



A large, stylized logo for BRIDGE is centered on the page. It features the word "BRIDGE" in its signature red and black font, enclosed within a red outline. This central logo is set against a large, light gray teardrop shape that spans most of the width of the page. Below the teardrop, the words "Challenger Cup" are written in a large, bold, dark gray sans-serif font. To the right of "Challenger" and below "Cup", the letters "DBV 2017" are written in a smaller, bold, dark gray sans-serif font.



9. Challenger Cup 2017
Vorrunde C

19. DEUTSCHES BRIDGEOFESTIVAL

vom 10. bis 18. Juni 2017
in Wyk auf Föhr

*Eine
Bridgewoche ...*

*... für den Breiten-
und Spitzensport*

**ANMELDUNG
BIS 14. MAI 2017:**

vorzugsweise online über
[www.bridge-verband.de!](http://www.bridge-verband.de)



Liebe Bridgefreunde,

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 Punktanzahl 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 Nikolas Bausback kommentiert.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ K 9 8 7 6 5 3
♥ K 6
♦ A 10 3
♣ D

	N	
W	1	O
	S	

♠ A
♥ A D 5 4
♦ D 8 7 5 4
♣ 10 3 2

♠ D 4
♥ 9 8 3 2
♦ K B
♣ A 9 8 6 4

♠ B 10 2
♥ B 10 7
♦ 9 6 2
♣ K B 7 5

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

Ausspiel: ♥B

Score: +200

Reizung: Hier kann man auf Grund des 7er ♠ auch schnell in 4♠ landen. **Spiel:** Nach dem normalen ♥B-Ausspiel sind 11 Stiche möglich, wenn man ein kleines Pik zum König zu spielt (West hat ja kontriert und deshalb wahrscheinlicher ♠A). Und Im weiteren Verlauf die ♦D ebenfalls bei West sucht.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ D 10 8 7 4
♥ B 4 3
♦ K 5
♣ B 9 8

	N	
W	2	O
	S	

♠ —
♥ A 9 8 2
♦ D B 9 8 7 3 2
♣ 4 2

♠ A 9 5 3
♥ D 10 7 5
♦ 4
♣ D 10 6 3

♠ K B 6 2
♥ K 6
♦ A 10 6
♣ A K 7 5

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

¹ Sofortauskunft: 3

² 3♦ wäre 3. Farbe forcing

Ausspiel: ♣4

Score: -940

Reizung: Da 3SA mit West nicht attraktiv erscheinen, startet man besser einen Schlemm-versuch, den Ost mit vielen Kontrollen, Double ♥ und ♦-Fit gerne annimmt. Selbst mit 4 verschwendeten Punkten in Pik ist der Schlemm sehr gut. **Spiel:** ♠-Ausspiel entwickelt den ♠-König, dann reichen ein ♥-Schnapper und der sitzende ♦-König für alle Stiche. Spielt der Gegner nicht ♠ aus, wird man auf den ♦-Schnitt verzichten um 2mal ♥ am Tisch zu stechen.

Teiler Süd
Gef. O/W

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

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦B

Score: +460

Reizung: Mit dem Single König in ♦ hat man keine "Angst" vor dieser Farbe und sagt direkt 3SA an. **Spiel:** nach dem freudlichen ♦-Ausspiel kann man in ♣ schnell 4 Stiche entwickeln und hat noch Zeit um mit dem ♥-Express einen 11ten Stich zu erbeuten. Nach ♣-Ausspiel wäre dazu keine Zeit.

Teiler West
Gef. alle

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

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♣3

Score: -100

Reizung: Nord kann auch gleich mit einem Sperrgebot (2♦ wegen der schlechten Mittelkarten) starten. Dann wird der Gegner den Kontrakt oft in 3♣ kaufen können. Wer den Gegner hier gemütlich 2♦ spielen lässt, wird vom Ergebnis enttäuscht sein. Balancieren führt zum erfüllbaren 3♣-Kontrakt. Oft wird der Gegner mit dem 7er ♠ aber noch überbieten. **Spiel:** Gutes Gegenspiel (♦ einmal ducken, rechtzeitig 2mal Trumpf spielen) bringen 3♣ zu Fall. Der 3♣ Kontrakt ist in Gefahr, wenn die Gegenspieler nach ♥-Ausspiel rechtzeitig den ♦-Wechsel finden, damit ♠ von Süden kommen kann.

Teiler Nord
Gef. N/S

♠ K B 6
♥ 9 6 3 2
♦ K 3
♣ K 5 4 3

	N	
W	5	O
	S	

♠ D 10 4 3
♥ B 4
♦ 10 8 7
♣ A D 9 6

♠ A 8 5 2
♥ A K D 10
♦ 6 4 2
♣ B 7

♠ 9 7
♥ 8 7 5
♦ A D B 9 5
♣ 10 8 2

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥5

Score: +140

Reizung: Ohne Ass und mit schlechten Trümpfen sind diese 11FV nur 10FV wert und sollten gegenüber einer häufig schwachen gleichmäßigen Hand nicht zum Vollspiel einladen. Im Paarturnier erweist es sich langfristig als besser, knappe Partien eher nicht auszureißen... Im Gegensatz zum Teamturnier. **Spiel:** Mit ♠-Dame und ♣-A auf der richtigen Seite scheinen 10 Stiche möglich. Da man im Norden nicht erfolgreich 2mal stechen kann, klappt das nur wenn man 2 ♣-Schnapper im Süden realisieren kann.

