



9. Challenge Cup 2017

Zwischenrunde / 1. Durchgang



Liebe Bridgefreunde,

Sie haben sich in der Vorrunde der Clubs für die Zwischenrunde des 9. Challenger Cups qualifiziert, dazu unseren herzlichen Glückwunsch!

Die Zwischenrunde wird auch dieses Jahr wieder an 8 Spielorten in ganz Deutschland ausgetragen, wo Sie sich mit den Teilnehmern der anderen Clubs messen und bei gutem Verlauf für das Finale am 2. und 3. September qualifizieren können.

Nach dem Turnier bekommen Sie wie immer eine Broschüre mit den von Experten kommentierten Händen. Auch wenn Sie vielleicht anders gereizt haben als in der Broschüre vorgeschlagen, hoffen wir, dass Sie sich gut unterhalten fühlen und die eine oder andere Anregung für Ihr eigenes Spiel erhalten.

Ich wünsche Ihnen viel Erfolg in der Zwischenrunde und freue mich, wenn ich Sie Anfang September im Finale begrüßen kann.

Ihre

Betty Kuipers

Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport

Impressum:

Herausgeber: Ressort Öffentlichkeitsarbeit / Breitensport im DBV

Koordinator: Torsten Waaga

Redaktion: Torsten Waaga

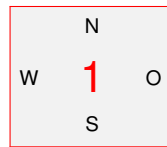
Autoren: Helmut Häusler, Julius Linde, Nikolas Bausback, Dr. Karl-Heinz Kaiser, Klaus Reps

Die Verteilungen in dieser Broschüre wurden kommentiert von Nikolas Bausback (1–9), Julius Linde (10–18) und Helmut Häusler (19–22).

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ 10 9 2
♥ 9 8 6 2
♦ A K 7 5
♣ 3 2

♠ A D 5
♥ A B 10
♦ D B 10 4
♣ A K B



♠ K 8 7 3
♥ K 5
♦ 3 2
♣ D 10 8 5 4

♠ B 6 4
♥ D 7 4 3
♦ 9 8 6
♣ 9 7 6

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

¹ Sofortauskunft: bel. Semiforcing

² fragt nach 4er/5er Oberfarbe

³ keine 4er/5er Oberfarbe

⁴ Puppet nach 3SA

Ausspiel: ♦A

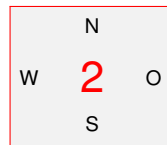
Score: -460

Reizung: Der Vorteil der in FD+ verwendeten "Muppet"-Stayman Variante des Puppet-Stayman ist, dass das direkte 3♠ nicht als 5er♠ 4er♥ benutzt werden muss. Nach 3♥ (keine 4er Oberfarbe) zeigt 3SA ein 5er♠. **Spiel:** Von AKxx sollte man das Ass ausspielen und mit Ansicht des Tisches und Partners (positiv/negativ) Marke das Gegenspiel planen. Hier sieht man, dass der Partner abmarkiert. Hier kann jeder Farbwechsel dem Alleinspieler helfen, außerdem droht der Alleinspieler 12 Stiche kassieren zu können (3-4♠, 3-4♥ und 5♠). Daher ist es richtig, den ♦-König abzuspielen.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ 9 8 7 6 4
♥ 8
♦ 10 8 7 6 4 2
♣ 4

♠ D 10 2
♥ A D 4 3 2
♦ 3
♣ 9 8 7 3



♠ K 5
♥ 7 6 5
♦ K 9 5
♣ A D B 5 2

♠ A B 3
♥ K B 10 9
♦ A D B
♣ K 10 6

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥5

Score: +110

Reizung: Süd zeigt mit seinem zweiten Kontra eine starke Hand. Nord "muss" mit der interessanten Verteilung reizen. Wer sich sicher ist, dass Partner ein 5er♠ hält kann mit 3♠ ein noch besseres Ergebnis erzielen. **Spiel:** Wer sich auf Nord nicht zu oft forcieren lässt und Eingänge nutzt, um in ♦ zu schneiden, kann in beiden Denominationen 9 Stiche erbeuten.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ D B 6
♥ A 2
♦ B 10 9 8 7
♣ D B 4

	N	
W	3	O
	S	

♠ 8 3
♥ K 7
♦ A D 6 2
♣ K 10 9 7 2

♠ A K 10 9
♥ 9 8 6 5 4 3
♦ 5 4
♣ 8

♠ 7 5 4 2
♥ D B 10
♦ K 3
♣ A 6 5 3

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥D

Score: -140

Reizung: Den Kampf um den Teilkontrakt werden Ost/West mit dem Fit in ♥ gewinnen.

