

BRIDGE

BRIDGE

# Challenger Cup

DBV 2017



## 9. Challenger Cup 2017

### Vorrunde B



Liebe Bridgfreunde,

es ist wieder soweit – bereits zum 9. Mal findet nun schon der Challenger Cup statt. Auch dieses Jahr freue ich mich, Ihnen berichten zu können, dass wir weiterhin steigende Teilnehmeranzahlen verzeichnen können. Ich danke all jenen, die durch ihr Engagement wieder zu dem Erfolg dieser Veranstaltung beitragen.

Wie gewohnt finden Sie in diesem Heft Kommentare zu Reizung und Abspiel der einzelnen Verteilungen. Die Verteilungen sind computergeneriert und nicht von den Autoren erstellt. Das hat den Vorteil, dass die Punktzahl möglichst gerecht auf die Achsen verteilt ist.

Wie jedes Jahr wird 1,00 Euro vom Startgeld für gemeinnützige Zwecke gespendet. Die Spende geht wie im letzten Jahr an die Deutsche Alzheimer Gesellschaft e.V.

Nun wünsche ich Ihnen viel Erfolg. Ich würde mich freuen, Sie beim Finale begrüßen zu können.

Ihre

**Betty Kuipers**

*Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport*

**Impressum:**

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

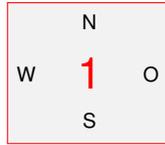
Redaktion: Torsten Waaga

Autoren: Helmut Häusler, Julius Linde, Nikolas Bausback, Dr. Karl-Heinz Kaiser, Klaus Reps

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden von Julius Linde kommentiert.

Teiler Nord  
Gef. keiner

♠ A K 7 5 4  
♥ 10  
♦ K 5 4  
♣ 8 7 5 4



♠ B 10 2  
♥ K D 7 3  
♦ 8 7 2  
♣ D 9 2

♠ 8 6 3  
♥ 9 8 6 4 2  
♦ B 10 9  
♣ K B

♠ D 9  
♥ A B 5  
♦ A D 6 3  
♣ A 10 6 3

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	1SA <sup>1</sup>
PASS	2♥ <sup>2</sup>	PASS	2♣
PASS	3♣	PASS	3SA
PASS	PASS	PASS	

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 15-17

<sup>2</sup> Sofortauskunft: Pik

Ausspiel: ♥3

Score: +490

Statt 3SA reizt Nord seine zweite Farbe. So könnten N/S ohne Cœurhalt 5♣ oder 4♣ mit nur sieben gemeinsamen Trümpfen erreichen. Süd bietet mit Doppelhalt in beiden roten Farben schlicht 3SA. Spielt West die Vierthöchste seiner längsten Farbe aus, erzielt Süd dank des günstigen Standes zwölf Stiche. Das Ausspiel einer Cœurfigur hält den Kontrakt auf zwei Überstiche, wenn West nach der negativen Marke seines Partners die Farbe wechselt.

Teiler Ost  
Gef. N/S

♠ 8 7  
♥ K D 5 2  
♦ 7 5  
♣ K D 8 6 3



♠ A D 9 2  
♥ 9 7 6  
♦ D 9  
♣ A B 9 7

♠ B 10 6 4 3  
♥ A B  
♦ A K B 6 4 3  
♣ —

♠ K 5  
♥ 10 8 4 3  
♦ 10 8 2  
♣ 10 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
		1♦ <sup>1</sup>	PASS
1♣	X	4♣ <sup>2</sup>	PASS
4♦	PASS	4♥	PASS
4SA	PASS	5♥	PASS
6♣	PASS	PASS	PASS

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

<sup>2</sup> Splinter

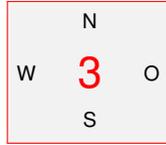
Ausspiel: ♥K

Score: -1010

Ost beginnt mit seiner längeren Farbe, da er die Piks bequem nachreizen kann. Auf den Splinter muss West kooperieren, für die Assfrage fehlt ihm jedoch die Cœurkontrolle, und ein Kontrollgebot von 5♣ verhindert eine spätere Assfrage. Er improvisiert mit 4♦, kann in der nächsten Runde nach Assen fragen und in 6♣ abschließen. ♥-König-Ausspiel setzt West unter Druck und lässt ihn vielleicht auf Pikschnitt verzichten. Mutige Spieler gewinnen nach ♥-Ass, ♦-Dame, ♣-Ass mit ♥-Abwurf, ♣-Schnapper und Pikschnitt alle Stiche.

