



Lektion 5

Wettlauf im SA-Kontrakt

- **Empfohlene Materialien:**
- **DBV Schülermappe „Alleinspiel“**
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **William S. Root**, „How to play a bridge hand“
- **Johannes Leber**, CD „Grundlagen der Spieltechnik 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 2025 – Aufbaukurs Alleinspiel
Lektion 5 – Wettlauf im SA-Kontrakt

Beispiel

		N			
		♠ 8 7 4 3			
		♥ 4 3			
		♦ A D 5			
		♣ K 10 8 7			
				O	
				♠ B 10 9	
				♥ D 9 6	
				♦ B 7 6 4	
				♣ 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 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.

Lektion 5 - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

13
3 10
14

♠ A 3
♥ K 4 2
♦ A 8 6 5 2
♣ K 8 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♣*	2 ♥ ¹	3 SA

* 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

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

6
5 21
8

♠ 9 7 6
♥ 10 6
♦ K B 8
♣ K B 8 7 2

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	2 SA	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

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

16
7 8
9

♠ K 7
♥ K D 10 9 4
♦ B 7 5
♣ 6 4 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	Pass
Pass	2 ♥	Pass	2 ♦ ¹
Pass	Pass	Pass	3 SA

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

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

8
16 10
6

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

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

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

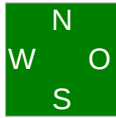
Ausspiel: ♠ K

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").

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

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦ *	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

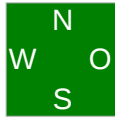
3 SA von Nord

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

West	Nord	Ost	Süd
		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		♠ A 7 4	
♥ 6 2		♥ 10 8 7 3	
♦ D 10 7		♦ 6 5 4	
♣ A D 8		♣ 7 3 2	
			
	♠ K 8		
	♥ A K 5		
	♦ 8 3 2		
	♣ K B 10 9 5		

West	Nord	Ost	Süd
			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 K 5	
♥ A 8 3 2		♥ 10 6	
♦ 5 4 3		♦ A K B	
♣ D B 5		♣ A 10 9 8 4	
			
	♠ 9 7 3 2		
	♥ 7 4		
	♦ D 9 8 7 6 2		
	♣ 7		

West	Nord	Ost	Süd
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.

Lektion 5 - 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		♠ 10 8 4 ♥ A B 8 4 3 ♦ 7 3 ♣ 7 6 5	
♠ B 9 6 5 ♥ 10 7 ♦ D B 9 6 2 ♣ K 4		♠ K D 3 ♥ 9 6 2 ♦ 10 8 4 ♣ A D 8 3	
17 7 5 11			
West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 SA*	Pass	3 SA
* 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		♠ A 8 4 ♥ A 4 ♦ B 10 5 ♣ A K 9 5 4	
♠ 10 5 ♥ K D 3 2 ♦ A K 9 6 ♣ B 10 6		♠ K B 9 3 2 ♥ B 9 5 ♦ 7 4 ♣ D 8 2	
4 13 16 7			
West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	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		♠ B 6 4 3 2 ♥ B 3 ♦ B 7 6 ♣ K 8 4	
♠ D 10 7 ♥ A 10 8 6 4 ♦ D 9 5 ♣ 7 5		♠ A 9 5 ♥ K D 5 ♦ K 8 4 2 ♣ D B 2	
11 8 6 15			
West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	Pass	1 SA*
* 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		♠ K 10 8 ♥ K D 5 ♦ 10 2 ♣ A B 10 8 5	
♠ A 7 5 ♥ 9 7 2 ♦ A K 8 3 ♣ D 9 3		♠ D 9 4 ♥ A 10 8 6 4 ♦ 7 6 5 ♣ K 2	
5 13 13 9			
West	Nord	Ost	Süd
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 Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.

Lektion 5 - Wettlauf im SA

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 5
♥ K B 7
♦ D 6
♣ D B 10 9 8

♠ D B 10 9 4
♥ 6 5
♦ 9 8 7
♣ A 7 3

♠ 7 6
♥ D 10 9 8
♦ A K B 5
♣ 6 5 4

♠ 8 3 2
♥ A 4 3 2
♦ 10 4 3 2
♣ K 2

N
W O
S

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	3	3	-	3
S	4	3	3	-	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

16
7 7
10

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ D

N nimmt ♠-Ausspiel und kann mit nur einem verbleibendem Stopper die ♣-Farbe nicht mehr entwickeln, denn der Gegner hätte seine ♠-Farbe schneller entwickelt. Also geht er an ♥.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 8 5 2
♥ 9 5 2
♦ D 9 8
♣ 4 3

♠ K 6
♥ A K 6
♦ K B 10 7 6
♣ D 6 5

♠ 7 4 3
♥ D B 10 4 3
♦ 3 2
♣ A K 7

♠ A B 9
♥ 8 7
♦ A 5 4
♣ B 10 9 8 2

N
W O
S

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	4	1	1	3
W	5	4	1	1	3

4
10 16
10

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ D

Nach ♥ D-Ausspiel hat O nicht das Tempo die ♣-Farbe zu klären, also versucht er über ♦-Schnitt 9 Stiche zu entwickeln.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ K D 6
♦ 7 5 4
♣ A 10 9 8 7