Spiel: Die schöne Sequenz in Trumpf wird oft zum Ausspiel kommen. Dann muss sich der Alleinspieler zum Doppelschnitt in ♠ durchringen, um auf 9 Stiche zu kommen. Kommt ein anderes Ausspiel, kann man sich zu 2 ♠-Schnappern am Tisch verlocken lassen und verliert dann neben ♣-Ass 4 Trumpfstiche. Besser ist es, auf den ♣-Express zu setzen und nur einmal ♠ am Tisch zu stechen.

Teiler West
Gef. alle

♠ 10 9 7 4 3
♥ B 6
♦ K D 10 5
♣ A 5

	N	
W	4	O
	S	

♠ K 5
♥ A 10 8 7 2
♦ 9 7 3
♣ K D 9

♠ D 8 6 2
♥ K 5
♦ A 8 4 2
♣ B 6 3

♠ A B
♥ D 9 4 3
♦ B 6
♣ 10 8 7 4 2

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

Ausspiel: ♦K

Score: -90

Reizung: 1SA wird der normale Endkontrakt sein. Einige Systeme werden vielleicht auch den 5/2 Fit in ♥ erreichen. **Spiel:** Der Alleinspieler sieht 3 Sofortstiche, in ♣ und ♠ können drei weitere Stiche entwickelt werden. In ♥ locken Längenstiche. Dieser Plan scheitert am schlechten Stand der ♥. Erfolgreich ist nur, wer das ♠-Ass zu zweit bei Süd findet und zwei ♠-Stiche scort. Ab und an wird allerdings auch der Gegner helfen und evtl. einen Stich in ♦ schenken.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ D 9
♥ A D 10 6
♦ A K 8 3 2
♣ K 5

	N	
W	5	O
	S	

♠ K 8 5 2
♥ K 8 4 3
♦ B 10 9
♣ D 9

♠ A 10 7 3
♥ 7
♦ D 7 6 4
♣ A 8 3 2

♠ B 6 4
♥ B 9 5 2
♦ 5
♣ B 10 7 6 4

West	Nord	Ost	Süd
	1♦ ¹	PASS	PASS
PASS			

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥7

Score: +70

Reizung: Es ist sehr verlockend mit beiden Oberfarben auf West zu balancieren. Doch hier behalten die weissen Zungen recht, die vor schwachen Wiederbelebungen nach einer Unterfarberöffnung warnen. Trotz des ♠-Fits auf Ost/West gehört die Hand Nord Süd, die 9 Stiche in ♥ erzielen können. Die bei perfektem Gegenspiel zu erzielenden 70 Punkte erscheinen da dann recht mager. **Spiel:** Wenn der Gegner zu 2 ♥-Schnappern kommt (weil man nach dem Ausspiel mit ♥-Bube am Tisch bleibt und die Gunst der Stunde nutzen will, um den ♥-Schnitt zu wiederholen), ist sogar 1♦ gefallen.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ 5 2
♥ D 7 5 2
♦ A 8 7
♣ A D 10 2

	N	
W	6	O
	S	

♠ 10 6
♥ A K B 3
♦ K D B 5
♣ 5 4 3

♠ K D B 9 7
♥ 9 8 6 4
♦ 10 9 6 4
♣ —

♠ A 8 4 3
♥ 10
♦ 3 2
♣ K B 9 8 7 6

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

¹ Sofortauskunft: 3

² Starke Hand, meist mit Fit

Ausspiel: ♦K

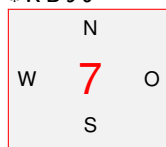
Score: +130

Reizung: Zunächst muss Nord wegen seiner ungeeigneten Verteilung passen. Später zeigt er mit einem Cuebid seine gute Hand. Sollten Ost/West sich noch unvorsichtig auf die 4er Stufe wagen, wird Nord die Axt schwingen und 200 erbeuten. **Spiel:** Da die Gegner mit wenigen Punkten hoch gereizt haben, könnte West auf die Idee kommen, dass Schnapper zu den eingeplanten Stichen gehören und Trumpf ausspielen. Dann sind im Alleinspiel 2♠, 1♥ und 1♦ Verlierer nicht zu vermeiden.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ D 6 5 2
♥ K D 8
♦ B
♣ A 8 4 3 2

