



11. Challenger Cup 2019

Finale / 1. Durchgang



Liebe Bridgefreunde!

Die Teilnahme am Challenger Cup Finale haben Sie sich durch zwei erfolgreiche Turniere auf der Clubebene und in der Zwischenrunde erspielt. Sie sind eines der 40 Paare, die sich unter insgesamt mehr als 9.300 Teilnehmern hierzu qualifiziert haben. Herzlichen Glückwunsch schon einmal dazu.

Nun gilt es auch die letzten Hürden zum erfolgreichen Abschneiden zu nehmen. Dabei wünsche ich Ihnen viele gute Entscheidungen und auch eine Portion Glück.

Sollte einmal ein Spiel nicht ganz nach Ihren Wünschen verlaufen, können vielleicht die Kommentare und Analysen unserer Experten Ihnen helfen, die Lösung zu finden. Für dieses Mal ist das zu spät, aber es könnte Ihnen für die Zukunft dienen.

Schon in nächster Zeit bieten sich hierfür mehrere Turniere an, zu denen der DBV einlädt. Die Ausschreibungen finden Sie in den Broschüren zu den Runden zwei und drei.

Für heute aber erst einmal viel Spaß und gute Unterhaltung bei der Bewältigung der 78 Boards des Challenger Cup Finales

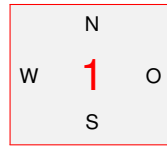
wünscht Ihnen

Kareen Schroeder

Ressort Breitensport im DBV

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ 9 7
♥ K D 10 5
♦ A K 10 3
♣ K 9 5



♠ 6 2
♥ 9 2
♦ D B 9 8
♣ A B 7 4 3

♠ D B 8
♥ B 8 4 3
♦ 6 5 2
♣ D 8 6

♠ A K 10 5 4 3
♥ A 7 6
♦ 7 4
♣ 10 2

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

Ausspiel: ♦ 2
Score: +480

Die Hand steht so gut für N/S, dass sogar alle 13 Stiche möglich sind, wenn West nicht im 1. Stich ♠ A bekommt. In 4♣ gewinnt Nord den ersten Stich mit ♦ K und spielt ♠ 7 zur ♠ 10 des Tisches. Auf die dritte ♠-Runde wirft Nord ♣ 5 ab und stellt nach drei ♥-Runden fest, dass diese Farbe nicht ausfällt. Falls Nord davon ausgeht, dass West auch die zweite ♦-Figur hat, kann er mit drei weiteren Trumpfrunden West in den Unterfarben in Abwurfzwang bringen und 510 erzielen. Der alternative ♣-Expass führt zu 480.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ B 10 8
♥ 9 4
♦ A 10 9 8 5 3
♣ 6 5



♠ 6 3
♥ A B 5 2
♦ 7
♣ D B 10 9 4 3

♠ 9 7 5
♥ K D 8 6
♦ B 4
♣ A K 8 7

♠ A K D 4 2
♥ 10 7 3
♦ K D 6 2
♣ 2

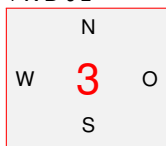
West	Nord	Ost	Süd
		1♣	1♠
X	2♣	3♥	4♣
5♣	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♠ A
Score: +50

Ein Doppelfit, bei dem jede Partei 10 Stiche von oben hat, so dass es ratsam ist, dem Gegner nicht auf der 4er-Stufe ein Oberfarbvollspiel zu überlassen. Zunächst ist Süd in ungünstiger Gefahrenlage gefordert, ohne verschwendete ♥-Werte, 4♣ zu bieten, die gute Chancen haben, wenn Nord nur ♦ A mitbringt. West hat es dann in günstiger Gefahrenlage leichter, mit 5♣ zu opfern, gegen die Süd - wie auch gegen 5♥ - leicht ♠ A, ♠ K und ♦ K abziehen, aber kaum kontrieren kann.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ D 6 4 3
♥ A D 3
♦ 9 6
♣ K D 6 2