Teiler Ost
Gef. O/W

♠ 8 5
♥ 7 4 2
♦ D 9 6 4
♣ A 10 6 4

	N	
W	6	O
	S	

♠ A 9 7 6 3
♥ 8 5
♦ 10 8 7 2
♣ D B

♠ K D 10 4
♥ A K D 10
♦ K 3
♣ 9 7 3

♠ B 2
♥ B 9 6 3
♦ A B 5
♣ K 8 5 2

West	Nord	Ost	Süd
		Pass	1SA ¹
Pass	Pass	Pass	

¹ Sofortauskunft: 15-17

Ausspiel: ♠6

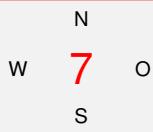
Score: +120

Spiel: Nach dem normalen ♠-Ausspiel sind 7 Stiche in Sicht. Auf der Suche nach Überstichen wird man auf einen 3/3 Stand in ♣ hoffen und 2mal ♣ ducken. Am Besten startet man mit ♥-König und ♥-Dame (oft geben die Gegner jetzt eine Längen Marke) und duckt dann einen ♣. Mit ♣-Bube bei Stich, kann West am Besten passiv mit ♣-Dame fortsetzen. Wenn Süd jetzt plangemäß wieder duckt kann sich West mit ♠9 "kostenlos" befreien. Ein Wechsel auf ♦ (10,8,7) hilft auch wenn Ost seinen Buben nicht unnötig einsetzt.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ A D 5 4
♥ B 7 6 4
♦ A
♣ 8 7 6 5

♠ K
♥ 10 9 8 5
♦ K D 10 7
♣ K D 10 3



♠ 7 6 2
♥ D 2
♦ 9 5 4 3 2
♣ A B 2

♠ B 10 9 8 3
♥ A K 3
♦ B 8 6
♣ 9 4

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

¹ Sofortauskunft: 3

² allgemeine Einladung

Ausspiel: ♦2

Score: -140/-170

Reizung: Manche werden die Westhand eröffnen. Auch dann sollte ein ♠-Teilspiel erreicht werden. **Spiel:** Vor dem Ziehen der Trümpfe sollte man 2mal ♦ am Tisch stechen. Als Übergänge dazu können ♥-Ass und König herhalten. Dabei fällt einem die ♥-Dame entgegen, allerdings kann der Gegner dann die 3te ♥-Runde stechen. Wer danach den blanken ♠-König findet schafft trotzdem noch 10 Stiche. (Ein Indiz mag sein, dass der Gegner nicht versucht die 4te ♥-Runde zu stechen, bzw. den Trumpf-Buben nicht überstechen kann...)

Teiler West
Gef. keiner

♠ K B 6 2
♥ 6 2
♦ A B 6 5 3
♣ 9 7

♠ 10 9 7 3
♥ D B 4 3
♦ K D 10
♣ D 10



♠ 5
♥ K 10 9 7 5
♦ 9 8 2
♣ B 8 5 2

♠ A D 8 4
♥ A 8
♦ 7 4
♣ A K 6 4 3

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦K

Score: -450

Reizung: Mit 20FV soll West das Vollspiel direkt ansagen. **Spiel:** Das Ausspiel soll Ost ducken und Süd ohne Ass oder Bube eine negative Marke geben. Der Alleinspieler muss sich in der Folge entscheiden, ob er die ♣- oder die ♦-Nebenfarbe entwickelt. Spielt er das ♦-Ass ab und sieht die 10 fallen, kann dies bei der Entscheidung für ♦ helfen. Der 3/3 Stand in ♦ bringt dann 11 Stiche.

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ 6
♥ K D B 9 7
♦ K D 10 9
♣ D 8 6

	N	
W	9	O
	S	

♠ K B 9 7 5 3
♥ A
♦ A 6
♣ A K B 3

♠ A 4 2
♥ 4 2
♦ B 5 4 3
♣ 9 7 4 2

♠ D 10 8
♥ 10 8 6 5 3
♦ 8 7 2
♣ 10 5

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

Ausspiel: ♥K
Score: -200

Reizung: Viele Süd werden Partners Eröffnung passen. Vielleicht können Ost/West den Platz dann nutzen um die guten 4♠ zu erreichen. West kann statt 2♠ vielleicht auch 3♠ bieten, aber die schlechte Farbqualität spricht dagegen. Möglicherweise balanciert Süd noch mit 3♦ und gibt dem Gegner eine weitere Chance auf ein gutes Ergebnis. (3♦x-2 oder 4♣+1). **Spiel:** Nachdem das Ausspiel gewonnen wurde, soll man sich gleich daran machen ♣-Verlierer zu stechen.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ K 8 5 4 3
♥ 3
♦ D 4 3
♣ K 10 7 4