♠ K 4
♥ B 10 9 3
♦ A 7 4
♣ K B 9 6



♠ B 9 8 3
♥ A 6 4 2
♦ K 9 6 5
♣ 10

♠ A 10 7
♥ 7 5
♦ D 10 8 3 2
♣ D 7 5

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥B

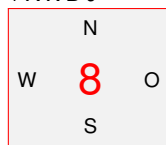
Score: -110

Reizung: Nord/Süd können trotz gleicher Stärke nicht lukrativ ins Geschäft kommen und müssen dem ♠-Kontrakt von Ost/West kampflos das Feld überlassen. **Spiel:** Ohne Trumpfspiel kann der Alleinspieler versuchen 3mal ♣ im Osten zu stechen und so den 5ten ♣ hochkämpfen. 9 Stiche scheinen dann möglich. Um dies zu verhindern sollte Nord ,mit ♦-Ass bei Stich, auf ♠-König wechseln. Wer auf Nord (nicht ganz unverständlich) den ♦-Buben im zweiten Stich duckt, kann schnell 9 Stiche konzedieren. Wer das ♦-Ass gewinnt, muss spätestens nach dem Übertrumpfen mit dem König Trumpf weiterspielen, um den Gegner auf 8 Stiche zu halten.

Teiler West
Gef. keiner

♠ K D B 10 8
♥ K 7 6
♦ A
♣ D 10 5 4

♠ 7 3
♥ 9 4 3 2
♦ D 10 8
♣ A K B 6



♠ A 6 5 4 2
♥ 10 5
♦ 7 6 4 2
♣ 9 2

♠ 9
♥ A D B 8
♦ K B 9 5 3
♣ 8 7 3

West	Nord	Ost	Süd
1♣	Pass	4♣	Pass
Pass	Pass		

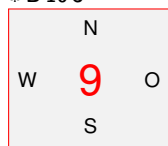
Ausspiel: ♣A

Score: -420

Reizung: Auch wenn es das "Law" befiehlt, ist es nicht immer richtig mit 5 Trümpfen auf die 4er Stufe zu heben. Hier sprechen jedoch auch die 2 Doubletons dafür. "Überaktive" Nord/Süd-Paare finden vielleicht das billige Opfer in einer der roten Farben. **Spiel:** Mit Hilfe des ♥-Expesses und zwei ♣-Schnappern im Osten sind leichte 10 Stiche zu erbeuten.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ A 6 3
♥ D 9 8 3 2
♦ D 10
♣ B 10 3



♠ 10 8 7 5 4 2
♥ A 4
♦ 2
♣ K D 5 2

♠ K 9
♥ K 10 7 6
♦ B 8 5 4 3
♣ 7 4

♠ D B
♥ B 5
♦ A K 9 7 6
♣ A 9 8 6

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

¹ Sofortauskunft: 3

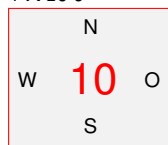
Ausspiel: ♥2

Score: -650

Reizung: Um später kein Problem dabei zu bekommen, dem Partner die Stärke zu vermitteln, werden einige Ost die Hand mit 1SA eröffnen. Dann sind 4♠ noch leichter zu erreichen. Nach der 1♦ Eröffnung und dem 2♣ Wiedergebot kann der Pikfit oder die Information über die gemeinsame Stärke schnell auf der Strecke bleiben und man strandet im Teilkontrakt.
Spiel: Da der ♥-Verlierer auf ♦ abgeworfen werden kann, verliert man nur 2 Trumpfstiche und kann bequem 11 Stiche einheimsen.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ 10 9 8
♥ 6 3 2
♦ D 9 7 2
♣ A 10 6



♠ —
♥ B 10 9 8
♦ A 6 4 3
♣ K 9 8 5 4

♠ A B 4 2
♥ A 4
♦ K 10 8 5
♣ D B 3

♠ K D 7 6 5 3
♥ K D 7 5
♦ B
♣ 7 2

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

Ausspiel: ♥A

Score: +100

Darf Süd seinen 1SA-Kontrakt spielen, wird er dank des fallenden ♦-Bubens und dem gut-sitzenden ♣-König acht Stiche gewinnen. Die Gefahrenlage spricht dagegen, aber wenn Ost/West mit ihren Verteilungshänden über 1SA noch einmal in die Reizung eingreifen, können sie im Cœurkontrakt ohne Trumpfausspiel im Cross-Ruff neun Stiche gewinnen. Auch nach Trumpfausspiel ist ein Faller noch günstiger, als 120 in 1SA zu konzедieren.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ A D B 8 7 4
♥ 9 6 5 4
♦ B 5
♣ D