♠ 10
♥ 8 7 6 5
♦ A 8 4
♣ A 9 8 5 3

♠ A K B 9 8 2
♥ K 10 2
♦ 7 2
♣ B 7

♠ 7 5
♥ B 9 4
♦ K D B 10 5 3
♣ 10 4

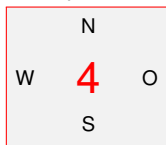
West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♣	1♠	Pass
1SA	Pass	2♣	3♦
Pass	Pass	Pass	

Ausspiel: ♠10
Score: -50

Falls Süd eingangs passt, wird die Reizung häufig langsam bis 3♦ klettern, je nach Vereinbarung kann Süd auch schon über 1♠ seine ♦-Farbe zeigen. In Nichtgefahr sollte Süd den Gegner jedenfalls nicht 2♣ spielen lassen, O/W sollten ohne Fit in Gefahr 3♦ nicht überbieten, allenfalls kann West kontrieren. Nutzt Süd hingegen die günstige Gefahrenlage für eine moderne 3♦ Sperransage, hat Ost kaum eine andere Wahl, als 3♠ zu bieten und selbst einmal zu fallen.

Teiler West
Gef. alle

♠ 9
♥ A D 5 3
♦ A 10 6
♣ K D 7 4 2



♠ A K B 7 3 2
♥ K
♦ 5 3
♣ B 10 6 3

♠ D 6
♥ B 10 6 4 2
♦ K D 8 7 2
♣ 5

♠ 10 8 5 4
♥ 9 8 7
♦ B 9 4
♣ A 9 8

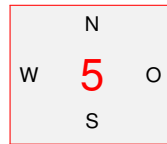
West	Nord	Ost	Süd
1♠	X	Pass	1SA
Pass	2SA	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♠A
Score: -100

N/S können hier leicht zu hoch kommen, wenn Süd auf das Info-Kontra antworten muss und nicht Ost ihn durch 2♦ erlöst. Ohne ungenannte 4er-Länge hat Süd nur die Wahl zwischen unterwertigen 1SA oder dem Nennen einer 3er-Länge. Entscheidet er sich für ein Farbgebot, ist 2♣ vorzuziehen, da 2♥ den Partner eher zum weiterreizen ermuntert. Mit 16 FL wird Nord auch 1SA heben, doch Süd kann mit einem blauen Auge davon kommen, wenn West eine ♠-Figur ausspielt und so die Farbe blockiert.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ 10 7 6
♥ 10 7 6 5 2
♦ K D B
♣ K 8



♠ 5 4
♥ A
♦ 9 6 5 2
♣ B 9 7 6 3 2

♠ K D B 9 3 2
♥ B 9 4
♦ A 10 3
♣ 5

♠ A 8
♥ K D 8 3
♦ 8 7 4
♣ A D 10 4

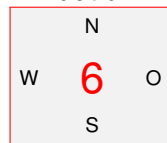
West	Nord	Ost	Süd
	PASS	1♠	X
PASS	3♥	PASS	4♥
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♠K
Score: -100

Sofern Ost nicht die günstige Gefahrenlage zum Anlass nimmt, im Alleinflug mit 4♣ zu überbieten, hat er beim Ausspiel gegen 4♥ die Qual der Wahl zwischen der ♠-Sequenz und ♣-Singleton. Letzteres ist umso attraktiver, je stärker das Partnerblatt ist. Hier ist von West nicht viel zu erwarten, selbst wenn er nach Süds Kontra 2♣ geboten hat, so dass Ost der Sequenz den Vorzug geben sollte. Nord wird mit ♠A am Tisch gewinnen, mit ♣K die Hand erreichen und zur ♥D spielen, um nach ♥A noch einen Trumpfstich sowie ♠B und ♦A an Ost abzugeben. Der Alleinflug in 4♣ ist daher ein Phantomopfer, da 4♥ fallen.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ B 8 4 3
♥ B 2
♦ K 10
♣ B 10 8 7 6



