



16. Challenger Cup 2026

Finale / 1. und 2. Durchgang



Challenger cup

DBV

Siegerliste

- | | |
|------|---|
| 2025 | Claudia Nierstenhöfer – Uwe Breusch
für Bridge-Club Sylt e.V. & Ratinger Bridge-Club |
| 2024 | Claudia Nierstenhöfer – Peter Allgeier
für Bridge-Club Sylt e.V. & Ratinger Bridge-Club |
| 2023 | Mehmet Necati Altunay – Halil Durdudiler
für den Ersten Bridge-Club Nürnberg-Fürth e.V. |
| 2022 | Gunnar von Kleist – Bernd Priemer
für den Bridge-Club Hanau e.V. |
| 2019 | Florian Reckermann – Dr. Andreas Zoschke
für den Bridgeclub Lörrach |
| 2018 | Gabi Schneider – Alfried Bocker
für den Bridgeclub Erkrath-Hochdahl 69 e.V. |
| 2017 | Elke Schneider – Dietrich Wiese
für den Bridge-Club Göppingen |
| 2016 | Sibrand van Oosten – Ralf Teichmann
für den Allgemeinen Bridgeclub Freiburg e.V. |
| 2015 | Claudia Auer – Martin Auer
für den Bridgeclub Bridge Treff Wermelskirchen e.V. |
| 2014 | Margit Sträter – Frank Dethlefsen
für den Bridgeclub Erkrath-Hochdahl 69 e.V. |
| 2013 | Christian Fröhner – Uwe Siedenburg
für den Bridgeclub Wiesbaden-Taunusstein |
| 2012 | Christian Fröhner – Uwe Siedenburg
für den Bridgeclub Wiesbaden-Taunusstein |
| 2011 | Dr. Bernhard Kopp – Martin Stoszek
für den Bridgeclub Alert Darmstadt e.V. |
| 2010 | Gerhard Beck – Michael Bischoff
für den Bridgeclub Würzburg |
| 2009 | Thomas Schoop – Karl Wartlick
für den Bridgeclub Böblingen/Sindelfingen |

Liebe Bridgefreunde,

herzlich willkommen zum Finale des Challenger Cup!

Mit Ihrer Qualifikation haben Sie etwas geschafft, das 26 deutschen Spitzensportlern vor wenigen Monaten nicht gelungen ist.

Na gut, es ist „nur Bridge“ und „nur der Challenger Cup“, aber Sie stehen immerhin im Finale und sind nicht schon nach der Vorrunde ausgeschieden. Und all das, was man diesen anderen Sportlern und ihrem Trainer vorwerfen kann, müssen Sie sich nicht ankreiden lassen: mangelnder Spielplan, vergebene Chancen, fehlendes Zusammenspiel mit dem Mitspieler, wirkungsloser Angriff, Schwächen in der Verteidigung oder fehlende Nervenstärke im entscheidenden Moment. All das kann man Ihnen nicht vorwerfen. Und darum sind Sie zu Recht hier. Genauso sollten Sie dieses Wochenende auch angehen: als wäre es Ihr ganz persönliches Finale. Machen Sie aus dem Pentahotel Wiesbaden das MetLife Stadium in New York/ New Jersey, spielen Sie, als ginge es um die Weltmeisterschaft, und strengen Sie sich in jeder Partie so an, als säße Ihnen Lionel Messi persönlich gegenüber. Dann kann eigentlich nichts schiefgehen.



Damit aber genug mit den Fußball-Parallelen. Grätschen, Trikotzupfen oder Meckern wollen wir natürlich nicht sehen. Besinnen Sie sich stattdessen lieber auf die Eigenschaften, die den Challenger Cup ausmachen: Fairness und freundliches Verhalten gegenüber Partner sowie den Gegnern, eine positive Stimmung am Tisch – trotz höchster Konzentration – und hoffentlich auch viele nette und gesellige Stunden am Rande des Turniers.

Ich hoffe, Sie alle erleben ein wunderbares Turnier. Die Turnierleiter und ich sind fest entschlossen, unseren Teil dazu beizutragen. Geben Sie uns einfach Bescheid, wenn wir Ihnen helfen können.

Und ein Paar wird dann den Pokal verdient mit nach Hause tragen. Und für alle anderen gibt es den Trost, dass der Challenger Cup nicht alle vier Jahre stattfindet, sondern Sie im nächsten Jahr wieder Ihre Chance kriegen.

Viel Spaß und Erfolg wünscht Ihnen

Claudia Lüßmann

Ressort Breitensport des DBV

Impressum:

Herausgeber:

Koordinator/Redaktion:

Autoren:

Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Torsten Waaga

Helmut Häusler (DG 1), Julius Linde (DG 2), Klaus Reps (DG 3)

1. Durchgang

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ A 5
 ♥ 3 2
 ♦ A K 8 7 5
 ♣ D 10 5 4

♠ 7 6 3
 ♥ B 9
 ♦ D B 6
 ♣ 9 8 7 6 3

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

♠ D B 8 4 2
 ♥ K D 10 4
 ♦ 3 2
 ♣ A 2

N
 W 1 O
 S

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

Ausspiel: ♥B
Score: +430

3SA von Süd wird hier meist Endkontrakt sein, gegen den West ♥B ausspielt. Falls Ost ♥A nimmt, hat Süd wenig Probleme, einen Überstich zu erzielen. Bleibt Ost klein, gewinnt Süd mit ♥D und muss zunächst zwischen Pik und Karo als Arbeitsfarbe wählen. Pik bietet hier bessere Chancen, da nicht nur bei 3-3 Verteilung, sondern auch bei ♠K Double auf Ost vier Stiche möglich sind. Mit ♣A, vier Pik- zwei Coeur- und zwei Karo-Stichen hat Süd schon 9 Stiche, den 10. kann Süd in Coeur, Karo oder Treff realisieren.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ K B 8 6 4
 ♥ B 10 9
 ♦ B 3
 ♣ 6 5 3

♠ 7 3
 ♥ K D 6 5 3
 ♦ 10 5 4
 ♣ D 9 8

♠ A 2
 ♥ A 4
 ♦ K D 9 2
 ♣ K B 10 7 2

N
 W 2 O
 S

♠ D 10 9 5
 ♥ 8 7 2
 ♦ A 8 7 6
 ♣ A 4

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

¹ Teurer Zweifärber, ab 17 FL

Ausspiel: ♠10
Score: -130

Hier müssen O/W gefühlvoll reizen, um nicht in 2SA oder 3SA zu fallen. Die Reverse-Reizung des Eröffners ist selbstforcierend, er darf auf 2♥ daher nicht passen, sondern zeigt mit 2SA den Pik-Stopper. Da ein Stopper kaum ausreichen wird, zeigt West mit 3♣ den Fit, worauf Ost passen darf und mit nur einem Pik-Stopper auch soll.

In 3♣ gewinnt Ost das Ausspiel mit ♠A, zieht Trumpf und verliert nur zwei Asse und einen Pik-Stich.

Dank der 3-3 Coeur Verteilung sind 10 Stiche auch im Coeur-Kontrakt möglich. Dieser kann z.B. erreicht werden, wenn Ost 1SA eröffnet, wofür das Blatt mit 18 FL aber zu stark und auch nicht gleichmäßig verteilt ist.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ D 5 4
♥ B 9
♦ 9 6 5 4 2
♣ B 4 2

♠ A B 6
♥ A K 8 6 2
♦ K B
♣ A D 7

	N	
W	3	O
	S	

♠ 9 8 7 2
♥ 10 7 5 4
♦ D 10 8
♣ K 3

♠ K 10 3
♥ D 3
♦ A 7 3
♣ 10 9 8 6 5

West	Nord	Ost	Süd
			PASS
PASS	2♣ ¹	PASS	2♦ ²
PASS	2SA	PASS	3♣ ³
PASS	3SA ⁴	PASS	PASS
PASS			

¹ Beliebige Semiforcing

² Relais

³ Puppet Stayman 2015

⁴ 5er-♥

Ausspiel: ♠9

Score: +490

Ein knapper Schlemm, den nur wenige Paare ausreizen und erfüllen werden. Dabei ist das Ausspiel mitentscheidend.

Falls Nord in der Reizung seine Coeur-Farbe zeigt, wird Ost sicher Pik ausspielen und so ♠D für den Alleinspieler finden. Der spielt im 2. Stich zur ♥D und lässt ♣10 zum Schnitt laufen. Ost gewinnt ♣K, doch Nord hat dann vier ♣-Stiche, je drei ♥- und ♠-Stiche sowie ♦AK.

Teiler West
Gef. alle

♠ D 9 6 5 2
♥ D 9 8
♦ A 5 3
♣ 6 5

♠ A 10 8 4
♥ 7 5 3
♦ B 4
♣ D B 7 2

	N	
W	4	O
	S	

♠ B 3
♥ K 10 6
♦ D 8 7 6 2
♣ K 10 8

♠ K 7
♥ A B 4 2
♦ K 10 9
♣ A 9 4 3

West	Nord	Ost	Süd
PASS	PASS	PASS	1SA
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♠5

Score: +150

Nords Double ♦B verhilft hier zwar zu zwei Karo-Stichen, ist für sich genommen aber abzuwerten, so dass das Blatt keine 8 Punkte und damit keine Antwort wert ist. Und selbst wenn Nord 2♣ und auf 2♥ dann 2SA bietet, wird Süd passen.

