

Lektion 1

Spielplan im SA-Kontrakt

Materialien:

- **K.-H. Kaiser** „Bridge lernen - Ein Buch zum Selbststudium“, ISBN 978-3-935485-45-6
- **Johannes Leber**, CD “Grundlagen der Spieltechnik im Bridge”, Q-Plus München
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-51-4
- **K.-H. Kaiser**, “Bridge lernen-Buch zum Selbststudium” ISBN 978-3-935485-45-6
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **DBV-Schülermappe** „Alleinspiel“

Spielplan SA

- bei SA-Spielen zählt man die Sofortstiche
- A und jede direkt folgende Figur zählt als Sofortstich

♥ A 9 8 ♥ K D B 6

4 Sofortstiche

♥ A D ♥ K B

2 Sofortstiche

♥ K D B 5 ♥ 7 6 3

0 Sofortstiche

- Danach werden die entwickelbaren Stiche (Längenstiche, Schnitt, Figuren vertreiben) gezählt

♥ 10 9 8 ♥ K D B 6

3 entwickelbare Stiche (A vertreiben)

♥ A B 10 9 ♥ 4 3 2

1 Sofortstich, 2 entwickelbare Stiche (Doppelschnitt, 75% Chancen)

♦ A K 7 6 5 2 ♦ 4 3

2 Sofortstiche, 3 entwickelbare Stiche (Längenstich, 3-2 Stand)

wichtige Manöver beim SA-Spiel:

1. Ausspiel lesen (vierthöchste, 11er Regel)
2. Kommunikation der Gegenspieler unterbinden (Ducken, 7er Regel)
3. Schnitt in die richtige Richtung
4. richtige Farbbehandlung (Schnitt, Doppelschnitt, Tiefschnitt)
5. richtige Kombination von Chancen (EVI-Regel)
6. Endspiel

- **Wie oft sollte geduckt werden ? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken ?	Beispiel
7	5-1 xxxxx x	• 7-7=0x Ducken	A 6 5 4 8 3 2
6	5-2 xxxxx xx	• 7-6=1x Ducken	A 6 4 8 3 2
5	5-3 xxxxx xxx	• 7-5=2x Ducken	A 6 4 8 3
4	5-4 xxxxx xxxx	• 7-4=3x Ducken	A 6 4 3 ---

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021
Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt

Beispiel

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

a.) Kontrakt

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

Ausspiel: ♥5

b.) Sofortstiche zählen

- 2 Sofortstich in ♠
- 1 Sofortstich in ♥
- 3 Sofortstich in ♦ **→ 6 Sofortstiche**

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5$ (N 2 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.

Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 6 5
♥ 8 3
♦ K 7
♣ A B 10 9 4

♠ B 9 8 7 2
♥ 9 5
♦ D 10 9 4 3
♣ 2

♠ 10 4
♥ A D B 10 7 6
♦ B
♣ D 7 6 5

♠ A 3
♥ K 4 2
♦ A 8 6 5 2
♣ K 8 3

13
3 10
14

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♣*	2 ♥ ¹	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

1. Weak Two

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 9

S hat 8 Sofortstiche, 3 in ♠, 1 in ♥ (nach dem ♥-Ausspiel), 2 in ♦ und 2 in ♣. O ist der gefährliche Gegner, da er die ♥-Farbe hat. Die ♣-Farbe wird entwickelt, dabei darauf achten, dass O nicht ans Spiel kommt. Also geduckt in ♥, mit ♦ zum Tisch und ♣-Bube zum Schnitt spielen.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 3 2
♥ 9 7 4 3
♦ D 10 6
♣ D 10

♠ A 8 4
♥ B 5 2
♦ 9 7 3 2
♣ 5 4 3

♠ K B 5
♥ A K D 8
♦ A 5 4
♣ A 9 6

♠ 9 7 6
♥ 10 6
♦ K B 8
♣ K B 8 7 2

6
5 21
8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
3 SA	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von Ost

Ausspiel: ♣ 7

W hebt die 2 SA-Eröffnung mit 5 FP auf 3 SA. O hat 8 Sofortstiche, 2 in ♠, 4 in ♥, 1 in ♦ und 1 in ♣. Ein weitere Stich kann nur in ♠ entwickelt werden. Also ♥ zum ♥-Buben des Tisches, ♠-As und ♠ zum ♠-Buben. S gewinnt, wenn N die ♠-Dame hält. Die Spielweise hat ca. 50 % Erfolgchancen.

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 8 5
♥ B 6
♦ A 8 4 3
♣ A K 5 2

♠ 9 4 3
♥ 7 5 2
♦ K D 10 9
♣ D 10 7

♠ D B 10 6 2
♥ A 8 3
♦ 6 2
♣ B 9 8

♠ K 7
♥ K D 10 9 4
♦ B 7 5
♣ 6 4 3

16
7 8
9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 SA*	Pass	2 ♦ ¹
Pass	2 ♥	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Transfer auf ♥ (Sofortauskunft)

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ D

S reizt mit 5 ♥-Karten Transfer. N führt den Transfer aus, bleibt dann aber in 3 SA, da er nur 2 ♥-Karten hat. N hat 5 Sofortstiche, 4 Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei muss im 1. Stich der Übergang zum Tisch (♠-König) geschützt werden. Also ♠-As und ♥ spielen.

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ K D 10 9 2
♥ 10 7 5
♦ D 2
♣ B 8 7

♠ A 5 4
♥ A 8 6
♦ A 8 7 4 3
♣ A 2

♠ B 6
♥ K 9 4 3
♦ K 9 5
♣ K 6 4 3

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

8
16 10
6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA*	Pass	2 ♣ ¹	Pass
2 ♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von West

Ausspiel: ♠ K

O reizt Stayman mit 10 FP und 4 ♥-Karten. Ein Fit wird nicht gefunden, also 3 SA. W hat 7 Stiche und muss ♦ entwickeln. Da N mit ♠-König attackiert und so die Schwachstelle bereits aufgedeckt hat, muss in ♠ 2 x geduckt werden. N darf nicht mehr ans Spiel kommen, also ♦ an S rausdrucken ("Verbeugung vor der Königin").

Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Wettlauf im SA-Kontrakt

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 5
♥ A K 5
♦ K 10 7 4
♣ 10 6 5 2

♠ D 8 7 2
♥ 9 7 6 2
♦ B 2
♣ K B 7



♠ K B 10 9 4
♥ D 10
♦ 8 6 3
♣ 9 4 3

14
7 6
13

♠ 6 3
♥ B 8 4 3
♦ A D 9 5
♣ A D 8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♦*	Pass	1 ♥
Pass	1 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft

3 SA von Nord

Ausspiel: ♠ B

N hat 8 Sofortstiche. Da O ♠ angegriffen hat, gibt es keine Chance mehr zu entwickeln, wenn der Gegner noch ans Spiel kommt. N hat 2 Chancen, ♥-Dame double oder ♣-König bei O. Um beides zu kombinieren, erst ♥-As und ♥-König spielen (hat hier bereits Erfolg), danach bei Bedarf ♣-Schnitt.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 6 4 3
♥ 10 4 3 2
♦ D B 8
♣ K 6

♠ 7 2
♥ 8 6
♦ A K 9 7 6 4
♣ 8 7 2



♠ A D B 5
♥ A K
♦ 5 3
♣ A B 5 4 3

6
7 19
8

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 ♣*	Pass
1 ♦	Pass	2 ♠	Pass
3 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Ost

Ausspiel: ♥ D

O hat einen billigen Zweifärber im Sprung gereizt, ab 20 FL. Nun sind 6 Sofortstiche da, 1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und einer in ♣. Um die ♦-Farbe am Tisch auszunutzen, muss die Verbindung erhalten bleiben. Der 1. Stich in ♦ wird geduckt (Blanco-Coup). O wird mit 5 ♦-Stichen belohnt.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9 5 3
♥ D B 9 4
♦ A K B 9
♣ 6 4

♠ D B 10 6 2
♥ 6 2
♦ D 10 7
♣ A D 8



♠ A 7 4
♥ 10 8 7 3
♦ 6 5 4
♣ 7 3 2

11
11 4
14

♠ K 8
♥ A K 5
♦ 8 3 2
♣ K B 10 9 5

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♣*
1 ♠	X ¹	Pass	1 SA
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

1. Negativkontra, zeigt 4er ♥ ab 8 FL

3 SA von Süd

Ausspiel: ♠ D

N kontriert negativ für ♥, S bietet 1 SA mit ♠-Stopper und nach erneuter Einladung von N 3 SA. Nach dem erwarteten ♠-Ausspiel kann die ♣-Farbe nicht rechtzeitig entwickelt werden. W gewinnt mit einem Stich in ♠, 4 Stichen in ♥ und 4 Stichen in ♦ (Schnitt).

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D B 10
♥ K D B 9 5
♦ 10
♣ K 6 3 2

♠ 8 6 4
♥ A 8 3 2
♦ 5 4 3
♣ D B 5



♠ A K 5
♥ 10 6
♦ A K B
♣ A 10 9 8 4

12
7 19
2

♠ 9 7 3 2
♥ 7 4
♦ D 9 8 7 6 2
♣ 7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
Pass	1 ♥	X ¹	Pass
1 SA	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

1. Informationskontra

3 SA von West

Ausspiel: ♥ K

O kontriert mit 20 FL (Informationskontra, starke Variante). Danach zeigt W mit 1 SA 7-10 FL und Stopper in ♥. W gewinnt, wenn er die ♣-Farbe entwickeln kann. Dazu wird der 1. ♥-Stich geduckt (♥-Verbindung abschneiden) und danach ♣-Dame und ♣-Bube erfolgreich zum ♣-Schnitt vorgelegt.

Klassisches Ducken

- Bridgemerkspruch nach Freiherr von Richthofen

**Um die Aussichten zu steigern,
musst Du im Sans manchmal „verweigern“. Warum?
Um zwischen Gegners Händen
jede Verbindung zu beenden
Die Sieben eine Wunderzahl,
verrät Dir auch wie viele mal ...**

- Ducken heißt, einen Stich, den man gewinnen könnte, nicht mitzunehmen.
- Ducken ist erforderlich, um Verbindung zwischen den Gegenspielern zu zerschneiden.
- Ducken nur sinnvoll, wenn es keinen Stich kostet und der Gegner keine gefährlichere Farbe zum Nachspielen hat.
- Manchmal hat man auch einen zusätzlichen positionellen Stopper in der kritischen Farbe. Dann sollte in der Regel auch nicht geduckt werden.
- Wenn nicht genug geduckt werden kann (A 6 4 3), wenigstens das Maximum durchführen.
- **Wie oft sollte geduckt werden? 7 - Anzahl Karten in beiden Händen.**

Anzahl der Karten	Kritische Verteilung	Wie oft Ducken?	Beispiel
7	5-1 xxxxx x	• 7-7=0x Ducken	A 6 5 4 8 3 2
6	5-2 xxxxx xx	• 7-6=1x Ducken	A 6 4 8 3 2
5	5-3 xxxxx xxx	• 7-5=2x Ducken	A 6 4 8 3
4	5-4 xxxxx xxxx	• 7-4=3x Ducken	A 6 4 3 ---

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021
Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt

Beispiel

N

♠ 8 7 4 3
♥ 4 3
♦ A D 5
♣ K 10 8 7

W

♠ D 5 2
♥ K B 7 5 2
♦ 10 8 2
♣ 5 3

O

♠ B 10 9
♥ D 9 6
♦ B 7 6 4
♣ A 4 2

S

♠ A K 6
♥ A 10 8
♦ K 9 3
♣ D B 9 6

a.) Kontrakt

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

Ausspiel: ♥5

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstich in ♠

1 Sofortstich in ♥

3 Sofortstich in ♦

→ 6 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo können Sie die 3 fehlenden Stiche entwickeln? In ♣, in dem Sie das Ass heraustreiben.

d.) Ausspiel gewinnen?

Es muss 2x geduckt werden. Die ♥-Farbe ist 5-3 verteilt, wenn Ost mit ♣-Ass ans Spiel kommt, dann darf er kein ♥ mehr spielen. Durch das Ducken die Kommunikation ist unterbrochen worden.

Die 7er Regel wurde angewandt $7 - 5$ (N 2 Karten in ♥ + S 3 Karten in ♥) = 2.

