

Ausspiel gegen SA-Kontrakte

SA-Spiele sind Wettläufe zwischen den beiden Parteien. Die Gegenspieler haben den Vorteil, das Rennen beginnen zu können. Deshalb sollte die **längste** Farbe angegriffen werden (Ausnahmen: Partner hat eine andere Farbe gereizt, Gegner haben meine Farbe natürlich gereizt, Blatt ist sehr schwach). Ideal sind dabei Farben mit mindestens 5 Karten. Um die Kommunikation aufrecht zu erhalten, wird dabei (ohne Sequenz) konventionell die **vierthöchste** Karte der Farbe angegriffen.

D10 8 4 2	A K D 8 7	A B 9 5 3	B 10 8 7 6	K B 10 8 7
K B 9 7 5	K D B 9 7	K D 8 7 2	K D 10 8 7	A 10 9 8 5
K B 7 6 2	D B 10 7 2	D B 8 6 3	A K B 6 4	A D B 8 4
A D 10 7 5	10 9 8 6 5	A K 8 7 3	D B 9 8 4	D 10 9 7 6
vierthöchste Karte	höchste Karte einer Sequenz	vierthöchste Karte	höchste Karte einer durchbrochenen Sequenz	höchste Karte einer inneren Sequenz

a.) Austeilung, Teiler S, Gefahr N/S

N

♠ K 6 2
♥ D 9 8
♦ K B 4 2
♣ 6 3 2

W

♠ B 10 4
♥ B 10 7 2
♦ 6
♣ K D 10 9 4

O

♠ D 9 8 7
♥ 6 4
♦ 9 8 7 5
♣ A B 5

S

♠ A 5 3
♥ A K 5 3
♦ A D 10 3
♣ 8 7

b.) Reizung

Süd	West	Nord	Ost
1SA	---	3SA	---
---	---	---	---

c.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣K. Das ist die beste Farbe (Fünferlänge). O weiß, dass sein Partner nur den ♣K ausspielt, wenn er ♣KDB oder ♣KD10 hat. Da O selbst ♣B hat, ist klar, dass er ♣A nimmt und den ♣B nachspielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, ehe der Alleinspieler ans Spiel kommt.

d.) Ergebnis 3SA-1 -100

Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“

„Das Ausspiel von der Fünferlänge treibt den Gegner in die Enge!“

„Hast Du keine müde Mark, ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!“

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

Sonderfälle

1. Ausspiel von 2 Karten (Partner hat die Farbe gereizt)

♥K2

♦D3

♥A9

♣102

♠63

2. Ausspiel von 3 Karten

♥K63

♦A98

♣1063

♥B103

♠KD7

♣865

♥1092

3. Ausspiel von 4 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♣9865

♥9654

♦6543

4. Ausspiel von 5 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♦86542

♣65432

♥98543

11er- Regel

- Bei SA spielt der Partner seine längste und beste Farbe aus, wenn es keine anderen Informationen (eigene Achse hat Farbe gereizt, Gegner hat diese Farbe gereizt,...)
- Dabei nimmt er konventionell die 4.höchste Karte seiner eigenen Farbe.
- Eine 2 verspricht also genau 4 Karten, eine 3 als Ausspiel und die 2 ist sichtbar ebenfalls.
- Dadurch gilt die Regel: **11 - ausgespielte Karte = Anzahl der höheren Karten in den restlichen Händen**

(Alleinspieler, Tisch, eigenes Blatt). Es wird dadurch herausgefunden, wie viel höhere Karten die verdeckte Hand des Alleinspielers hat.

- Ausspiel der Sequenz hat Vorrang, da funktioniert die Regel nicht und ist auch nicht sinnvoll (Ausspiel K oder D oder B oder 10 oder 9).
- Spielt der Partner eine hohe Karte von einer Farbe ohne Werte auf, so ist das in der Regel sofort im 1. Stich zu erkennen.
- **Beispiel:**

♥K 6 2

♥??? 7 ?

♥A B 9 4

♥?

Welche Karte ist richtig ? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere Karten, 3 habe ich und der Tisch hat die letzte, also kann der Alleinspieler die 7 nicht übernehmen, ich lege eine kleine Karte, um meinen Partner ein Nachspiel in der Farbe zu ermöglichen.

♥K 6 2

♥D 10 8 7 3

♥A B 9 4

♥5

Die 11er Regel ist genauso richtig für den Alleinspieler

♠ 10 9 3

♠??? 7 ?

♠ ??

♠ A K 2

Welche Karte ist richtig ? $11 - 7 = 4$, es gibt 4 höhere ♠-Karten, 2 habe ich und der Dummy hat auch 2 höhere ♠-Karten, also kann der Gegenspieler die ♠7 nicht überbieten, ich lege die ♠10 oder ♠9, um in der Farbe 3 Stiche zu gewinnen.

♠ 10 9 3

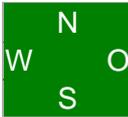
♠ D B 8 7 4

♠ 6 5

♠ A K 2

Die 11er Regel liefert in der Regel sinnvolle Ergebnisse beim Ausspiel von 8, 7, 6, 5.

Auch bei kleineren Karten 4, 3, 2 funktioniert die Regel, liefert aber selten brauchbare Ergebnisse. Die 9 als Ausspiel kann nie die vierthöchste sein: AKD9, AKB9, KDB9, KD109, DB109, AB109, KB109, AK109, AD109

<i>Board 3</i>		♠ A B 2	
Teiler Süd		♥ 8 7 6	
O-W in Gefahr		♦ B 10 6 5	
		♣ A 9 2	
♠ 9 8 7 6 5			♠ 10 3
♥ A D 9 3			♥ B 10 5
♦ 4 2			♦ A 9 3
♣ B 8			♣ D 10 5 4 3
	10 7 7 16	♠ K D 4	
		♥ K 4 2	
		♦ K D 8 7	
		♣ K 7 6	
<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: ♠ 9			

Der Alleinspieler nimmt das Ausspiel mit dem ♠ A. Nun wird ♦ entwickelt. Wenn O am Spiel ist, muss er auf ♥ B wechseln und nicht weiter ♠ spielen. Partner kann nicht höhere ♠-Karten haben, da die 11er Regel verletzt ist (11-9 ist 2, aber 3 Karten sieht O bereits: ♠ A und ♠ B am Tisch und ♠ 10 in der eigenen Hand). Partner hat "Top of nothing" ausgespielt, ♥-Wechsel ist jetzt attraktiv.