



11. Challenger Cup 2019

Zwischenrunde / 2. Durchgang

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ 7 6 2
♥ 10 8 5 4 3
♦ 8 4
♣ 7 6 2

♠ D 4
♥ A 9 7
♦ A K B 9 6 2
♣ 9 3



♠ A K B 9 8 5
♥ K 6 2
♦ —
♣ A D 10 8

♠ 10 3
♥ D B
♦ D 10 7 5 3
♣ K B 5 4

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

¹ Extras, kein Strafkontra

Ausspiel: ♠2

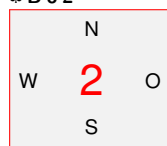
Score: +50

Süd hat die beste Hand am Tisch, will aber nicht im Alleingang die 4er Stufe betreten. Ost-West werden, nachdem sie vergeblich 3SA untersucht haben, den Kontrakt in 4♦ ersteigern. 4♦ sind einfach zu schlagen: Nach den beiden Pikstichen spielt Süd Cœur zurück und wartet auf die beiden Treffstiche. Sollte Süd die Reizung mit einem Pikgebot gewinnen, muss er (fast) das ganze Abspiel alleine aus der Hand lösen - so wird es trotz des günstigen Pik- und Treffstandes nicht mehr als neun Stiche geben.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ D B 9 8 6
♥ 10
♦ D 4 3 2
♣ B 8 2

♠ A 7 2
♥ B 7 5
♦ A B 10 8 6
♣ 5 4



♠ —
♥ A D 8 6 3
♦ K 7 5
♣ A K 10 9 6

♠ K 10 5 4 3
♥ K 9 4 2
♦ 9
♣ D 7 3

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

Ausspiel: ♣5

Score: +130

Süds Hand ist etwas zu schwach für einen partiefördernden Sprung auf 3♣. Ein Rückgebot von 2♣, gefolgt von einer Einladung über die erwartete Präferenz auf 2♥, beschreibt die Hand besser. Da Nord auf 2♣ passt, kommt Süd nicht mehr dazu, seine Blattbeschreibung zu vollenden. Da nach einer nicht erfolgten Präferenz der Dummy oft sehr kurz in der eröffneten Farbe ist, wählt West Trumpfausspiel, um mögliche Schnapper zu verhindern. Wenn Süd jetzt einfach so viele Schnapper macht wie noch möglich, wird er am Ende neben seinen sieben Trumpfstichen auch noch zwei Cœur- und einen Karostich gewinnen für zwei Überstiche.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ A D B 3 2
♥ K 7 6 5 4
♦ 3
♣ D 5



♠ 8 7 4
♥ D 3 2
♦ A K 10 5
♣ B 4 2

♠ K 10 5
♥ B 9 8
♦ D 8 7 6 4
♣ 10 3

♠ 9 6
♥ A 10
♦ B 9 2
♣ A K 9 8 7 6

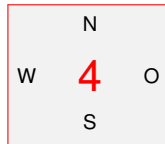
West	Nord	Ost	Süd
			Pass
Pass	1♠	2♣	2♠
3♣	3♠	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♠A
Score: -50

In einer kompetitiven Reizung finden weder Ost noch West einen Grund, mit einer flachen Verteilung in Gefahr die 4er Stufe zu betreten, auch wenn dank des glücklichen Standes sogar 5♣ erfüllt werden. Wie viele Faller Nord in 3♠ hinnehmen muss, hängt von Osts Nachspiel zum dritten Stich ab. Ein passives Trumpfnachspiel führt zu einem Faller, das aggressive Cœurnachspiel zerstört den zweiten Cœurstich der Gegenspieler und lässt den Kontrakt erfüllen. Gelingt es den Gegenspielern, Nord in Karo zu forcieren, muss der Alleinspieler vorsichtig spielen, um nicht die Trumpfkontrolle verlieren und dann zweimal fallen.