	N	
W	10	O
	S	

♠ A B
♥ B 5 4
♦ A B 10 9 2
♣ D 8 3

♠ 6 2
♥ D 10 8 7 2
♦ 8 6 5
♣ A 9 5

♠ D 10 9 7
♥ A K 9 6
♦ K 7
♣ B 6 2

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

¹ Sofortauskunft: 3
² 4er Oberfarben möglich

Ausspiel: ♥7
Score: -600

Reizung: Mit 14 FL hat West ein klares 3SA Gebot. **Spiel:** Am Ende wird Süd erleichtert feststellen, dass ♥-Ausspiel keinen Stich gekostet hat. Allerdings muss Nord spätestens, wenn er das zweite Mal zu Stich kommt, auf Treff wechseln um den Gegner auf 9 Stiche zu halten.

Teiler Süd
Gef. keiner

	♠ A D	
	♥ K 9 5 4	
	♦ A 3	
	♣ A 10 8 6 4	
	N	
♦ 5 3	W 11 O	S
♥ B 8 7 6 2		♠ B 9 7 6 2
♦ B 10 4 2		♥ A 10
♣ B 7		♦ 9 8 5
		♣ K 9 2
	♠ K 10 8 4	
	♥ D 3	
	♦ K D 7 6	
	♣ D 5 3	

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦B

Score: +460

Reizung: Nachdem Nord seine Verteilung gezeigt hat, kann er mit "nur" 18FL wegen der guten Punkte (3 Asse, keine verschwendete Figur, 5er Farbe) mit 4SA zum Schlemm einladen. **Spiel:** Das einzige Problem des Alleinspielers ist hier die Kommunikation. Daher sollte er das ♦-Ass gewinnen. Vor dem ♣-Expass soll er evtl. ♠-Ass und -Dame kassieren da der einzige sichere Übergang zum Tisch in ♦ von den Gegner schnell entfernt werden kann. Allerdings kann der Ost den Alleinspieler dann mit einer dritten ♠-Runde ärgern. Hier sollten alle Wege zu 11 Stichen führen.

Teiler West
Gef. N/S

	♠ A 4	
	♥ A K 8 7 4	
	♦ D 5 4	
	♣ B 8 7	
	N	
♦ K 10 7 2	W 12 O	S
♥ 10		♠ D 6 5 3
♦ A K B 10 7 2		♥ B 5
♣ D 3		♦ 9 8 3
	♠ B 9 8	♣ K 10 5 2
	♥ D 9 6 3 2	
	♦ 6	
	♣ A 9 6 4	

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥A

Score: +50

Reizung: Wer sich auf Ost das negative Kontra verkneift, wird bei vorsichtigem Gegenspiel 100 Punkte erbeuten. Finden Ost/West 4♣, werden Sie manchmal mit 5♥ von Nord/Süd belohnt. **Spiel:** In 4♣ muss sich der Alleinspieler viel Mühe geben um den zweiten Faller zu vermeiden. Im ♥-Kontrakt hat man eine Chance auf 10 Stiche, wenn man den Gegner in ♣ einspielt nachdem die ♠ und ♦ eliminiert sind. West kann das Endspiel vermeiden, wenn die ♠-Dame unter das ♠-Ass deblockiert wird.

Teiler Nord
Gef. alle

♠ A K B 9 5
♥ A 5
♦ A B 5
♣ 10 9 5

	N	
W	13	O
	S	

♠ 8
♥ D B 6 4
♦ K 10 8 6 4 3
♣ D 3

♠ 7 6
♥ K 8 7 3
♦ D 7 2
♣ A B 8 4

♠ D 10 4 3 2
♥ 10 9 2
♦ 9
♣ K 7 6 2

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

Ausspiel: ♦ 6

Score: +630

Spiel: Das "normale" ♦-Ausspiel ermöglicht, mit 3♦, 2♥, 2♣ und (mit Hilfe des Doppelschnittes) 3♣ Stichen, leichte 10 Stiche. Nach ♥-Ausspiel kann nur ein hellsichtiger Alleinspieler mit Hilfe eines Endspiels (in ♠ gegen Ost/in ♦ gegen West) auch zu 10 Stichen kommen. (Das Endspiel in ♠ kann dem Alleinspieler nach ♦-Ausspiel 11 Stiche ermöglichen.)

