 2	D B 8 6 3	A K B 6 4	A D B 8 4
A D 10 7 5	10 9 8 6 5	A K 8 7 3	D B 9 8 4	D 10 9 7 6
vierthöchste Karte	höchste Karte einer Sequenz	vierthöchste Karte	höchste Karte einer durch- brochenen Sequenz	höchste Karte einer inneren Sequenz

- Bei SA spielt der Partner seine längste und beste Farbe aus, wenn es keine anderen Informationen (eigene Achse hat Farbe gereizt, Gegner hat diese Farbe gereizt...)
- Dabei nimmt er konventionell die 4.höchste Karte seiner eigenen Farbe.
- Eine 2 verspricht also genau 4 Karten, eine 3 als Ausspiel und die 2 ist sichtbar ebenfalls.
- Dadurch gilt die Regel: **11 - ausgespielte Karte = Anzahl der höheren Karten in den restlichen Händen** (Alleinspieler, Tisch, eigenes Blatt). Es wird dadurch herausgefunden, wie viel höhere Karten die verdeckte Hand des Alleinspielers hat.
- Ausspiel der Sequenz hat Vorrang, da funktioniert die Regel nicht und ist auch nicht sinnvoll (Ausspiel K oder D oder B oder 10 oder 9).
- Spielt der Partner eine hohe Karte von einer Farbe ohne Werte auf, so ist das in der Regel sofort im 1. Stich zu erkennen.
- **Beispiel:**

♥K 6 2

♥??? 7?

♥A B 9 4

♥?

Welche Karte ist richtig? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere Karten, 3 habe ich und der Tisch hat die letzte, also kann der Alleinspieler die 7 nicht übernehmen, ich lege eine kleine Karte, um meinen Partner ein Nachspiel in der Farbe zu ermöglichen.

♥K 6 2

♥D 10 8 7 3

♥A B 9 4

♥5

Die 11er Regel ist genauso richtig für den Alleinspieler

♠ 10 9 3

♠ ??? 7 ?

♠ ??

♠ A K 2

Welche Karte ist richtig? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere ♠-Karten, 2 habe ich und der Dummy hat auch 2 höhere ♠-Karten, also kann der Gegenspieler die ♠7 nicht überbieten, ich lege die ♠10 oder ♠9, um in der Farbe 3 Stiche zu gewinnen.

♠ 10 9 3

♠ D B 8 7 4

♠ 6 5

♠ A K 2

Die 11er Regel liefert in der Regel sinnvolle Ergebnisse beim Ausspiel von 8, 7, 6, 5.

Auch bei kleineren Karten 4, 3, 2 funktioniert die Regel, liefert aber selten brauchbare Ergebnisse. Die 9 als Ausspiel kann nie die vierthöchste sein: AKD9, AKB9, KDB9, KD109, DB109, AB109, KB109, AK109, AD109

Board 3

Teiler Süd

O-W in Gefahr

♠ A B 2

♥ 8 7 6

♦ B 10 6 5

♣ A 9 2

♠ 9 8 7 6 5

♥ A D 9 3

♦ 4 2

♣ B 8



♠ 10 3

♥ B 10 5

♦ A 9 3

♣ D 10 5 4 3

♠ K D 4

♥ K 4 2

♦ K D 8 7

♣ K 7 6

10
7 7
16

West

Nord

Ost

Süd

1 SA

Pass

3 SA

Pass

Pass

Pass

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 9

Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit dem ♠ A. Nun wird ♦ entwickelt. Wenn O am Spiel ist, muss er auf ♥ B wechseln und nicht weiter ♠ spielen. Partner kann nicht höhere ♠-Karten haben, da die 11er Regel verletzt ist (11-9 ist 2, aber 3 Karten sieht O bereits: ♠ A und ♠ B am Tisch und ♠ 10 in der eigenen Hand). Partner hat "Top of nothing" ausgespielt, ♥-Wechsel ist jetzt attraktiv.

DBV Onlineunterricht 2022 – Gegenspiel
Lektion 2 – 11er-Regel im SA-Kontrakt – Lösungen zu den Aufgaben

- A.) Nutzen Sie die 11er Regel!
 B.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?
 C.) Welche Kartenkombination kann der Partner halten?
 D.) Welche Konsequenzen hat das für das weitere Spiel?

1SA --- 3SA alle passen			1SA --- 3SA alle passen		
Ausspiel ♥7	♥K5 <u>4</u>	??? ♥AB92	Ausspiel ♥9	♥K10 <u>6</u>	??? ♥B42
Alleinspieler			Alleinspieler		
A.)			A.)		
B.)			B.)		
C.)			C.)		
D.)			D.)		
Ausspiel ♥6	♥87 <u>4</u>	??? ♥DB3	Ausspiel ♥5	♥876 <u>4</u>	??? ♥D103
Alleinspieler			Alleinspieler		
A.)			A.)		
B.)			B.)		
C.)			C.)		
D.)			D.)		
Ausspiel ♥5	♥9 <u>7</u>	??? ♥DB6	Ausspiel ♥7	♥ <u>A</u>	??? ♥B103
Alleinspieler			Alleinspieler		
A.)			A.)		
B.)			B.)		
C.)			C.)		
D.)			D.)		