Teiler Süd  
Gef. O/W

♠ 9 6 4  
♥ D 4  
♦ K D 9 8  
♣ K 9 6 3



♠ K  
♥ A B 10 7 6 5 3  
♦ B 6 2  
♣ 10 2

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

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

West	Nord	Ost	Süd
3♥	PASS	PASS	1♣ <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦K  
Score: +100

West's Sprung auf 3♥ bringt alle zum Schweigen. Nach einem Unterfarbauspiel wird es N/S nach Ansicht des Tisches nicht schwer fallen, ihre fünf Stiche einzusammeln, bevor West auf das ♠-Ass einen Verlierer abwerfen kann. Ringt Süd sich zu einem Wiederbelegungskontra durch, ist Nord zu gut, um nur 4♣ zu bieten. 5♣ sind chancenlos und werden bei bestem Gegenspiel (♠-K, gefolgt von ♥ zum König) sogar zweimal, in der Praxis jedoch nur einmal fallen.

Teiler West  
Gef. alle

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



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

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

♠ A 4 3  
♥ 3 2  
♦ D 10 7 4 2  
♣ 10 8 3

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

Ausspiel: ♠K  
Score: +600

Nachdem Nord über 2♦ Präferenz gegeben hat, lädt Süd mit natürlichen 2SA zum Vollspiel. Diese Einladung nimmt Nord mit Supermaximum an. Die Gegenspieler können die ersten vier Stiche gewinnen, wenn Ost aufmerksam ist und sein ♠-Ass deblockiert, der Rest geht aber an den Alleinspieler. Beginnt Nord mit 2♣ über 1♥, werden N/S feststellen, dass sie keinen offiziellen Pikstopper besitzen. Ein Alternativkontrakt von 5♣ ist relativ einfach zu erfüllen, in 4♥ muss der Alleinspieler sehr gut raten und wird vermutlich einen Faller hinnehmen.

Teiler Nord  
Gef. N/S

♠ 7 6 3  
♥ A K D 7 6 2  
♦ 7 6 5  
♣ K



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

♠ A 9 2  
♥ B  
♦ A K 9  
♣ B 9 6 4 3 2

♠ K B 8 5  
♥ 10 4 3  
♦ D B 8  
♣ D 10 8

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

Ausspiel: ♦A  
Score: -100

Manche Ostspieler werden sich von der schlechten Farbe nicht abhalten lassen und in der ersten Bietrunde bereits ihre Treffs nennen. Dies wird nach einer einfachen Hebung von West ebenfalls zu 3♥ führen. In einem Cœurkontrakt stehen den Gegenspielern neben den Unterfarbtrops auch zwei Pikstiche zu. Dafür muss Ost rechtzeitig auf Pik wechseln, bevor Nord sich die ♣-Dame für einen Abwurf freigespielt hat.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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



♠ 8 6 4 3  
♥ B 3  
♦ A B 10 5  
♣ 6 3 2

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

♠ 7 2  
♥ K 9 2  
♦ D 8 4 3 2  
♣ 10 9 8

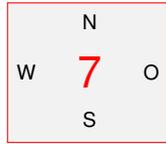
West	Nord	Ost	Süd
		1♥	PASS
1♠	PASS	3♠	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♠5  
Score: -170

Die Karten sind günstig für den Alleinspieler verteilt. Die Cœurs können mit einem Schnapper hochgespielt werden, die Treffs sind schnell entwickelt und die Trümpfe stehen auch friedlich, dies führt zu zehn Stichen. Ein frühzeitiges Karospiel von Süd ist unangenehm für den Alleinspieler. Danach wird sich der zusätzliche Verlust eines Karostiches nicht vermeiden lassen.

Teiler Süd  
Gef. alle

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



♠ D 6  
♥ D 3  
♦ A D 9 8 7 6 5 2  
♣ 2

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

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

West	Nord	Ost	Süd
			1♣ <sup>1</sup>
3♦	3♥	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦4  
Score: -100

Wie die Reizung sich entwickelt, wird insbesondere vom Temperament des Westspielers abhängen. Nord wird auf jeden Fall seines Cœurs bieten und ein Vollspiel erreichen, sobald er vom Fit erfährt. Nach Karoauspiel sieht Nord jedoch, dass sein Kontrakt trotz des Doppelfits hoffnungslos ist. Er sticht die zweite Karorunde, spielt zwei Runden Trumpf und zum Ende des Spiels den Expass zum ♠-König. Da dieser gelingt, gibt es nur einen Fall. Dieser Fall ist kein Beinbruch: Die Gegner können problemlos zehn Stiche in Karo für -130 machen. Tatsächlich muss Nord sehr früh auf Pik spielen, um zu verhindern, dass West auf die dritte Cœurrunde seinen Pikverlierer wegwirft und so sogar elf Stiche erzielt.