Teiler Ost
Gef. keiner

♠ A 10 7
♥ B 4
♦ K 8 4
♣ A B 10 4 2

	N	
W	14	O
	S	

♠ K D B 9
♥ 5
♦ 9 6 5 2
♣ K D 6 3

♠ 8 5 4 3
♥ K 10 7 3
♦ D 10 3
♣ 9 7

♠ 6 2
♥ A D 9 8 6 2
♦ A B 7
♣ 8 5

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

Ausspiel: ♣ 9

Score: +100

Reizung: Mit 13F würde N gerne ins Geschäft kommen. 2♣ im "Sandwich" ist, mit einer mäßig guten 5er Farbe, nicht zu empfehlen. Nach 2♥ kann man im Norden mit Kontra balancieren. Da der Gegner aber keinen Fit versprochen hat ist die Gefahr groß, dass die eigene Seite auch keinen Fit hat. Hier ist ein Kontra nur erfolgreich, wenn Süd es mangels besserer Alternativen schafft mit seinen zwei ♥ Stichen zu passen. **Spiel:** ♣-Ausspiel und perfektes Timing können zu 2 Fallern führen. Dazu müssen neben den schwarzen Assen und 2♦-Stichen mit Hilfe einer Promotion 3♥-Stiche erbeutet werden.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ 9 3
♥ A D B 10 7 4
♦ D 6 5 3
♣ A

♠ A 4
♥ K 9 3
♦ B 10 8 4
♣ D 6 4 2

N
W 15 O
S
♠ D 10 2
♥ 2
♦ A 9 7 2
♣ B 9 8 7 5

♠ K B 8 7 6 5
♥ 8 6 5
♦ K
♣ K 10 3

Reizung: Wer mutig ist und mit Nord 3♥ (Rundenforcing) bietet, wird mit einem Vollspiel in ♥ belohnt. Mit einem, in dieser Gefahrenlage soliden Partner eine gute Variante, da man gegebenenfalls noch in 3♠ stehen bleiben kann. **Spiel:** Den ausgespielten ♦-Buben soll Ost mit dem Ass gewinnen. Da der Alleinspieler in den anderen Nebenfarben keinen Verlierer hat, nutzt ihm ein geschenkter Abwurf nicht. Außerdem möchte man gerne sein Single ♥ zurückspielen um einen Schnapper vorzubereiten. Droht kein Schnapper braucht man bei der Behandlung der Pik's ein gutes Näschen. Der Schnitt auf den Buben und der Tiefschnitt auf die 10 sind technisch gleichwertig.

West	Nord	Ost	Süd
			2♠ ¹

¹ Sofortauskunft: schwach

Ausspiel: ♦B

Score: +170

Teiler West
Gef. O/W

♠ 10 7 2
♥ K 9 5 3
♦ K 3
♣ D 7 4 3

♠ A K 8 5 3
♥ D
♦ 9 4 2
♣ A 10 9 2

N
W 16 O
S
♠ 9
♥ A B 8 7 4 2
♦ A D 5
♣ K 8 5
♠ D B 6 4
♥ 10 6
♦ B 10 8 7 6
♣ B 6

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

¹ 4te Farbe forcing

Ausspiel: ♦B

Score: -660

Reizung: 3♦ von West schließt ein gutes Double in ♥ aus (mit 3er ♥ kann man direkt haben, bzw. sagt jetzt 4♥ [schwach mit 3er ♥]). **Spiel:** Wer im Gegenspiel die ♥-Dame einen Stich machen lässt, hat gute Chancen den Alleinspieler auf 9 Stiche zu halten, weil dem Alleinspieler dann die Kommunikation fehlt, um die ♥ zu entwickeln. Spielt der Alleinspieler ♥-Ass gefolgt vom Buben (gewinnt bei einem 3/3 Stand oder bei Double 10 bzw. 9) kann er 11 Stiche erzielen.

Teiler Nord
Gef. keiner

♠ 9 3 2			
♥ 9 6			
♦ K B 9 2			
♣ A 9 8 3			
N			
♠ K 8 7	W 17 O	♦ A B	
♥ B 8 7 5		♥ A D 10 3 2	
♦ 8 6 4	S	♦ D 3	
♣ D B 10		♣ 7 6 5 2	
♠ D 10 6 5 4			
♥ K 4			
♦ A 10 7 5			
♣ K 4			

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

Ausspiel: ♣ 4

Score: +50

Reizung: Trotz 4333 Verteilung muss West mit dem 4er Trumpf noch 3 ♥ bieten. Wer sich auf Nord/Süd trotz schlechter Trümpfe noch 3 ♠ zu traut, wird, dank des glücklichen Standes, mit 10 Stichen und einem sehr guten Ergebnis belohnt. **Spiel:** Ist man im ♥-Kontrakt gierig und will den ♥-Schnitt machen, kann man mit 2 Fallern bestraft werden, weil neben dem ♥-König noch einen Schnapper in ♣ verloren werden kann. Verzichtet man auf den Trumpfschnitt, müssen die Gegenspieler aufpassen, dass Ihnen nicht ein ♦-Stich abhanden kommt.

