



Lektion 11

Wettlauf im SA-Kontrakt

Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „ForumD2015 - Die ungestörte Reizung“ ISBN 978-3-935485-58-6
- **Tabellenbuch Forum D Plus**, ISBN 978-3-00-025828-2
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [1]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Erfolgreich Reizen im Bridge [2]“, Q-Plus München
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **Sabine Auken**, CD „Mut im Bridge“, Q-Plus München
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Spielplan SA

- bei SA-Spielen zählt man die Sofortstiche
- A und jede direkt folgende Figur zählt als Sofortstich

♥ A 9 8 ♥ K D B 6

4 Sofortstiche

♥ A D ♥ K B

2 Sofortstiche

♥ K D B 5 ♥ 7 6 3

0 Sofortstiche

- Danach werden die entwickelbaren Stiche (Längenstiche, Schnitt, Figuren vertreiben) gezählt

♥ 10 9 8 ♥ K D B 6

3 entwickelbare Stiche (A vertreiben)

♥ A B 10 9 ♥ 4 3 2

1 Sofortstich, 2 entwickelbare Stiche (Doppelschnitt, 75% Chancen)

♦ A K 7 6 5 2 ♦ 4 3

2 Sofortstiche, 3 entwickelbare Stiche (Längenstich, 3-2 Stand)

wichtige Manöver beim SA-Spiel:

1. Ausspiel lesen (vierthöchste, 11er Regel)
 2. Kommunikation der Gegenspieler unterbinden (Ducken, 7er Regel)
 3. Schnitt in die richtige Richtung
 4. richtige Farbbehandlung (Schnitt, Doppelschnitt, Tiefschnitt)
 5. richtige Kombination von Chancen (EVI-Regel)
 6. Endspiel
- **Wie oft sollte geduckt werden ? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken ?	Beispiel
7	5-1 xxxxx x	• 7-7=0x Ducken	A 6 5 4 8 3 2
6	5-2 xxxxx xx	• 7-6=1x Ducken	A 6 4 8 3 2
5	5-3 xxxxx xxx	• 7-5=2x Ducken	A 6 4 8 3
4	5-4 xxxxx xxxx	• 7-4=3x Ducken	A 6 4 3 ---

DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
Lektion 11 – W – Wettlauf im SA-Kontrakt – 04.04.2023

Beispiel

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

a.) Kontrakt

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

Ausspiel: ♥ 5

b.) Sofortstiche zählen

- 2 Sofortstich in ♠
 - 1 Sofortstich in ♥
 - 3 Sofortstich in ♦
- 6 Sofortstiche**

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5 (N \ 2 \ \text{Karten in } \heartsuit + S \ 3 \ \text{Karten in } \heartsuit) = 2$.

Alleinspiel A - Z II - Lektion 11 - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 6 5
♥ 8 3
♦ K 7
♣ A B 10 9 4

♠ 10 4
♥ A D B 10 7 6
♦ B
♣ D 7 6 5

♠ A 3
♥ K 4 2
♦ A 8 6 5 2
♣ K 8 3



13
3 10
14

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

* Sofortauskunft

1. Weak Two

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 9

S hat 8 Sofortstiche, 3 in ♠, 1 in ♥ (nach dem ♥-Ausspiel), 2 in ♦ und 2 in ♣. O ist der gefährliche Gegner, da er die ♥-Farbe hat. Die ♣-Farbe wird entwickelt, dabei darauf achten, dass O nicht ans Spiel kommt. Also geduckt in ♥, mit ♦ zum Tisch und ♣-Bube zum Schnitt spielen.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 3 2
♥ 9 7 4 3
♦ D 10 6
♣ D 10

♠ A 8 4
♥ B 5 2
♦ 9 7 3 2
♣ 5 4 3

♠ K B 5
♥ A K D 8
♦ A 5 4
♣ A 9 6

♠ 9 7 6
♥ 10 6
♦ K B 8
♣ K B 8 7 2



6
5 21
8

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♣ 7

W hebt die 2 SA-Eröffnung mit 5 FP auf 3 SA. O hat 8 Sofortstiche, 2 in ♠, 4 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣. Ein weitere Stich kann nur in ♠ entwickelt werden. Also ♥ zum ♥-Buben des Tisches, ♠-As und ♠ zum ♠-Buben. S gewinnt, wenn N die ♠-Dame hält. Die Spielweise hat ca. 50 % Erfolgchancen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 8 5
♥ B 6
♦ A 8 4 3
♣ A K 5 2