Teiler West
Gef. alle

♠ A 5 3 2
♥ D 7 3
♦ 10 5
♣ B 9 6 2



♠ D 9
♥ A 10 5
♦ A K 7 6 4
♣ A D 4

♠ 4
♥ K B 9 8 4 2
♦ D 9 8
♣ K 10 8

♠ K B 10 8 7 6
♥ 6
♦ B 3 2
♣ 7 5 3

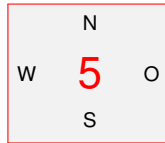
West	Nord	Ost	Süd
1♦	Pass	2♠ ¹	Pass
4♣	Pass	Pass	Pass

¹ 6 ♠, 5-8F
Ausspiel: ♥4
Score: -650

Nach Osts schwachem Sprung wird schnell das Oberfarbvollspiel erreicht. Dank sitzendem Treffschnitt ist der Kontrakt auch gegen den 4-1-Stand der Trümpfe nicht in Gefahr, es geht nur um die im Paarturnier so entscheidenden Überstiche. Gelingt es Ost, Trümpfe zu ziehen und die Karos hochzuspielen, bevor die Gegenspieler ihren Treffstich freigespielt haben, wird er nur zwei Stiche verlieren. Um das Rennen um den Treffstich zu gewinnen, muss Süd direkt Treff ausspielen. Mit vier unattraktiven Farben zum Ausspielen ist Treff genauso gut (oder schlecht) wie die anderen Farben. Mein persönlicher Favorit, Cœur von der Länge, würde hier zu einem Überstich führen.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ K 4 2
♥ 8 6 4
♦ B 9 6 2
♣ K B 9



♠ A B 9 7
♥ B
♦ A K D 7 4
♣ D 6 2

♠ D 8 3
♥ A K D 10 3
♦ 8
♣ 8 7 5 3

♠ 10 6 5
♥ 9 7 5 2
♦ 10 5 3
♣ A 10 4

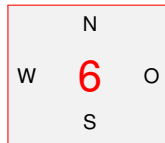
West	Nord	Ost	Süd
	PASS	1♥	PASS
2♦	PASS	2♥	PASS
2♠	PASS	3♣	PASS
3SA	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♠2
Score: -430

Nord sieht sich mit einem unangenehmen Ausspiel konfrontiert. KB9 in der einzigen ungereizten Farbe sind sehr unattraktiv, daher bevorzugt Nord ein kleines Pik, die andere Farbe, in der keiner der Gegner eine 5er Länge gezeigt hat. West gewinnt das Ausspiel billig und kann jetzt zehn Stiche mitnehmen. Entwickelt West weitere Stiche in Pik, muss Nord, mit ♠-König bei Stich, den Treffwechsel finden. Der würde den Alleinspieler auf neun Stiche halten, verpasst Nord den Wechsel, gewinnt West mindestens elf Stiche.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ A 4 3
♥ A D 9 8 3 2
♦ D 5
♣ K D



♠ B 10 9 6
♥ 10 7 4
♦ K B 10 6 3
♣ 10

♠ K 7
♥ K B 5
♦ 9 8 4 2
♣ B 7 5 4

♠ D 8 5 2
♥ 6
♦ A 7
♣ A 9 8 6 3 2

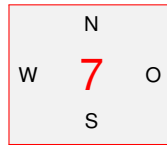
West	Nord	Ost	Süd
		PASS	PASS
PASS	1♥	PASS	1♠
PASS	3♥	PASS	3SA
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♦B
Score: +400

Glücklicherweise hält im ersten Stich die Dame des Tisches. Das gibt Süd einen zweiten Karostopper und, noch wichtiger, einen späteren Eingang in die Hand. Über die Treffs zu spielen, ist der naheliegende Spielplan, und gegen den normalen 3-2-Stand sind sechs Treffstiche sicher. Wests ♣10 in der ersten Runde gibt Süd jedoch die Möglichkeit, auch gegen einen 4-1-Stand zu gewinnen: Die zweite Trefffigur des Tisches wird in der Hand mit dem Ass übernommen, und danach der ♣-Bube herausgetrieben. Dies führt zu fünf Stichen in Treff, und neun Stichen insgesamt. Übernimmt Süd die zweite Treffrunde nicht, fehlt später ein Übergang zu der hochgespielten Trefflänge.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ A 9 8
♥ K 7
♦ B 10 9 8 5 4
♣ A 10



