



Lektion 7

Ducken und gefährlicher Gegner

- **Empfohlene Materialien:**
- **Stefan Back/Ulrich Bongartz** „BRIDGE EASY!“, ISBN 978-3-935485-68-5
- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **K.-H. Kaiser**, „Forum D 2015 - 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
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Der gefährlicher Gegenspieler

- Es gibt 2 Gründe, warum man unbedingt vermeiden muss, einen Gegenspieler ans Spiel zu lassen:

1. Er hat eine Länge in einer Farbe (bzw. hochgespielte Stiche)
2. Er droht, durch Ihren Stopper in einer Farbe zu spielen.

- Folgende Manöver kann man u.a. dazu anwenden:

1. Ducken
2. Schnitt in die richtige Richtung
3. Verzicht auf einen Schnitt
4. Reihenfolge auswählen, in der die Farben entwickelt werden

Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1 ♦	1 ♥	X *	---
1SA	---	2 ♥ *	---
3SA	---	---	---

X* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2 ♥* Frage nach Stopper

DBV Onlineunterricht 2025 – Keine Angst vor SA-Kontrakten

Lektion 7 – Ducken und gefährlicher Gegner

Ausspiel: ♥ 3

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

Es fehlt nur ein Stich zum Erfüllen. Dieser kann in ♦ entwickelt werden.

d.) Welche Gefahr droht?

W ist der gefährliche Gegenspieler. Er darf nicht mehr ans Spiel kommen, da dann weitere ♥-Stiche gespielt werden.

e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?

Entsprechend der 7er-Regel wird nur einmal geduckt ($7 - 6 = 1$).

f.) Wie muss die Verteilung der ♦-Farbe sein?

♦ muss 3-2 verteilt sein (68%). O muss die 3er-Länge haben, damit W nicht ans Spiel kommt. Man könnte ♦ A und ♦ K spielen und auf ein Doubleton bei W hoffen. Bei der aktuellen Verteilung würde das nicht klappen.

g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?

Ja, wenn O die double ♦ D hat. Wenn Sie zweimal ♦ vom Tisch in Richtung ♦ A und ♦ K spielen, erfüllen Sie den Kontrakt. Sobald die ♦ D erscheint, wird geduckt. Diese Technik heißt „**Verbeugung vor der Königin**“.

3SA +1 +430

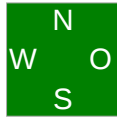
Lektion 6 - Ducken - Trainingsspiele

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 4
♥ K D 6 5
♦ A 9 8
♣ D 7 3

♠ D 9 7
♥ A 9 8 2
♦ 7 2
♣ K 9 8 2



♠ K 8 6 5 2
♥ 4 3
♦ B 10 6 3
♣ 6 5

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

♠ 10 3
♥ B 10 7
♦ K D 5 4
♣ A B 10 4

16
9 4
11

West	Nord	Ost	Süd
	1 SA	Pass	3 SA
alle passen			

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 5

N bleibt am Tisch in ♠ klein und nimmt den ersten Stich so billig wie möglich mit. Danach entwickelt man die ♥-Farbe. OW können jetzt einen ♠-Stich kassieren, aber danach macht der Alleinspieler insgesamt 9 Stiche.

NICHT DUCKEN!

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ B 4 3 2
♥ D 10 8
♦ 10 9 8 7
♣ K 3

♠ 9 6 5
♥ 9 4
♦ A K D B
♣ 7 6 5 4



♠ A D 8 7
♥ K 7 6
♦ 6 5 2
♣ A D B

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

♠ K 10
♥ A B 5 3 2
♦ 4 3
♣ 10 9 8 2

6
10 16
8

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 3

O nimmt den ersten ♥-Stich und geht mit ♦ zum Dummy für den ♣-Schnitt. Danach ein zweites Mal zum Dummy für den wiederholten ♣-Schnitt für 9 Stiche. Mit ♥ K darf man hier nur ducken, wenn das ♥ A schon draussen ist!

NICHT DUCKEN!