♠ K D 9 5 2
♥ A D 10 6
♦ A 8 5
♣ 3

♠ 10
♥ 5 3
♦ B 7 4 3 2
♣ K D 9 4 2

♠ A 7 6
♥ K 9 8 7 4
♦ D 9 6
♣ A 5

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

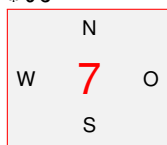
Ausspiel: ♥B
Score: -80

Nach Wests Gegenreizung braucht Nord mit 6 F nicht zu antworten. Falls Nord passt, wird West 1♠ spielen und mit ♦A sowie je drei ♠- und drei ♥-Stichen erfüllen. Bietet Nord knappe 1SA, können O/W zwar ebenfalls sieben Stiche erzielen, bekommen für einen Faller jedoch nur 50. Doch falls Ost mit Kontra auf 1SA die beiden Restfarben zeigen kann (in FORUM D ist es aber Strafkontra ab 11 F), erweist sich 1SA als Bumerang: Entweder passt West das Kontra nieder und scort für einen Faller 100 oder er bietet 2♦ und erzielt einen Überstich für 110.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ K B 2
♥ B 5 2
♦ K B 9 6
♣ A K D

♠ D 9 6
♥ D 7 4 3
♦ D 7 5 4
♣ 6 3



♠ A 10 8 7 5
♥ 9
♦ 10 8 3 2
♣ B 8 7

♠ 4 3
♥ A K 10 8 6
♦ A
♣ 10 9 5 4 2

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

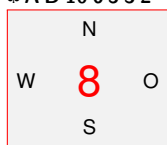
Ausspiel: ♦ 4
Score: -690

Bei der vorliegenden günstigen Verteilung können O/W mittels wiederholtem ♥-Schnitt 12 Stiche sowohl im ♥- als auch im SA-Kontrakt erzielen, doch Schlemm ist hier keine gute Wette und sollte ohne ♥D und ein Ass auch nicht gereizt werden. Um die im Paarturnier entscheidenden 10 Punkte mehr zu bekommen, muss West gleich zwei gute Entscheidungen treffen. Zunächst sein Blatt wegen fehlender Mittelkarten, drei Buben und 4333-Verteilung um 1 Punkt abwerten, dann ohne Schnappwert dafür mit KB-Gabeln in Osts Kürzen 3SA den Vorzug gegenüber 4♥ geben.

Teiler West
Gef. keiner

♠ 9 8 4
♥ B 10 8 6 4
♦ 9 6 2
♣ K 7

♠ A D 3
♥ —
♦ K 10 4
♣ A D 10 6 5 3 2



♠ K B 7 6 2
♥ 2
♦ B 8 5 3
♣ B 9 8

♠ 10 5
♥ A K D 9 7 5 3
♦ A D 7
♣ 4

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

Ausspiel: ♦ 2
Score: +450

Gegenüber einem angepassten Partner hat Ost keine Schlemmambitionen und kann direkt mit 4♥ sperren. Süd ist zu schwach, um direkt 4♠ zu bieten, tut dies aber mit Freuden, wenn Nord aufkontriert. Alle Scheinwerfer sind nun auf West gerichtet, der ohne Chance auf einen ♥-Stich die ungenannte Farbe ausspielen muss, um seiner Partei wenigstens zwei Stiche zu sichern. Bei ♥-Ausspiel kann Süd alle Stiche erzielen, indem er am Tisch schnappt, ♠A zieht, ♠D mit ♠K übernimmt nachdem Ost die zweite ♠-Runde bedient hat, ♠B abzieht und dann mittels ♣-Schnitt sieben Stiche in dieser Farbe folgen lässt.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ K D 6 4 3
♥ A 10 4 3
♦ 9 7 2
♣ D

	N	
W	9	O
	S	

♠ 9 7 5
♥ B 9 7 6
♦ A 8 5
♣ 8 4 2

♠ B 10 8 2
♥ 8
♦ D B 4 3
♣ A K B 10

♠ A
♥ K D 5 2
♦ K 10 6
♣ 9 7 6 5 3

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

Ausspiel: ♣2
Score: +450

4♠ ist hier ein gutes Vollspiel, das sogar mit Überstich erfüllt wird, wenn die Gegner nicht direkt ♦AK abziehen. Mit angepasster Hand ist ein Wiederbelebungskontra von Nord flexibler als 1♠ - die ♠-Farbe kann Nord auch später bieten, z.B. über 1♦. Wenn Süd trotz schlechter Farbe in 2♠ springt, hat Nord ein klares 4♠-Gebot, doch selbst wenn Süd nur 1♠ antwortet, sollte Nord auf 2♠ heben, um sein Maximum zu zeigen, was Süd zu 4♠ animiert. Nach ♣- oder ♥-Ausspiel versucht der Alleinspieler zunächst möglichst viele ♦-Verlierer auf die ♣-Figuren abzuwerfen und schnappt dann hin und her.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ A K B 10
♥ 8
♦ D B 8 7 3
♣ A K 2