	N	
W	11	O
	S	

♠ 6 3
♥ A 10 7
♦ D 10 9
♣ A B 8 7 5

♠ 9 5
♥ K D 8
♦ 7 6 4 3 2
♣ 10 6 3

♠ K 10 2
♥ B 3 2
♦ A K 8
♣ K 9 4 2

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

¹ Sofortauskunft: Schwach

Ausspiel: ♠9

Score: -430

Das Abspiel in 3SA ist dank der fallenden ♣-Dame unproblematisch. Nord sollte im ersten Stich den ♠-Buben spielen, um den Kontakt zu seinem Partner zu halten, sonst kann Ost noch einen elften Stich in Cœur erzielen. Es ist fraglich, ob alle O/W-Paare 3SA erreichen. Nach einer Eröffnung von West ist dies leicht, passt West jedoch an, stört Nords 2♠-Eröffnung erheblich. Manche Tische werden daher nur einen Teilkontrakt auf O/W spielen, oder sogar N/S den Kontrakt überlassen.

Teiler West
Gef. N/S

♠ A K 7 6 4
♥ 10 6 3
♦ 10 8 4
♣ A K

	N	
W	12	O
	S	

♠ 9 8 3 2
♥ D 5
♦ A K B 9
♣ D 10 5

♠ B
♥ K 9 7 2
♦ D 6 5
♣ 9 7 6 4 3

♠ D 10 5
♥ A B 8 4
♦ 7 3 2
♣ B 8 2

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

¹ Sofortauskunft: Drei

Ausspiel: ♠6

Score: -120

Das 1SA-Rückgebot nach einem negativen Kontra verspricht ausnahmsweise keinen Halt in der Gegnerfarbe. Ohne diese Vereinbarung hätte der Westspieler kein sinnvolles Rückgebot. Nach Pikausspiel muss West aufmerksam sein: Gegen den bekannten 5-1-Stand in Pik kann West nur dann zwei Stiche erzielen, wenn der Bube im Süden blank steht und der Dummy im ersten Stich die Dame spielt. Gegen jeden anderen Stand erzielt West immer exakt einen Pikstich, egal, welche Karte der Dummy spielt. Als der erste Stich wie gewünscht verläuft, kann West mit Karoschnitt schnell acht Stiche gewinnen.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ 9
♥ K 8 7
♦ D 4 3
♣ A D 9 8 7 3

	N	
W	13	O
	S	

♠ A 3
♥ D 10 5 3
♦ A 8 7 2
♣ K B 6

♠ K B 7 4 2
♥ A B 9 6 2
♦ 10 9 5
♣ —

♠ D 10 8 6 5
♥ 4
♦ K B 6
♣ 10 5 4 2

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

¹ Sofortauskunft: Drei

Ausspiel: ♥3

Score: -100

Eine eklige Hand für N/S. In der zweiten Bietrunde weiß Süd, dass Nord kein 3er Pik (kein Supportkontra) hat, aber West hinter ihm ein 4er Cœur hält. Wenn er jetzt passt, aus Furcht, eine weitere Reizung könnte alles noch schlimmer machen, wird Nord in 2♣ zweimal fallen. Ein nicht forcierendes 2♥ wird zum Endkontrakt. West weiß aufgrund der fehlenden Präferenz von Pikkürze im Norden und startet mit Trumpf. Der Stich, den das Trumpfausspiel kosten kann, wird durch die verhinderten Schnapper zurückkommen. Süd wird kämpfen, kann einen Faller aber nicht vermeiden.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ D 4
♥ K 10 7
♦ 5 3
♣ A K D 9 6 3