9 Stiche sind bei dem guten Stand jedoch zu erzielen. Auf ♠5 bleibt Süd am Tisch klein und nimmt ♠B mit ♠K. Es folgt ♣A und ♣3 zu ♣B und Osts ♣K. Danach können O/W nur noch ♦A und zwei Coeur-Stiche erzielen.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ K D 9 7 5
♥ K D 2
♦ 8 2
♣ A 8 2

♠ B 10 3 2
♥ 6 5
♦ A 5 4 3
♣ B 5 4

	N	
W	5	O
	S	

♠ A 8
♥ 9 8 4 3
♦ K 7 6
♣ K 10 9 7

♠ 6 4
♥ A B 10 7
♦ D B 10 9
♣ D 6 3

West	Nord	Ost	Süd
	1♠	Pass	1SA
Pass	Pass	Pass	

Ausspiel: ♦3
Score: +120

Süd ist etwas zu schwach für eine selbstforcierende 2♦-Antwort und begnügt sich mit 1SA, wonach ein knappes Vollspiel verpasst wird.

Gegen 1SA hat West kein leichtes Ausspiel. Entscheidet er sich für Treff, erzielen O/W zu ♠A und ♦AK noch zwei ♣-Stiche. Spielt West aber ♦3 zu Osts ♦K, muss dieser nach Süds ♦9 erkennen, dass ♦DB10 alle bei Süd sind und auf Treff wechseln. Danach kann Süd nur mit offenen Karten zu 9 Stichen kommen, indem er zur ♠9 spielt.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ B 2
♥ A K 9 7 5
♦ D B 8 6 2
♣ 2

♠ A 10 9
♥ B 6 3
♦ 7 5
♣ D 9 7 4 3

	N	
W	6	O
	S	

♠ 7 6 4
♥ D 10 8 4
♦ K 10
♣ B 10 6 5

♠ K D 8 5 3
♥ 2
♦ A 9 4 3
♣ A K 8

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	1♠
Pass	2♥	Pass	3♦
Pass	4♣ ¹	Pass	4♦ ²
Pass	4♥ ³	Pass	5♦
Pass	Pass	Pass	

¹ ♦-Fit und ♣-Kontrolle

² Minorwood

³ 1 oder 4 KeyCards

Ausspiel: ♣3
Score: +420

Die N/S-Blätter haben genug Potenzial (in Form von Figuren- und Verteilungspunkten), um eine Schlemmuntersuchung zu starten, die dann in 5♦ stoppt, weil zwei KeyCards (Asse und ♦K) fehlen.

Diese kontrollierte Bietsequenz wird hier jedoch nicht belohnt, weil ♦K Double im Schnitt sitzt. So verliert 5♦+1 nicht nur gegen die Paare, die 6♦ erfüllen, sondern auch gegen diejenigen, die in 3SA Überstiche erzielen.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ A D B
♥ D 9 8 2
♦ A 9 4
♣ A D 7

♠ 8 6 4 2
♥ A
♦ K D 6 5
♣ 8 6 4 3

	N	
W	7	O
	S	

♠ K 9 7
♥ K 7 3
♦ B 10 8 3 2
♣ B 5

♠ 10 5 3
♥ B 10 6 5 4
♦ 7
♣ K 10 9 2

West	Nord	Ost	Süd
			PASS
1♣	PASS	1SA	PASS
3SA	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♥5
Score: -630

Mit gemeinsamen 27 F wird 3SA hier der populäre Kontrakt sein, doch ob diese erfüllt werden, hängt in erster Linie davon ab, wer Alleinspieler ist.

Gegen 3SA von Ost spielt Süd ♥5 zu Nords ♥A aus, wodurch ♥KD direkt für Ost entwickelt sind. Nun muss Nord ♣-Wechsel finden, um 3SA zu schlagen. Dabei ist ♦-Wechsel aussichtsreicher, es genügt ♦B oder ♦10 beim Partner. Hier hilft ♦-Wechsel dem Alleinspieler auch diese Farbe zu entwickeln und einen Überstich zu erzielen.

Gegen 3SA von West wird Nord Pik ausspielen und nach Ansicht des Tisches früher oder später auf Treff wechseln, um 3SA zu schlagen.

Teiler West
Gef. keiner

♠ B 4
♥ A K 9 6
♦ 6 3
♣ 7 6 5 4 2

♠ 10 8 7 6 2
♥ 2
♦ K B 10 9
♣ D 8 3

	N	
W	8	O
	S	

♠ A K D
♥ B 10 8 7
♦ A D
♣ A B 10 9

♠ 9 5 3
♥ D 5 4 3
♦ 8 7 5 4 2
♣ K

West	Nord	Ost	Süd
PASS	PASS	2SA	PASS
3♣ ¹	PASS	3♦ ²	PASS
3♣ ³	PASS	4♥	PASS
PASS	PASS		

¹ Puppet Stayman 2015
² Mindestens eine 4er-Oberfarbe
³ 4er-♥

Ausspiel: ♦2
Score: -480

Abgesehen von wenigen Paarturnier-Haien, die mit Doppelstopper in allen Farben auf Ost 3SA vorziehen, wird 4♥ Saalkontrakt sein.

Da Nord keine der schwarzen Farben fürs Ausspiel kontriert hat, wird Süd Karo ausspielen, was dem Alleinspieler den ersten Schnitt frei Haus liefert. Danach spielt Ost ♥B zu ♥A, erreicht die Hand mit ♠A und legt ♥10 zum Schnitt vor. Es bleiben zwei Übergänge in Coeur zum Tisch, um zweimal in Treff zu schneiden.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ D B 8 7 3
♥ A K 2
♦ A 7
♣ K 9 6

♠ A 10 4
♥ 9 7 4 3
♦ 9 3
♣ A D 8 2

	N	
W	9	O
	S	

♠ K 6 2
♥ D B 10 8
♦ D B
♣ 10 7 5 4

♠ 9 5
♥ 6 5
♦ K 10 8 6 5 4 2
♣ B 3

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

Ausspiel: ♥4
Score: +130

Der Endkontrakt wird hier maßgeblich durch das Verhalten des Spielers mit dem schwächsten Blatt bestimmt. Zunächst die Frage, ob Süd mit nur 4 F (aber 7 FL) auf 1♠ passen oder besser 1SA bieten soll. Dann die Frage, ob er auf die 2SA Einladung passt oder gar, auf viele ♦-Stiche bauend, 3SA bietet oder aber mit 3♦ abwinkt. Auf 3♦ sollte Nord mit nur Karo Double eigentlich passen, einige werden dennoch 3SA bieten.

Im soliden 3♦-Kontrakt erzielt Süd 10 Stiche, weil die Karos 2-2 verteilt sind. Das wird hier jedoch keinen guten Score einbringen, denn wegen Karo 2-2 sind in 2SA oder 3SA 9 Stiche möglich. Selbst in 1♠ kann Nord 9 Stiche erzielen, wenn er mit Coeur-Schnapper den Tisch erreicht und ♠9 zum Schnitt laufen lässt.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ 9 6
♥ A 10 7 6 5 2
♦ 10 2
♣ K 8 6

♠ K D B 8
♥ D
♦ A D 6 3
♣ D 10 7 5

	N	
W	10	O
	S	

♠ 7 3 2
♥ K 9 4 3
♦ 7 5
♣ A B 9 2

♠ A 10 5 4
♥ B 8
♦ K B 9 8 4
♣ 4 3

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

Ausspiel: ♥B
Score: -630

Ein knappes Vollspiel, das erreicht wird, wenn Ost nach 1♥ von Nord, wegen der wichtigen ♥9, sein Blatt als Maximum für die freiwillige 1SA-Antwort einstuft.

In 3SA kann Ost nach ♥B Ausspiel 10 Stiche erzielen, indem er in Pik mehrfach zu den Figuren spielt und in Treff, später auch in Karo, auf den König schneidet.

Falls Nord ohne Rücksicht auf Gefahrenlage und Farbqualität in 2♥ springt, kann dies 800 kosten, wenn Ost passt, West aufkontriert, Ost strafpasst und O/W gut gegenspielen.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ A 6 3
♥ K 7
♦ K 8 6 4 2
♣ 10 4 2

♠ K B 7 5
♥ D 9 3
♦ A 10 3
♣ K B 3

	N	
W	11	O
	S	

♠ D 10 9 2
♥ A B 6 4
♦ 9
♣ A 9 8 7

♠ 8 4
♥ 10 8 5 2
♦ D B 7 5
♣ D 6 5

West	Nord	Ost	Süd
			PASS
1♣	1♦	X ¹	3♦
PASS	PASS	X	PASS
3♣	PASS	4♣	PASS
PASS	PASS		

¹ Beide Oberfarben

Ausspiel: ♦2

Score: -480

Je nach Vereinbarung und Temperament wird es hier viele verschiedene Bietsequenzen geben, die aber (fast) alle in 4♣ enden werden.

In 4♣ führen, dank des guten Stands, (fast) alle Spielweisen zu 12 Stichen, es ist nicht einmal ein zweiter ♦-Schnapper nötig, wenn man in Treff und Coeur jeweils zum Buben schneidet.