♠ D B 10 6 2
♥ A 8 3
♦ 6 2
♣ B 9 8

♠ K 7
♥ K D 10 9 4
♦ B 7 5
♣ 6 4 3



16
7 8
9

<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	

1. Transfer auf ♥ (Sofortauskunft)

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ D

S reizt mit 5 ♥-Karten Transfer. N führt den Transfer aus, bleibt dann aber in 3 SA, da er nur 2 ♥-Karten hat. N hat 5 Sofortstiche, 4 Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei muss im 1. Stich der Übergang zum Tisch (♠-König) geschützt werden. Also ♠-As und ♥ spielen.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A 5 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2

♠ B 6
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5



8
16 10
6

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

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert und so die Schwachstelle bereits aufgedeckt hat, muss in ♠ 2 x geduckt werden. N darf nicht mehr ans Spiel kommen, also ♦ an S rausdrucken ("Verbeugung vor der Königin").

Alleinspiel A - Z II - Lektion 11 - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 5
♥ A K 5
♦ K 10 7 4
♣ 10 6 5 2

♠ D 8 7 2
♥ 9 7 6 2
♦ B 2
♣ K B 7



♠ K B 10 9 4
♥ D 10
♦ 8 6 3
♣ 9 4 3

14
7 6
13

♠ 6 3
♥ B 8 4 3
♦ A D 9 5
♣ A D 8

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

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ B

N hat 8 Sofortstiche. Da O ♠ angegriffen hat, gibt es keine Chance mehr zu entwickeln, wenn der Gegner noch ans Spiel kommt. N hat 2 Chancen, ♥-Dame double oder ♣-König bei O. Um beides zu kombinieren, erst ♥-As und ♥-König spielen (hat hier bereits Erfolg), danach bei Bedarf ♣-Schnitt.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 6 4 3
♥ 10 4 3 2
♦ D B 8
♣ K 6

♠ 7 2
♥ 8 6
♦ A K 9 7 6 4
♣ 8 7 2



♠ A D B 5
♥ A K
♦ 5 3
♣ A B 5 4 3

6
7 19
8

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ D

O hat einen billigen Zweifärber im Sprung gereizt, ab 20 FL. Nun sind 6 Sofortstiche da, 1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und einer in ♣. Um die ♦-Farbe am Tisch auszunutzen, muss die Verbindung erhalten bleiben. Der 1. Stich in ♦ wird geduckt (Blanco-Coup). O wird mit 5 ♦-Stichen belohnt.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 5 3
♥ D B 9 4
♦ A K B 9
♣ 6 4

♠ D B 10 6 2
♥ 6 2
♦ D 10 7
♣ A D 8



♠ A 7 4
♥ 10 8 7 3
♦ 6 5 4
♣ 7 3 2

11
11 4
14

♠ K 8
♥ A K 5
♦ 8 3 2
♣ K B 10 9 5

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

1. Negativkontra, zeigt 4er ♥ ab 8 FL

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

N kontriert negativ für ♥, S bietet 1 SA mit ♠-Stopper und nach erneuter Einladung von N 3 SA. Nach dem erwarteten ♠-Ausspiel kann die ♣-Farbe nicht rechtzeitig entwickelt werden. W gewinnt mit einem Stich in ♠, 4 Stichen in ♥ und 4 Stichen in ♦ (Schnitt).

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10
♥ K D B 9 5
♦ 10
♣ K 6 3 2

♠ 8 6 4
♥ A 8 3 2
♦ 5 4 3
♣ D B 5



♠ A K 5
♥ 10 6
♦ A K B
♣ A 10 9 8 4

12
7 19
2

♠ 9 7 3 2
♥ 7 4
♦ D 9 8 7 6 2
♣ 7

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

1. Informationskontra

3 SA von West

Ausspiel: ♥ K

O kontriert mit 20 FL (Informationskontra, starke Variante). Danach zeigt W mit 1 SA 7-10 FL und Stopper in ♥. W gewinnt, wenn er die ♣-Farbe entwickeln kann. Dazu wird der 1. ♥-Stich geduckt (♥-Verbindung abschneiden) und danach ♣-Dame und ♣-Bube erfolgreich zum ♣-Schnitt vorgelegt.