♠ D B 7
♥ B 9 5 4 2
♦ A D 3 2
♣ B

♠ K 10 6 5 4 2
♥ 10 8
♦ K 7 6
♣ 3 2

♠ 3
♥ A D 6 3
♦ —
♣ K D 9 8 7 6 5 4

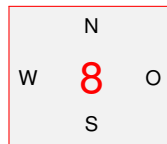
West	Nord	Ost	Süd
			1♣
1♥	2♦	PASS	3♣
PASS	3SA	PASS	5♣
PASS	PASS	PASS	

Ausspiel: ♠D
Score: +640 / +690

Mit Süds interessantem Blatt wird es zu unterschiedlichsten Reizungen kommen, auch kann Ost mit der schlechten Farbe durchaus passen. Einen Weg in den Großschlemm wird kaum ein Paar finden, selbst 6♣ ist nicht leicht zu erreichen, immerhin haben N/S nur 23F. Nord hält jedoch genau die drei richtigen Karten für Süd - gegenüber einer unpassenderen Nord-hand wie ♠KB87 ♥85 ♦AK9765 ♣2 drohen selbst 3♣ zu fallen! Das Abspiel für dreizehn Stiche bereitet keine Probleme, da Süd seinen Cœurverlierer schnappen kann. Ist Süd nervenstark genug, auf 3SA zu passen, wird er mit +690 eine gute Anschrift schreiben.

Teiler West
Gef. keiner

♠ D B 4
♥ D B
♦ B 9
♣ A K 8 7 5 4



♠ 9 8 2
♥ A 10 6 3
♦ A K 6 5 3
♣ 9

♠ K 10 5
♥ 8 4 2
♦ D 10 4
♣ B 10 3 2

♠ A 7 6 3
♥ K 9 7 5
♦ 8 7 2
♣ D 6

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

¹ kompetitives Kontra

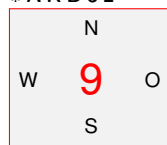
Ausspiel: ♦4
Score: +110

Auch ohne vom schlechten Trumpfstand zu wissen, möchte Nord gerne einen Pikverlierer loswerden. Dafür muss der Pikschnitt gelingen, und die ♠4 muss auf den Extragewinner in Cœur weggeworfen werden. Dieser an sich simple Plan hat eine Tücke: Durch die Blockade der Cœurs wird ein Übergang zum Dummy benötigt, und das ♠-Ass als offensichtlicher Übergang kann von den Gegenspielern erfolgreich attackiert werden, bevor die Blockade aufgelöst wurde. Der gesuchte Übergang muss also die ♠-Dame sein - wurde diese jedoch bei vorzeitigem Trumpfziehen bereits gespielt, wird Nord seinen Pikverlierer nicht los und muss einen Faller konzedieren.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ K 10 6 3
♥ 6 2
♦ D 10
♣ A K D 5 2

♠ D B 8 5
♥ D 8 7
♦ B 9 5 4
♣ 4 3



♠ 9 7 2
♥ A K B 9 5 4 3
♦ 3
♣ 10 6

♠ A 4
♥ 10
♦ A K 8 7 6 2
♣ B 9 8 7

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

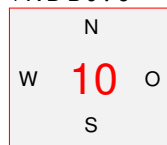
Ausspiel: ♦5
Score: -50

Mancher Südspieler wird es in der Reizung langsamer angehen lassen, aber 4♥ sollte an allen Tischen erreicht werden. Nach Karoausspiel zum König ist Süd guter Dinge: Die Cœur-dame kann fallen, der Pikepass kann gelingen, oder die Treffs können ausreichend Abwürfe für Pikerverlierer bieten. Hier erfüllt sich keine von Süds Hoffnungen: West hat einen Trumpfstich, Ost hält den vierten Treffbuben, und auch das ♠-Ass steht falsch, ein Faller.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ 10 9
♥ 10
♦ D 8 5 2
♣ A D B 9 7 5