	N	
W	14	O
	S	

♠ A K 10 9
♥ D 8 5 2
♦ B 7 4 2
♣ B

♠ 8 3
♥ A B 9 4 3
♦ A K D 9
♣ 8 7

♠ B 7 6 5 2
♥ 6
♦ 10 8 6
♣ 10 5 4 2

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

Ausspiel: ♠A

Score: +420

N/S schnuppern kurz am Schlemm, aber ohne Pikkontrolle bremsen sie in 4♥. West startet mit zwei Pikstichen und wird später noch seine Cœur dame kriegen, +420 dürfte ein Saalspiel werden.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ K 8
♥ D 10 9 7 5 4 2
♦ K D 9

♣ 10

	N	
W	15	O
	S	

♠ D 10 3
♥ A 6
♦ B 10 7 5 3
♣ 6 5 2

♠ A 7 4
♥ K 3
♦ 6 4 2
♣ K B 9 8 3

♠ B 9 6 5 2
♥ B 8
♦ A 8
♣ A D 7 4

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

Ausspiel: ♦2
Score: +140

Nord wiederholt in der zweiten Bietrunde seine Cœurs und zeigt damit eine einladende 6er Länge. Mit Minimum für seine Eröffnung passt Süd. Neben zwei unvermeidbaren Trumpfverlierern drohen Nord noch zwei Pikverlierer. Ein Verlierer kann vermieden werden, wenn entweder das ♠-Ass oder der ♣-König günstig stehen. Leider lassen sich beide Möglichkeiten nicht kombinieren. Da ein missglückter Treffschnitt durch den zusätzlichen Verlierer zu einem Faller führen könnte, während ein missglücktes Pikmanöver immer noch neun Stiche garantiert, probiert Nord erfolglos den ♠-Expass und gewinnt so nur neun Stiche.

Teiler West
Gef. O/W

♠ K 2
♥ 2
♦ A K 10 7 5 3
♣ A 10 5 2

	N	
W	16	O
	S	

♠ B 9
♥ D 10 7 4
♦ B 8 4 2
♣ 7 6 3

♠ A 10 7 5 4 3
♥ 9 8 6
♦ D 9
♣ B 4

♠ D 8 6
♥ A K B 5 3
♦ 6
♣ K D 9 8

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

¹ Sofortauskunft: Drei

Ausspiel: ♠5
Score: +630

Nach Osts aggressivem Sprung muss Nord in den sauren Apfel beißen und auch mit seinem dünnen Pikhalt in 3SA gehen. Greift Ost, ohne attraktive Alternative, von seiner Länge an, kann Nord zwei Pikstiche erzielen und hat zehn Stiche sicher. Ein perfektes Lesen der gegnerischen Verteilung würde sogar einen zweiten Überstich ermöglichen. Nach einem anderen Angriff hat Nord es etwas schwieriger, kann aber eine der beiden roten Farben entwickeln, für ebenfalls zehn Stiche.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ A K 9 3
♥ A 4 3
♦ 10 7 5
♣ D 9 8

	N	
W	17	O
	S	

♠ —
♥ 10
♦ D 8 6 4 3 2
♣ A K 7 5 4 2

♠ D B 8 6
♥ D B 8 2
♦ A 9
♣ B 6 3

♠ 10 7 5 4 2
♥ K 9 7 6 5
♦ K B
♣ 10

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

Ausspiel: ♣A
Score: -50

West kann in der ersten Bietrunde einen Zweifärbler nur in den Restfarben (hier: Cœur und Karo) zeigen. Da die Karos zu bescheiden für eine direkte Reizung sind, passt er zunächst und hofft, später in die Reizung einzugreifen zu können. Als die Reizung in 2♠ zu ersterben droht, zeigt er mit 2SA beide Unterfarben. Süd überbietet mit 3♠, muss jedoch aufgrund des schlechten Trumpfstandes einen Faller hinnehmen. Immer noch eine ordentliche Anschrift, da 3♠ leicht mit Überstich erfüllt werden

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ —
♥ 9 5
♦ D 10 9 7 6 3
♣ A 8 7 3 2

	N	
W	18	O
	S	

♠ D 9 7 6 5 4 3
♥ D 6 3
♦ B 5
♣ 5

♠ K 10 8
♥ K B 8 7 4
♦ A K
♣ B 6 4

♠ A B 2
♥ A 10 2
♦ 8 4 2
♣ K D 10 9

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

¹ Beide Unterfarben

Ausspiel: ♥3
Score: +150

Bei Händen mit viel Verteilung kann viel passieren. Wenn West die Cœurs seines Partners unterstützt, statt einen schwachen Sprung in Pik zu bieten, und Nord in ungünstiger Gefahrenlage vor einem potentiell starken Eröffner mit nur 6F nicht die 3er Stufe riskieren will, sollte Süd die Reizung mit einem Kontra wiederbeleben. Wer die Reizung gewinnt, hängt vom Wagemut der Spieler ab. Die Wahl der Trumpffarbe ist entscheidend: O/W können zwar 4♠, aber keine 4♥ erfüllen. N/S schaffen 5♠, während 5♦ an einem Treffschnapper scheitert.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ B 10 7 4
♥ 6 5 3 2
♦ 9