Teiler West  
Gef. keiner

♠ —  
♥ D B 9 5 3 2  
♦ A K 6  
♣ K 8 6 5



♠ K 9 2  
♥ 10  
♦ D B 9 8 5  
♣ A D 10 2

♠ A B 10 8 4 3  
♥ K 8 4  
♦ 4  
♣ B 9 7

♠ D 7 6 5  
♥ A 7 6  
♦ 10 7 3 2  
♣ 4 3

West	Nord	Ost	Süd
1♦ <sup>1</sup>	1♥	1♠	2♥
2♠	4♥	4♠	PASS
PASS	PASS		

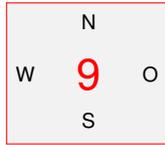
<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥A  
Score: +50

Nord wertet nach dem Fit sein Chicane in der Gegnerfarbe auf und setzt mit 4♥ den Osten unter Druck. Dieser sieht mit den kurzen Cœurs beim Partner ein gutes Spiel für 4♠. Süd eröffnet mit ♥-Ass und wechselt nach der ♥2 seines Partners (Lavinthal bei Single am Tisch) auf Treff zum König. Wenn Nord das nahe liegende Karonachspiel wählt (bevorzugt den König, um eine Längenmarke zu sehen), kann Ost danach seinen Kontrakt mit dem Erstrundenschnitt in Pik erfüllen. Ein weniger helllichtiger Alleinspieler wird jedoch zuerst das ♠-Ass ziehen, danach gewinnt Süd einen sicheren Trumpfstich für einen Fall.

Teiler Nord  
Gef. O/W

♠ K 7 4  
♥ B 10 7 5 4 3  
♦ 6 5  
♣ 8 7



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

♠ B 3  
♥ A K D 8 2  
♦ D 9 7 2  
♣ A K

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

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

Ausspiel: ♣8  
Score: -660

Der Sprung auf 3♦ zeigt ab 20FL, frisst aber auch jede Menge Bietraum. Ohne Fit und ohne Raum für weitere Untersuchungen schließt West mit 3SA ab. Nord findet mit ♣8, der ungeritzten Farbe, das für den Alleinspieler unangenehmste Ausspiel. West sieht, dass trotz der vielen gemeinsamen Punkte der Kontrakt nicht sicher ist. Er beginnt mit Karo zum Buben, für seinen achten Stich, und kann den fehlenden Stich sicher in Pik entwickeln. Da die Piks ausfallen, findet sich West bei elf Stichen wieder, und wenn die Gegenspieler nicht aufpassen, gerät Süd in einen Unterfarbsqueeze für den zwölften Stich. Manche Glücksritter werden auf Nord mit einem Weak Two eröffnen. Gelingt es O/W, diesen Kontrakt zu kontrieren, werden sie mit bis zu fünf Fallern mehr schreiben als ein eigenes Vollspiel.

Teiler Ost  
Gef. alle

♠ K 8 2  
♥ 8 6 5 4 2  
♦ D 10 5  
♣ K B



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

♠ A D 10 3  
♥ —  
♦ 8 7 4  
♣ A 9 8 7 4 3

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

West	Nord	Ost	Süd
		1♣ <sup>1</sup>	PASS
1♥	PASS	1♠	PASS
2SA	PASS	3♣	PASS
PASS	PASS		

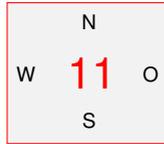
<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥D  
Score: -150

Ost hat nur 10F, aber dafür eine interessante Verteilung und alle Punkte in seinen langen Farben. Nach der 20er Regel ist eine Eröffnung vertretbar. Wenn Ost eröffnet, sollte er in einem Treffteilkontrakt landen und wird mit einem traumhaften Kartenstand belohnt: Das ♦-Ass steht günstig, der ♠-König steht günstig und die Treffs stehen auch 2-2, so dass nicht weniger als elf Stiche erzielt werden können. Passt Ost an, so wird es vermutlich ein Rundpass geben.