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 7 4
♥ K 7 6 5
♦ 9 7 6 4
♣ A K 5

♠ K 9 8 3 2
♥ 9 3 2
♦ K 5
♣ B 7 6



♠ D 10 5
♥ D B 8
♦ 8 2
♣ D 9 8 3 2

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

♠ A B 6
♥ A 10 4
♦ A D B 10 3
♣ 10 4

10
7 7
16

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 3

S nimmt den ersten ♠-Stich, da er mit dem besetzten ♠ B noch einen Stopper hat, wenn der ♦-Schnitt an W verliert.

NICHT DUCKEN!

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D B 10 2
♥ 9 7 6
♦ K 3
♣ 5 4 3

♠ A 6 5
♥ A D 5
♦ A D B 5 4
♣ 9 7



♠ 8 4
♥ K 4 3
♦ 10 9 7
♣ A D B 10 6

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

♠ 9 7 3
♥ B 10 8 2
♦ 8 6 2
♣ K 8 2

9
17 10
4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ K			

W duckt 2x in ♠ nach der 7er Regel, um sich gegen einen 5-3 Stand der ♠-Farbe zu schützen. Danach kann er gefahrlos ♣-Schnitt versuchen, denn S hat keinen ♠ mehr um zum Partner zu spielen. ♦-Schnitt darf man nicht machen!

DUCKEN!

Lektion 6 - Ducken - Trainingsspiele

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K 6
♥ K 10 6
♦ A D 4 3
♣ 10 7 6

♠ 5 4 3 2
♥ A 9 8
♦ 9 8 2
♣ K 3 2

♠ 10 9
♥ D B 7 4 3
♦ K 6 5
♣ 8 5 4

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

♠ D B 8 7
♥ 5 2
♦ B 10 7
♣ A D B 9

16
7 6
11

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

Wenn W im 1. Stich das ♥ A nimmt, kann N mit dem ♥ K ducken! Dieser Spielzug ist auch richtig, wenn W auf ♥ D klein bleibt. Danach kann er ♣-Schnitt probieren, denn selbst bei Misslingen macht er 9 Stiche.

D U C K E N !

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 7 3 2
♥ D 9 7
♦ 10 7 5
♣ K 7 2

♠ K D 6
♥ 4 3
♦ 4 3 2
♣ A D B 5 4

♠ 10 9
♥ D B 7 4 3
♦ K 6 5
♣ 8 5 4

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

♠ B 9 8 4
♥ K 10 8 6 2
♦ K 6
♣ 9 8

5
12 16
7

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	alle passen		

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

Wenn O den ersten ♥ -Stich mitnimmt darf er nur ♦ -Schnitt machen, da er bei Misslingen gegen S mit ♥ B5 noch einen Stopper hat. Er kann in ♥ aber auch 2x ducken und dann ♣-Schnitt machen. N kommt dann dran und hat keinen ♥ mehr.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ A 10 5
♥ 10 7 6
♦ A 6 2
♣ B 8 6 5

♠ B 6 3
♥ K 9 4 3 2
♦ D 9
♣ A 9 4

♠ 10 9
♥ D B 7 4 3
♦ K 6 5
♣ 8 5 4

♠ D 9 4 2
♥ D 8 5
♦ B 10 8 7
♣ 3 2

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

♠ K 8 7
♥ A B
♦ K 5 4 3
♣ K D 10 7

9
10 5
16

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 3

S nimmt den ersten ♥ und entwickelt ♣. Mit der besetzten ♥ 10 am Dummy gegenüber dem blanken ♥ B in der Hand hat er einen zweiten ♥ -Stopper.

N I C H T D U C K E N !

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ 4 3
♥ K D 10 4 3
♦ 10 9 8 7
♣ A 3

♠ K D 5
♥ A B 5
♦ B 5 4
♣ K D B 6

♠ 10 9
♥ D B 7 4 3
♦ K 6 5
♣ 8 5 4

♠ A 7 6 2
♥ 8 7
♦ A D 6
♣ 10 9 8 4

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

♠ B 10 9 8
♥ 9 6 2
♦ K 3 2
♣ 7 5 2

9
17 10
4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Ausspiel: ♥ K

W duckt ♥ K, Bath Coup. Wenn ♦ nachkommt nimmt er das ♦ A und entwickelt ♣. Wichtig ist, dass die ♥ -Gabel intakt bleibt bis die ♣ -Farbe entwickelt ist.