Teiler West
Gef. N/S

♠ 9 5
♥ 6 2
♦ A 10 8 4
♣ B 10 8 7 3

♠ K D B 7 6
♥ 5 4
♦ B 6 2
♣ D 5 2

	N	
W	12	O
	S	

♠ A 10 8 4 3
♥ A K D B 7 3
♦ 7 5
♣ —

♠ 2
♥ 10 9 8
♦ K D 9 3
♣ A K 9 6 4

West	Nord	Ost	Süd
PASS	PASS	1♥	2♣
2♠	4♣ ¹	5♣	PASS
5♠	PASS	PASS	PASS

¹ Sperrhebung

Ausspiel: ♦A

Score: -450

Der 5-6 Zweifärber von Ost ist stark genug, um die längere und bessere ♥-Farbe zu eröffnen und danach die ♠-Farbe im Revers zu reizen. Süds 2♣ Gegenreizung in ungünstiger Gefahrenlage ist zwar riskant, im Paarturnier aber vertretbar. Als gepasste Hand kann West darauf nicht forcierte 2♠ reizen, Nord mit 4♣ sperren, was Osts Schlemmgelüste noch verstärkt. Einziges Problem ist die fehlende Karo-Kontrolle.

Soll Ost einfach 6♠ ansagen, in der Hoffnung, dass Treff ausgespielt wird? Oder mit 5♣ die Kontrolle zeigen und abwarten, ob West ♦-Kontrolle melden kann? Oder einfach 4♠ bieten, auf ♠-Ausspiel hoffen, um im Paarturnier wichtige Überstiche zu erzielen?

Zuletzt ist Nord im Ausspiel gefragt. Gegen 6♠ oder nach der beschriebenen Sequenz gegen 5♠ sollte Nord sicher ♦A ausspielen, gegen 4♠ ist das nicht so klar.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ 10 8 6 5 3
♥ A 10 3 2
♦ 7
♣ 10 8 4

♠ A K 7 2
♥ B 9 6
♦ 8 6 5 2
♣ D 6

	N	
W	13	O
	S	

♠ D B 4
♥ 7 5 4
♦ B 9 4 3
♣ B 7 3

♠ 9
♥ K D 8
♦ A K D 10
♣ A K 9 5 2

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	1♣
PASS	1♠	PASS	2♦
PASS	3♦	PASS	4♦ ¹
PASS	4♥ ²	PASS	6♦
PASS	PASS	PASS	

¹ Minorwood

² 1 Keycard

Ausspiel: ♥A

Score: +1370

Ein guter, wenn auch nicht ganz einfach zu reizender Schlemm. Süd ist zwar stark genug aber ungeeignet für eine Semiforcing-Eröffnung. Also bleibt nur 1♣ gefolgt von 2♦, um den teuren Zweifärber zu zeigen. Wenn Nord ungeachtet der schlechten Farbe auf 3♦ hebt, was ab 9 F zeigt, geht Süd auf Schlemm. Will Nord keinen Schlemm gegenüber einer 1er-Eröffnung spielen, kann er mit 2♥ nach Stopper fragen, worauf die Reizung in 3SA endet. In 6♦ sieht Süd nach ♦AK den 4-1 Stand und kann Osts ♦B herausschneiden. Zuvor sollte er die dritte ♣-Runde am Tisch trumpfen, um so auch gegen 4er-♣ bei Ost zu gewinnen.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ 4 2
♥ A K 10 7 5
♦ A K D 10
♣ 5 3

♠ D 9 7 6
♥ 9
♦ 8 5
♣ B 9 7 6 4 2

	N	
W	14	O
	S	

♠ 8 5 3
♥ D 8 6 4 3 2
♦ 6 4
♣ K 8

♠ A K B 10
♥ B
♦ B 9 7 3 2
♣ A D 10

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♦
1♥	PASS	4♥	X
PASS	4♠	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♥3

Score: +420

Eine wilde Verteilungshand, in der die Reizung schnell eskalieren wird, selbst wenn Ost mangels Punkten und guter Farbe nicht 2♥ eröffnet. Nord ist gut beraten, Süds Info-Kontra auf 4♥ in 4♠ herauszunehmen.

Gegen 4♠ bekommen O/W nur ♥A und ♦AK, ♦10 Fortsetzung kann Nord mit ♠9 stechen und später ♣-Schnitt machen. In 4♥ oder 5♥ haben O/W im Prinzip je zwei Verlierer in Pik und Treff, letztere verschwinden allerdings, wenn Nord die Partnerfarbe Karo ausspielt.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠DB 104
♥KB 10
♦5
♣DB 865

♠97
♥A543
♦AB873
♣K2

	N	
W	15	O
	S	

♠632
♥D9762
♦62
♣974

♠AK85
♥8
♦KD1094
♣A103

West	Nord	Ost	Süd
			1♦
Pass	1♥	Pass	1♠
Pass	2♣ ¹	Pass	3SA ²
Pass	4♦ ³	Pass	4♠ ⁴
Pass	6♦	Pass	Pass
Pass			

- ¹ 4. Farbe forcing
² 15-17 FL mit ♠-Stopper
³ Minorwood
⁴ 0 oder 3 KeyCards

Ausspiel: ♠D
Score: +1390

Großschlemm in Karo ist hier aufzulegen, doch selbst Kleinschlemm wird N/S einen guten Score einbringen. Damit Nord diesen guten Gewissens ansteuern kann, reicht nicht alleine die Kenntnis von 15-17 FL beim Eröffner, sondern zusätzlich, dass dieser ungleichmäßig verteilt ist (4-2-5-2 oder 4-1-5-3 oder 4-1-4-4), da er anderenfalls 1SA eröffnet hätte. Nachdem alle KeyCards an Bord sind, könnte Nord noch ♦D und ♠K herausfinden, ♥-Single jedoch nicht. Da ist ein Abschluss in 6♦ die pragmatische Lösung.

Teiler West
Gef. O/W

♠B7
♥1083
♦AD1042
♣K105

♠D109865
♥A9
♦87
♣A42

	N	
W	16	O
	S	

♠A43
♥65
♦KB9653
♣B9

♠K2
♥KDB742
♦—
♣D8763

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♠	Pass	2♥
Pass	2♣	Pass	3♣
Pass	3♥	Pass	4♥
Pass	Pass	Pass	

Ausspiel: ♥3
Score: +480

Mit zwei Seitenassen ist das Nordblatt ungeeignet für eine 2♣-Eröffnung, aber auch etwas zu schön, um zu passen. Doch selbst dann sollte 4♥ als Endkontrakt erreicht werden, meist ungestört, da nur wenige Wagemutige in ungünstiger Gefahrenlage Karo zwischenreizen. In 4♥ zieht Süd drei Runden Trumpf und setzt dann mit ♠K fort. Da ♠B umfällt, kann er sogar vier ♣-Verlierer aus der Hand abwerfen und gibt nur ♠A ab.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ 8 2
♥ 3
♦ K 6 5 3 2
♣ 10 9 7 4 2

♠ 10 7 6
♥ K 10 8 6
♦ 9 7
♣ A B 6 5

	N	
W	17	O
	S	

♠ A K 3
♥ D B 5 4 2
♦ 8 4
♣ K D 3

♠ D B 9 5 4
♥ A 9 7
♦ A D B 10
♣ 8

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	1♥	1♠
3♥ ¹	PASS	4♥	PASS
PASS	PASS		

¹ oder 2♠ = ♥-Fit ab 11 FV

Ausspiel: ♣8

Score: +50

Die meisten O/W-Paare werden hier den guten 4♥-Kontrakt erreichen, aber nicht alle erfüllen. Ein wagemutiger Nordspieler könnte Karos oder beide Unterfarben zeigen, worauf 5♦ erreicht werden, die nur einmal fallen.

4♥ können aber auch geschlagen werden, wenn Süd trotz des starken Blattes sein Single ausspielt. ♥A erst in der zweiten Trumpfrunde nimmt und nach Nords positiver ♦-Marke ♦A zieht, ♦10 zu Nords ♦K spielt und dann einen ♣-Schnapper bekommt.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ D 10 5 3
♥ 8
♦ D 8 6 4
♣ A 8 5 3

♠ K
♥ A K 10 9 3 2
♦ A 9 3
♣ B 10 7

	N	
W	18	O
	S	

♠ 9 7 6 4
♥ D B 7 5
♦ K B 10 5
♣ 4

♠ A B 8 2
♥ 6 4
♦ 7 2
♣ K D 9 6 2

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
1♥	PASS	3♥	PASS
4♥	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♠5

Score: -450

Auch hier werden O/W meist 4♥ spielen, wobei das Ausspiel für die Zahl der Überstiche und damit den Score mitentscheidend ist.

Ohne Indikation aus der Reizung kommt für Nord nur ♠- oder ♦-Ausspiel in Betracht, ♥8 oder ♣A können zu leicht einen Stich schenken. Dabei sollte Nord die bessere Farbe wählen und ♠5 ausspielen. Um einen Überstich zu erzielen, muss West auf ♦D bei Nord schneiden, der kürzere Coeurs als Süd und damit eher ♦D hat.

