



# Lektion 6

# Sicherheitsspiele

## Empfohlene Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D2015 - 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

# „S“ - Sicherheitsspiele bei Teamturnieren

## 1. IMP Tabelle

Differenz Absolute Punkte	IMPs
20-40	1
50-80	2
90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000+	24

## 2. Berechnungsbeispiele

Board	Kontrakt	Spieler	Resultat	Tisch 1	Tisch 2	Differenz	MP Team 1	MP Team 2	
1	4♥	N	=	+420	+450	-30		1	
2	3SA	S	+2	+660	+1440	-780		13	
3	4♠ X	O	-3	+800	+420	+380	9		
4	2SA	W	+1	-150	-600	+450	10		
5	pass	W		0	-110	+110	3		
6	6♣	N	+1	+920	+460	+460	10		
7	2♠	W	+2	-170	-620	+450	10		
8	2♣ X	S	=	+180	+400	-220		6	
<b>Ergebnis:</b>							<b>42</b>	<b>:</b>	<b>20</b>

### 3. Spiele unbedingt erfüllen

## Überstiche sind nicht so wichtig = Sicherheitsspiele

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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

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

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

20  
8 8  
4

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

1. Puppet Stayman, Teamturnier und in Gefahr  
2. min. eine 4er Oberfarbe  
3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 10

Um sich gegen den 3-1 Stand mit ♦ K blnak bei O zu schützen, erst ♦ A spielen. Man verzichtet auf einen Überstich, wenn W ♦ Kx hält.

**Sicherheitsspiel**

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

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

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

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

6  
6 19  
9

West	Nord	Ost	Süd
2 ♠	Pass	1 ♠	Pass
5 ♣ <sup>2</sup>	Pass	4 SA <sup>1</sup>	Pass
6 ♠	Pass	5 ♦ <sup>3</sup>	Pass
		Pass	Pass

6 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

Nach ♦ A ♥ zum ♥ A und klein ♥!! Es reicht dann, 2 x ♥ zu stechen. O schützt sich gegen einen 5-1 Stand in ♥. Im Paarturnier würde man ♥ AK spielen und auf alle Stiche hoffen, wenn ♥ 4-2 oder 3-3 verteilt ist.

**Sicherheitsspiel**

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ —  
♥ D B 8  
♦ B 10 8 6 5 4  
♣ K D 7 5

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

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

5  
9 10  
16

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♥ <sup>1</sup>	Pass	1 SA*
alle passen			2 ♠

1. Transfer (Sofortauskunft)  
2 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

**Sicherheitsspiel**

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ —  
♥ B 10 9 8 5 4  
♦ 10 8 7  
♣ B 10 5 4

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

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

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

2  
22 14  
2

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

4. Superakzeptanz mit allen Kontrollen  
5. Roman Keycard Blackwood  
6. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten  
7. Frage nach Trumpfdame  
8. Trumpfdame und ♥ K  
7 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ B

**Sicherheitsspiel in ♠, Start mit dem ♠ K**

# Bridge A - Z II - Lektion 6 - Sicherheitsspiele

**Board 1**  
Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

20  
8 8  
4

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

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

1. Puppent Stayman, Teamturnier und in Gefahr
  2. min. eine 4er Oberfarbe
- 3 SA von Nord  
Ausspiel: ♠ 10

Um sich gegen den 3-1 Stand mit ♦ K blank bei O zu schützen, erst ♦ A spielen. Man verzichtet auf einen Überstich, wenn W ♦ Kx hält.

## SICHERHEITSSPIEL

**Board 2**  
Teiler Ost  
N-S in Gefahr

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

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



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

6  
6 19  
9

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♠	Pass
2 ♠	Pass	4 SA <sup>1</sup>	Pass
5 ♣ <sup>2</sup>	Pass	5 ♦ <sup>3</sup>	Pass
6 ♠	Pass	Pass	Pass

6 ♠ von Ost  
Ausspiel: ♦ K

Nach ♦ A ♥ zum ♥ A und klein ♥!! Es reicht dann, 2 x ♥ zu stechen. O schützt sich gegen einen 5-1 Stand in ♥. Im Paarturnier würde man ♥ AK spielen und auf alle Stiche hoffen, wenn ♥ 4-2 oder 3-3 verteilt ist.