	N	
W	10	O
	S	

♠ 9 6 5 4
♥ 10 9 5 3 2
♦ K 9
♣ 8 4

♠ 8 3 2
♥ K 6 4
♦ A 10 4
♣ D B 7 6

♠ D 7
♥ A D B 7
♦ 6 5 2
♣ 10 9 5 3

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

Ausspiel: ♥3
Score: +630

Im Paarturnier wird 3SA mit 28 F populär sein, 5♦ hat zwar höhere Gewinnchancen, zählt aber weniger als 3SA+1. Doch zunächst hat Süd nach ♥-Ausspiel nur 8 Stiche. Chancen auf Zusatzstiche gibt es in ♠ und in ♦, wie man leicht sieht, sind hier aber beide Schnitte zum Scheitern verurteilt. Dennoch sollte Süd nicht scheitern, sondern erst eine Farbe "von oben" spielen. Den Schnitt in der anderen Farbe riskiert er nur dann, wenn er die Figur in der ersten Farbe nicht gefangen hat. Da Double ♠D wahrscheinlicher als blanker ♦K ist, testet Süd erst ♠AK und verzichtet auf ♦-Schnitt, nachdem er ♠D gefangen hat.

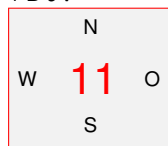
Teiler Süd
Gef. keiner

♠ A K 8 7 2

♥ D 4

♦ 10 8 5

♣ D 9 7



♠ 6

♥ B 10 7 2

♦ A K D 4 3

♣ K 8 4

♠ D 9 5 4

♥ A 8 6 5

♦ 7

♣ A B 6 2

♠ B 10 3

♥ K 9 3

♦ B 9 6 2

♣ 10 5 3

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

Ausspiel: ♠A

Score: -450

Ein knappes Vollspiel, das die meisten Paare reizen werden. Im Paarturnier kommt es dann noch auf den Überstich an, der Dank des guten Stands in den Unterfarben möglich ist, wenn der Alleinspieler neben ♠A nur einen Trumpfstich abgibt. Dazu muss er die ♥-Farbe richtig behandeln und ♥B vorlegen. Falls Nord mit ♥D deckt, gewinnt Ost mit ♥A und es folgt der Expass zu ♥10. Falls Nord auf ♥B klein bleibt, lässt der Alleinspieler zu Süds ♥K laufen und zieht später ♥A.

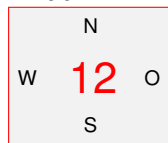
Teiler West
Gef. N/S

♠ K 4 2

♥ B 7

♦ A B 8 7 4

♣ K 5 3



♠ 10 3

♥ D 10 9 8 6 4

♦ 10 6 5 3

♣ 7

♠ D B 6 5

♥ A 3 2

♦ D 9 2

♣ D 10 4

♠ A 9 8 7

♥ K 5

♦ K

♣ A B 9 8 6 2

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

Ausspiel: ♥10

Score: -200

Einmal mehr wird 3SA das populäre Unterfarb-Vollspiel sein, nur diesmal nicht von Erfolg gekrönt. Sofern West nicht unterwertig 2♥ eröffnet, hat Süd keinen Anlass, die ♣-Farbe mit 9 Karten nicht "von oben" zu spielen. Weiß Süd jedoch von 6er-♥ bei West, ist der Schnitt auf ♣D bei Ost chancenreicher. 5♣ sind auch ohne ♣-Schnitt zu gewinnen, wenn Süd frühzeitig ♦K abzieht und die ♦-Farbe entwickelt, um darauf zwei ♠-Verlierer abzuwerfen.