♣ A K 9 2

	N	
W	19	O
	S	

♠ A D 2
♥ A K B 10 8 7
♦ K 10 8 5
♣ —

♠ 9 5 3
♥ —
♦ A D 6 2
♣ B 10 8 5 4 3

♠ K 8 6
♥ D 9 4
♦ B 7 4 3
♣ D 7 6

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

Ausspiel: ♠A / ♣K
Score: -650

Das West-Blatt ist mit 8 Spielstichen durchaus eine Semiforcing-Eröffnung wert, doch viele hören bei 19 FL auf zu zählen und eröffnen 1♥. Nach 1SA erkennen sie hoffentlich, dass das Blatt mit zwei Assen und zwei 10ern zu stark für 3♥ ist und bieten Partie. Das Ausspiel der Single ♦9 verhindert hier den Überstich, doch AK steht in der Prioritätenliste weiter oben. (Einige spielen davon den König aus, falls sie Single in einer anderen Farbe haben. Wechseln sie dann die Farbe, erkennt Partner dies als Single.) West schnappt, spielt ♥AK10 und nutzt danach ♦AD für Schnitte zu ♠D sowie ♦10. Falls Süd nach ♥D klein-♣ spielt, wirft West ♠2 ab, um die Kontrolle zu behalten.

Teiler West
Gef. alle

♠ A K 9 8 3 2
♥ 8
♦ 4 2
♣ K 7 5 4

	N	
W	20	O
	S	

♠ B 6
♥ A D 10 3 2
♦ 9 5
♣ A D 6 3

♠ 7 5
♥ K 9 7 5
♦ A B 8 6
♣ B 10 8

♠ D 10 4
♥ B 6 4
♦ K D 10 7 3
♣ 9 2

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

¹ Oder 2♠ als mind. einl. ♥-Hebung

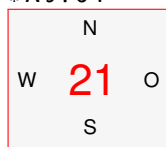
Ausspiel: ♥7
Score: +170

Obwohl N/S weniger F-Punkte haben, können sie dank der für sie günstigen Platzierung der Unterfarbasse mehr Stiche als O/W erzielen. Doch dazu muss Süd erst einmal 3♠ bieten. Dies fällt sicher leichter, wenn Ost eine ♥-Hebung mit 4 Trümpfen anzeigt, wonach Süd ♥-Single bei Nord diagnostizieren kann - derart präzise Hebungen helfen eben auch dem Gegner. O/W sind gut beraten, ohne Extras nicht mit 4♥ zu überbieten, denn Nord wird wohl auf 4♠ erhöhen - als Opfer mit positivem Ausgang.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ A 2
♥ D B 8 4
♦ K 8
♣ A 9 7 5 4

♠ B 4 3
♥ 9 6
♦ 9 7 5 4 2
♣ 6 3 2



♠ D 7 6 5
♥ A K 2
♦ A D 10
♣ K 10 8

♠ K 10 9 8
♥ 10 7 5 3
♦ B 6 3
♣ D B

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

¹ beide Oberfarben (Landik)

Ausspiel: ♥A

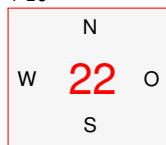
Score: +140

Ein im Paarturnier spannendes Board, in dem N/S mehr als +100 erzielen müssen, um gut zu schreiben. Falls es bei 1SA von Ost bleibt, tut dieser gut daran, nach ♥- oder ♣-Ausspiel die Farben zurück zu spielen und auf ♠D7 und ♦AD zu reduzieren, um mit 2 Fallern billig davonzukommen. Sucht Süd aber nach einem Oberfarbfitt, wird 2♥ von der richtigen Seite erreicht. Neben ♥AK und ♠K verliert Nord höchstens ♦A - falls Ost dies rechtzeitig abzieht, bevor er in einen ♠-♦-Squeeze kommt.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ A B 8 6 4
♥ 7 6 4 3
♦ 6 5 3
♣ 10