♦6 Ausspiel findet dagegen direkt ♦D für den Alleinspieler und lässt zudem den Abwurf von ♠K zu, was den zweiten Überstich einbringt.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ 7 6 3 2
♥ B 10 9
♦ A 7 5
♣ A 8 4

♠ K D 9
♥ A K 7 5 4
♦ 4 3
♣ D 9 3

	N	
W	19	O
	S	

♠ B 8 5
♥ 6 3
♦ 9 8 2
♣ B 10 7 6 5

♠ A 10 4
♥ D 8 2
♦ K D B 10 6
♣ K 2

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

Ausspiel: ♥6
Score: -600

Ein knapper 3SA-Kontrakt, der nur hellseherisch geschlagen werden kann. Nach 1♥ sollte Ost 1SA hier auch mit dünnem Stopper 2♦ vorziehen. Mit zwei Assen und guten Mittelkarten in der Gegnerfarbe ist West stark genug, um direkt ins Vollspiel zu heben.

In 3SA hat Ost 8 Sofortstiche und kann sich nach ♥-Ausspiel den 9. Stich leicht in dieser Farbe entwickeln. Um 3SA zu schlagen, muss Süd Treff ausspielen und Nord, mit ♥K am Stich, zunächst Treff fortsetzen. Ost muss ducken, worauf Nord nun auf Pik wechseln und so zwei Stiche in dieser Farbe entwickeln kann, solange ♥A noch da ist.

Teiler West
Gef. alle

♠ A 4
♥ D 10 5 3
♦ D 10 6 4 2
♣ K 5

♠ B 6 2
♥ A K 9
♦ A B 9 5 3
♣ 6 2

	N	
W	20	O
	S	

♠ K 8 7 5
♥ B 6 2
♦ K 8 7
♣ A 10 8

♠ D 10 9 3
♥ 8 7 4
♦ —
♣ D B 9 7 4 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♦	Pass	1♠
Pass	1SA	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♣D
Score: +120

Diesmal knappe 3SA auf N/S, die aber vermieden werden, wenn Süd sein Blatt wegen 4-3-3-3-Verteilung ohne viele Mittelkarten abwertet und auf 1SA passt.

Ost wird gegen 1SA, 2SA oder 3SA immer ♣D ausspielen und mit ♣3 zu Wests ♣K fortsetzen, nachdem ♣A zweimal geduckt wird. West ist jetzt zum ersten Mal endgespielt, befreit sich am besten mit Karo. Mit offenen Karten kann Nord nun zu 9 Stichen kommen, am Tisch werden es aber meist 8 Stiche werden.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ D 10 5 2
♥ 10 5
♦ 10 7 2
♣ B 5 4 3

♠ B 6
♥ A B 9 6
♦ A 9 6 5
♣ K D 9

	N	
W	21	O
	S	

♠ A K 4 3
♥ K D 8 7 4 2
♦ B 3
♣ 7

♠ 9 8 7
♥ 3
♦ K D 8 4
♣ A 10 8 6 2

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

¹ Beide Oberfarben

Ausspiel: ♥10

Score: +130

Nach Nords 1SA haben viele Ostspieler die Wahl, mit 2♣ beide oder mit 2♦ eine der Oberfarben zu zeigen. Mit der guten 4er-Farbe ist 2♣ flexibler, zumal Partner mit 3-2 in den Oberfarben auch nach der längeren fragen kann. Süd zeigt mit dem Kontra mindestens einladende Stärke und nennt in der nächsten Runde mangels ♠-Stopper seine längste Unterfarbe, worauf Nord mit Minimum ohne ♠-Stopper nur passen kann.

In 3♣ gewinnt Süd das Ausspiel mit ♥A am Tisch und spielt von dort Pik, um einen Schnapper vorzubereiten. Er verliert so nur ♠AK und einen ♣-Stich.

3SA sind hier auch ohne ♠-Stopper zu gewinnen, da die ♠-Farbe 4-4 verteilt ist, allerdings nur, wenn ♠B bei West herausgeschnitten wird.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ D 9
♥ 9 8 6 4
♦ D B 10 3 2
♣ D 9

♠ K B 6 4
♥ 3
♦ K 9 8 4
♣ 10 7 4 3

	N	
W	22	O
	S	

♠ A 10 8 2
♥ A B 7 5
♦ 7 5
♣ K 6 5

♠ 7 5 3
♥ K D 10 2
♦ A 6
♣ A B 8 2

West	Nord	Ost	Süd
		1♣	Pass
1♥	Pass	2♥	Pass
Pass	X	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♥3

Score: +500

Trotz Länge in Gegnerfarbe und Spielbereitschaft in lediglich einer Restfarbe werden nur wenige Südspieler hier auf 1♣ passen, die aber reich belohnt werden, wenn Nord 2♥ kontriert. Gegen 2♥X spielt Nord Trumpf aus, da Süds Haltung ohnehin verraten ist. West verliert drei ♥-Stiche, ♦AK, ♠A und einen ♠-Stich.

Die Südspieler, die direkt in die Reizung einsteigen, sei es mit Kontra, 1SA oder 1♥, können froh sein, überhaupt Plus zu schreiben.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ D B 9 3
♥ A D B 4
♦ B
♣ B 7 6 5

♠ 7
♥ K 5
♦ A D 9 8 7 6 3
♣ D 10 4

	N	
W	23	O
	S	

♠ A K 10 8 6 4
♥ 9 8
♦ 5 2
♣ K 3 2

♠ 5 2
♥ 10 7 6 3 2
♦ K 10 4
♣ A 9 8

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
1♦	X	1♠	2♥
Pass	Pass	2♣	Pass
3♦	3♥	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♠7
Score: -100

Im Kampf um den Teilkontrakt wird es verschiedene Endkontrakte in Pik, Coeur oder Karo geben, teilweise mit Kontra garniert. 3♦ wird West erfüllen, interessant wird es, wenn Nord noch 3♥ bietet. Falls O/W mit 3♠ oder 4♦ überbieten, sind sie über Bord, wenn sie 3♥ spielen lassen, müssen sie gut verteidigen.

Gegen 3♥ greift West ♠7 an, Ost nimmt ♠B des Tisches mit ♠K. Nun darf Ost nicht ♠A abziehen, was ♠D des Tisches für einen ♣-Abwurf etablieren würde. Am besten setzt er mit ♦5 zu Wests ♦D fort. Der spielt ♦A, was Süd am Tisch stechen und von dort eine Farbe zum Vorteil von O/W öffnen muss.

Teiler West
Gef. keiner

♠ —
♥ K D 10 9 6 4 2
♦ K 7 5 4
♣ 7 5

♠ 10 3
♥ A B 7 5
♦ A 10 6
♣ A K B 4

	N	
W	24	O
	S	

♠ A K D 9 6 5
♥ —
♦ B 9 8
♣ 9 8 6 2

♠ B 8 7 4 2
♥ 8 3
♦ D 3 2
♣ D 10 3

West	Nord	Ost	Süd
1SA	3♥	4♠	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♥8
Score: -450

So schnell hier 4♠ erreicht werden, so langsam wird das Abspiel gehen, nachdem der 5-0 Trumpfstand zu Tage tritt.

In 4♠ gewinnt Ost das Ausspiel mit ♥A am Tisch und lässt ♠10 zu Süds ♠B laufen, der mit ♥3 fortsetzt. Ost sticht, zieht alle Trümpfe und muss nun entscheiden, ob er ♣-Schnitt riskiert, was hier vier ♣-Stiche und damit einen Überstich einbringt, oder ♣AK abzieht um auch gegen ♣D Double bei Nord zu gewinnen, was hier den Überstich kostet. Meist werden die fünf Abwürfe von Nord den richtigen Weg weisen.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ A K B 7
♥ A K B 9
♦ 9 7 3
♣ D 8

♠ 6 4
♥ 10 5 3
♦ A D B 2
♣ A K B 7

	N	
W	25	O
	S	

♠ 10 8 5
♥ D 2
♦ K 10 8 5
♣ 9 6 5 2

♠ D 9 3 2
♥ 8 7 6 4
♦ 6 4
♣ 10 4 3

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♦	Pass	Pass

Ausspiel: ♠5
Score: -150

Die wenigsten N/S-Paare werden hier ohne gegnerische Hilfe einen Oberfarbkontrakt finden. Süd wird auf jede Eröffnung passen, sei es auf 1♣, 1♦ oder 1SA. Ohne Länge in Oberfarben ist West gut beraten, auch zu passen und Nord keine zweite Chance zu geben. Um 1♦ dreimal zu schlagen müssen O/W aufpassen, Nord keinen ♣-Schnapper zu geben, denn das wäre dessen 5. Stich.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ A D 10 9 6 5 2
♥ K 8
♦ B 8
♣ B 7

♠ 3
♥ A 7 4
♦ 9 7 6 5 4 3
♣ D 8 6

	N	
W	26	O
	S	

♠ K B 8
♥ 10 5 3
♦ A K 10
♣ K 5 3 2

♠ 7 4
♥ D B 9 6 2
♦ D 2
♣ A 10 9 4

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

Ausspiel: ♥K
Score: +100

Zum Abschluss ein Kampf um den Teilkontrakt, bei dem Nord aufpassen muss, nicht alleine bis 3♠ zu reizen, da hier auch ohne Kontra der Todeskuss in Form von -200 droht. Spielt West 3♦, kann er diese nach ♥K-Ausspiel gewinnen, wenn er auf eine 2-2 Trumpfverteilung setzt, ♦AK abzieht und dann mit Coeur vom Stich geht. Erst später spielt er ♠3 und erreicht danach den Tisch mit ♦10, um auf ♠K einen ♣-Verlierer abzuwerfen. Bei 3-1 Trumpfverteilung drohen so aber zwei Faller. Daher ist es durchaus vernünftig, ♥K zu ducken, das Nachspiel mit ♥A zu gewinnen und sofort ♠3 zu spielen. Doch jetzt kann Nord ♠A nehmen und ♣B zu Süds ♠A spielen. Süd zieht ♥D, worauf Nord ♣7 abwirft. Nun folgt ein ♣-Schnapper, der den Faller bedeutet.