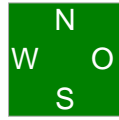
Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Ducken im SA-Kontrakt

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6
♥ A 10 9
♦ A K 6 3 2
♣ D 7 5

♠ B 4 3 2
♥ B 8
♦ D 7
♣ B 9 4 3 2



♠ D 10 9
♥ K D 7 3 2
♦ B 10 8
♣ 10 8

♠ A K 8 5
♥ 6 5 4
♦ 9 5 4
♣ A K 6

13
5 8
14

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦*	1 ♥	X ¹
Pass	1 SA	Pass	2 ♥
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft

1. Negativkontra, zeigt 4er ♠

3 SA von Nord

Ausspiel: ♥ 3

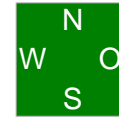
O spielt ♥ 3 aus (vierthöchste der besten Farbe). N hat in ♥ nur das ♥ A und duckt einmal (7-6 = 1x ducken). Nun ist O der gefährliche Gegenspieler, denn er hat noch 3 sichere ♥-Stiche. Also wird 2x ♦ vom Tisch gespielt. wenn W die ♦ D legt, wird geduckt "Verbeugung vor den Königin".

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6
♥ 10 8 7 6
♦ D 8 3 2
♣ 7 3

♠ 10 5
♥ K D 3 2
♦ A K 9 6
♣ B 10 6



♠ A 8 4
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 4

♠ K B 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 2

4
13 16
7

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

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicher Gegner) verloren.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 8
♥ 8 7 2
♦ A 10 3
♣ A 10 9 6 3

♠ D 10 7
♥ A 10 9 6 4
♦ D 9 5
♣ 7 5



♠ B 6 4 3 2
♥ B 3
♦ B 7 6
♣ K 8 4

♠ A 9 5
♥ K D 5
♦ K 8 4 2
♣ D B 2

11
8 6
15

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA*
Pass	3 SA	Pass	Pass

* Sofortauskunft

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 6

W greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt, den der Schnitt in ♣ zum Entwickeln der Farbe geht in Richtung des gefährlichen Gegners. Nach Vorlegen von ♣ D kommt O zwar mit ♣ K zu Stich, kann aber kein ♥ mehr nachspielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 9 3 2
♥ B 9 5
♦ 7 4
♣ D 8 4

♠ K B 10
♥ A 4
♦ B 10 5
♣ A K 9 5 2



♠ 5 4
♥ K 10 3
♦ A K 9 6 2
♣ B 10 6

♠ 8 7 6
♥ D 8 7 6 2
♦ D 8 3
♣ 7 3

9
16 11
4

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 3

N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen des ♣ Schnittes N (ungefährlicher Gegner) ans Spiel.

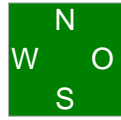
Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Ducken im SA-Kontrakt

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4



♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

17
7 5
11

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 6

Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 10 9
♥ D 9 6
♦ B 7 6 4
♣ A 4 2

♠ 8 7 4 3
♥ 4 3
♦ A D 5
♣ K 10 8 7



♠ A K 6
♥ A 10 8
♦ K 9 3
♣ D B 9 6

8
9 17
6

♠ D 5 2
♥ K B 7 5 2
♦ 10 8 2
♣ 5 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA*	Pass
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

* Sofortauskunft
1. Stayman (Sofortauskunft)
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 5

S greift ♥ 5 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach muss ♣ gespielt werden, um 3 ♣-Stiche zu entwickeln. Wenn S als gefährlicher Gegner das ♣ A hält, ist der Kontrakt verloren. Zum Glück ist das ♣ A bei N und es kann kein ♥ mehr fortgesetzt werden. (50% Gewinnchancen).

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9
♥ K D 5 4
♦ 7 5 3
♣ A K 10 9 6

♠ A B 7 4 2
♥ B 7
♦ B 8 6
♣ 7 3 2



♠ 10 8 5 3
♥ 10 9 8 3
♦ K D 9
♣ D 5

12
7 7
14

♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 5
♥ 8 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3



♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

5
13 13
9

♠ D 9 4
♥ A 10 9 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ in Richtung des ungefährlichen Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.

Der gefährlicher Gegenspieler

- Es gibt 2 Gründe, warum man unbedingt vermeiden muss, einen Gegenspieler ans Spiel zu lassen:
 1. Er hat eine Länge in einer Farbe (bzw. hochgespielte Stiche)
 2. Er droht, durch Ihren Stopper in einer Farbe zu spielen.
- Folgende Manöver kann man u.a. dazu anwenden:
 1. Ducken
 2. Schnitt in die richtige Richtung
 3. Verzicht auf einen Schnitt
 4. Reihenfolge auswählen, in der die Farben entwickelt werden

Beispiel

Teiler S, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
1 ♦	1 ♥	X *	---
1SA	---	2 ♥ *	---
3SA	---	---	---

X* Negativkontra, exakt 4 ♠-Karten

2 ♥* Frage nach Stopper

Ausspiel: ♥3

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021
Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥

2 Sofortstiche in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

c.) Spielplan

Es fehlt nur ein Stich zum Erfüllen. Dieser kann in ♦ entwickelt werden.

d.) Welche Gefahr droht?

W ist der gefährliche Gegenspieler. Er darf nicht mehr ans Spiel kommen, da dann weitere ♥-Stiche gespielt werden.

e.) Ducken Sie das Ausspiel? Wie oft?

Entsprechend der 7er-Regel wird nur einmal geduckt ($7 - 6 = 1$).

f.) Wie muss die Verteilung der ♦-Farbe sein?

♦ muss 3-2 verteilt sein (68%). O muss die 3er-Länge haben, damit W nicht ans Spiel kommt. Man könnte ♦ A und ♦ K spielen und auf ein Doubleton bei W hoffen. Bei der aktuellen Verteilung würde das nicht klappen.

g.) Gibt es eine zusätzliche Chance?

Ja, wenn O die double ♦ D hat. Wenn Sie zweimal ♦ vom Tisch in Richtung ♦ A und ♦ K spielen, erfüllen Sie den Kontrakt. Sobald die ♦ D erscheint, wird geduckt. Diese Technik heißt „**Verbeugung vor der Königin**“.

3SA +1 +430

Schnitt in die richtige Richtung

- Wenn D oder B fehlen, kann die Richtung eines Schnitts manchmal ausgesucht werden.
- Schneiden Sie in die Richtung, bei der der gefährliche Gegner, der eine lange hochgespielte Farbe hält, nicht ans Spiel kommt.