Alleinspiel A - Z II - Lektion 11 - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4



♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

17
7 5
11
♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

<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: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ D 7 6
♥ 10 8 7 6
♦ D 8 3 2
♣ 7 3

♠ 10 5
♥ K D 3 2
♦ A K 9 6
♣ B 10 6



♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 4

4
13 16
7
♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2

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

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 11
Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ K 8
♥ 9 7 2
♦ A 10 3
♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7
♥ A 10 8 6 4
♦ D 9 5
♣ 7 5



♠ B 6 4 3 2
♥ B 3
♦ B 7 6
♣ K 8 4

11
8 6
15
♠ A 9 5
♥ K D 5
♦ K 8 4 2
♣ D B 2

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

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 12
Teiler West
N-S in Gefahr

♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 5
♥ 9 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3



♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

5
13 13
9
♠ D 9 4
♥ A 10 8 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

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

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ in Richtung des ungefährlichen Gegners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.

Kombination von Chancen

Standardwahrscheinlichkeiten:

- einfacher Schnitt **50%** (z.B. AD gegenüber von xx)
- einer von 2 Schnitten **75%** (z.B. AD gegen über xx und Kx gegenüber xx)
- zwei von 2 Schnitten **25%** (z.B. AD gegen über xx und Kx gegenüber xx)
- mit 9 Trümpfen sind die restlichen 4 verteilt 2-2 **40%**, 3-1 **50%**, 4-0 **10%**
- mit 8 Trümpfen sind die restlichen 5 verteilt 3-2 **68%**, 4-1 **28%**, 5-0 **4%**
- mit 7 Karten sind die restlichen 6 verteilt 3-3 **36%**, 4-2 **48%**, 5-1 **15%**, 6-0 **1%**

Beispiel 1

Teiler O, Gefahr O/W

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost

2SA	---	3♣	---
3♥	---	6SA	---
---	---		

Ausspiel: ♦ 10 passives Ausspiel gegen 6 SA

„Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne“

b.) Sofortstiche zählen

3 Sofortstiche in ♠

3 Sofortstiche in ♥

4 Sofortstiche in ♦

1 Sofortstiche in ♣

→ **11 Sofortstiche**

c.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

1.) in ♠ wenn die Farbe 3-3 steht

2.) in ♥ wenn auf den ♥B geschnitten wird

3.) in ♣ wenn die fehlenden Figuren ♣K und ♣D bei O oder verteilt sitzen

d.) Chancen

1.) in ♠ 36%

2.) in ♥ 50%

3.) in ♣ 75%

f.) Kombination der Chancen

Beginnen Sie mit dem Doppelschnitt in ♣. Dieser geht erwartungsgemäß an W verloren.

Danach spielen Sie 3 x ♥ (♥B steht leider zu viert, ein Schnitt ist zu riskant) und 3 x ♠ (Die Farbe steht leider nicht 3-3). Da alles keinen 12. Stich produziert, spielen Sie ♣ vom Tisch und der ♣K fällt Ihnen entgegen.

d.) Ergebnis

6SA = +990

Beispiel 2

Teiler N, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd West Nord Ost
1SA ---

6SA

Ausspiel: ♦ 10 passives Ausspiel gegen 6 SA

„Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne“

b.) Sofortstiche zählen

4 Sofortstiche in ♠ 2 Sofortstiche in ♥

3 Sofortstiche in ♦ 2 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

1.) in ♣ wenn die Farbe 3-3 steht

2.) in ♥ wenn auf den ♥D geschnitten wird

d.) Reihenfolgen beim Ausnutzen der Chancen

(EXPASS) VERTEILUNG IMPASS Beginnen Sie mit dem Testen der ♣-Verteilung. Nach dem sofortigen Abgeben eines ♣-Stiches kann man danach ♣AK abspielen und gewinnt den 12. Stich in ♣. Schnitt in wäre verloren gegangen, und die Chance in ♣ danach nicht mehr nutzbar gewesen.