BBO-NACHBESPRECHUNG

des Challenger Cup Finales

Mit
Pony Nehmert
&
Christian Fröhner

Für alle Teilnehmer
des Challenger Cup
Finales 2026!

Besprechung in
Bridge Base Online
am Tisch
DBV Lesson
(unter Personen).



Montag, 14. September 2026

Dienstag, 15. September 2026

→ jeweils 10:00 bis 11:30 Uhr

www.bridgebase.com



2. Durchgang

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ K D 9 6 5 4

♥ 10 7

♦ A 2

♣ A 10 9

♠ A 10
♥ D 8 4 2
♦ B 8 3
♣ K 7 3 2

	N	
W	1	O
	S	

♠ B 8 3 2
♥ B
♦ K D 7 5 4
♣ B 6 5

♠ 7

♥ A K 9 6 5 3

♦ 10 9 6

♣ D 8 4

West	Nord	Ost	Süd
	1♠	PASS	2♥
PASS	2♠	PASS	3♥
PASS	4♥	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♦3

Score: -50

Die meisten Tische werden im knappen Vollspiel landen. Leider lässt der schlechte Trumpfstand 4♥ nach ♦-Ausspiel scheitern. Ohne Karoschnapper gehen zwei Karo-, ein Coeur- und ein Pikstich verloren. Nach einem Karoschnapper lässt sich der zweite Trumpfverlierer nicht mehr vermeiden.

Spielt West aggressiv Treff vom König aus, kann Süd mit vorsichtigem Abspiel auf zehn Stiche kommen.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ A B 5

♥ A B 10 9 5 3

♦ 8

♣ B 8 6

♠ 10 9 6
♥ K D 8
♦ 10 6 5 3 2
♣ D 5

	N	
W	2	O
	S	

♠ D 8 7
♥ 2
♦ A D 9 7 4
♣ 9 7 3 2

♠ K 4 3 2

♥ 7 6 4

♦ K B

♣ A K 10 4

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♣
PASS	1♥	PASS	1♠
PASS	3♥	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♣3

Score: +620/+650

Mit offenen Karten gewinnt Nord leicht einen Überstich. Der Doppelschnitt in Coeur, die technisch beste Variante, vermeidet den zweiten Trumpfverlierer. In Treff wird die Double Dame hinter ♣AK abgefischt, der Pikverlierer verschwindet auf den hochgespielten ♦-König.

Bei Ansicht von nur 26 Karten wird es schwieriger. Nord kann sich durchaus gegen den Doppelschnitt in Coeur und für das Schlagen des ♥-Asses entscheiden, um frühzeitig den ♦-König zu entwickeln. Dann gibt es nur noch zehn Stiche.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ D 5 4
♥ K 6 3
♦ B 6 3
♣ A D 4 3

♠ 10 7
♥ A D B 7 5
♦ 7 4 2
♣ 7 6 5

	N	
W	3	O
	S	

♠ A 6 2
♥ 10 9 8 4 2
♦ 9 5
♣ 10 9 2

♠ K B 9 8 3
♥ —
♦ A K D 10 8
♣ K B 8

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

Ausspiel: ♦3
Score: -50

In der Reizung zeigt Süd beide 5er Längen und lädt zum Vollspiel ein. Ohne Interesse am Vollspiel und mit mehr gemeinsamen Trümpfen in Karo als in Pik passt Nord 3♦ ab. West beginnt mit Trumpf – und Süd muss feststellen, dass nicht einmal 3♦ gewonnen werden können! Es gibt keine Möglichkeit, das ♥-Ass zu erreichen. Es gibt keine Möglichkeit, Pik zum König zu spielen. Es gibt keine Möglichkeit, durch einen Pikschnapper den Dummy zu erreichen. Sofern die Gegenspieler konsequent Trumpf spielen, muss Süd zwei Stiche in Pik und drei in Treff abgeben.

Teiler West
Gef. alle

♠ K 9 6 2
♥ K B 10
♦ 10 5 2
♣ D 9 4

♠ A D 7
♥ D 9 6 5 3 2
♦ K 6
♣ B 10

	N	
W	4	O
	S	

♠ B 5 4 3
♥ 7 4
♦ D 8 7 3
♣ K 6 2

♠ 10 8
♥ A 8
♦ A B 9 4
♣ A 8 7 5 3

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

Ausspiel: ♠3
Score: +660

Die ersten vier Ansagen sind automatisch. Wichtig: 2♥ hat noch keine sechs Karten versprochen, sondern ist nur ein Notgebot mit einer Minimeröffnung. Über 3♦ könnte Nord daher entweder die sechste Coeurkarte oder den Stopper in Pik zeigen. Mit der schwachen Länge in Coeur, aber einem doppelten Halt in Pik entscheidet sich Nord für 3SA.

Pikausspiel wird gewonnen und die Coeurfarbe entwickelt. Dank des günstigen Stands geht es nur noch um Überstiche. Nachdem die Gegenspieler sieben Abwürfe finden mussten, kann mit gutem Gewissen der Karoschnitt probiert werden, für bis zu zwölf Stiche.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ 10 7
♥ K B 8 6
♦ K 7 3 2
♣ 10 4 3

♠ A 5
♥ A 7 5 3 2
♦ 9 8 5
♣ D B 5

	N	
W	5	O
	S	

♠ K 9 6 4
♥ D 4
♦ A D B 6
♣ K 7 6

♠ D B 8 3 2
♥ 10 9
♦ 10 4
♣ A 9 8 2

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	1SA
PASS	2♦	PASS	2♥
PASS	3SA	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♦2
Score: -100

Und schon wieder haben Nord-Süd die aktiven Karten. Nach einer Transfersequenz wird 3SA erreicht. Ein völlig normales Vollspiel, aber Süd kann nur zwei Stiche in Pik gewinnen, einen in Coeur, drei in Karo und zwei in Treff. Solange die Gegenspieler nicht helfen, wird es einen Faller geben.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ B 8 6
♥ A 10 5
♦ 10 8
♣ K D 8 7 2

♠ 10 3
♥ 8 7 4 3 2
♦ A 9 5 2
♣ 10 5

	N	
W	6	O
	S	

♠ A K D 9 7 4
♥ B 9
♦ D 4 3
♣ A B

♠ 5 2
♥ K D 6
♦ K B 7 6
♣ 9 6 4 3

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♠
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♣K
Score: +140

An vielen Tischen wird die Reizung mit 1♠ beginnen und auch enden. Dort zieht Süd erst die Trümpfe und nutzt später den einzigen Übergang zum Tisch, um Karo Richtung Dame zu spielen. Das reicht für neun Stiche.

Sind Ost-West unternehmungslustiger und bietet West nach einem Wiedereröffnungskontra von Ost noch 3♣, wird es spannend. Drei Runden Pik lassen Nord einen Stich mit der ♠10 gewinnen. Jetzt muss West die Karofarbe richtig raten, um nur einmal für -100 zu fallen. Ein zweiter gefährlicher Faller wäre zu teuer gegen die +140, die Süd in Pikkontrakten gewinnt.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ 5
♥ K D 10 6
♦ D 8 7 6 2
♣ 9 6 4

♠ A K D 7 6 3
♥ B 5
♦ K
♣ K B 8 2

	N	
W	7	O
	S	

♠ 10 9 8 4 2
♥ A 9 7 4 2
♦ 3
♣ D 5

♠ B
♥ 8 3
♦ A B 10 9 5 4
♣ A 10 7 3

West	Nord	Ost	Süd
PASS	1♠	2♦	PASS
5♦	5♠	PASS	4♣
PASS			PASS

Ausspiel: ♦A
Score: -100

Nords schönes Blatt wird in einem Karokontrakt wenig wert sein, sehr viel weniger als in einem Pikkontrakt. Ein Pikchicane bei Ost-West wäre keine große Überraschung! Daher geht Nord noch auf 5♠, um nach Ansicht es Dummys festzustellen, dass Kontra auf 5♦ die bessere Entscheidung gewesen wäre. In 5♠ geht neben den beiden Assen noch ein später Coeurstich verloren.

Gegen 5♦X bekommen die Gegenspieler ebenfalls zwei Asse sowie einen Treffstich. Wenn Nord nach ♠-Ass auf Treff wechselt, muss Ost einmal ducken, sonst geht sogar ein zweiter Treffstich verloren.