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	1 ♣	2 ♥*
3SA	---	---	---

2 ♥* Weak Two, 6-10 F 6er ♥

Ausspiel: ♥9

b.) Sofortstiche zählen

3 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstich in ♥ (nach dem Ausspiel)

2 Sofortstiche in ♦

2 Sofortstiche in ♣

→ 8 Sofortstiche

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021
Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt

c.) Spielplan

Wo wird der fehlende Stich gewonnen? Eindeutig in ♣. Wenn der Schnitt auf die ♣D gelingt, gibt es sogar 3 zusätzliche ♣-Stiche.

d.) Ausspiel gewinnen?

O übernimmt die ♥9 mit der ♥10. Wie nennt man dieses Manöver? Ein Blanko-Coup im Gegenspiel. O versucht, die Kommunikation mit seinem Partner W aufrecht zu erhalten, der nach dieser Reizung wohl 2 ♥-Karten hält.

Wenn Sie im ersten Stich ♥K nehmen, bleibt die Kommunikation zwischen den Gegenspielern intakt. Dann müssen Sie raten, wer die ♣D besitzt.

Im aktuellen Fall können Sie den Kontrakt zu 100% erfüllen, wenn Sie ♥10 ducken.

e.) Wie geht es weiter?

W spielt ♥5, die O mit ♥A übernimmt. Danach wird der letzte ♥-Stopper beseitigt, Sie gewinnen mit ♥K. Jetzt darf O nicht mehr ans Spiel kommen, dann er hat noch 3 sichere Stiche in ♥. Sie gehen mit ♦ zum Tisch und spielen ♣B. Sie bedienen klein ♣3 und W legt die ♣2.

Danach folgt ♣4 zur ♣8 und ♣K. Die ♣-Farbe liefert jetzt 5 Stiche.

f.) Was ist noch zu beachten?

Sie müssen wieder zum Tisch kommen. Um eine ♠-Blockade zu vermeiden, spielen Sie ♠A und dann die ♠3 zu ♠K und dann ♠D. Sie spielen die hohen ♣-Karten und kassieren ♦A für 11 Stiche.

g.) Ergebnis

3SA +2 +460

Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Schnitt in die richtige Richtung

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ K D 6 5

♥ 8 3

♦ K 7

♣ A B 10 9 4

♠ B 9 8 7 2

♥ 9 5

♦ D 10 9 4 3

♣ 2



♠ 10 4

♥ A D B 10 7 6

♦ B

♣ D 7 6 5

♠ A 3

♥ K 4 2

♦ A 8 6 5 2

♣ K 8 3

13
3 10
14

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

1. Weak Two, 5-10 F, gute 6er Länge

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 9

O übernimmt die ♥ 9 mit der ♥ 10. Ein Blanko-Coup im Gegenspiel! O versucht, die Kommunikation mit seinem Partner W aufrecht zu erhalten, der nach dieser Reizung wohl 2 ♥ -Karten hält. Wenn Sie im ersten Stich ♥ K nehmen, bleibt die Kommunikation zwischen den Gegenspielern intakt. Dann müssen Sie raten, wer die ♣ D besitzt. Im aktuellen Fall können Sie den Kontrakt zu 100% erfüllen, wenn Sie ♥ 10 ducken.

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 7 6

♥ 10 8 7 6

♦ D 8 3 2

♣ 7 3

♠ 10 5

♥ K D 3 2

♦ A K 9 6

♣ B 10 6



♠ A 8 4

♥ A 4

♦ B 10 5

♣ A K 9 5 4

♠ K B 9 3 2

♥ B 9 5

♦ 7 4

♣ D 8 2

4
13 16
7

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

* Sofortauskunft

1. Stayman (Sofortauskunft)

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 3

S greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt 2x (7-5=2x ducken). Danach entwickelt man in ♦ den 9. Stich, da der ♦ Schnitt zum ungefährlichen Gegner auf N geht. O gewinnt mit 2 Stichen in ♣, 3 Stichen in ♦, 3 Stichen in ♥ und ♠ A. Das Vorlegen von ♣ B hätte an die ♣ D bei S (gefährlicherer Gegner) verloren.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ A 7 6

♥ 6 5

♦ A 7 6

♣ K 10 8 6 5

♠ B 9 2

♥ A B 9 3 2

♦ B 8 2

♣ 9 7



♠ D 10 8

♥ 10 7 4

♦ D 10 9 5

♣ D 4 3

♠ K 5 4 3

♥ K D 8

♦ K 4 3

♣ A B 2

11
7 6
16

West	Nord	Ost	Süd
			1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd

Ausspiel: ♥ 3

Süd nimmt den ersten ♥ und schneidet in ♣ so, dass er bei Misslingen den ♣-Schnitts mit dem zweiten ♥-Bild hinten sitzt. Also ♣ vom Tisch zum ♣ B.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A D 9 3 2

♥ B 9 5

♦ 7 4

♣ D 8 4

♠ K B 10

♥ A 4

♦ B 10 5

♣ A K 9 5 2



♠ 5 4

♥ K 10 3

♦ A K 9 6 2

♣ B 10 6

♠ 8 7 6

♥ D 8 7 6 2

♦ D 8 3

♣ 7 3

9
16 11
4

West	Nord	Ost	Süd
		3 SA	alle passen
1 SA*	Pass		

* Sofortauskunft

3 SA von West

Ausspiel: ♠ 3

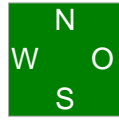
N greift ♠ 3 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W kann nicht ducken, weiß aber jetzt genau, dass S der gefährliche Gegner ist, denn er würde ♠ in die ♠ AD-Gabel des Partners spielen. Also ist ♣ die richtige Entwicklungsfarbe, denn da kommt beim Mißlingen des ♣ Schnittes N (ungefährlicherer Gegner) ans Spiel.

Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Schnitt in die richtige Richtung

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 7 2
♥ K D 5
♦ A K 5
♣ B 10 9 2

♠ B 9 6 5
♥ 10 7
♦ D B 9 6 2
♣ K 4



♠ 10 8 4
♥ A B 8 4 3
♦ 7 3
♣ 7 6 5

17
7 5
11

♠ K D 3
♥ 9 6 2
♦ 10 8 4
♣ A D 8 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 SA*	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

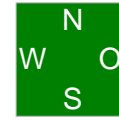
* Sofortauskunft
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 4

O greift ♥ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. N kann nur in ♣ Stiche entwickeln, der Schnitt geht aber in Richtung des gefährlichen Gegenspielers. Also bringt ein positioneller Stopper hier nichts, wichtiger ist durch Ducken die Kommunikation der Gegenspieler in ♥ zu zerstören.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 7 5 4
♥ K 2
♦ 7 5 4 2
♣ D 10 9

♠ K D 6
♥ 10 5 4
♦ B 8 6 3
♣ A 8 3



♠ A B 3
♥ D B 9
♦ A D 10 9
♣ K 5 2

5
10 17
8

♠ 10 8 2
♥ A 8 7 6 3
♦ K
♣ B 7 6 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

Leider ist die Verteilung ungünstig. S darf nicht mehr zu Stich kommen. Der ♦-Schnitt geht aber in seine Richtung. Also wird auf den ♦-Schnitt verzichtet und das ♦ A geschlagen. Um N zum Decken verleiten, wird mit ♣ A zum Tisch gegangen und von dort ♦ B geordert. Der Alleinspieler wird mit dem blanken ♦ K belohnt.

Verzicht auf einen Schnitt

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 9
♥ K D 5 4
♦ 7 5 3
♣ A K 10 9 6

♠ A B 7 4 2
♥ B 7
♦ B 8 6
♣ 7 3 2



♠ 10 8 5 3
♥ 10 9 8 3
♦ K D 9
♣ D 5

12
7 7
14

♠ K D 6
♥ A 6 2
♦ A 10 4 2
♣ B 8 4

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦*
Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

* Sofortauskunft
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 4

W greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. S duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist O gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf den ♣-Schnitt verzichten.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

♠ A 7 5
♥ 8 7 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3



♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

5
13 13
9

♠ D 9 4
♥ A 10 9 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♦	Pass	3 SA	alle passen

* Sofortauskunft

3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 6

S greift ♥ 6 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. O duckt nicht, da der Schnitt in der Entwicklungsfarbe ♣ in Richtung des ungefährlichen Gegeners geht. S gewinnt mit ♣ K und setzt ♦ fort. O gewinnt mit 4 ♣-Stichen, 2 ♦-Stichen, 2 Stichen in ♥ und 2 ♠-Stichen.

Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Schnitt in die richtige Richtung

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ D 4 2
♥ A K 9
♦ A 3 2
♣ A 10 7 2

♠ 8 7 6
♥ D 10 8 3
♦ B 9 4
♣ D 6 3



♠ A B 10 9 3
♥ B 2
♦ 10 8 7 6
♣ B 4

17
5 7
11

♠ K 5
♥ 7 6 5 4
♦ K D 5
♣ K 9 8 5

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ B

N nimmt auf ♠ B den ♠ K und duckt einen ♣ an O raus.
Dadurch ist die ♠ D geschützt.

Board 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 8 7
♥ 10 9 8 5 2
♦ 5 2
♣ D 8 3 2

♠ 4 3 2
♥ K B 3
♦ K B 8 4
♣ A 7 4



♠ A 6 5
♥ A D 4
♦ A 10 9 3
♣ K 6 5

2
12 17
9

♠ K D B 10 9
♥ 7 6
♦ D 7 6
♣ B 10 9

West	Nord	Ost	Süd
		1 SA	Pass
3 SA	Pass	Pass	Pass

3 SA von Ost
Ausspiel: ♠ K

O duckt in ♠ 1x, um sich gegen den 5-2 ♠-Stand zu schützen. Danach Schnitt in ♦ zum ♦ B.

Verzicht auf einen Schnitt

- Wenn einer der Gegner gefährlich ist, sollten Sie alles tun, um zu verhindern, dass er ans Spiel kommt. Eine mögliche Maßnahme ist es, auf einen Schnitt zu verzichten.

Beispiel

Teiler W, N-S

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	---	---
1SA	---	3SA	---
---	---		

Ausspiel: ♥ 6

b.) Sofortstiche zählen

- 3 Sofortstiche in ♠
 - 1 Sofortstich in ♥ (nach der offensichtlichen Fortsetzung)
 - 1 Sofortstich in ♦
 - 2 Sofortstiche in ♣
- 7 Sofortstiche**

c.) Spielplan

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021

Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt

Wo werden die fehlenden Stiche gewonnen? Eindeutig in **♦**. Wenn der Schnitt auf die **♦K** gelingt (50%-Chance), gibt es sogar 3 zusätzliche **♦**-Stiche.

d.) Welche Gefahr droht?

W hat **♥**, die schwache Farbe ausgespielt,. Ist die **♥**-Farbe 5-2 verteilt, drohen 5 Stiche für die Gegner (4 in **♥** und einer in **♦**).

e.) Wie geht es weiter?

Auf die ausgespielte **♥6** legt Ost den **♥K** und spielt die **♥2** nach. W übernimmt den **♥B** mit dem **♥A** und setzt zum 3. Stich **♥** fort. Ost wirft die **♠4** ab.

f.) Wie ist die Verteilung?

Leider ist die Verteilung ungünstig. W darf nicht mehr zu Stich kommen. Der Schnitt in **♦** geht aber in seine Richtung. Also wird auf den **♦**-Schnitt verzichtet und des **♦A** geschlagen.

Um O zum Decken verleiten, wird mit **♠** zum Tisch gegangen und von dort **♦B** geordert.

Der Alleinspieler wird mit dem blanken **♦K** belohnt.

g.) Ergebnis

3SA +1 +630

Blockieren/Entblockieren

Als Alleinspieler ist es beim Erstellen des Spielplans wichtig, die Reihenfolge der Karten zu bestimmen, um Farben abzuspielen.

Es kann dabei zu Hindernissen, „**Blockaden**“ in den Farben kommen.

1. Vermeidbare Blockaden

♠ AD6

♠ AKD6

♠ A6

♠ K3

♠ B7542

♠ KDB73

Lösung: Von der kurzen Seite die hohen Karten zuerst spielen!