D U C K E N ! B A T H C O U P !

Spezielle Formen des Duckens

- Es gibt spezielle Farbkombinationen, wo Ducken sehr wirkungsvoll ist.

Beispiele:

- Sie haben A B x und der Gegner spielt den König aus → **BATH COUP**
- Ducken mit K D x x
- Ducken mit D B x und A x x
- verzögertes Ducken
- Ducken mit „Zumarkierung“

Beispiel

Teiler S, Gefahr alle

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	2♠*	---
3♣*	---	3♥*	---
3SA	---	---	---

2♠* Transfer auf ♣, 3♣* Transfer ausgeführt, 3♥* Kürze in ♠ und mindestens Vollspielwerte

Ausspiel: ♠K

DBV Onlineunterricht 2025 – Keine Angst vor SA-Kontrakten

Lektion 7 – Ducken und gefährlicher Gegner

b.) Sofortstiche zählen

1 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstich in ♦

1 Sofortstich in ♣

→ 5 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 4 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie den ♣K finden (im Schnitt oder blank).

d.) Ausspiel gewinnen?

Wenn der ♣K nicht im Schnitt sitzt, gewinnt O den Stich und spielt ♠. Danach fallen Sie einmal, da W 4 ♠-Stiche kassiert.

e.) Was geschieht, wenn Sie ducken?

W kann die ♠-Farbe nicht fortsetzen, da er Ihnen einen Stich schenkt und damit die Entwicklung der ♣-Farbe erlaubt. Dieses Manöver nennt man **BATH COUP**. W wechselt auf ♥.

Jetzt sollten Sie sofort das ♥A nehmen und ♣ spielen. Danach ist der Kontrakt sicher gewonnen.

Lektion 7 - Bath Coup

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A B 2
♥ D B 6
♦ A K 3
♣ D 10 9 3

♠ 7 6 5 3
♥ K 10 9 8 3
♦ B 8
♣ K 7



♠ K D 10 9 4
♥ 7 5 4
♦ D 9 7 2
♣ 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	1	-	3
S	5	2	1	-	2
O	-	-	-	1	-
W	-	-	-	1	-

♠ 8
♥ A 2
♦ 10 6 5 4
♣ A B 8 6 4 2

17
7 7
9

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

1. Unterfarbtransfer auf ♣

2. Transfer ausgeführt

3. Kürze in ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ K

N duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♣ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

BATH COUP

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 8 3
♥ A 4 2
♦ B 9 8 7
♣ D 9 8 3

♠ A 5 4
♥ 9 8 3
♦ K 5 4 2
♣ A 7 2



♠ B 7 6
♥ K D B 10
♦ A D 6
♣ K 6 5

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

♠ K D 10 9 2
♥ 7 6 5
♦ 10 3
♣ B 10 4

7
11 16
6

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	1 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ K

O duckt den ausgespielten ♠ K und gewinnt so das entscheidende Tempo, um ♥ zu entwickeln. Fortsetzung mit ♠ würde einen weiteren ♠- Stich schenken.

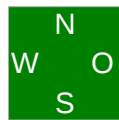
BATH COUP

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 8 7
♥ D 4 3
♦ D B 7
♣ A 9 6 5 4

♠ D 10 5 4 2
♥ 9 8 2
♦ K 4
♣ D 10 2



♠ K 9 3
♥ B 10 7 5
♦ 8 3 2
♣ K B 3

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

♠ A B 6
♥ A K 6
♦ A 10 9 6 5
♣ 8 7

9
7 8
16

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	Pass	1 SA
Pass	3 SA	Pass	Pass

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ 4

Hier darf nicht geduckt werden, denn der ♦-Schnitt geht zum ungefährlichen Gegner. ♥ D ist der Übergang zum Tisch. **Kein BATH COUP, denn die ♠-Figuren sind verteilt!**

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A B 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2



♠ 6 5
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

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

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

8
17 9
6

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass	3 SA	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 kann bequem geduckt werden, um danach ♦ zu entwickeln.

BATH COUP