Teiler Süd  
Gef. keiner

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



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

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

♠ A 7 6 3  
♥ B 6 5 3  
♦ A 7 2  
♣ B 3

West	Nord	Ost	Süd
			Pass
Pass	1♦ <sup>1</sup>	Pass	1♥
Pass	2♥	Pass	Pass
Pass			

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♣K  
Score: +110

Der unangenehme Trumpfstand bringt Süd bereits auf der 2er Stufe ins Schwitzen. Nach zwei Treffrunden folgt der Wechsel auf Pik. Süd gewinnt, spielt Cœur zur Zehn, gewinnt das Piknachspiel und zieht das Cœurass. Trotz des 4-1-Stands muss der Alleinspieler weiter Trumpfziehen, dann wird der Kontrakt unter Verlust von einem Pik-, zwei Cœur und zwei Treffverlierern erfüllt. Verzichtet Süd auf die dritte Trumpfrunde, erzielt Ost einen dritten Trumpfstich in Form eines Karoschnappers. Reizt West seine Treffe, dürfte seine Seite 3♣ für einen Faller spielen.

Teiler West  
Gef. N/S

♠ A 8 7 3  
♥ 4  
♦ 7 3 2  
♣ A K 9 6 3



♠ D B 5  
♥ K 7 2  
♦ K D B 8  
♣ 7 5 4

♠ K 10 2  
♥ A D 9 8 6  
♦ 10 5  
♣ D 8 2

♠ 9 6 4  
♥ B 10 5 3  
♦ A 9 6 4  
♣ B 10

West	Nord	Ost	Süd
1♦ <sup>1</sup>	Pass	1♥	Pass
1SA	Pass	2♣ <sup>2</sup>	Pass
2♥	Pass	Pass	Pass

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

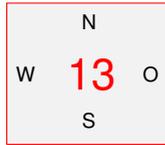
<sup>2</sup> Neue Unterfarbe Forcing

Ausspiel: ♣B  
Score: -110

Nach dem 1SA-Rückgebot zeigt Ost mit Hilfe der Konvention 'Neue Unterfarbe Forcing' eine 5er Länge in Cœur ab 11FL. Als sein Partner zwar einen Cœurfit, aber auch Minimum vermeldet, bleibt Ost niedrig stehen - sehr weise, wie sich herausstellen wird. In einem Cœurkontrakt werden immer genau fünf Stiche verloren, unabhängig, ob die Gegenspieler einen Treffschnapper machen oder nicht.

Teiler Nord  
Gef. alle

♠ A 8 5 2  
♥ B 10 7 2  
♦ B 8 6  
♣ 8 6



♠ DB 10 9  
♥ 9 6  
♦ K 5 3  
♣ A K D 2

♠ 6 4 3  
♥ A K 4  
♦ 9 7  
♣ B 10 9 4 3

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

West	Nord	Ost	Süd
	PASS	PASS	PASS
1SA <sup>1</sup>	PASS	2♣ <sup>2</sup>	PASS
2♣	PASS	3SA	PASS
PASS	PASS		

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 15-17  
<sup>2</sup> Sofortauskunft: Stayman

Ausspiel: ♦6  
Score: -600

Nachdem Ost seine grenzwertige Hand aufgrund der Gefahrenlage und der zu erwartenden Rückgebotsprobleme angepasst hat, darf West in letzter Position seinen starken SA eröffnen. Eine Staymansequenz führt in 3SA. Nord, dessen Viererlängen beide vom Gegner gezeigt wurden, versucht im Ausspiel die Farbe seines Partners zu treffen. Diese Farbe wird eher Karo sein, da Süd mit einer guten Trefflänge 2♣ für das Ausspiel hätte kontrieren können. West gewinnt das Ausspiel und entwickelt sich die Piks. Mit ♠-Ass bei Stich sollte Nord den Wechsel auf Cœurububen finden, der zu drei Cœurstichen für N/S führt. Ein passives Nachspiel in einer anderen Farben lässt West mindestens elf Stiche gewinnen.