2. Scheinbare Blockaden

♥ AD

♥ KD

♥ AB10

♥ KB107

♥ AB107

♥ KD62

Lösung: Die letzte hohe Karte kann übernommen werden. Es kostet keinen Stich, da man die Anschlusskarten besitzt.

3. Echte Blockaden

♦ KD

♦ KD

♦ A

♦ A754

♦ AB62

♦ KD6

Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren. Übergang in einer anderen Farbe oder durch Stechen ausnutzen.

4. Blockieren durch Mittelkarten

♦ AK6432

♦ K7653

♦ AKD43

♦ 9875

♦ AD93

♦ 10982

Lösung: Rechtzeitiges Entblockieren, „opfern“ der Mittelkarten um die Blockade beim Längstich zu umgehen.

Beispiel 1, keiner in Gefahr

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

a.) Kontrakt

N	O	S	W
2♦*	---	3♦*	---
3SA	---	6SA	---
---	---		

6 SA von O, Ausspiel ♣ D

b.) Spielplan

10 Sofortstiche (3 in ♠, 3 in ♥, 2 in ♦ und 2 in ♣)

Zusätzliche Stiche sind in ♦ zu entwickeln, der Dummy hat eine lange ♦-Farbe. Voraussetzung ist dabei der 2-2 Stand der restlichen ♦-Karten beim Gegner. Keine weiteren Übergänge sind vorhanden.

Zu achten ist darauf, dass man ♦ nicht blockiert, also erst ♦ 9 und ♦ 8 spielen.

↑ **Blockade durch Mittelkarten**

c.) Ergebnis

6SA +1 +1020

Lektion 1 - Spielplan SA-Kontrakt - Übergänge und Blockieren

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K 5
♥ B 6 4 3
♦ K B 4
♣ A K D

♠ B 9 7
♥ K 10 8
♦ A 8 7 6
♣ 7 6 2

♠ D 10 8 6 2
♥ A 9 5
♦ 9 5 3
♣ 9 8

♠ 4 3
♥ D 7 2
♦ D 10 2
♣ B 10 5 4 3

21
8 6
5

NS 3N; NS 2♥; NS 3♣; OW 1♠; NS 1♦; Par +400

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 6

N spielt 3 SA. 5 Sofortstiche gibt es in ♣, 2 in ♠. 2 Stiche sind in ♦ zu entwickeln, da noch in ♠ ein Stopper verbleibt. **Allerdings muss zuerst die ♣-Farbe durch Abspielen von ♣ A, ♣ K und ♣ D entblockiert werden und danach sichert das Spiel ♦ 4 zur ♦ 10 den entscheidenden Übergang.**

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ A K
♥ D 10 9
♦ 10 8 4 2
♣ D 8 6 5

♠ B 10 9 4 3
♥ A 6
♦ K 9 7
♣ K 7 2

♠ D 8 2
♥ 8 7 5 2
♦ 6 5 3
♣ 9 4 3

♠ 7 6 5
♥ K B 4 3
♦ A D B
♣ A B 10

11
11 2
16

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	Pass	1 SA
Pass		Pass	Pass

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ B

W muss ♠ B109 oder ♠ B108 haben, sonst sollte er nicht den ♠ B ausspielen. Also so schnell wie möglich weg mit der ♠ D. **Entblockieren im Gegenspiel** Partner kommt mit ♥ A wieder ans Spiel und spielt erneut ♠. Danach kann er einen Unterfarbkönig gewinnen und mit 3 Längenstiche in ♠ den Kontrakt schlagen.

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 7
♥ K D 10 9 4
♦ B 7 5
♣ 6 4 3

♠ D B 10 6 2
♥ A 8 3
♦ 6 2
♣ B 9 8

♠ 9 4 3
♥ 7 5 2
♦ K D 10 9
♣ D 10 7

♠ A 8 5
♥ B 6
♦ A 8 4 3
♣ A K 5 2

9
8 7
16

West	Nord	Ost	Süd
Pass	2 ♦ ¹	Pass	1 SA*
Pass	3 SA	alle passen	2 ♥ ²

* Sofortauskunft
1. Transfer auf ♥
2. Transfer ausgeführt
3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ D

N reizt mit 5 ♥-Karten Transfer. S führt den Transfer aus, bleibt dann aber in 3 SA, da er nur 2 ♥-Karten hat. S hat 5 Sofortstiche, 4 Stiche können in ♥ entwickelt werden. Dabei muss im **1. Stich der Übergang zum Tisch (♠-König) geschützt werden.** Also ♠ As und ♥ spielen.

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ D B 10 9 8
♥ K 10
♦ 9 7 6 2
♣ B 7

♠ K 7 4
♥ A 8 5 4
♦ A D
♣ A 9 6 5

♠ A 5
♥ B 3 2
♦ K B 5 4 3
♣ 8 4 3

♠ 6 3 2
♥ D 9 7 6
♦ 10 8
♣ K D 10 2

7
17 9
7

West	Nord	Ost	Süd
1 SA*	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft
3 SA von West
Ausspiel: ♠ D

W zählt 9 Sofortstiche. Diese müssen nur in der richtigen Reihenfolge abgespielt werden. **Zuerst wird die ♦-Farbe entblockiert, ♦ A und ♦ D abgespielt. Dann muss noch ein Übergang zum Tisch existieren, das ist ♠ A.** Also den ersten Stich nach Auspiel der ♠ D in der Hand gewinnen und den Übergang behalten.

Lektion 1 - Spielplan SA-Kontrakt - Übergänge und Blockieren

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A 8 2
♥ 4 3
♦ D B 6 4
♣ A K 7 6

♠ K 7 6
♥ A 9 2
♦ 10 9 2
♣ 10 9 5 3

♠ DB 10 9
♥ K D 10
♦ 8 7 3
♣ 8 4 2

♠ 5 4 3
♥ B 8 7 6 5
♦ A K 5
♣ D B

14
7 8
11

NS 3N; NS 3♥; NS 3♦; NS 3♣; NS 1♠; Par +600

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

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ D

N zählt 9 Sofortstiche, diese müssen aufgrund **fehlender Übergänge bzw. blockierender Farben sorgfältig in der richtigen Reihenfolge** abgezogen werden. Also zuerst ♣ D und ♣ B, danach ♦ A und ♦ K sowie aus der Hand ♦ D und ♦ B. Jetzt noch die hohen ♣-Karten und der Kontrakt ist erfüllt.