Teiler Nord
Gef. alle

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

N
 W 13 O
 S

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

Ausspiel: ♥B

Score: -110

Je 20 Punkte ohne Fit, da gilt es vorsichtig zu reizen und zu spielen, denn 10 Scorepunkte Unterschied können hier viele MP ausmachen. Sofern Süd nicht bereits in 3. Hand eröffnet, sollte er danach mit Kontra die Restfarben zeigen. Falls Nord dann 1♣ oder 1SA spielt, wird er einmal für 100 fallen, falls West 1SA spielt, stehen ihm nur 90 zu. Mit einer 5er-Oberfarbe tut Ost gut daran, in 2♥ herauszunehmen, die auch nach passivem Gegenspiel mit ♣-Schnitten für 110 zu gewinnen sind.

Teiler Ost
Gef. keiner

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

N
 W 14 O
 S

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

Ausspiel: ♦2

Score: -50

Ohne auch nur einen sicheren Stich ist Süd gut beraten, nicht direkt auf 2♥ zu heben, was Nord leicht zu 4♥ animieren könnte. Doch selbst 3♥ können zu hoch sein, wenn die Gegenspieler rechtzeitig einen zweiten ♣-Stich entwickeln. Spielt Nord nach ♦A im zweiten Stich ♠K, muss West ducken. Alternativ könnte Nord direkt ♠5 spielen, womit er hier nicht den Tisch erreicht, da ♠A bei West und nicht bei Ost ist. Wenn Nord schließlich Trumpf spielt, muss Ost nach ♥A den ♣-Wechsel finden.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ 10 8
♥ K 9 6 5 2
♦ D
♣ A 8 6 5 4

	N	
W	15	O
	S	

♠ K D 5
♥ B 8 3
♦ A B 9 8 7 5
♣ D

♠ A 9 6 4 2
♥ A
♦ K 10 6 3 2
♣ K 2

♠ B 7 3
♥ D 10 7 4
♦ 4
♣ B 10 9 7 3

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

¹ 2 KeyCards + ♠D

Ausspiel: ♥7

Score: -980

Ob und wenn ja welcher Schlemm geboten wird, hängt von der Risikofreudigkeit des Ostspielers ab. Nach Erkennen des Doppelfits braucht Ost für Schlemm vom Partner drei Karten von ♠KD, ♦A und ♣A, sowie friedliche Verteilung der ♠- und ♦-Karten von N/S. Beides ist hier gegeben, zwei Key Cards plus ♠D mittels 4SA herauszufinden. 6♦ ist zwar sicherer, doch im Paarturnier wohl wenig populär.

Teiler West
Gef. O/W

♠ B 7 4
♥ A K B 10 8 2
♦ —
♣ K 8 7 3

	N	
W	16	O
	S	

♠ A K D 2
♥ D 6 4
♦ A D 9 8 6
♣ 6

♠ 10 9 3
♥ 7 3
♦ K B 7 5 3 2
♣ B 9

♠ 8 6 5
♥ 9 5
♦ 10 4
♣ A D 10 5 4 2

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

Ausspiel: ♠10

Score: +420

Hier sind alle vier Spieler gefordert. Falls Ost trotz ungünstiger Gefahrenlage mit 3♦ sperrt, haben O/W womöglich die weitere Reizung für sich. Wenn nicht, haben N/S die Chance, ihren ♣-Fit zu finden, wonach Nord 4♥ vorschlagen sollte. Nach ♦-Ausspiel sind sogar 12 Stiche möglich, es zahlt sich daher für West aus, seine ♠-Farbe in die Reizung einzubringen. Mit ♥-Schnitt kann Nord aber noch immer 4♥ erfüllen.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ A 5
♥ D 10 3
♦ K 2
♣ K D 8 4 3 2