Teiler Ost
Gef. N/S

♠ 10 4			
♥ 8 6 5			
♦ B 10 6 4 2			
♣ A K 4			
N			
♠ D B 9	W 18 O	♦ K 3 2	
♥ B 7 3		♥ D 4 2	
♦ A 9 7 5	S	♦ K D 8	
♣ B 6 3		♣ D 10 8 7	
♠ A 8 7 6 5			
♥ A K 10 9			
♦ 3			
♣ 9 5 2			

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♣ 3

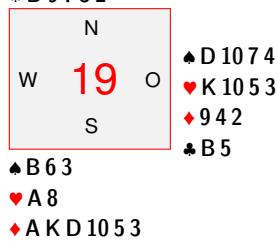
Score: +110

Reizung: Nord hat ein altbekanntes Dilemma: welche Oberfarbe ist hier besser? Für ♥ spricht, dass West (nach 1SA) kein 4er ♥ hält aber die ♣ schlecht stehen können. Außerdem kann er im ♥-Kontrakt drauf hoffen, die Piks von Süd mit Schnapper(n) zu entwickeln. Zu guter Letzt könnte Süd auch ein 5er ♥ haben. **Spiel:** Sobald die Gegenspieler mit ♣ bei Stich sind, sollten sie tunlichst auf ♦ wechseln, sonst kann der Alleinspieler auf 9 Stiche kommen.

Teiler Süd
Gef. O/W

♠ K 9 8
♥ D B 4 2
♦ 8
♣ D 9 7 3 2

♠ A 5 2
♥ 9 7 6
♦ B 7 6
♣ A 10 6 4



♠ D 10 7 4
♥ K 10 5 3
♦ 9 4 2
♣ B 5

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

¹ Sofortauskunft: 3

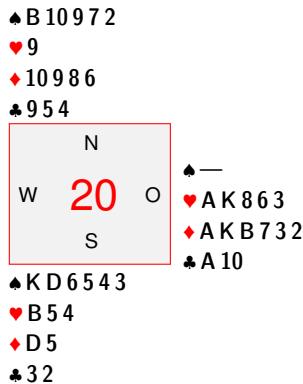
Ausspiel: ♣4

Score: +430

Reizung: Es ist durchaus verständlich wenn Nord wegen des ♦-Single Süds 3♦ passt. Optimisten werden argumentieren, dass man in SA oftmals die selbe Stichzahl erzielt... **Spiel:** Mit dem Karo 3/3-Stand und sitzendem ♥-Schnitt sind 9 Stiche leicht. Wer erst die dritte ♣-Runde gewinnt macht in ♣ noch einen 10ten Stich.

Teiler West
Gef. alle

♠ A 8
♥ D 10 7 2
♦ 4
♣ K D B 8 7 6



♠ B 10 9 7 2

♥ 9

♦ 10 9 8 6

♣ 9 5 4

♠ —
♥ A K 8 6 3
♦ A K B 7 3 2
♣ A 10

West	Nord	Ost	Süd
1♣ ¹	PASS	1♦	1♠
2♣	4♣	5♥	PASS
6♥	PASS	7♥	

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♣K

Score: -2210

Reizung: Wer hier auf West mit 1♥ antwortet, hat einen leichteren Weg in den Großschlemm. Mit starken 6/5 Händen sollten man aber immer mit der längeren Farbe beginnen. 5♥ muss quasi forcierend sein, da man ja auf 6♦ vorbereitet sein muss. Ein Opfer in 7♣ (-1700) droht den Gegner in 7SA zu treiben. Vielleicht soll West 7♥, in der Hoffnung auf 5♥-, 6♣-Stiche und 2 Asse, sowieso in 7SA verbessern.

Teiler Nord

Gef. N/S

♠ 75
 ♥ A K B 8 4 3 2
 ♦ 9 4
 ♣ B 7

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

	N	
W	21	O
	S	

♠ K 10
 ♥ D
 ♦ A K 10 6 3
 ♣ A D 8 6 3

♠ A B 9 8 3
 ♥ 9
 ♦ D B 8 7
 ♣ 9 5 4

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

¹ 5+♣ / 5+♦

Ausspiel: ♥A

Score: +100

Reizung: Mit der Osthand hat man wenig Optionen. Kontra kommt mit nur double ♠ nicht in Frage. 4SA verspricht beide Unterfarben und eine gute Hand. **Spiel:** Die 2te ♥-Runde promoviert einen Trumpfstich für Nord/Süd, da der Alleinspieler ♦ im Nebenblatt stechen muss. Der ungünstige ♦-Stand führt zu einem weiteren Faller.