d.) Ergebnis

6SA = +1440

Geändertes Beispiel 2***

Teiler N, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd West Nord Ost
1SA ---

6SA

Ausspiel: ♦ 10 passives Ausspiel gegen 6 SA

„Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne“

b.) Sofortstiche zählen

4 Sofortstiche in ♠ 2 Sofortstiche in ♥

3 Sofortstiche in ♦ 2 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

1.) in ♣ wenn die Farbe 3-3 steht

2.) in ♥ wenn auf den ♥D geschnitten wird

d.) Reihenfolgen beim Ausnutzen der Chancen

(EXPASS) VERTEILUNG IMPASS Beginnen Sie mit dem Testen der ♣-Verteilung. Nach dem sofortigen Abgeben eines ♣-Stiches kann man danach ♣AK abspielen, leider ist die ♣-Verteilung nicht 3-3. Man bleibt aber am Spiel und kann danach nach Abspielen aller anderen Stiche den jetzt hier erfolgreichen ♥-Impass machen.

d.) Ergebnis

6SA = +1440

Beispiel 3

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	6SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥10 passives Ausspiel gegen 6 SA

„Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne“

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠ 4 Sofortstiche in ♥

1 Sofortstich in ♦ 5 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

1.) in ♠ wenn der ♠K richtig sitzt

2.) in ♦ wenn auf den ♦K geschnitten wird

d.) Reihenfolgen beim Ausnutzen der Chancen

EXPASS (VERTEILUNG) IMPASS Beginnen Sie mit dem ♠-Expass. Dabei natürlich nicht das ♠A abziehen, um die Kontrolle beim Misslingen der Aktion zu behalten und danach noch die Extrachance ♦-Impass zu nutzen.

d.) Ergebnis

6SA = +990

Geändertes Beispiel 3***

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	6SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥10 passives Ausspiel gegen 6 SA

„Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne“

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠ 4 Sofortstiche in ♥

1 Sofortstich in ♦ 5 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

1.) in ♠ wenn der ♠K richtig sitzt

2.) in ♦ wenn auf den ♦K geschnitten wird

d.) Reihenfolgen beim Ausnutzen der Chancen

EXPASS (VERTEILUNG) IMPASS Beginnen Sie mit dem ♠-Expass. Dabei natürlich nicht das ♠A abziehen, um die Kontrolle zu behalten. Dieser misslingt, dafür klappt und danach die 2. Chance ♦-Impass.

d.) Ergebnis

DBV Onlineunterricht 2023 – Alleinspiel A – Z Teil II
Lektion 11 – W – Wettlauf im SA-Kontrakt – 04.04.2023

6SA = +990

Alleinspiel A - Z II - Lektion 11 - Chancen kombinieren

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K
♥ K 8 6
♦ 5 4 3
♣ A D 10 9 8

♠ B 4 3 2
♥ A D 3 2
♦ K 8 6
♣ 4 3

♠ D 9 7 6 5
♥ B 7
♦ B 10 9
♣ 7 6 2

♠ 10 8
♥ 10 9 5 4
♦ A D 7 2
♣ K B 5



16
10 4
10

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

3 SA von Nord
Auspiel: ♠ 6

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 7 6 5 4 3
♥ 4 3 2
♦ B 10 9 8
♣ 2

♠ B 10 9 8
♥ 6 5
♦ A D 3 2
♣ B 7 3

♠ A K
♥ A 7
♦ K 7 6 5
♣ A D 10 9 8

♠ D 2
♥ K D B 10 9 8
♦ 4
♣ K 6 5 4



1
8 20
11

West	Nord	Ost	Süd
		2 SA	3 ♥
X	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

3 SA von Ost
Auspiel: ♥ K

♥-Express geht vor ♦-Impass, also erst ♥ testen.