♠ A 3
♥ 8 7 2
♦ K 9 6 3
♣ 8 6 4 2



♠ 8 6 5 2
♥ K D 6 5 3
♦ A 10 4
♣ 10

♠ K D B 7 4
♥ A B 9 4
♦ B 7
♣ K 3

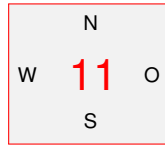
West	Nord	Ost	Süd
		1♠	PASS
1SA	2♣	2♥	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♠10
Score: -110/+100

Spannend wird es, wenn Nord wegen seiner sehr guten 6er-Farbe + 4er-Karo mutig 3♣ bietet: Lässt Ost sich verführen, 3♥ zu bieten, ist er over board. Wenn alle auf 3♣ passen und Ost spielt ♠K aus, schreibt Nord mit -100 theoretisch eine gute Anschrift. Auf das in Gefahr seriösere 2♣ wird Ost 2♥ bieten. West sollte passen. Er weiß nicht, ob ♠ oder ♥ besser ist (immerhin ist ♥ auch eine Oberfarbe, 5er-Länge bei Ost möglich) und möchte vor allem Ost keine Gelegenheit geben, noch eine Parteeinladung zu reizen. Mit offenen Karten erfüllt Ost sowohl 2♣ als auch 2♥. In der Praxis wird es spannend, wenn Süd nach ♣ zum Ass, ♣5 (Lavinthal für ♦) geschnappt, mit ♦4 fortsetzt. Bleibt Ost am Tisch klein, immerhin hat Nord in Gefahr auf der 2er-Stufe gereizt und ist Favorit für ♦A, fällt der Kontrakt.

Teiler Süd
Gef. keiner

♠ K
♥ A D B 7
♦ D 5 4 3
♣ B 10 9 8



♠ A D B 6 2
♥ 10 9
♦ B 9 6 2
♣ A 4

♠ 9 7 5
♥ K 8 6 4 3
♦ A 10
♣ 7 5 2

♠ 10 8 4 3
♥ 5 2
♦ K 8 7
♣ K D 6 3

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

Ausspiel: ♠3
Score: +430/+400

Gegen 3SA hat Ost kein gutes Ausspiel. Er könnte z.B. passiv ♠ ausspielen. Mit ♠K bei Stich stehen Nord 3 Farben zur Auswahl, um sich Stiche zu entwickeln. Angenommen, er spielt ♦ zur 9 in der Hoffnung auf 2 ♦-Stiche, dies verliert jedoch an die 10. Nicht leicht zu sehen für West, dass die Fortsetzung mit ♦A und ♣ den Alleinspieler auf maximal 9 Stiche hält. Jedoch wird der Alleinspieler, auch wenn West z.B. auf ♥ wechselt, kaum den Kartenstand erraten, um den jetzt möglichen Überstich zu erzielen. Dafür müsste er vor allem ♣-Schnitt spielen, da beide Figuren im Schnitt stehen.