	N	
W	17	O
	S	

♠ 10 9 8 7 2
♥ A 8 2
♦ 8 7
♣ 9 7 6

♠ K B 6 3
♥ B 9 6
♦ A D 6 5 3
♣ B

♠ D 4
♥ K 7 5 4
♦ B 10 9 4
♣ A 10 5

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

Ausspiel: ♦ 5
Score: +430

Nords Hand ist nicht ganz gleichmäßig verteilt, doch mit 16 FL und Figuren in allen Farben, ist 1 SA eine bessere Wahl als 1 ♣ gefolgt von 2 ♣. Gegen 3 SA schenkt sowohl ♦- als auch ♠-Ausspiel direkt einen Stich. Wenn Nord dann sechs ♣-Stiche folgen lässt, wird er am Ende zu zwei ♥-Stichen und damit einem Überstich kommen. Dagegen sind 3 SA von Süd nach ♠-Ausspiel chancenlos.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ D 10 2
♥ D 9 5 4 2
♦ 9 7
♣ 10 9 7

	N	
W	18	O
	S	

♠ 8 7
♥ B 10 7 6 3
♦ D 6 4 3
♣ K 2

♠ B 9 6 4
♥ K 8
♦ K 8 5 2
♣ A 4 3

♠ A K 5 3
♥ A
♦ A B 10
♣ D B 8 6 5

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1 ♣
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♠ 8
Score: +110

Die normale Reizung wird in 1 ♣ enden, da West und Nord zu schwach zum bieten sind und Ost mit ♥-Double keine schlafenden Hunde wecken sollte. In 1 ♣ muss Süd ♣ AK, einen ♦-Stich und, wenn O/W aufmerksam sind, noch einen ♠-Stich abgeben. Falls Nord unterwertig aber vertretbar 1 ♥ antwortet, können N/S 3 SA erreichen und nach ♦-Ausspiel gewinnen. Das ist auch nach 2 SA-Eröffnung von Süd möglich, wobei hier keine Notwendigkeit für diese Fehlbeschreibung mit blankem Ass besteht.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ 10 7
♥ A 10 9
♦ D 9 4 2
♣ B 10 9 2

	N	
W	19	O
	S	

♠ A D B 3
♥ K B 8 6 5
♦ A
♣ A D 7

♠ K 9 6 5 4
♥ —
♦ 10 7 5 3
♣ K 8 4 3

♠ 8 2
♥ D 7 4 3 2
♦ K B 8 6
♣ 6 5

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

¹ Semiforcing

² Relais

³ 22-23 FL, nahezu gleichmäßige Verteilung

Ausspiel: ♣B

Score: -1460

Was soll West mit 22 FL eröffnen? Das Systemgebot ist 1♥, mangels gleichmäßiger Verteilung sowie guter ♥-Farbe für Semiforcing. Ob nach 1♥ - 1♠, 4♦ der gute Schlemm erreicht wird, ist fraglich. Sofern O/W Puppet-Stayman in ihrem Repertoire haben, zeigt West besser zunächst seine Stärke und dann auf Transfer den guten ♠-Fit. Das sollte Ost genügen, um 6♣ anzusagen. Bei dem friedlichen Stand sind 13 Stiche möglich, wenn Ost vier ♥-Schnapper erzielt ohne das West-Blatt zu sehr in Trumpf zu kürzen.

Teiler West
Gef. alle

♠ D 2
♥ A D 9
♦ A B 9 6 3 2
♣ A 3

	N	
W	20	O
	S	

♠ K 6
♥ 7 3
♦ K 8 5
♣ K B 8 7 6 2

♠ A 9 7 5 3
♥ K B 10 8
♦ D 4
♣ 10 5

♠ B 10 8 4
♥ 6 5 4 2
♦ 10 7
♣ D 9 4

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

Ausspiel: ♦10

Score: -110

Mit 19 FL ist Nord zu stark für 1SA, aber gut beraten, in Gefahr nicht auf die 3er-Stufe zu gehen, nachdem Partner immer passt. Um 2♣ zu erfüllen, muss Ost sowohl auf ♥D und ♣D schneiden, so dass er neben zwei ♠-Stichen nur noch drei Asse abgibt.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ 7 5 4 2
♥ K D
♦ A K 2
♣ A 10 5 4