Teiler West
Gef. keiner

♠ K D 9 8
♥ A 8 7 2
♦ D B 10 2
♣ 6

♠ A B 3
♥ B 6 4
♦ K 8 5 3
♣ B 10 4

	N	
W	8	O
	S	

♠ 7 5 2
♥ K D 10 9
♦ A 7 6 4
♣ A 9

♠ 10 6 4
♥ 5 3
♦ 9
♣ K D 8 7 5 3 2

West	Nord	Ost	Süd
1♦	PASS	1SA	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♥K
Score: +150

Eine unangenehme Situation für Ost über die 1♦-Eröffnung. Wohl dem, der 3♣ als schwachen Sprung reizen kann! Ohne diese Vereinbarung bleibt die Wahl zwischen 1SA, pass oder sehr phantasievollen 1♠. Eine 1SA-Antwort wird zum Endkontrakt, mit voraussichtlich drei Fallern. Über ein Pass werden Nord-Süd 1SA erreichen, für voraussichtlich zwei Überstiche und dieselben +150. Die 1♠-Antwort führt zu einem 2♠-Kontrakt und wäre ein großer Erfolg. Dort gäbe es nicht ganz so viele Faller.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ 7 6 4 3
♥ 10 5
♦ D 8
♣ K D 10 5 3

♠ 9 2
♥ K 8 2
♦ A K B 10 6
♣ B 8 6

	N	
W	9	O
	S	

♠ A K D 10
♥ A B 9 3
♦ 9 7 3 2
♣ 9

♠ B 8 5
♥ D 7 6 4
♦ 5 4
♣ A 7 4 2

West	Nord	Ost	Süd
	1♦	PASS	1♥
PASS	1SA	PASS	2♣ ¹
PASS	2♥	PASS	3♦ ²
PASS	3♥ ³	PASS	3♠ ⁴
PASS	4♦	PASS	5♦
PASS	PASS	PASS	

¹ Neue Unterfarbe forcing

² Stark mit Fit in Karo

³ Werte

⁴ Werte

Ausspiel: ♣A

Score: +420

Der Fluch des Paarturniers! Mit ausreichender Punktstärke für ein Vollspiel, aber ohne Oberfarbfit ist 3SA oft die beste Wahl. Gelegentlich, wie hier, fallen aber auch die 3SA-Kontrakte auf die Nase. Karokontrakte spielen sich sehr gut, Coeurkontrakte sind spielbar, sogar 4♠ mit nur sechs gemeinsamen Trümpfen ist möglich. In 3SA hingegen gewinnen die Gegenspieler nach ♣-Ausspiel die ersten fünf Stiche. (Meine schöne Beispielreizung führt in den besten Endkontrakt. Direkte 3SA als zweite Ansage von Süd ist im Paarturnier vertretbar.)

Teiler Ost
Gef. alle

♠ A 8 4
♥ 9 7 3
♦ K B 6
♣ 9 6 3 2

♠ 10 7 5 2
♥ A 5
♦ 8 7 4
♣ 10 8 7 5

	N	
W	10	O
	S	

♠ K D B 6
♥ D 10 8 6
♦ A 3
♣ A K 4

♠ 9 3
♥ K B 4 2
♦ D 10 9 5 2
♣ D B

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♣
PASS	PASS	1♦	X
2♦	2♠	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♦10

Score: +170

Ost muss abwägen: Lohnt sich eine Wiederbelebung, oder helfen wir eher dem Gegner in einen besseren Kontrakt? Mit zwei kleinen Piks und den potenziell wertlosen Treffs ist passe die bessere Wahl, zumal West nicht genug für eine Gegenreizung über 1♣ hatte. In der Beispielreizung hat Ost sich nicht in Zurückhaltung geübt. Wie befürchtet, ließ dies Nord-Süd einen besseren Kontrakt finden.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ A K 9 3
♥ D 7
♦ B 7 6 5 2
♣ 9 8

♠ D B 10 8 4
♥ A B 6 3
♦ A K D
♣ 6

	N	
W	11	O
	S	

♠ 6
♥ K 10 9 8
♦ 9 8 4 3
♣ A 5 4 3

♠ 7 5 2
♥ 5 4 2
♦ 10
♣ K D B 10 7 2

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
1♠	Pass	1SA	Pass
2♥	Pass	Pass	Pass

Ausspiel: ♦2
Score: -200

Manche Südspiele werden mit 3♣ beginnen. Danach wird es schwierig für Ost-West: Kontra gefällt mir mit dem Westblatt besser als 3♠ (das hier zum Endkontrakt werden würde). Ob West dann noch auf 4♥ hebt, ist fraglich.

Aber auch in der ungestörten Reizung können Ost-West im Teilkontrakt stranden. West hat etwas zu wenig für ein 3♥-Rückgebot, Ost hat etwas zu wenig für eine freiwillige Hebung auf 3♥. Das ergibt in der Summe einen bequemen 2♥-Kontrakt mit vielen Überstichen.

Teiler West
Gef. N/S

♠ K 8 7 6
♥ K 9 7
♦ A D 7 5
♣ D 5

♠ A 3
♥ D 10
♦ B 10 3
♣ A 8 6 4 3 2

	N	
W	12	O
	S	

♠ D B 9 5 2
♥ A B 6 2
♦ 9 8 4
♣ 9

♠ 10 4
♥ 8 5 4 3
♦ K 6 2
♣ K B 10 7

West	Nord	Ost	Süd
1♣	X	1♠	Pass
2♣	Pass	Pass	Pass

Ausspiel: ♠7
Score: +50

Ein Teilkontraktboard, in dem viele Endkontrakte denkbar sind – von 1SA über 2♣, 2♥ bis 2♠. Mit einer massiven Haltung in der gegnerischen Farbe und sehr schwachen Coeurs sollte Süd hier, trotz des Informationskontras bei Nord, von einer 2♥-Ansage Abstand nehmen.

Mit dem Nordblatt hätte ich eine Oberfarbe ausgespielt – egal ob Coeur oder Pik, beides verschenkt einen Stich. Aber das bin ich gewohnt, es schmerzt kaum noch. Und die gute Nachricht ist, dass 2♣ immer noch fällt: West kann den Verlust von drei Trumpfstichen und drei Nebenfarbstichen (entweder 3♦ oder 2♦ und ein 1♠) nicht verhindern.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ D 10 9 5
♥ A 9 5
♦ 10 5
♣ D B 7 6

♠ A 3 2

♥ —

♦ K B 7 6 4 3 2

♣ K 10 9

	N	
W	13	O
	S	

♠ K B 8 4
♥ 10 7 4
♦ A 9 8
♣ 5 4 2

♠ 7 6

♥ K D B 8 6 3 2

♦ D

♣ A 8 3

West	Nord	Ost	Süd
	1♦	PASS	1♥
PASS	2♦	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♠D

Score: +650

Das Coeurchicane am Dummy ist natürlich eine Enttäuschung, aber nach dem Ausspiel der ♣-Dame sieht der Kontrakt trotzdem gut aus. Süd gewinnt den ersten Stich mit dem ♣-Ass, um am Tisch die Gabel gegen den ♠-Buben zu behalten. Es folgt sofort Karo, um einen Abwurfplatz für den Pikverlierer zu sichern. Trümpfe werden erst später gezogen, die günstige Verteilung sorgt dafür, dass Süd sogar einen Überstich erzielen kann.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ A K 8 4
♥ D 6
♦ B 10 8 5
♣ A K 4

♠ B 7

♥ K 10

♦ A K 6 4 2

♣ D 7 6 3

	N	
W	14	O
	S	

♠ D 9
♥ B 8 4 3 2
♦ D 9
♣ B 9 5 2

♠ 10 6 5 3 2

♥ A 9 7 5

♦ 7 3

♣ 10 8

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
1SA	PASS	2♦	PASS
2♥	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♦A

Score: +50

Eine Transfersequenz wird an den meisten Tischen zu 2♥ führen. Die gehen leider nicht: Neben den beiden Karofiguren kann West den Verlust von vier Trumpfstichen nicht vermeiden. Ein Treffstich sollte nicht verloren gehen: Es gibt genug Abwurfplätze in Pik und Karo. 1SA hätte sich ausnahmsweise besser gespielt. Dort muss West sich nicht mit der Coeurfarbe beschäftigen und kann in den anderen drei Farben sieben Stiche zusammenkratzen.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ K B 8
♥ D 9 6
♦ D 10
♣ 10 9 8 4 3

♠ D 9 7 3
♥ A B 10 4
♦ 9 3 2
♣ K 5

	N	
W	15	O
	S	

♠ 10 5 2
♥ K 3
♦ K 8 6 5
♣ D 7 6 2

♠ A 6 4
♥ 8 7 5 2
♦ A B 7 4
♣ A B

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
Pass	Pass	1♦	Pass
1SA	Pass	Pass	Pass

Ausspiel: ♠3
Score: -90

Nord wird eine der beiden Oberfarben ausspielen wollen. Meine Wahl würde auf Pik fallen. Generell spiele ich ungern von vier Karten mit dem Ass an der Spitze aus – das Entwicklungspotential ist nicht so hoch wie in Farben ohne das Ass.