Teiler West
Gef. N/S

♠ B 3
♥ K 7 6 2
♦ A 7 5 2
♣ 9 6 3



♠ D 9 2
♥ B 10 8 4 3
♦ D B
♣ A K 8

♠ A K 8 6 4
♥ A
♦ K 4
♣ D B 7 4 2

♠ 10 7 5
♥ D 9 5
♦ 10 9 8 6 3
♣ 10 5

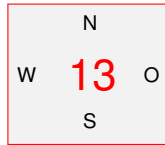
West	Nord	Ost	Süd
1♠	Pass	Pass	2♥
3♣	3♥	Pass	Pass
Pass			

Ausspiel: ♠A
Score: +140

Mit dem Süd-Blatt sollte man in 2. Hand keinesfalls 2♥ bieten. Aber in der Wiederbelebungsposition will man mit weniger als 4 Karten in Gegnerfarbe den ungefährlichen Gegner möglichst nicht billig auf der 1er-Stufe spielen lassen. Alternativ zu 2♥ käme mit der SA-Verteilung noch 1SA in Betracht, wenn die Partnerschaft die Vereinbarung hat, in dieser Position 1SA schwächer zu spielen (in FD+ 11-14 FL). Um 3♥ zu schlagen, müssen die Gegenspieler rechtzeitig einen ♣-Stich entwickeln. Nach ♠A-Beginn ist es zu spät. Süd hat das Tempo, um den ♣-Verlierer des Tisches auf ♠D abzuwerfen. Auf lange Sicht ist es jedoch besser, stichfest mit ♠A zu beginnen.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ 5 3 2
♥ D 10 6 2
♦ B 8 5
♣ 10 6 4



♠ D 10 8 7 6 4
♥ K B 5 3
♦ —
♣ D B 2

♠ A K 9
♥ 8
♦ D 7 6 3 2
♣ A K 5 3

♠ B
♥ A 9 7 4
♦ A K 10 9 4
♣ 9 8 7

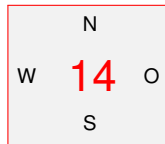
West	Nord	Ost	Süd
	PASS	1♦	PASS
1♠	PASS	2♣	PASS
2♣	PASS	3♠	PASS
4♣	PASS	PASS	PASS

Ausspiel: ♠3
Score: -450/-480

Spielt man wie in FORUM D keine schwachen Sprünge in der 1. Antwort, dann zeigt das 2♣-Rebid 6er-Länge bis maximal ca. 9 F. Für 2♥ (4. Farbe) ist West nicht stark genug. Ost muss zumindest einladen, West nimmt gerne an. Da Ost ♥-Kürze in der Reizung offenbart hat, will Nord mit Trumpfausspiel das Schnapppotenzial des Tisches mindern. West gewinnt am Tisch, um das Single ♥ zu spielen. Da Süd kein Trumpf mehr hat, möchte er, dass sein Partner zu Stich kommt, um wieder Trumpf zu spielen. Schafft Süd es, ohne zu zögern klein zu bleiben, wird West in den meisten Fällen den Buben einsetzen und Nord kann wieder Trumpf spielen und damit den zweiten Überstich verhindern.

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ A D
♥ A 6 2
♦ A D 10 8 3
♣ 6 4 2



♠ 10 9 7 6 4 3
♥ D 3
♦ K B 6
♣ K B

♠ K B 5
♥ 9 8 4
♦ 9 4
♣ A D 9 7 5

♠ 8 2
♥ K B 10 7 5
♦ 7 5 2
♣ 10 8 3

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

Ausspiel: ♥A
Score: +50

Wegen der schlechten ♠-Qualität eröffnet West in 3.Hand nicht 2♣ sondern 1♠. Ost zeigt mit Kontra auf 1SA seine Stärke. Um auch ohne besondere Konvention maximale Rettungsmöglichkeiten zu haben (2♣ mit 5er-♣; 2♦ mit 5er-♦), ist jetzt jedes Gebot von Süd natürlich. Darum 2♥. Ost lädt mit vollwertigen 12 FV mit 3♠ zum Vollspiel ein. 3♠ sind nur zu schlagen, wenn Nord-Süd 2 Stiche in ♥ und 2 in ♦ erzielen, bevor der Alleinspieler zu Stich kommt. Nach einer 2♣-Eröffnung sollte der Endkontrakt gleichermaßen 3♠ lauten. Falls Ost-West den Gegner 3♥ spielen lassen, kann dieser mindestens 10 Stiche gewinnen.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ A 10 7
♥ 8 5
♦ D B 9 6 4
♣ D 10 9