Teiler Ost

Gef. O/W

♠ K 9 5 4
 ♥ A D B 7 3
 ♦ A K 4
 ♣ D

♠ D 3 2
 ♥ K 9 4 2
 ♦ D 8 3
 ♣ A 8 3

	N	
W	22	O
	S	

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

♠ B 7
 ♥ 10 8 5
 ♦ 9 5
 ♣ 10 9 7 6 5 2

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

Ausspiel: ♦B

Score: +110

Reizung: Wenn Ost auf die 1♥ Eröffnung kein knappes Info-Kontra gefunden hat, wird West mit maximaler Stärke und gutem ♥-Stopper mit 1SA balancieren. Nachdem Nord Stärke gezeigt hat, wird Süd mit Fit und 2 Doubletons auch freiwillig 2♥ bieten. **Spiel:** Das beste Ausspiel wäre Trumpf, dann sind sogar 8 Stiche in Gefahr. Ohne Trumpf-Ausspiel ist das Ziel des Alleinspielers möglichst viele Trümpfe separat zu verwandeln. Dies soll er im zweiten Stich mit Treff vorbereiten. In der Folge kann zweimal (♦ und ♠) am Tisch stechen.

Teiler Süd
Gef. alle

♠ B 8 6
♥ A 10 9 8 5 4
♦ A 6
♣ B 9

♠ A K D 9 5 4
♥ 6 3
♦ 9
♣ A 10 4 3

N
W **23** O
S

♠ 2
♥ D B 7 2
♦ K B 10 7 3 2
♣ D 2

♠ 10 7 3
♥ K
♦ D 8 5 4
♣ K 8 7 6 5

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

Ausspiel: ♥A
Score: +100

Reizung: Unternehmenslustige werden mit den guten Mittelkarten auf Nord 2♥ bieten.

Spiel: Wer ♣-Bube ausspielt, lässt leichte 8 Stiche zu. Nach ♥-Ass Ausspiel können die Gegner, neben dem ♥-Schnapper, mit einer 3ten ♥-Runde einen Trumpfstich promovieren. Dazu muss Nord mit ♥10 eine Lavinthalmarke für ♦ geben. West übersticht, zieht zweimal Trumpf und spielt ♣ zur Dame. Die zweite ♣-Runde gewinnt West mit dem Ass und spielt Nord mit ♠ ein.

Teiler West
Gef. keiner

♠ A 9 8
♥ A K B 3 2
♦ A K
♣ K D 7

♠ 10 4
♥ D 10
♦ D 6 5
♣ B 9 6 5 4 2

N
W **24** O
S

♠ K 5
♥ 9 8 6 5 4
♦ 10 8 4 3
♣ A 3

♠ D B 7 6 3 2
♥ 7
♦ B 9 7 2
♣ 10 8

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

¹ Sofortauskunft: stärkste Eröffn.

Ausspiel: ♥4
Score: +450

Reizung: Eine gute Chance auf ein Saalkontrakt in ganz Deutschland. **Spiel:** Ein einfacher Plan: Trümpfe ziehen, Stiche einsammeln. Und das ganze möglichst schnell, damit man noch Zeit für ein Schwatz mit den Gegnern hat. Vorsicht ist allerdings geboten wenn, wenn man mit ♥-Schnapper den Tisch erreicht hat um den ♣-Schnitt zu machen. die dritte ♥-Runde ist dann unangenehm und kann zu 3 Stichen für die Gegner führen. Wer auf den Trumpfschnitt verzichtet, hat Chancen auf 12 Stichen wenn der Gegner sein ♣-Ass "vergisst".

Teiler Nord
Gef. O/W

♠ A 8 7 5 2

♥ 4 2

♦ B 6

♣ D 10 9 7

	N	
W	25	O
S		

♠ K 10 4

♥ K B 3

♦ K D 10 9 7 5

♣ A

♦ D B

♥ 10 9 8

♦ A 8 4 3

♣ K B 8 6

♠ 9 6 3

♥ A D 7 6 5

♦ 2

♣ 5 4 3 2

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♥6

Score: -600

Reizung: 1♥ von Süd ist nicht jedermanns Geschmack. Im "modernen" Wettkampfbridge sieht man aber immer häufiger solch schwachen Gegenreizungen auf der 1er Stufe mit einer guten Farbe und in günstiger Gefahrenlage. **Spiel:** ♥-Ausspiel gibt dem Alleinspieler zwar einen schnellen ♥-Stich, verhindert aber das entwickeln von zwei ♠-Stichen. Nach einer Gegenreizung von Süd, wird der Alleinspieler oft das ♠-Ass bei Süd platzieren und beim Versuch ♠-Stiche zu entwickeln sein blaues Wunder erleben.

Teiler Ost
Gef. alle

♠ A 8 3

♥ A K D 7 5

♦ B 6

♣ K 10 9

	N	
W	26	O
S		

♠ 10 7 5 2

♥ 10 3 2

♦ 8 7 4

♣ A 7 2

♦ K B

♥ B 6

♦ A D 10 9 5 2

♣ D 8 3

♠ D 9 6 4

♥ 9 8 4

♦ K 3

♣ B 6 5 4

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

¹ Sofortauskunft: 3

² allgemeine Einladung

Ausspiel: ♦4

Score: +140

Reizung: Auf das allgemeine Versuchsgebot von 2SA wird Süd, mit nur 7 FV, mit 3♥ ablehnen. **Spiel:** Nach 2♦-Stichen sollte West passiv auf Trumfp wechseln. Die ♠-Situation kann nach dem Fall des Bubens erraten werden. (restricted choice: Mit Bube und 10 hätte W auch die 10 legen können, daraus folgt, dass er jetzt 2mal häufiger nicht die 10 hält.) Wer jetzt auch die ♠ erfolgreich löst (mit nur 2F hätte Ost nicht gehoben), kann sich +140 notieren.