Teiler Ost  
Gef. keiner

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



♠ B 8 6  
♥ 7 2  
♦ B 10 7 4  
♣ A 7 5 4

♠ K 3 2  
♥ A B 5 3  
♦ A D 9 3  
♣ 9 2

♠ D 10 5  
♥ D 10 9 6 4  
♦ 5 2  
♣ D 10 3

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1♦ <sup>1</sup>
PASS	1♣	PASS	1SA
PASS	3SA	PASS	PASS
PASS			

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♣4  
Score: +400

Eine wenig aufregende Reizung wird alle Tische in 3SA führen. Mit sieben Sofortstichen hat Süd in allen Farben Hoffnung auf einen zusätzlichen Stich. In Treff hofft Süd auf möglichst viele Figuren beim Ausspieler und gibt im ersten Stich die ♣6 vom Tisch. Ost gewinnt billig mit der ♠10 und wechselt auf die ♥10, die Süd in der Hand mit dem Buben gewinnt. Er schneidet erneut erfolglos in Treff, gewinnt Cœurnachspiel und treibt das ♣-Ass heraus, um endlich seinen neunten Stich zu entwickeln.

Teiler Süd  
Gef. N/S

♠ A D B 10 4  
♥ A 7  
♦ 10 9 7  
♣ D 10 8



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

♠ 6 5  
♥ 4 3 2  
♦ K 6  
♣ K 9 7 5 4 2

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

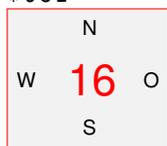
West	Nord	Ost	Süd
			PASS
PASS	1♣	PASS	2♥
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♦2  
Score: +110

Ein Vollspiel ist unwahrscheinlich und 2♥ wird ein akzeptabler Teilkontrakt sein, daher passt Nord in der zweiten Runde. Das Passe auf den Farbwechsel ist erlaubt, da Süd angepasst ist. Ein wahrscheinlicher Spielverlauf nach Karoausspiel ist ♦-Ass, ♥-Ass und Cœur zu Bube und Dame. Es folgt ♣-Ass, Treff zum König und eine dritte Treffrunde, auf die Süd seinen Pikverlierer wegwirft. West sticht und bekommt später noch einen Karostich für -110. Ein sehr unglückliches Alleinspiel, mit besserem Raten können bis zu elf Stiche erzielt werden. Landen N/S in 3SA, zum Beispiel nach einer Eröffnung auf Süd, wird der Kontrakt zur Überraschung des Alleinspielers auch nach Treffangriff erfüllt werden. Die Gegenspieler haben zwar ihre Treffs hochgespielt, doch Ost wird nicht zu Stich kommen, um diese auch abzuspielen.

Teiler West  
Gef. O/W

♠ 4  
♥ K 9 7 6 4 2  
♦ 7 6 3  
♣ 6 3 2



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

♠ A 8 5 3  
♥ 8  
♦ A D 9  
♣ D 10 8 5 4

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

West	Nord	Ost	Süd
1♣ <sup>1</sup>	PASS	1♣	2♦
2♣	PASS	4♣	PASS
PASS	PASS		

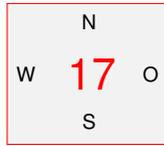
<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♣K  
Score: -620

O/W werden schnell im Pikvollspiel landen. Der 4-1-Stand in Trumpf (schon wieder!) kann Ost Probleme bereiten. Wenn er jedoch rechtzeitig seine Trefffarbe entwickelt und einmal Cœur in der Hand sticht, wird er seinen Kontrakt mit vier Pikstichen am Dummy, drei Treffstichen, zwei roten Assen und einem Schnapper genau erfüllen.

Teiler Nord  
Gef. keiner

♠ D 6 3  
♥ B 10 6  
♦ A D 9 5  
♣ D B 4



♠ 8 5 2  
♥ 7 4 3 2  
♦ K 8 7 6  
♣ K 6

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

♠ A B 9 7  
♥ 5  
♦ B 10 3 2  
♣ A 10 8 2

West	Nord	Ost	Süd
	1♦ <sup>1</sup>	PASS	1♥
PASS	1SA	PASS	2♣ <sup>2</sup>
PASS	2♥	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

<sup>2</sup> Neue Unterfarbe Forcing

Ausspiel: ♠2

Score: -50

Süd erfährt über 'Neue Unterfarbe Forcing' vom Cœurfit und sagt daraufhin das Vollspiel an. Neben ♠-Ass und den beiden hohen Treffs darf Süd keinen weiteren Stich verlieren. Auch wenn der zweite Pikverlierer bereits im Ausspiel vermieden wird, wird Süd noch einen dritten Stich in Treff abgeben, eventuell in Form eines Schnappers. Wirft Ost allerdings, der auf die Trümpfe mehrere Abwürfe finden muss, einen kleinen Treff weg, wird die ♣9 bei Süd den zehnten Stich bringen.