## SICHERHEITSSPIEL

**Board 3**  
Teiler Süd  
O-W in Gefahr

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

♠ —  
♥ D B 8  
♦ B 10 8 6 5 4  
♣ K D 7 5



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

5  
9 10  
16

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	2 ♥ <sup>1</sup>	Pass	2 ♠

alle passen  
2 ♠ von Süd  
Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

## "SICHERHEITSSPIEL"

**Board 4**  
Teiler West  
Alle in Gefahr

♠ —  
♥ B 10 9 8 5 4  
♦ 10 8 7  
♣ B 10 5 4

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



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

2  
22 14  
2

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

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

4. Superakzeptanz mit allen Kontrollen
  5. Roman Keycard Blackwood
  6. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
  7. Frage nach Trumpfdame 8: ♠ D und ♥ K
- 7 ♠ von West  
Ausspiel: ♥ B  
"SICHERHEITSSPIEL" in ♠, Start mit dem ♠ K

## Bridge A - Z II - Lektion 6 - Sicherheitsspiele

**Board 5**  
Teiler Nord  
N-S in Gefahr

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

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



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

16  
0 12  
12

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA	Pass	2 ♣
Pass	2 ♠	Pass	3 SA
alle passen			
3 SA von Nord			
Ausspiel: ♠ K			

Mit 8 sicheren Stichen sieht N die beste Chance auf einen 9. Stich in ♣. Den ♣ K zu ziehen, dann ♣ zum ♣ A und kleines ♣ zurück, bietet die besten Chancen auf 3 Stiche, entweder ♣ 3-3 oder die ♣ D im Schnitt oder ♣ D dahinter!

### SICHERHEITSSPIEL

**Board 6**  
Teiler Ost  
O-W in Gefahr

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

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



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

4  
9 17  
10

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

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

O gewinnt mit 4 ♣-Stichen. Die richtige Spielweise bei IMP Turnieren ist, nach ♣ A ein ♣-Stich abzugeben, um sich gegen 4-1 Stand in ♣ zu schützen.

### SICHERHEITSSPIEL

**Board 7**  
Teiler Süd  
Alle in Gefahr

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

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



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

9  
7 7  
17

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

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

Im Paarturnier hofft S auf 3-2 Stand in ♣. Er kann sich aber schützen, indem nach ♣ A der nächste ♣-Stich ebenfalls aus der Hand gespielt wird. W bedient nicht und der Alleinspieler gewinnt auch beim Paarturnier. Beim Teamturnier gleich nach ♣ A einen ♣-Stich abgeben.

### SICHERHEITSSPIEL

**Board 8**  
Teiler West  
Keiner in Gefahr

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

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



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

4  
15 11  
10

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ 6			

Im ersten Stich nimmt der Alleinspieler ♠ D, die den Stich gewinnt. ♠ K7 ist nun noch ein positioneller Stopper und S ist der gefährliche Gegner. Also ♦ klein zur ♦ 9, um sich gegen den 4-1 Stand mit ♦ B bei S zu schützen.

### SICHERHEITSSPIEL

## Bridge A - Z II - Lektion 6 - Sicherheitsspiele

### Board 9

Teiler Nord  
Keiner in Gefahr

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

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



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

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

21  
5 1  
13

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 SA	Pass	3 ♥ <sup>1</sup>
Pass	3 ♠ <sup>2</sup>	Pass	6 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Transfer

2. ausgeführt, kein Fit

6 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 10

O spielt passiv aus. Der Alleinspieler hat 11 sichere Stiche und benötigt 4 ♠-Stiche. Beim IMP-Turnier ist die beste Spielweise, ♠ K und Schnitt zur ♠ 10. Beim Paarturnier hofft man auf 4-2 Stand mit ♠ Bx bzw. 3-3 ♠-Stand um einen Überstich zu erzielen.

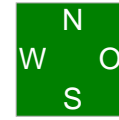
### SICHERHEITSSPIEL

### Board 10

Teiler Ost  
Alle in Gefahr

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

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



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

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

10  
7 19  
4

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ B

Der Alleinspiel hat nun 8 Sofortstiche. Steht die ♦-Farbe 3-2 (68%) so sind es 10 Stiche. Beim Teamturnier sollte ein ♦-Stich abgegeben, um sich gegen den 4-1-Stand in ♦ zu schützen, da es dann keinen Übergang zur 5. ♦-Karte mehr gibt.

### SICHERHEITSSPIEL