	N	
W	15	O
	S	

♠ K D 9 8 2
♥ D 6
♦ A 8 5 3
♣ K 4

♠ 6 5 4 3
♥ B 10 9 7 4 3
♦ K
♣ B 8

♠ B
♥ A K 2
♦ 10 7 2
♣ A 7 6 5 3 2

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

Ausspiel: ♠B
Score: +140

Einige Ermessensentscheidungen, zu denen ich keine eindeutige Empfehlung geben möchte: West bei günstiger Gefahrenlage sportliche 3♥? Wenn West passt, Nord 2♠ oder 3♠? Was sind die Quacks in den UF wert? Nach 2♠ und 3♣ von Ost soll Süd 3♠ kompetitiv oder mit gut sitzendem ♠K 3♦ parteeinladend reizen? Mit offenen Karten gehen 4♠. Wenn Süd zuerst Gegners Trümpfe zieht, wird er feststellen, keinen Übergang zum Tisch mehr zu haben - er muss ♦A ziehen und macht 10 Stiche. Wer auf die beste Chance spielt und nach 3 Trumpfrunden vom Tisch den ♦-Schnitt spielt, muss sich mit 9 Stichen begnügen. C'est la vie.

Teiler West
Gef. O/W

♠ A 6 5 4
♥ A
♦ A K D 7 4
♣ B 5 2

	N	
W	16	O
	S	

♠ 7
♥ B 6 5 4
♦ 10 9 6 5
♣ 9 8 7 6

♠ D 10 9 8 3
♥ K D 9 3 2
♦ 8 3
♣ 4

♠ K B 2
♥ 10 8 7
♦ B 2
♣ A K D 10 3

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

Ausspiel: ♠A
Score: +110

Hat West keine Eröffnung für seinen schwachen OF-2-Färber im Köcher, steht er nach 1♦ - 2♠ - p vor der schwierigen Entscheidung, ob und was er bieten soll. Das Risiko einer Reizung ist vor allem, dass Ost noch 3♣ bietet. Auch 2♥ wäre hochriskant: Auf 2♠ von Nord (oder Kontra gefolgt von 3♦ von Süd) würde Ost wohl noch 3♥ bieten. Dieser Kontrakt kann bis zu 3x fallen! 3♠ würden dagegen gehen. Glückssache! Passt West, kommen NS in 3♦ aus. Nord wird versuchen, seine ♠-Verlierer zu schnappen. Ost verhindert durch Vorschnappen der 4. ♠-Runde den Überstich.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ 8 7
♥ 10 9 5 3 2
♦ A 10 2
♣ K 5 4

♠ D B 10 9
♥ D B
♦ 8 6 4
♣ A 6 3 2

	N	
W	17	O
	S	

♠ A 4 2
♥ A K 7
♦ K D 7 3
♣ B 9 8

♠ K 6 5 3
♥ 8 6 4
♦ B 9 5
♣ D 10 7

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

Ausspiel: ♠D
Score: +200

Spielt man 1SA = 15-17, ist es normal, nach einer Standardreizung in 2♥ zu stoppen. Nach ♠A fällt auf ♥A schon eine ♥-Figur. Dann ist es richtig, auch noch den ♥K zu ziehen und mit einer dritten Trumpfrunde Gegners letzten Trumpf einzusammeln. Die Karos fallen aus, auf Leo den XIII. verschwindet der ♠-Verlierer. Um auch noch einen 11. Stich zu erzielen, muss man in ♣ direkt den Expass zum König spielen.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ —
♥ 9 8 7
♦ D B 8 7
♣ B 8 6 4 3 2