Pikausspiel schenkt direkt einen Stich und reiht sich ein in die lange Liste meiner erfolglosen Ausspiele. Danach kann West einfach die Karos entwickeln für mindestens sieben Stiche. Coeurausspiel wäre nur erfolgreicher gewesen, wenn Nord sich für die ♥4 und nicht den klassischen ♥-Buben entschieden hätte. Nach dem Ausspiel des ♥-Buben entwickelt sich die ♥8 am Dummy zu einem Stopper (und dem siebten Stich des Alleinspielers).

Teiler West
Gef. O/W

♠ K 5 4
♥ A K 9 8
♦ K 9 8 7
♣ 7 5

♠ B 9 6 3 2
♥ D
♦ A 6 5 3
♣ A 4 3

	N	
W	16	O
	S	

♠ D 10
♥ B 7 5 4 3 2
♦ B
♣ D B 10 9

♠ A 8 7
♥ 10 6
♦ D 10 4 2
♣ K 8 6 2

West	Nord	Ost	Süd
1♦	1♠	1SA	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♠D
Score: -120

Früher war alles besser. Im Sommer hat die Sonne geschienen, eine Kugel Eis hat 20 Pfennig gekostet, und auch die Gegenreizeungen hatten noch Substanz. Heutzutage gibt es eine Kugel Stracciatella nicht unter € 2,-, und die meisten Nordspieler werden, ohne Rücksicht auf Farbqualität, 1♠ gegenreizen. Wo soll das nur hinführen?

Hier führt es zu einem 1SA-Kontrakt, der ohne Gegenreizung auch erreicht worden wäre. Sieben Stiche sammelt Ost problemlos ein, und der ♣-König wird zum Schluss zu Stich Nummer 8 werden.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ K B 7
♥ D 9 8 7 2
♦ 9
♣ K 7 5 4

♠ 6
♥ K B 10 6 5
♦ K D 8 6
♣ B 6 2

	N	
W	17	O
	S	

♠ 10 9 5 4 2
♥ 4
♦ A 10 7 3
♣ A 9 3

♠ A D 8 3
♥ A 3
♦ B 5 4 2
♣ D 10 8

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	1♦
1♥	PASS	1♠	PASS
PASS	3♦	PASS	PASS
PASS			

Ausspiel: ♠7

Score: +110

Nord passt über die 1♥-Gegenreizung, darauf hoffend, endlich mal eine der frivolen Gegenreizungen angemessen bestrafen zu können. Und dann rettet sich der Gegner in einen Pik-kontrakt! Nord wird sich nach dem Turnier mit einer viel zu teuren Kugel Stracciatella trösten müssen.

Der ungewöhnliche Sprung auf 3♦ zeigt den Fit, einladende Stärke und impliziert ein Strafpass auf 1♥, sonst hätte Nord direkt gesprochen. Süd ist aber nicht an Höherem interessiert und passt weise: 3♦ ist der letzte Kontrakt, der erfüllt wird.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ 6 3
♥ K D 9 2
♦ A B 9 8
♣ 10 8 4

♠ K 10 8 4
♥ B 5 4
♦ K 7 5
♣ A B 7

	N	
W	18	O
	S	

♠ 7 2
♥ 10 8 7 6
♦ D 3
♣ K D 6 3 2

♠ A D B 9 5
♥ A 3
♦ 10 6 4 2
♣ 9 5

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♠
PASS	3SA ¹	PASS	4♠
PASS	PASS	PASS	

¹ 4 Trümpfe, 14-15 FV, keine Kürze

Ausspiel: ♥K

Score: +620

4♠ ist kein schöner Kontrakt. Obwohl der Expass in Karo gelingt, reicht es nicht für zehn Stiche. Aber mit fällt partout keine Reizung ein, mit der Nord-Süd ein Pikteilspiel erreichen können. Eröffnet Süd, wird Nord mit eigener Eröffnung nicht unter 4♠ stehen bleiben. Eröffnet Nord, wird Süd nach Kenntnis des 9-Karten-Fits das Vollspiel ansagen. Eröffnet niemand, würden wir durchpassen. Besser als Faller in 4♠, aber nicht wirklich realistisch.

Aber halt: Eben wollten wir noch einen Faller konzедieren, da kommt West uns mit dem ♥-König zu Hilfe! Jetzt können wir den ♥-Buben als Abwurfplatz hochspielen und geben nur noch drei Stiche ab. Gut gereizt!

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ D 10 8 6
♥ 10 3
♦ 7 2
♣ D B 10 6 2

♠ B 9
♥ A B 8 5 2
♦ A B 4 3
♣ 7 5

	N	
W	19	O
	S	

♠ K 7 5 2
♥ D
♦ K D 10 9 6 5
♣ K 8

♠ A 4 3
♥ K 9 7 6 4
♦ 8
♣ A 9 4 3

West	Nord	Ost	Süd
			1♦
Pass	1♥	Pass	1♠
Pass	3♦	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♣D
Score: +150

Süd hat ein attraktives Blatt mit einem großen Makel: Es fehlt an Assen. Mit nur einem Treffstopper müsste Süd nach ♣-Angriff sofort acht weitere Stiche in 3SA abziehen – das ist unwahrscheinlich. Auch 5♦ droht am akuten Ass-Mangel zu scheitern: Selbst wenn Nord zwei Assen mitbringen sollte, müssen zwei Expässe gelingen. Das ist zu viel verlangt für ein Vollspiel im Paarturnier. Dementsprechend wird 3♦ Endkontrakt.

3♦ spielt sich gut – zu gut! Beide schwarzen Assen stehen günstig, Nords ♠-Double ermöglicht zwei Schnapper, elf Stiche. Nur +150 für Nord-Süd. Aber besser, als in 3SA zu fallen.

Teiler West
Gef. alle

♠ D 6
♥ B 6 3 2
♦ K B 10 9 8 3
♣ 10

♠ K B 10 7 5 2
♥ A K D 5
♦ 5
♣ 4 3

	N	
W	20	O
	S	

♠ 3
♥ 10 9 8 7
♦ 2
♣ A K B 8 6 5 2

♠ A 9 8 4
♥ 4
♦ A D 7 6 4
♣ D 9 7

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♠	2♦	X
5♦	X	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♠A
Score: +200

„Der Computer sagt, du musst elf Stiche machen!“ Wieder ein schönes Beispiel dafür, dass die Double-Dummy-Analyse nur mit äußerster Vorsicht zu genießen ist. Natürlich *kann* Nord hier elf Stiche in einem Coeurkontrakt gewinnen – wir lassen in der ersten Trumpfrunde die ♥10 laufen und schneiden später zum ♣-Buben. In der Praxis wird niemand den Erstrundenschnitt in Coeur spielen, und nur wenige den Schnitt in Treff. So werden aus den elf Stichen, „die man ja gewinnen muss“, plötzlich weniger als zehn Stiche.

Daher könnte sich auch die prinzipiell gute Verteidigung mit 5♦ als Bumerang erweisen: Ein kontrierter Faller ist nichts wert, wenn Nord 4♥ nicht erfüllt hätte.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ K D 4
♥ D 7
♦ B 8 7 4 3
♣ 10 7 2

♠ 8 5 2
♥ K 8 2
♦ A K D 6
♣ B 9 8

	N	
W	21	O
	S	

♠ A 10 7 3
♥ 10 6 5
♦ 10 9 2
♣ 6 5 3

♠ B 9 6
♥ A B 9 4 3
♦ 5
♣ A K D 4

West	Nord	Ost	Süd
	1♦	PASS	1♥
PASS	1SA	PASS	2♣ ¹
PASS	2♥	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

¹ Neue Unterfarbe forcing

Ausspiel: ♠K

Score: -100

3SA sieht gut aus. Neun gedruckte Topstiche, es dürfen nur nicht fünf schnelle Pikstiche verloren gehen. Leider spielt Süd 4♥, und diese sehen nicht ganz so gut aus. Nachdem die ersten drei Stiche in Pik verloren gegangen sind, müssen die Trümpfe ohne Verluststich nach Hause gebracht werden. Bei der technisch besten Farbbehandlung (Schnitt zum Buben) wird das gegen die aktuelle Verteilung nicht klappen.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ K 5
♥ A K 9
♦ D B 5 2
♣ A B 6 4

♠ A D B 9 4 2
♥ D 5 3
♦ 7 6
♣ 9 8

	N	
W	22	O
	S	

♠ 10 3
♥ B 2
♦ 10 9 8 4
♣ D 10 7 5 3

♠ 8 7 6
♥ 10 8 7 6 4
♦ A K 3
♣ K 2

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
1♦	2♠	PASS	PASS
X	PASS	3♦	3♠
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♦10

Score: +140

West sollte über 3♠ aufgeben. Wenn Ost partout nicht will, gehört die Hand vielleicht doch dem Gegner. 3♠ können nur geschlagen werden, wenn Ost sich sofort einen Coeurschnapper abholt – mir wäre das nicht gelungen. Nach ♦-Ausspiel kann Nord den ♠-König herausschneiden, und später müssen die Gegenspieler in der Coeurfarbe helfen für neun Stiche. Verlängert Süd die Sperre direkt, könnte West sich noch zu einem Kontra verleiten lassen – 4♦ fällt einmal, eine günstige Verteidigung, wenn 3♠ erfüllt wird.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ A D 9 8 7 6 3
♥ K B 7 5
♦ 8 2
♣ —

♠ —
♥ 10 6 3 2
♦ D 9 6
♣ K D B 10 8 3

	N	
W	23	O
	S	

♠ B 10 4
♥ A D 8 4
♦ B 10 7 4 3
♣ A

♠ K 5 2
♥ 9
♦ A K 5
♣ 9 7 6 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
PASS	1♠	PASS	PASS
3♣	4♠	PASS	2♣ ¹
PASS			PASS

¹ Drury: Fit und Maximum

Ausspiel: ♣A
Score: +620

Um zehn Stiche zu erzielen, muss Nord nur einmal Coeur am Tisch stechen. Das bedeutet allerdings, dass nicht sofort alle Trümpfe gezogen werden dürfen. Wenn Nord nach dem Schnapper zurück in die Hand möchte... hat West die Trefflänge gereizt, sollte Nord gewarnt sein und sich mit Karo zurück in die Hand schnappen. Hat West geschwiegen, sieht ein Treffschnapper attraktiver aus. Leider würde der unerwartete Überschnapper durch Ost zu einem Faller führen.