♠ 10 6
♥ A B 8 6
♦ B 7 5
♣ K D 8 6

	N	
W	21	O
	S	

♠ K 9 8 3
♥ 10 5 3 2
♦ 9 8
♣ B 9 7

♠ A D B
♥ 9 7 4
♦ D 10 6 4 3
♣ 3 2

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

Ausspiel: ♥ 6
Score: -400

Kurz und bündig wird hier das populäre Vollspiel erreicht, über dessen Schicksal Nords Ausspiel entscheidet. ♣-Ausspiel (oder ♠-Ausspiel und ♣-Wechsel) bringt 3SA zu Fall, doch wieso sollten die Gegenspieler dies finden? Nach dieser Reizung ist der Angriff in Oberfarbe angesagt, hier aber nicht erfolgreich.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ 3 2
♥ K 10 8
♦ D B 9 8 4
♣ K B 3

♠ D B 9 7 6
♥ A D B 3
♦ 10 7 5 2
♣ —

	N	
W	22	O
	S	

♠ A K 5 4
♥ 4 2
♦ A K
♣ D 9 8 7 6

♠ 10 8
♥ 9 7 6 5
♦ 6 3
♣ A 10 5 4 2

West	Nord	Ost	Süd
		PASS	1 ♣
1 ♦	1 ♠	PASS	3 ♠
PASS	4 ♣ ¹	PASS	4 ♦
PASS	4 ♥	PASS	4 SA
PASS	5 ♦ ²	PASS	6 ♠
PASS	PASS	PASS	

¹ Kontrolle
² 1 KeyCard

Ausspiel: ♦ 6
Score: +1010

Mit kleinem ♥-Double ohne Gabeln und leichtem ♠-Rückgebot besteht für Süd kein Anlass, das Blatt mit 1SA (leicht) fehl zu beschreiben. Ob nach 1♣ Schlemm erreicht wird, hängt davon ab, ob Nord den Austausch von Kontrollgeboten auch mit Kürze in Partners Farbe startet oder aus Furcht vor verschwendeten ♣-Werten bei Süd mit 4♠ abschließt. Mit erfolgreichem ♥-Schnitt sind hier nach fünf Stichen in den roten Farben weitere acht ♠-Stiche durch Hin- und Herschnappen zu erzielen.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ A K B 10 5
♥ A K B 3
♦ 10 7 2
♣ 3

	N	
W	23	O
	S	

♠ D 8 6 3 2
♥ D
♦ D 8 6 5
♣ K 5 2

♠ 9
♥ 10 9 7 6 4 2
♦ 9
♣ A D B 10 8

♠ 7 4
♥ 8 5
♦ A K B 4 3
♣ 9 7 6 4

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

Ausspiel: ♦ 9
Score: +140

Soll Ost hier seinen Zweifärber zeigen, in Gefahr gegenüber gepasstem Partner? Die Chancen, erfolgreich um den Kontrakt gegen die höhere ♠-Farbe der Gegner anzukämpfen, sind gering. Das Risiko, dem Gegner das Alleinspiel zu erleichtern oder selbst teuer zu fallen ist größer. Falls Nord einen ♠-Teilkontrakt spielt, nimmt er das Ausspiel mit ♦K am Tisch, schneidet zur ♠10, zieht ♠A und lässt dann ♦10 zu Wests ♦D laufen, um so 9 Stiche zu erzielen.

Teiler West
Gef. keiner

♠ D 10 9
♥ A 8 4
♦ A D 10 3
♣ K 10 5

	N	
W	24	O
	S	

♠ A B
♥ B 7 3
♦ B 8
♣ A D B 9 3 2

♠ 4 2
♥ K D 10 6
♦ 9 7 6 5 4 2
♣ 6

♠ K 8 7 6 5 3
♥ 9 5 2
♦ K
♣ 8 7 4

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

Ausspiel: ♠10
Score: +50

Für N/S stellt sich die Frage, ob sie 3♣ mit 3♠ überbieten sollen. Hier weiß noch keiner von einem 9-Karten-Fit, so dass es sinnvoll erscheint, den Gegner in Ruhe in 3♣ einmal fallen zu lassen, wenn N/S ihre zwei ♦-Stiche und einen Stich in jeder anderen Farbe erzielen. 3♠ fallen bei ♠-Ausspiel, welches von Ost offensichtlich, aber auch von West möglich ist, da ♠K nach der Reizung bei Nord sein wird und nur durch einen Schnapper zu fangen ist.