♠ A 5 3
♥ 10 5 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ A 5

	N	
W	18	O
	S	

♠ K D 10 8 6 4 2
♥ A B
♦ 6
♣ D 10 7

♠ B 9 7
♥ K D 6
♦ A K 10 9 5
♣ K 9

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

¹ Einfärber in OF
Ausspiel: ♣3
Score: -170

Empfehlung für fortgeschrittene Spieler: (1) Multi-Landy gegen 1SA; (2) Lebensohl. Bei einer anderen Gefahrenlage wäre für Süd der direkte Sprung auf 3♠ attraktiv. Bei Interesse an einem Strafkontra auf Gegners Oberfarbe hätte West dies mit Kontra gegen 2♦ angekündigt. 2♥ verspricht 5er-♥, 5-8 FL, nonforcing. Entsprechend zeigt das Kontra in der 2. Bietrunde tendenziell Maximum, ist aber eher negativ. Mit gutem 4er-♠ dürfte Ost passen. Ost zeigt mit 3♥ den Fit. Aus der Nord-Sicht ist ♦-Ausspiel vor dem starken Gegner sitzend unnötig riskant. ♣-Ausspiel erscheint ungefährlicher, außerdem ist in der 6er-Farbe die Chance eigentlich deutlich größer, dem Partner einen Schnapper zu ermöglichen. Tatsächlich kann die Defense nach ♦-Ausspiel 4 Stiche in ♥ machen, nach ♣-Ausspiel nur 2. Außerdem erkennt West nachfolgend Süds ♦-Kürze und erzielt 4 Stiche in dieser Farbe.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ A K B 9 6 5
♥ 9 5 3
♦ 6
♣ A 7 6

♠ D 10
♥ A K D 7 4
♦ 8 7
♣ K 9 5 2

	N	
W	19	O
	S	

♠ 8 7 2
♥ B 10 2
♦ A D B 10
♣ D 8 4

♠ 4 3
♥ 8 6
♦ K 9 5 4 3 2
♣ B 10 3

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

Ausspiel: ♠4
Score: +140

Nach Süds einfacher Hebung ist West gut beraten, die Gefahrenlage zu beachten, denn 3♣ kostet auch ohne Kontra bereits 200, wenn N/S den ♥-Schnapper verhindern, indem sie nach ♥A Ausspiel zweimal Trumpf spielen. In 3♥ muss Nord nur die dritte ♠-Runde hoch stechen, Trümpfe ziehen und ♦-Schnitt wiederholen, um zu erfüllen.

Teiler West
Gef. alle

♠ D 7 4
♥ D 5 4
♦ D 10
♣ 10 6 5 4 2

♠ B 5 2
♥ B 9
♦ K 8 5 2
♣ A D 8 3

	N	
W	20	O
	S	

♠ A K 10 8 3
♥ A 10 7 6 2
♦ A 3
♣ B

♠ 9 6
♥ K 8 3
♦ B 9 7 6 4
♣ K 9 7

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

¹ oder 2♣ Drury
Ausspiel: ♠2
Score: +650

Ein unspektakuläres Board, in dem nahezu alle Paare 4♠+1 spielen werden. Man gewinnt das Ausspiel mit ♣A, verliert ♥B an Wests ♥D, sticht die ♣-Fortsetzung, zieht ♥A, schnappt die dritte ♥-Runde am Tisch und verliert ♠-Schnitt an West.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ K D 9 7 2

♥ 6 2

♦ 9

♣ K D B 4 2

	N	
W	21	O
	S	

♠ 10 8

♥ K D 8 7 4

♦ A K D 2

♣ 10 5

♠ B 5 3

♥ A B 5 3

♦ B 5 3

♣ 7 6 3

♠ A 6 4

♥ 10 9

♦ 10 8 7 6 4

♣ A 9 8

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

Ausspiel: ♠K

Score: -130

Hier wird an vielen Tischen um den Teilkontrakt gekämpft werden. Aufgrund seiner Verteilung wird Nord kaum 3♦ spielen lassen, so dass West den schwarzen Peter hat. Die beiden Asse sprechen dafür, 3♠ spielen zu lassen, im Paarturnier sogar mit Kontra. 3♠ fallen aber nur, wenn Ost nach ♦A den ♣-Wechsel findet, um einen Schnapper zu realisieren - nicht einfach. In Anbetracht des 9-Karten-Fits bietet West besser 4♦. Diese sind mit offenen Karten und Schnapp-Schnitt auf Süds ♥B zwar mit Überstich zu erfüllen, in der Praxis muss Ost aber gut spielen und den ersten ♥-Schnapper vor der dritten ♦-Runde realisieren, um überhaupt zu erfüllen.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ B 8 4