Teiler Ost  
Gef. N/S

♠ A 8 3  
♥ 7 5 3 2  
♦ K D 8 2  
♣ B 7



♠ B 10 4  
♥ A  
♦ A B 9 4 3  
♣ A 10 9 4

♠ K 9 6 5 2  
♥ 10 9 8 4  
♦ 6  
♣ K 5 2

♠ D 7  
♥ K D B 6  
♦ 10 7 5  
♣ D 8 6 3

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
1♦ <sup>1</sup>	PASS	1♥	PASS
2♣	PASS	3♣	PASS
PASS	PASS		

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥3

Score: -110

West muss einen Übergang zum Tisch finden, um die schönen Cœurs abspielen zu können. Er beginnt mit ♠-Ass und einer mittleren (Das ist wichtig!) Treffkarte zu ♣-Bube, ♣-Dame und ♣-König. Auf Karonachspiel legt West das Ass und erreicht den Dummy mit der sorgsam gehüteten ♣4 zur ♣8. Auf die Cœurs verschwinden drei Verlierer aus der Hand für exakt neun Stiche: Masskontrakt. Entscheiden sich O/W, Karo statt Treff zu spielen, muss West den Dummy mit einem Pikschnapper erreichen, um auf die Cœurs seine Treffverlierer abzuwerfen. Sonst würde er nur acht Stiche erzielen. Ein möglicher 3SA-Kontrakt wird nach dem Ausspiel der ungereizten Farbe fallen.

Teiler Süd  
Gef. O/W

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

	N	
W	19	O
	S	

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

♠ 9 4  
♥ K B 5 3  
♦ A D 9 4  
♣ B 8 4

♠ A K D 10 7 5 2  
♥ 6 2  
♦ 7 3  
♣ K 10

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

Ausspiel: ♠4  
Score: -620

In vierter Hand sind Sperreroöffnungen konstruktiv. Der Partner darf mit 10-12F und einer sehr guten Farbe rechnen, genau, was Ost hier hält. Optimistische Westspieler entdecken in ihrer Hand mit ♥-Ass, ♦-König und einem Cœurschnapper drei Stiche und heben ins Vollspiel, pessimistische Westspieler zweifeln am ♦-König und dem möglichen Schnapper und passen. Hier kann Ost keinen Schnapper machen, aber der ♦-König gewinnt einen Stich, so dass Ost zehn Stiche erzielen wird. Werden die Cœurs nicht rechtzeitig aufgerissen, verschwindet ein Cœurverlierer auf einen hohen Treff des Tisches für einen Überstich.

Teiler West  
Gef. alle

♠ 9 7 6 5  
♥ 8 3 2  
♦ A 8 4  
♣ A 6 2

	N	
W	20	O
	S	

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

♠ A 3  
♥ D 10 4  
♦ D 9 7 5  
♣ 9 8 5 4

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

West	Nord	Ost	Süd
PASS	PASS	1♣ <sup>1</sup>	PASS
1♠	PASS	2SA	PASS
3SA	PASS	PASS	PASS

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3  
Ausspiel: ♦5  
Score: -600

Hier sollten alle Westspieler optimistisch sein. Es sind nur 6F, aber mit zwei Zehnern in den langen Farben sieht die Hand gleich viel hübscher aus und rechtfertigt die Hebung auf 3SA. Auf das Karoausspiel zieht die Zehn vom Tisch das Ass (Dieser Zehner hat mitgespielt!), später wird auch der ♠-Zehner am Tisch hoch werden. In der Theorie erzielt der Alleinspieler somit drei Pik-, drei Cœur-, einen Karo- und drei Treffstiche für zehn Stiche insgesamt, in der Praxis gewinnen die Gegenspieler vorher die ♥-Dame und drei Asses für -600.