♠ K D 9 5 3
♥ D 10
♦ 10 4
♣ B 7 5 4



♠ 10 7 2
♥ K 9 8 5 2
♦ D
♣ K D 9 6

♠ —
♥ A B
♦ A K B 9 8 7 2
♣ A 8 3 2

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

¹ Sofortauskunft: Bel. Semiforcing

² Relais

Ausspiel: ♠4

Score: +430

Mit der sehr guten 7er-Unterfarbe, 20 FL sowie 9 Spielstichen ist das Süd-Blatt bestens für eine Semiforcing-Eröffnung geeignet. Nach 3♣ sieht Süd auch dieses Loch gestopft, ganz gleich, ob dies ♠-Farbe oder nur ♠-Werte zeigt. In 3SA hat Süd die offensichtlichen 10 Stiche; ♠A des Tisches wird mit ♦6 erreicht. Sollte Nord einen ♦-Schlemm ansteuern, wird er hier belohnt, weil die Blätter ideal zusammen passen. Und selbst im ungeliebten 5♦ Kontrakt ist hier ohne Trumpfausspiel mit drei ♣-Schnappern für 440 ein guter Score möglich.

Es folgen die Boards 23 und 24.

Die folgenden beiden Hände
stammen von einem anderen
Challenger-Cup Turnier.

Die angegebenen Board-
Nummern und die
Gefahrenlagen stimmen nicht.

Der Teiler stimmt.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ B 7 2
♥ 10 6 3
♦ A 9 8 6 3
♣ 5 4

♠ 6 4
♥ K 2
♦ D B 7 4
♣ A 9 7 6 2

	N	
W	11	O
	S	

♠ K D 9 8 5 3
♥ D 5 4
♦ 5 2
♣ B 10

♠ A 10
♥ A B 9 8 7
♦ K 10
♣ K D 8 3

West	Nord	Ost	Süd
			2♣
Pass	Pass	x	Pass
2SA ¹	Pass	3♥ ²	Pass
4♥	Pass	Pass	Pass

¹ Lebensohl

² gebrochen, weil stark

Ausspiel: ♠K

Score: -420/-170

West möchte über Lebensohl eine schwache Hand zeigen, aber Ost hat ein Stärke-X und verweigert das Relais von 3♣. Dann hebt West mit Fit und einem Ass hoffnungsvoll in Partie. Ich würde verstehen, wenn die beiden weniger engagiert reizen, dann endet man wohl in 3♥. Ost hat viel Arbeit vor sich, da er nach dem Angriff noch einen ♠-, zwei ♥- und drei ♣-Verlierer sieht. Vielleicht kann er sich der Treff über Schnappen oder einen Abwurf entledigen. Dies kann Süd mit Trumpf-Angriff verhindern, aber ♠K sieht viel schöner aus als ♥4 von ♥Dxx.

Teiler West
Gef. N/S

♠ A 10
♥ B 10 6 5 3
♦ 8 7
♣ 9 7 6 5

♠ K 5 3
♥ —
♦ K D B 4 2
♣ B 10 8 4 2

	N	
W	12	O
	S	

♠ 9 8 6 4 2
♥ A 9 7 2
♦ A 10
♣ K 3

♠ D B 7
♥ K D 8 4
♦ 9 6 5 3
♣ A D

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

Ausspiel: ♥B

Score: +620

Nord eröffnet nach der 20er Regel und hat dann ein schlechtes Gewissen, als der Partner verständlicherweise in die Partie springt. Aber Süd kennt die Verteilung von Nord sehr gut (Reizung) und kann mit den schönen Werten mutig sein. Ost war Ihnen zu schweigsam in der ersten Runde? Ein Kontra mit Double ♣ könnte ins Auge gehen. Der Tisch schnappt den Angriff, geht mit ♦A in die Hand, um den ♠-Expass und eine weitere Trumpfrunde zu spielen. Die Karo sind nur mittels der ♦10 zu erreichen und dann müssen möglichst viele der gegnerischen Trumpf gezogen sein. Glücklicherweise findet sich das letzte ♠ bei den langen ♦. Dann noch der ♠-Expass, 10 Stiche. 4♠ gehen, weil sowohl ♠A, ♠A als auch Karo günstig stehen.