♥ A B 8 7

♦ A B 5

♣ B 9 5

	N	
W	22	O
	S	

♠ A K D 10

♥ K 4 2

♦ K 9 7 3

♣ D 2

♠ 9 6 5

♥ D 6 3

♦ D 4 2

♣ K 7 4 3

♠ 7 3 2

♥ 10 9 5

♦ 10 8 6

♣ A 10 8 6

West	Nord	Ost	Süd
		1SA	PASS
PASS	PASS		

Ausspiel: ♠9

Score: -90

Für viele ist 1SA der schwierigste Kontrakt, doch hier wird Ost meist erfolgreich sein, wo-möglich gar mit Überstich, da N/S ihm bei der Entwicklung seiner Farben helfen müssen. Nach dem passiven ♠-Ausspiel zieht Ost am besten alle vier ♠-Stiche ab, bevor er mit ♦3 vom Stich geht.

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. N/S

♠ 7 4 2
♥ B 10
♦ A 8 7 2
♣ D B 3 2

♠ K B 5
♥ D 7 3
♦ K 10 9 5
♣ 10 9 7

	N	
W	31	O
	S	

♠ A 10
♥ 9 8 6 2
♦ B 6 4 3
♣ A K 4

♠ D 9 8 6 3
♥ A K 5 4
♦ D
♣ 8 6 5

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

Ausspiel: ♥B
Score: -100

Viele werden sich fragen, warum ich denn nicht mein 5er ♠ genannt habe?! Das wäre zugebenermaßen das erfolgreichere Gebot gewesen, da der Partner drei Piks mitbringt. Ich bin aber kein Freund davon, eine schlechte 5er Länge auf der 2er Stufe zu reizen, wenn ich auch noch die andere Oberfarbe zu viert habe und die auch noch deutlich besser ist als meine Piks. Nachdem ich mich dann für Kontra entschieden habe, wird es nichts mehr mit Pik reizen, da ich sonst 17+ Punkte versprechen würde. In 2♦ können OW voraussichtlich einen Faller für 100 Punkte verbuchen, keine echte Kompensation für die 110, die man in 2♣ hätte machen können.

Teiler West
Gef. O/W

♠ D 9 8 6
♥ A K 10 4 3 2
♦ 2
♣ 8 2

♠ B 10 5 4
♥ 9 8
♦ 10 8 6 5 3
♣ 5 3

	N	
W	32	O
	S	

♠ A 7 3
♥ B 7 5
♦ K D 9 7
♣ K 10 4

♠ K 2
♥ D 6
♦ A B 4
♣ A D B 9 7 6

West	Nord	Ost	Süd
2♥	Pass	4♥	Pass
Pass	Pass		

Ausspiel: ♠B
Score: -650

Mich persönlich stört die andere 4er Oberfarbe bei einem Weak Two nicht. Ich habe aber jede Menge Verständnis dafür, wenn Sie die Hand nicht mit 2♥ eröffnet haben. Alle Wege führen natürlich trotzdem in die ♥-Partie, die man nach ♠B-Angriff einigermaßen vorsichtig abspielen muss, um nicht den ♣K und zwei ♠-Stiche zu verlieren. Man sollte am Tisch auf den ♠B klein bleiben und mit der ♠D in der Hand sofort den ♣-Schnitt machen, ohne vorher die Trümpfe zu ziehen. Damit verliert man nur den ♣K und das ♠A, elf Stiche!