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 9 6 4 3
♥ 10 4 3 2
♦ D B 8
♣ K 6

♠ 7 2
♥ 8 6
♦ A K 9 7 6 4
♣ 8 7 2

♠ A D B 5
♥ A K
♦ 5 3
♣ A B 5 4 3

♠ K 10 8
♥ D B 9 7 5
♦ 10 2
♣ D 10 9

6
7 19
8

West	Nord	Ost	Süd
1♦	Pass	1♣*	Pass
3♦	Pass	3 SA	Pass
Pass	Pass		

* Sofortauskunft
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ D

O hat einen billigen Zweifärber im Sprung gereizt, ab 20 FL. Nun sind 6 Sofortstiche da, 1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und einer in ♣. **Um die ♦-Farbe am Tisch auszunutzen, muss die Verbindung erhalten bleiben.** Der 1. Stich in ♦ wird geduckt (Blanco-Coup). O wird mit 5 ♦-Stichen belohnt.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ D B 10 9 3
♥ A 6
♦ 8 7 4 2
♣ B 9

♠ 7 2
♥ D B 10 8 7
♦ B 9 6 3
♣ K 10

♠ A 8 6 5
♥ 9 5 2
♦ D 10
♣ D 8 5 4

♠ K 4
♥ K 4 3
♦ A K 5
♣ A 7 6 3 2

8
7 8
17

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

* Sofortauskunft
1. Transfer auf ♠ (Sofortauskunft)
2. Transfer ausgeführt
3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ D

N zählt 5 Sofortstiche, 2 in ♥, 2 in ♦, 1 in ♣. 4 Stiche sind in ♠ zu entwickeln. **Dazu muss allerdings noch ein Übergang zum Tisch vorhanden sein**, also wird der erste Stich nach Auspiel der ♥ D in der Hand mit ♥ K gewonnen. Danach ♠ K und ♠.

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ B 6 4
♥ 7 5 3
♦ 6 5 4
♣ A 7 4 2

♠ A 9 5
♥ B 10 9 6 2
♦ 8 3
♣ B 9 3

♠ D 10 7 3 2
♥ K 8
♦ K 10 9 7
♣ 10 6

♠ K 8
♥ A D 4
♦ A D B 2
♣ K D 8 5

5
6 8
21

NS 4N; NS 4♣; NS 2♥; NS 3♦; NS 1♠; Par +430

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ B

S zählt nach ♥ B Auspiel 7 Sofortstiche. Durch wiederholten ♦-Schnitt sind 2 weitere Stiche zu entwickeln. Allerdings ist erstmal nur ein Übergang vorhanden. **Ein 2. Übergang kann nach ♣ K und ♣ D bei 3-2 Stand mit ♣ 8 zu ♣ A und ♣ 5 zu ♣ 7 konstruiert werden.** Der ♦-Schnitt gelingt.

Farbbehandlung

Beispiel

Teiler W, Gefahr keiner

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost
	---	---	---
1SA	---	3SA*	---

* mit 4/3/3/3 ist es besser, auf Stayman zu verzichten

Ausspiel: ♠D

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021
Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt

b.) Sofortstiche zählen

2 Sofortstiche in ♠

1 Sofortstiche in ♥

2 Sofortstiche in ♦

2 Sofortstiche in ♣

→ 7 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo kommen die restlichen 2 Stiche her? Nur in ♥ können zusätzliche Stiche entwickelt werden. Stehen die ♥ 3-2 (68%) ist das kein Problem. Schwierig wäre nur ein 4-1 Stand (28%).

Wenn W 4 ♥-Karten hat, ist der Kontrakt nicht zu erfüllen. Sollte O die 4 ♥-Karten besitzen, gewinnt man, indem zweimal klein zu ♥D ♥B gespielt wird. Sogar gegen 5 ♥-Karten bei O erzielt man 3 ♥-Stiche und erfüllt den Kontrakt.

d.) Ergebnis

3SA = +400

f.) Grundsituation

Machen Sie keine unnötigen Schnitte.

D B x

D B x x

A x x x

A x x

Spielen Sie mit diesen Farbkombinationen zweimal klein zu den Figuren.

Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
3SA ♦K	♠ A K 6 2 ♥ A K D ♦ 7 3 ♣ D B 7 4	♠ 9 8 3 ♥ 10 9 2 ♦ A 8 2 ♣ K 10 3 2
2.		
3SA ♣K	♠ 9 6 3 ♥ K 9 7 ♦ A 5 3 2 ♣ A 5 4	♠ A K D ♥ A B 10 4 ♦ K 6 4 ♣ 6 7 2
3.		
3SA ♦D	♠ A K 7 2 ♥ B 4 ♦ A K 6 ♣ A D 5 3	♠ B 10 9 ♥ 7 6 5 3 ♦ 3 2 ♣ K B 10 9
4.		
3SA ♥D	♠ A 8 3 ♥ A K 7 ♦ D B 10 ♣ 8 6 5 3	♠ K D ♥ 8 3 2 ♦ 9 8 6 3 2 ♣ A D 10

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021
 Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt – Lösungen zu den Aufgaben
 Was ist die kritische Farbe? Wie sieht der Spielplan aus?

Kontrakt Ausspiel	Alleinspieler	Tisch/Dummy
1.		
3SA	♠ A K 6 2	♠ 9 8 3
♦K	♥ A K D	♥ 10 9 2
	♦ 7 3	♦ A 8 2
	♣ D B 7 4	♣ K 10 3 2

Die kritische Farbe ist ♦. Dort hat man mit dem ♦A nur einen Stopper. Also wird 2x ♦ geduckt (7-5 eigene ♦-Karten = 2x ducken) und dann ♣ entwickelt. **Wenn das ♣A nun beim Spieler sitzt, der kein ♦ mehr hat**, gewinnt man sicher (2 ♠-Stiche, 3 ♥-Stiche, 1 ♦-Stich und 3 ♣-Stiche).

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

Die kritische Farbe ist ♣. Dort hat man mit dem ♣A nur einen Stopper. Also wird 1x ♣ geduckt (7-6 eigene ♣-Karten = 1x ducken). Danach darf der Ausspieler nicht mehr ans Spiel kommen, **also wird zur ♥10 geschnitten**. Hat der rechte Gegner die ♥D, kann er kein ♣ mehr spielen, wenn die ♣-Farbe 5-2 verteilt ist. Bei 4-3 ♣-Verteilung erzielen die Gegner nur 4 Stiche.