DBV Onlineunterricht 2022 – Gegenspiel
Lektion 2 – 11er-Regel im SA-Kontrakt – Lösungen zu den Aufgaben

- A.) Nutzen Sie die 11er Regel!
 B.) Welche Karte legen Sie an 3. Stelle?
 C.) Welche Kartenkombination kann der Partner halten?
 D.) Welche Konsequenzen hat das für das weitere Spiel?

1SA --- 3SA alle passen	1SA --- 3SA alle passen
<p>♥K54</p> <p>Ausspiel ???</p> <p>♥7 ♥AB9<u>2</u></p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>	<p>♥K106</p> <p>Ausspiel ???</p> <p>♥9 ♥B4<u>2</u></p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>
<p>A.) 11-7 = 4</p> <p>B.) ♥2, der Alleinspieler hat keine höhere Karte</p> <p>C.) ♥D1087</p> <p>D.) Alle Stiche sofort abziehen.</p>	<p>A.) 11-9 = 2</p> <p>B.) ♥2</p> <p>C.) ♥98753, ♥9xx</p> <p>D.) Die Farbe hat im Gegenspiel wenig Zukunft.</p>
<p>♥874</p> <p>Ausspiel ???</p> <p>♥6 ♥DB<u>3</u></p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>	<p>♥8764</p> <p>Ausspiel ???</p> <p>♥5 ♥<u>D</u>103</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>
<p>A.) 11-6 = 5</p> <p>B.) ♥B, von gleichwertigen Karten die niedrigste gewinnende</p> <p>C.) ♥AK96(x), ♥AK106(x)</p> <p>D.) Alle Stiche sofort abziehen.</p>	<p>A.) 11-5 = 6</p> <p>B.) ♥D, „3. Mann so hoch er kann“</p> <p>C.) ♥KB95, ♥AB95, ♥AK95</p> <p>D.) Alle Stiche sofort abziehen.</p>
<p>♥97</p> <p>Ausspiel ???</p> <p>♥5 ♥DB<u>6</u></p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>	<p>♥A</p> <p>Ausspiel ???</p> <p>♥7 ♥<u>B</u>103</p> <p style="text-align: center;">Alleinspieler</p>
<p>A.) 11-5 = 6</p> <p>B.) ♥B, von gleichwertigen Karten die niedrigste gewinnende</p> <p>C.) ♥A1085(x), ♥AK105(x), ♥K1085(x),</p> <p>D.) So schnell wie möglich ♥D spielen oder ♥D abwerfen.</p>	<p>A.) 11-7 = 4</p> <p>B.) ♥B (oder ♥10)</p> <p>C.) ♥K987x, ♥D987x, ♥KD97x, ♥KD87x</p> <p>D.) Farbe nachspielen und nicht blockieren!</p>

Gegenspiel - Lektion 2 - Die 11er Regel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 5 3
♥ A 4 2
♦ K 5 3
♣ 10 9 2

♠ 9 4 2
♥ 6 5 3
♦ D 10 8 7
♣ 8 7 4



♠ B 10 8
♥ B 10 8
♦ A B 9 2
♣ A 6 5

♠ A K D
♥ K D 9 7
♦ 6 4
♣ K D B 3

7
2 11
20

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	Pass	2 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

3 SA von Süd
Ausspiel: ♦ 7

Auf das Ausspiel von ♦ 7 legt der Alleinspieler ♦ 3. Ost muss anhand der 11er Regel (11-7 = 4, 3 höhere hat O selbst, die vierte Karte ist am Tisch) erkennen, dass der Alleinspieler keine höhere Karte als die ♦ 7 besitzt. Also legt man ♦ 2 (die einzige richtige Karte) und kann so 4 ♦-Stiche und ♣ A kassieren.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 4
♥ A 7 3
♦ 6 5 4
♣ 10 9 8 3

♠ 8 7
♥ B 10 8 2
♦ A K 10 8
♣ K B 5



♠ K 5 3
♥ K D 5
♦ D 9 3 2
♣ A D 7

♠ A B 9 6 2
♥ 9 6 4
♦ B 7
♣ 6 4 2

6
12 16
6

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

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ D und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit (♥ A nehmen!!!!) wieder ♠.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 9 7
♥ A B 6 2
♦ K 9 5
♣ A 10 7 4

♠ A 10 8 5 2
♥ 8 5
♦ D 7 4 3
♣ 9 6



♠ D B 6
♥ K D 10 7 4
♦ 10
♣ B 8 5 2

♠ K 4 3
♥ 9 3
♦ A B 8 6 2
♣ K D 3

12
6 9
13

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 5

Auf die ausgespielte ♠ 5 legt O den ♠ B (niedrigste von 2 gleichwertigen ♠-Karten). Der Alleinspieler gewinnt mit ♠ K. O erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohe ♠-Karte von S war. Sobald der Alleinspieler den Schnitt in ♦ macht, am besten ♠ D abwerfen!