Ost testet nach ♥-Auspiel zuerst, ob ♠ D fällt, bevor er den ♣-Schnitt riskiert.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 4 3 2
♥ K 4 3
♦ A D 7 6
♣ B 3 2

♠ K B 5
♥ D B 10 9 2
♦ 4
♣ D 10 9 8

♠ 10 9 8
♥ 7 6 5
♦ B 10 9 8 5
♣ 7 6

♠ A D 7 6
♥ A 8
♦ K 3 2
♣ A K 5 4



10
9 1
20

West	Nord	Ost	Süd
			2 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass
Pass			

3 SA von Süd
Auspiel: ♥ D

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K 8 7 3
♥ D B 10 9 8
♦ D 9 8
♣ 6

♠ D 9 6
♥ K 2
♦ A K B 10 3
♣ K 7 2

♠ A B 10 5
♥ 4 3
♦ 6 5
♣ A B 9 8 3

♠ 4 2
♥ A 7 6 5
♦ 7 4 2
♣ D 10 5 4



8
16 10
6

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

3 SA von West
Auspiel: ♥ D

Süd versucht ♣-Express vor ♠-Impass.

West zieht zuerst ♣ A und ♣ K sowie ♦ A und ♦ K in der Hoffnung, dass eine Unterfarb-Dame umfällt. Wenn es nicht klappt ♠-Impass. Mit ♠ 9 anfangen!

Alleinspiel A - Z II - Lektion 11 - Chancen kombinieren

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 5
♥ A K 5
♦ K 10 7 4
♣ 10 6 5 2

♠ D 8 7 2
♥ 9 7 6 2
♦ B 2
♣ K B 7



♠ K B 10 9 4
♥ D 10
♦ 8 6 3
♣ 9 4 3

14
7 6
13

♠ 6 3
♥ B 8 4 3
♦ A D 9 5
♣ A D 8

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

N eröffnet 1 ♦, S reizt 1 ♥. Mit 1 SA zeigt N ein ausgeglichenes Blatt mit 12-14 FL ohne 4er Oberfarbe. Mit 13 Punkten sagt N das Vollspiel 3 SA (ohne Fit) an. N zählt 8 Sofortstiche und hat 2 Chancen auf den 9. Stich: ♥ D fangen oder ♣-Schnitt. Die richtige Spielweise ist zuerst ♥.

EVI-Regel

Board 7
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A D 8 7
♥ 6 3 2
♦ A D 6
♣ K 8 4

♠ 10 9 4 2
♥ D 9 5
♦ 9 8 7
♣ B 9 5



♠ 6 5
♥ 10 8 7 4
♦ B 4 3 2
♣ D 10 3

15
3 3
19

♠ K B 3
♥ A K B
♦ K 10 5
♣ A 7 6 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣
Pass	1 ♠	Pass	2 SA
Pass	6 SA	alle passen	
6 SA von Süd			
Ausspiel: ♦ 9			

S beginnt mit 1 ♣, N zeigt min. 4er ♠ ab 6 FL. 2 SA als Rückgebot zeigt jetzt ein ausgeglichenes Blatt und 18-19 FL. Nun kann N mit 15 FL direkt 6 SA bieten, da kein Fit vorhanden ist und 34 FL gesichert sind. Es gibt 2 Chancen auf den 12. Stich, ♣ 3-3 oder ♥-Schnitt zum ♥ B. Richtig ist zuerst ♣.

EVI-Regel

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 8 2
♥ A 7 6 3 2
♦ 9 3 2
♣ D 3 2

♠ A B 10 3
♥ 5 4
♦ 8 4
♣ A K B 10 8



♠ D 9 4
♥ K 10
♦ A K B 10 5
♣ 9 7 4

6
13 13
8

♠ K 7 6 5
♥ D B 9 8
♦ D 7 6
♣ 6 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♦	Pass
2 ♣	Pass	2 SA	Pass
3 ♠	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ D

AK in beiden Unterfarben abziehen, mit ♣ anfangen, damit man mit ♦ am Tisch endet. Dann ♠ 9 zum Schnitt vorlegen, gefolgt von ♠ D.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ K B 9 4
♥ 9 5 4 3
♦ K B 10 5
♣ 5

♠ A 7 6
♥ K 8 7
♦ A D
♣ K 10 8 3 2



♠ D 5 2
♥ A D B 2
♦ 8 4
♣ A D B 9

8
16 16
0

♠ 10 8 3
♥ 10 6
♦ 9 7 6 3 2
♣ 7 6 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	2 ♣	Pass
2 ♦	Pass	6 SA	Pass
Pass	Pass		

6 SA von West
Ausspiel: ♥ 5

Erst ♠-Expans, dann ♦-Impass, wenn ♠ K falsch sitzt.