Teiler West
Gef. keiner

♠ 10 6 5 4
♥ D B 9 2
♦ 8 5
♣ K 9 4

♠ 9
♥ 5 3
♦ D 9 6 2
♣ A 8 7 5 3 2

	N	
W	24	O
	S	

♠ K D B 7
♥ K 8 7
♦ A B 4 3
♣ B 6

♠ A 8 3 2
♥ A 10 6 4
♦ K 10 7
♣ D 10

West	Nord	Ost	Süd
PASS	PASS	1SA	PASS
2♣ ¹	PASS	3♣	PASS
PASS	PASS		

¹ Transfer auf Treff

Ausspiel: ♣10
Score: +100

Man wünscht seinem schlimmsten Feinde nicht, von diesem Südblatt ausspielen zu müssen. Weder vom leeren Ass in einer der beiden Oberfarben, noch vom ♦-König in die starke Hand hinein möchte Süd ausspielen. Trumpfausspiel garantiert, dass unsere ♣-Dame keinen Stich machen wird. Was nun? Nächstes Board bitte?

Keine der vier Farben muss zwangsläufig einen Stich verschenken, aber am sichersten sieht hier das Trumpfausspiel aus. Mit der nur einmal besetzten Dame vor der Trumpflänge werden wir ohnehin nur selten einen Stich gewinnen können.

Auch nach Trumpfausspiel muss Süd auf der Hut bleiben. Mit ♠-Ass bei Stich, schenken Karo- oder Pikfortsetzung Ost den Kontrakt.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ B 10
♥ D 10 9 6
♦ 6 5 4
♣ A D B 6

♠ A
♥ K 8 7 5 3
♦ A D
♣ 9 8 5 4 3

	N	
W	25	O
	S	

♠ K 8 5 2
♥ A 2
♦ K B 8 7 2
♣ 7 2

♠ D 9 7 6 4 3
♥ B 4
♦ 10 9 3
♣ K 10

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

Ausspiel: ♦6
Score: +400

Ich bin generell nicht zimperlich, was meine Sperransagen angeht, aber in ungünstiger Gefahrenlage möchte ich eine bessere Farbe haben als nur die leere Dame. Daher dürften gegen mich Nord-Süd hier ungestört reizen, erreichen 3SA und ziehen dort ihre neun Topstiche ab. Wagt Ost den schwachen Sprung, könnte Süd erfolgreich auf ein Strafpas spekulieren. 2♠X fällt mindestens zweimal für +500. Da ein König mit drei kleinen Karten aber eigentlich zu wenig für ein sinnvolles Strafpas ist, würden auch dann vermutlich 3SA erreicht werden.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ 9 5
♥ 10 9 4
♦ B 9 5 4 2
♣ A D 5

♠ 10 7 4 2
♥ B 7 2
♦ K 8 6
♣ K B 9

	N	
W	26	O
	S	

♠ K D 8 3
♥ —
♦ A D 10 7 3
♣ 10 7 6 4

♠ A B 6
♥ A K D 8 6 5 3
♦ —
♣ 8 3 2

West	Nord	Ost	Süd
		1♥	X
2♥	2♠	4♥	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♠K
Score: -620

Hand aufs Herz: Wer hätte auf Süd den Mut gehabt, noch 4♠ zu sagen? Vielleicht sollte man, nach der freiwilligen 2♠-Ansage. Aktuell ist 4♠ eine billige Verteidigung, und gegenüber den richtigen Karten (♠-Ass und ♦-König bei Nord) könnte 4♠ sogar schnell erfüllt werden. Ich sehe jedoch nur wenige Tische in 4♠, meistens wird 4♥ gespielt. Dort gibt es exakt zehn Stiche. Nur falls Süd nach dem ♠-König, geduckt, unvorsichtigerweise eine zweite Pikrunde spielt, kann Ost einen Überstich gewinnen.



TRAINING

Ab 2026 veranstaltet der Deutsche Bridge-Verband ein monatliches Trainingsturnier auf RealBridge. Das Angebot richtet sich an alle interessierten Bridgespielerinnen und Bridgespieler - unabhängig von Alter und Geschlecht - insbesondere an Club- und Ligaspieler, die ihr Spiel gezielt verbessern und von fundiertem Feedback profitieren möchten.

Turnierformat

Das Training umfasst ein Paarturnier mit 16 Boards. Im Anschluss werden nahezu alle gespielten Hände ausführlich analysiert und besprochen. Die Teilnehmenden erhalten dadurch praxisnahes Feedback sowie wertvolle Tipps zur Optimierung ihres Spiels.

Teilnahmegebühren

- Kostenloses Probetraining bitte beim Ressort Breitensport anmelden.
- Die Teilnahme erfolgt über ein Jahresabonnement zum Preis von 25 Euro.
- Die Gebühr ist auf das DBV-Konto (IBAN: DE58 4945 0120 0100 0645 59) zu überweisen.
- Nur Spielerinnen und Spieler, die den Beitrag entrichtet haben, können teilnehmen.

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt über das DBV-Anmeldeportal.

Alle Informationen hierzu finden Sie auf der DBV-Homepage sowie im Bridgemagazin.

Jahresabschluss-Quiz:

Als zusätzlicher Anreiz findet am Jahresende ein Quiz statt:

Aus jeder Trainingseinheit wird eine interessante Hand ausgewählt.

Die besten Teilnehmerinnen und Teilnehmer dürfen sich auf attraktive Preise freuen.

TERMINE: jeweils ab **19:00 Uhr** auf RealBridge

CLUBSPIELER
LIGASPIELER

Mittwoch **8. Juli**
Dienstag **11. August**
Mittwoch **9. September**
Dienstag **13. Oktober**
Mittwoch **11. November**
Dienstag **8. Dezember**

2026

ZUSÄTZLICHE
TERMINE

Donnerstag **24. Sept.**
18:30 Uhr

Donnerstag **26. Nov.**
18:30 Uhr

2026

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an: ressort-breitensport@bridge-verband.de

Claudia Lüfmann

Ressort Breitensport des DBV



Der Bridgeclub Trier-Mittelmosel gem. e.V. lädt herzlich ein zur

6. Trier Trophy 2026

(DBV-Turnier gemäß §2 Nr. 3 TO)

Das von Monika Luy ins Leben gerufene Turnier wird in diesem Jahr an einem neuen Spielort ausgetragen!



- Wann:** Sonntag, 22. November 2026
Beginn: 11:00 Uhr - Ende: ca. 19:00 Uhr
- Wo:** Nells Park Hotel
Dasbachstraße 12, 54292 Trier
- Wer:** Paarturnier für **Damen-/Mixed-Paare**
- Turnierleiter:** Helmut Häusler
- Organisation:** Karin Zipfel, Tel: 0049 151 50747300
- Startgeld:** 45,00 € pro Person und 20,00 € für Schüler/Studenten.
Der Betrag ist zeitnah nach der Anmeldung zu überweisen.
Das Startgeld beinhaltet einen Mittagsimbiss, Kaffee und Kuchen. Getränke auf eigene Rechnung.
- Modus:** 2-3 Durchgänge, insgesamt 40 - 44 Boards
- 5fache Clubpunkte/Silber
- Systemkategorie: C
- Konventionskarten: Mini oder Deutsche Konventionskarte
- Preise:**
- 1. Preis: 300,00 €
 - 2. Preis: 200,00 €
 - 3. Preis: 100,00 €
 - bestes Clubpaar Trier-Mittelmosel: 100,00 €
- (Alle Preise gelten pro Paar. Ein Siegerpaar kann nur je einen Preis erlangen.)
- Anmeldung:** **bis 10.11.2026 paarweise Damen oder Mixed**
per Mail: info@bridgeclub-trier-mittelmosel.de
oder über unsere Homepage: www.bridgeclub-trier.de
- Parken:** kostenfreie Parkplätze gibt es gegenüber dem Hotel hinter der Arbeitsagentur (siehe Anfahrtsskizze)
- Zimmer:** können bis zum 24.10.26 direkt im Nells Park Hotel unter dem Stichwort „Bridge“ gebucht werden unter 0049 651 14440 (siehe Info)

Bitte richten Sie Ihre Überweisung an Bridge-Club Trier, IBAN: DE85 5855 0130 0001 0900 00
SWIFT-BIC: TRISDE55