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ 9 8 7 6 5
♥ A D 9 3
♦ 4 2
♣ B 8

♠ K D 4
♥ K 4 2
♦ K D 8 7
♣ K 7 6



♠ A B 2
♥ 8 7 6
♦ B 10 6 5
♣ A 9 2

♠ 10 3
♥ B 10 5
♦ A 9 3
♣ D 10 5 4 3

7
16 10
7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ 9			

Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit dem ♠ A. Nun wird ♦ entwickelt. Wenn S am Spiel ist, muss er auf ♥ B wechseln und nicht weiter ♠ spielen. Partner kann nicht höhere ♠-Karten haben, da die 11er Regel verletzt ist (11-9 ist 2, aber 3 Karten sieht O bereits: ♠ A und ♠ B am Tisch und ♠ 10 in der eigenen Hand). Partner hat "**Top of nothing**" ausgespielt, ♥-Wechsel ist jetzt attraktiv beim Anblick des Tisches.

Gegenspiel - Lektion 2 - Die 11er Regel

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ K D B
♥ K 5
♦ A 10 7 2
♣ D B 6 3

♠ 9 8 5 2
♥ A 10 4
♦ 8 6 5
♣ 8 7 5



♠ 10 7 4
♥ B 8 7 6 3
♦ K 4
♣ A 9 2

16
4 8
12

♠ A 6 3
♥ D 9 2
♦ D B 9 3
♣ K 10 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

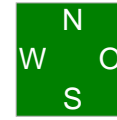
Ausspiel: ♥ 6

Auf das Ausspiel ♥ 6 von erkennt W, dass der Alleinspieler nur eine höhere Karte als die ♥ 6 hat. Auf die ♥ 2 legt man die ♥ 4, auf die ♥ 9 die ♥ 10 und auf die ♥ D das ♥ A und verhindert so, dass der Alleinspieler 2 ♥-Stiche macht. O kommt 2x ans Spiel und setzt jedesmal wieder ♥ fort.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ D 10 2
♥ 8 7 6 5 3
♦ A K 5 4
♣ 9

♠ B 7
♥ 10 9
♦ D 10 9 3 2
♣ K 4 3 2



♠ K 5 4
♥ A K
♦ B 7 6
♣ A D B 10 6

9
6 18
7

♠ A 9 8 6 3
♥ D B 4 2
♦ 8
♣ 8 7 5

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 6

Auf das Ausspiel von ♠ 6 legt N die ♠ 10 (oder auf den ♠ B die ♠ D) und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ K (♠-Ducken wäre hier total falsch und führt zu 5 ♠-Stichen bei den Gegenspielern!). N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt sofort ♠ D nach (nicht blockieren!!!!) Ohne einen ♦-Stich kann O nicht gewinnen.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ K B 6 3
♥ 5 4 2
♦ D B 10 7
♣ 10 8

♠ 9 7
♥ A D 10
♦ A K 6 3
♣ B 7 5 2



♠ A 2
♥ K 8 6
♦ 9 5 4 2
♣ A K 9 3

7
14 14
5

♠ D 10 8 5 4
♥ B 9 7 3
♦ 8
♣ D 6 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
1 ♦*	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 5

Auf das Ausspiel von ♠ 5 legt N den ♠ K und der Alleinspieler gewinnt mit dem ♠ A. N erkennt anhand der 11er Regel, dass das die letzte hohen ♠-Karte von O war und spielt bei erster Gelegenheit ♠ B nach bzw. wirft auf die 3.♣-Runde den ♠ B ab.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 6
♥ B 6 3
♦ 9 6 5
♣ K 9 8 7 2

♠ A 9 8
♥ K 9 4
♦ B 7 2
♣ D 6 5 4



♠ K 7 3 2
♥ A 10 5
♦ A D 10 8 4
♣ A

6
10 17
7

♠ B 10 5 4
♥ D 8 7 2
♦ K 3
♣ B 10 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	Pass	1 ♦*	Pass
1 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♣ 7

Auf das Ausspiel von ♣ 7 erkennt S nach legen des ♣ A dass der Alleinspieler nur noch eine höher ♣-Karte als die ♣ hat. Um die ♣-Farbe nicht zu blockieren, muss im ersten Stich der ♣ B gelegt werden. Kommt man mit ♦ K zu Stich, kann ♣ 10 nachgespielt werden und er Kontrakt fällt.