♠ 9 3 2
♥ 10 9 8 3 2
♦ K 8
♣ K 3 2

♠ A K 6
♥ A B
♦ D B 10 9 6
♣ B 5 4

♠ D B 10 5 4
♥ 7 5 4
♦ A 3 2
♣ D 6

N
W O
S

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	1	-	3
S	3	4	1	-	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

9
9 6
16

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ D

Nach ♠-Ausspiel kann S nicht die sicheren ♦-Stiche entwickeln, sondern muss sich auf den Doppelimpass in ♣ verlassen. Der hat immerhin 75% Wahrscheinlichkeit und gelingt.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D B 4 3
♥ 9 5
♦ A 6 4
♣ D 8 7

♠ 6 5
♥ A D 6 4
♦ 10 7
♣ A B 6 3 2

♠ 10 9 2
♥ 10 7 3 2
♦ 9 8 3 2
♣ 10 9

♠ A 8 7
♥ K B 8
♦ K D B 5
♣ K 5 4

N
W O
S

12
17 11
0

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	2 ♠	X	Pass
2 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♠ K

Wieder würde das "sichere" Entwickeln der ♦-Farbe in den sicheren Untergang führen. Also wendet W sich der ♣-Farbe zu und gewinnt mit dem Schnitt zum ♣ B.

Lektion 5 - Wettlauf im SA

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A D 7
♥ K 9
♦ K 6 5
♣ D B 10 9 8

♠ K B 10 9 8 6
♥ 3 2
♦ A 4 3
♣ K 6

♠ 4 3 2
♥ D B 10 8
♦ 7 2
♣ 7 5 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	6	4	1	4
S	4	6	4	1	4
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ 5
♥ A 7 6 5 4
♦ D B 10 9 8
♣ A 4

15
11 3
11

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	2 ♦
2 ♠	Pass	Pass	X
Pass	2 SA	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 3

N entwickelt ♦, weil dort sicher die fehlenden 4 Stiche entwickelt werden können. Auf ♣-Schnitt muss N verzichten, weil W vorher die ♠-Farbe hoch hat.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 4 3 2
♥ 8 4 3 2
♦ B 10 9 8 7
♣ 4

♠ A 5
♥ D 6 5
♦ K D 2
♣ B 10 9 8 6

♠ K 7 6
♥ K B 7
♦ A 6 5
♣ K D 7 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	5	2	2	-	3
W	5	2	2	-	3

♠ D B 10 9 8
♥ A 10 9
♦ 4 3
♣ A 3 2

1
12 16
11

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	2 ♠
3 SA	alle passen		
3 SA von Ost Ausspiel: ♠ D			

Nach ♠-Ausspiel bleibt nur 1 ♠-Stopper, O kann entweder ♥ oder ♣ entwickeln. ♣ bringt mehr Stiche, also wird die ♣-Farbe entwickelt.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 7 6
♥ D 7 4
♦ D B 10 9
♣ K D B 10

♠ D B 10 9 8
♥ A 6 5
♦ K 7
♣ 8 7 6

♠ 4 3 2
♥ 9 3 2
♦ A 8 6
♣ 9 5 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	3	1	3
S	3	4	3	1	3
O	-	-	-	-	-
W	-	-	-	-	-

♠ A K 5
♥ K B 10 8
♦ 5 4 3 2
♣ A 4

11
10 4
15

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ D

Die Sequenz in ♦ sieht solide aus, aber zum Entwickeln müsste S noch 2x aussteigen und würde nur 2 Stiche entwickeln. Daher wendet S sich der ♥-Farbe zu.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10 9 4
♥ 9 8
♦ A 4 3
♣ K 6 3

♠ A K 5
♥ A D 7
♦ B 7 6 5
♣ D 10 7

♠ 8 7
♥ K B 5
♦ D 10 9
♣ A 9 8 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
O	4	3	2	1	3
W	4	3	2	1	3

♠ 6 3 2
♥ 10 6 4 3 2
♦ K 8 2
♣ B 2

10
16 10
4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♠ D

Wieder führt der Doppelschnitt zum Erfolg. W legt ♣ D vor und nimmt mit dem Ass, wenn gedeckt wird. Danach gibt er einen ♣-Stich ab. und macht 9 Stiche.

Lektion 5 - Wettlauf im SA- Kontrakt

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

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

♠ A 3	13
♥ K 4 2	3 10
♦ A 8 6 5 2	14
♣ K 8 3	

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1 ♣*	2 ♥ ¹	3 SA

* 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 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

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

♠ K 10 8	6
♥ D B 9 7 5	7 19
♦ 10 2	8
♣ D 10 9	

West	Nord	Ost	Süd
1 ♦	Pass	1 ♣*	Pass
3 ♦	Pass	2 ♠	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 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

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

♠ K 8	11
♥ A K 5	11 4
♦ 8 3 2	14
♣ K B 10 9 5	

West	Nord	Ost	Süd
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 12

Teiler West
N-S in Gefahr

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

♠ 8 7 3	8
♥ D B 2	16 10
♦ B 10 6	6
♣ D 10 9 5	

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	alle passen

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").