Teiler Süd
Gef. keiner

	♠ K		
	♥ 6 4		
	♦ K B 10 7 5 4		
	♣ B 10 7 2		
	N		
♦ 9 7 6		W 27 O	♦ A D 10 5 4 3 2
♥ 10 8 3			♥ 9
♦ D 6			♦ 9 3 2
♣ D 9 6 5 3			♣ A 4
	♠ B 8		
	♥ A K D B 7 5 2		
	♦ A 8		
	♣ K 8		

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

¹ Sofortauskunft: bel. Semiforcing

Ausspiel: ♥A

Score: +100

Reizung: Vielleicht kann West auch direkt 3♠ bieten. Mit der recht wertlosen Hand bleibt eine Hebung von West trotzdem zweifelhaft. Süds Pass nach 4♣ ist forcierend. Mit dem verschwendetet ♠-König und auch sonst nur minimalen Werten, wird Nord sich nicht auf die 5er Stufe trauen. **Spiel:** Gutes Gegenspiel führt mit einem ♥, einem ♣ und 3♦ Stichen (Süd sticht mit dem Buben) zu 2 fallern. Im ♥-Kontrakt sollte Ost nach dem ♠-Ass, angesichts der guten Karofarbe am Tisch, das ♠-Ass zu kassieren, will er nicht 12 Stiche konzedieren.

Teiler West
Gef. N/S

	♠ 8 7 6 5 2		
	♥ 9 6 5		
	♦ 5		
	♣ B 6 5 3		
	N		
♦ 9 4		W 28 O	♦ B 3
♥ A 10 7			♥ D B 8 3
♦ A D B 3			♦ K 8 6 4 2
♣ A K 8 4			♣ 7 2
	♠ A K D 10		
	♥ K 4 2		
	♦ 10 9 7		
	♣ D 10 9		

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

¹ Sofortauskunft: 3

Ausspiel: ♦7

Score: -400

Reizung: 2SA ist nicht schön mit 2 kleinen ♠, aber eine echte Alternative hat West nicht. Ost hat auch keinen echten Grund an 3SA zu zweifeln. Wer herausfindet, dass es am ♠-Stopper mangelt (evtl. nach einer Gegenreizung von Süd), wird hübsche 11 Stiche in der Alternative 5♦ oder 4♥ erbeuten. **Spiel:** In SA sind durch die ♠-Blockade und den ♥-Schnitt immerhin noch 9 Stiche drin.

Teiler Nord
Gef. alle

	♠ K D	
	♥ D 10 3	
	♦ A D 7 3 2	
	♣ D 7 4	
	N	
♦ 9 7 4		
♥ B 7 6 5 4 2	W 29 O	
♦ 9		
♣ A 10 8		
	♠ B 6 5 3 2	
	♥ A 9 8	
	♦ 10 6	
	♣ B 5 2	

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

¹ Sofortauskunft: 15-17

² Sofortauskunft: Piks

Ausspiel: ♣ 6

Score: +110

Spiel: Ost hat ein unangenehmes Ausspiel. Die Chance keinen Stich zu verschenken ist in ♣ am größten. Hat der Partner keine passende Haltung, können wir immer noch hoffen den König zu verwandeln. Diese Hoffnung ist bei einer kürzeren Farbe größer als bei einer längeren. ♣-Ausspiel sollte West mit dem Ass gewinnen und das ♦-Single nachspielen. Schneidet der Alleinspieler verliert er schnell 6 Stiche: (2♣, 1♦ und 3 Trumpfstiche mit Schnapper und Promotion). Gewinnt der Alleinspieler das ♦-Ass muss er die dritte ♦-Runde mit dem Buben vorstechen um auf 8 Stiche zu kommen.

Teiler Ost
Gef. keiner

	♠ 10 8 5 3	
	♥ K 3	
	♦ D 9 7 6	
	♣ D 8 5	
	N	
♦ K D B 6		
♥ A D 8 4	W 30 O	
♦ 10 3		
♣ K 4 3		
	♠ A 9 4	
	♥ B 9 7 6 5	
	♦ 8 5 4	
	♣ A B	
	♠ 7 2	
	♥ 10 2	
	♦ A K B 2	
	♣ 10 9 7 6 2	

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

¹ Sofortauskunft: 15-17

Ausspiel: ♣ 8

Score: -150

Spiel: Wenn der Gegner in SA landet und keinen Versuch gemacht hat einen Oberfarbfitt zu finden, soll man immer bestrebt sein eine Oberfarbe auszuspielen. ♣-8 sollte Süd als "negatives" Ausspiel erkennen und nicht das Ass einsetzen. Der Alleinspieler setzt mit einem kleinen ♣ aus der Hand fort. Je nachdem, was Süd danach weiterspielt, sollte der Alleinspieler dann mittels 3 ♣, 3 ♦ und mindestens 3 Stichen in den Oberfarben zu 9 oder 10 Stichen kommen.

