



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 | |
| Ergebnis: | | | | | | | 42 | : | 20 |

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 ♣ ¹ |
| Pass | 3 ♦ ² | 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 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 ♣ ² | Pass | 4 SA ¹ | Pass |
| 6 ♠ | Pass | 5 ♦ ³ | 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 ♥ ¹ | Pass | 1 SA* 2 ♠ |
| alle passen | | | |

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 ♣ ¹ | Pass | 2 ♦ ² | Pass |
| 2 SA | Pass | 3 ♥ ³ | Pass |
| 4 ♠ ⁴ | Pass | 4 SA ⁵ | Pass |
| 5 ♦ ⁶ | Pass | 5 ♥ ⁷ | Pass |
| 5 SA ⁸ | 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 ♣ ¹ |
| Pass | 3 ♦ ² | 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 ¹ | Pass |
| 5 ♣ ² | Pass | 5 ♦ ³ | 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 ♥ ¹ | 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 ♣ ¹ | Pass | 2 ♦ ² | Pass |
| 2 SA | Pass | 3 ♥ ³ | Pass |
| 4 ♠ ⁴ | Pass | 4 SA ⁵ | Pass |
| 5 ♦ ⁶ | Pass | 5 ♥ ⁷ | Pass |
| 5 SA ⁸ | 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

♠ 10 5 4
♥ A 6 5 4
♦ A 6 5
♣ A 4 3

16
0 12
12

| West | Nord | Ost | Süd |
|---------------|------|------|------|
| Pass | 1 SA | Pass | 2 ♣ |
| alle passen | 2 ♠ | Pass | 3 SA |
| 3 SA von Nord | | | |
| Auspiel: ♠ 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

♠ D B 10 3
♥ 10 6
♦ A D 2
♣ B 10 9 8

4
9 17
10

| West | Nord | Ost | Süd |
|--------------|------|------|------|
| 3 SA | Pass | 1 SA | Pass |
| 3 SA von Ost | Pass | Pass | Pass |
| Auspiel: ♠ 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

♠ A K
♥ A K D
♦ B 9 8 6 3
♣ 7 4 2

9
7 7
17

| West | Nord | Ost | Süd |
|--------------|--------------|------|------|
| Pass | 3 SA | Pass | 1 SA |
| Pass | 3 SA von Süd | Pass | Pass |
| Auspiel: ♠ 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

♠ B 9 3
♥ D B 8
♦ B 7 6 2
♣ K D 10

4
15 11
10

| West | Nord | Ost | Süd |
|--------------|------|---------------|------|
| 1 SA | Pass | 3 SA | Pass |
| Pass | Pass | 3 SA von West | Pass |
| Auspiel: ♠ 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

21
5 1
13

♠ A D 10 6 4
♥ A 3
♦ D 9 2
♣ B 8 5

| West | Nord | Ost | Süd |
|------|------------------|------|------------------|
| | 2 SA | Pass | 3 ♥ ¹ |
| Pass | 3 ♠ ² | 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

10
7 19
4

♠ B 10 9 7
♥ D 4
♦ B 9 8 3
♣ 8 6 5

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