Teiler Nord  
Gef. N/S

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

	N	
W	21	O
	S	

♠ A D 10  
♥ K B 3  
♦ 10 4 3  
♣ D B 9 2

♠ B 7 6 5 3  
♥ A 9 6  
♦ 9 7 6  
♣ A 10

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

West	Nord	Ost	Süd
	1♦ <sup>1</sup>	PASS	1♥
PASS	2♣	PASS	2♥
PASS	PASS	PASS	

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♣D  
Score: +110

Süd steht nach der 1♦-Eröffnung kein schwacher Sprung auf 2♥ zur Verfügung, er muss seine Hand daher in zwei Geboten beschreiben. Nach zwei Runden Treff spielt Süd dreimal Karo mit Abwurf des Treffverlierers und wendet sich dann den Trümpfen zu. Da es den Gegenspielern nicht gelingt, einen sinnvollen Schnapper zu erzielen, verliert Süd neben zwei Assen nur drei Trumpfstiche. Entscheidet sich ein Ostspieler, über 2♥2♣ zu bieten, in der Missfreizung sehr riskant, wird er mit einem tollen Dummy und neun Stichen belohnt.

Teiler Ost  
Gef. O/W

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

	N	
W	22	O
	S	

♠ B  
♥ K 8 6 4  
♦ 7 5  
♣ K 10 8 6 4 3

♠ D 10 9 2  
♥ A D 3  
♦ 10 6  
♣ A 7 5 2

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

West	Nord	Ost	Süd
		1♣ <sup>1</sup>	2SA <sup>2</sup>
3♣	3♦	PASS	4♦
PASS	PASS	PASS	

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

<sup>2</sup> Michaels Präzis: ♦ + ♥

Ausspiel: ♠A  
Score: -50

Bei dieser extremen Verteilung sind viele Reizverläufe denkbar. In der Beispielreizung zeigt Süd seinen Zweifärber und Nord verzichtet auf die Nennung seiner Piks zugunsten des garantierten Karofits. Süd lädt ein, aber Nord lehnt ab. Die Gegenspieler spielen rechtzeitig Trumpf und halten den Kontrakt so auf neun Stiche. Ein Pikkontrakt lässt sich schlechter spielen und wird maximal acht Stiche ergeben. Gelingt es O/W, die Reizung zu gewinnen, erzielen sie zehn Stiche. Nur mit offenen Karten finden N/S das Gegenspiel für neun Stiche: Dafür muss nach Abzug von zwei Karo- und einem Pikstich Nord bei Stich sein und kann durch eine zweite Pikrunde, mit dem ♣-Buben vorgestochen, einen Trumpfstich promovieren.

Teiler Süd  
Gef. alle

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



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

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

♠ D 9 3 2  
♥ A D B 3 2  
♦ A 3  
♣ 9 8

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

Ausspiel: ♠5  
Score: -100

Mit der ausgeglichenen Verteilung und nur fünf, wenn auch ordentlichen, Karokarten verzichtet West auf eine Zwischenreizung. Nach Pikausspiel zum König wechselt West auf Karo. Dabei ist das Spiel einer kleinen Karte korrekt statt des Königs von der durchbrochenen Sequenz. So wird die Blockade der Karofarbe vermieden. Wenn Nord die Cœurs des Tisches entwickelt, können die Gegenspieler zwei Pik- einen Cœur- und vier Karostiche gewinnen. Ersteigert West die Reizung mit einem Karogebot, wird er selber einen Falller konzederieren müssen.

Teiler West  
Gef. keiner

♠ 10 6 3 2  
♥ A 9 2  
♦ K  
♣ A B 9 8 6



♠ K B 8 7 4  
♥ K 7  
♦ B 6  
♣ D 7 5 2

♠ A D 9  
♥ D 8 5 4 3  
♦ A D 9 5  
♣ 4

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

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♣ <sup>1</sup>	1♥	Pass
1♠	Pass	2♠	Pass
Pass	Pass		

<sup>1</sup> Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦K  
Score: -170

In der zweiten Bietrunde muss Ost überlegen, ob er die Karos anbietet oder die Piks, eine potentielle Viererlänge, unterstützt. Mit drei guten Piks entscheidet er sich für die Oberfarbhebung. Mit der asslosen Hand und zweifelhaften Figuren in den Unterfarben passt West. Im Abspiel kann West probieren, die Cœurlänge des Tisches zu entwickeln, oder auch mehrere Treffschnapper auf der kurzen Seite zu erzielen. In beiden Spielplänen ist ein frühzeitiges Cœurspiel zum König eine gute Idee, und danach wird West auf die eine oder andere Art auf zehn Stiche kommen.