Teiler Süd
Gef. N/S

♠ A D
♥ A K 9 3
♦ A K 9 7
♣ 10 7 4

	N	
W	31	O
	S	

♠ B 9 8 5 4
♥ 7 6
♦ 10 5 2
♣ A 8 2

♠ K 3 2
♥ D 8 2
♦ 8 6 4
♣ K B 9 3

♠ 10 7 6
♥ B 10 5 4
♦ D B 3
♣ D 6 5

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2SA	Pass	PASS
Pass	Pass	Pass	3SA

Ausspiel: ♥4

Score: +690

Spiel: Durch das hilfreiche ♥-Ausspiel und den sitzenden ♣-Schnitt sind 12 Stiche schnell gemacht. Wer ♥-Ausspiel vermeidet kann den Alleinspieler auf 11 Stichen halten.

Teiler West

Gef. O/W

♠ A D 9 3
♥ 5
♦ A K B 10 6 5
♣ 7 3

	N	
W	32	O
	S	

♠ K B 7 6 4 2
♥ A 6 4 3
♦ 9
♣ A K

♠ 8
♥ D B 10 9 7
♦ 3
♣ D B 10 9 5 2

♠ 10 5
♥ K 8 2
♦ D 8 7 4 2
♣ 8 6 4

West	Nord	Ost	Süd
1♦	2♦	Pass	PASS
x	Pass	2♦	3♦
Pass	Pass	Pass	

Ausspiel: ♣A

Score: +110

Reizung: Ost sollte mit nur einem sicheren Stich in ♦ und einer schwachen Hand nicht in Erwägung ziehen Partners Wiederbelebung nieder zu passen. Trotz toller Mittelkarten und 6/5 Verteilung musste Süd sich in der ersten Runde zurückhalten (2♥ oder 3♣ wäre da forcierend gewesen). In der zweiten Bietrunde kann er jetzt mit einer schwachen, aber stichstarken Hand reizen. (Wenn Partner es als ♣ und ♥ versteht, ist 2SA das richtige Gebot). **Spiel:** Da Süd nicht forcieren kann, verliert er nur die beiden A/K Kombinationen in seinen langen Farben.



- 2016** **Sibrand van Oosten – Ralf Teichmann**
für den Allgemeinen Bridgeclub Freiburg e.V.
- 2015** **Claudia Auer – Martin Auer**
für den Bridgeclub 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

Raum für Ihre Notizen

Raum für Ihre Notizen



Bequemer shoppen!

<http://www.bridge-verband.de/webshop>

Schön und preiswert obendrein:

Spielkarten, attraktives Info- und Werbematerial, zahlreiche Bücher und vieles mehr ...
Schauen Sie doch einfach in unserem Webshop vorbei.

Bequemer shoppen von zuhause.



EXKLUSIVE BRIDGETAGE IM HOTEL ERMITAGE GSTAAD-SCHÖNRIED, SCHWEIZ MIT NIKOLAS BAUSBACK

30. Juni bis 7. Juli 2017

Vertiefen Sie Ihre Bridge-Kenntnisse mit Nikolas Bausback, Anja Alberti und Hans-Hermann Gwinner (Europameister, Vizeweltmeisterin und mehrfache Schweizer und Deutsche Meister). Im Anschluss an die Seminarwoche bieten wir Ihnen die Möglichkeit zur Teilnahme am Turnier im Parkhotel Gstaad (7.–9. Juli, zzgl. Startgeld CHF 90.–) inkl. Shuttleservice und Besprechung von Turnierhänden am Samstag und Sonntag.

Bridgewoche

30. Juni bis 7. Juli 2017 (7 Übernachtungen)

Im Zweibettzimmer Nord CHF 1'372.– pro Person

Im Einbettzimmer Nord CHF 1'470.– pro Person

Bridgewoche mit Turnierwochenende

30. Juni bis 9. Juli 2017 (9 Übernachtungen)

Im Zweibettzimmer Nord CHF 1'724.– pro Person

Im Einbettzimmer Nord CHF 1'850.– pro Person

Anmeldung an Nikolas Bausback

Tel.: 06151 593 802 / Mobil: 0170 2013235

Alert-Bridgereisen@Bausback.org

www.bausback.org oder direkt im Hotel ERMITAGE



www.ermitage.ch
welcome@ermitage.ch
+41 33 748 04 30

CHALET-RESORT
IN ALPINER GRANDEZZA.

Ganzjährig geöffnet

ERMITAGE
GSTAAD-SCHÖNRIED
Wellness- & Spa-Hotel