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

Hier wird nicht geduckt. Der Gegner kann auf eine Farbe wechseln, die viel gefährlicher ist - ♥. Man hat außerdem bereits 8 sichere Stiche und kann 10 Stiche erzielen, wenn man entwickelt ♠ (Schnitt durch das Vorlegen einer Figur - ♠B) und das Manöver gelingt.

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

Hier wird ♥ einmal geduckt, **obwohl 2 ♥-Stopper vorhanden sind**. In der Entwicklungsfarbe muss 2x ausgestiegen werden.

Endspiele

Beispiel

Teiler O, Gefahr N/S

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost

2SA	---	6SA	---
---	---		

b.) Ausspiel: ♣ B

c.) Sofortstiche zählen

4 Sofortstiche in ♠

3 Sofortstiche in ♥

1 Sofortstich in ♦

3 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

d.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021

Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt

- 1.) in **♦** wenn der Schnitt sitzt
- 2.) in **♥** wenn die Farbe 3-3 steht
- 3.) in **♣** wenn die Farbe 3-3 steht

f.) Endspiel

Hier sollte erst versucht werden, die Verteilung zu erfahren, um eine zusätzliche Chance durch ein **Endspiel** zu erreichen.

Endspiel bedeutet, dass der Gegner ans Spiel gebracht wird, und dann zum eigenen Nachteil eine Farbe spielen muss.

Sie spielen 3 **♠**-Runden (beide Gegner bedienen), und gehen mit **♥**A in die Hand. Auf **♠**K werfen beide Gegner **♦** ab.

In der 3. **♥**-Runde erfahren Sie, dass W nur 2 **♥**-Karten hat, denn er wirft erneut **♦** ab. Also liefert **♥** nicht denn 12. Stich. Sie ziehen **♣**D ab und dann **♣**K. Diesmal wirft O **♦** ab. Auch die **♣**6 ist nicht der 12. Stich.

Jetzt bleibt Ihnen noch der Schnitt in **♦**.
Wie ist jetzt die Verteilung?

	N	
	♠ --	
	♥ --	
	♦ 9 5	
	♣ 6	
W		O
♠ --		♠ --
♥ --		♥ 10
♦ K 6		♦ B 10
♣ B		♣ --
	S	
	♠ --	
	♥ 5	
	♦ A D	
	♣ --	

Spielen Sie **♣**6 und W ist verloren. Er gewinnt zwar den Stich, aber dann muss er von seinem **♦**K wegspielen und S den 12. Stich schenken.

d.) Ergebnis
6SA = +1440

Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Endspiel

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ 7 6 3
♥ B 10 5
♦ A D 8 6
♣ D 4 2

♠ 10 4
♥ 8 7 4 3 2
♦ B 10 5 3
♣ 10 9

♠ A K 5
♥ K 9 6
♦ K 4 2
♣ A 8 7 3

♠ D B 9 8 2
♥ A D
♦ 9 7
♣ K B 6 5

9
1 13
17

NS 3N; NS 3♥; NS 3♦; NS 3♣; NS 1♠; Par +400

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	Pass	1 ♠	1 SA
Pass	3 SA	alle passen	

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ 10

5er ♠ 12-22 FL

ausgeglichenes Blatt, 15-18 FL, Stopper in Gegnersfarbe

9 FL, ausgeglichenes Blatt, kein Oberfarbfit

Ausspiel: Partnersfarbe, vom Double hoch/niedrig

S macht den Spielplan, 2 Stiche in ♠, 3 Stiche in ♠, ein

Stich in ♣, mögliche entwickelbare Stiche: 1-2 in ♥

(Schnitt auf die ♥ D), 1 in ♦ (3-3 Stand der ♦ bei den Gegnern), ein Stich in ♣ (♣-Expass). Durch die Reizung

sind fast alle Punkte bei O lokalisiert.

Ducken bringt hier nichts, da O als gefährlicher Gegner alle wichtigen Karten hat. Wichtiger ist, die ♠ 5 als Exit-Karte zu behalten.

Übergang zum Tisch

♥-Schnitt

Gewinnen, um die Exit-Karte zu behalten

erneuter Übergang zum Tisch

Abwurf ♣ 5, leider steht die ♦-Farbe nicht 3-3, so wird ein zusätzlicher ♣-Stich gebraucht

Kassieren des ♥-Stiches

O hat weder ♥ noch ♦

also wird er mit ♠ 5 eingespielt...

kann 2 weitere ♠-Stiche kassieren...

und muss dann von dem sicheren ♣ K wegspielen =

ENDSPIEL

S erfüllt 3 SA

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D B 9 7 6 5
♥ 9 8 7 5 2
♦ 3
♣ 2

♠ K 4 3
♥ A D B
♦ K D 7 2
♣ 8 6 5

♠ A 10 8
♥ K 10 3
♦ A 10 6 4
♣ A 10 9

♠ 2
♥ 6 4
♦ B 9 8 5
♣ K D B 7 4 3

3
15 15
7

OW 4N; OW 3♥; OW 4♦; OW 2♠; OW 2♣;

Par -430

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		1 SA	Pass
4 SA	alle passen		

4 SA von Ost

Ausspiel: ♣ K

4 SA von Ost

Ausspiel: ♣ K

ausgeglichenes Blatt 15-17 FL, keine 5er Oberfarbe

15 FL, quantitative Einladung zu 6 SA

O lehnt mit Minimum ab

klares Ausspiel, ♣ K von einer schönen 3er Sequenz

O duckt (7-6 1x ducken)

Der 2. Stich wird gewonnen, O zählt 9 Sofortstiche: 2 in

♠, 3 in ♥, 3 in ♦ und einer in ♣. Der 10. Stich kann nur

in ♦ gewonnen werden, hoffentlich ist die Farbe 3-2

verteilt. Es schadet nichts, zuerst die Stiche abzuziehen,

und zu beobachten, was die Gegner bedienen, S hat kein

♥ mehr und S hat auch ein Pik mehr

Leider hat S 4 ♦, ist das Spiel verloren !?

Nein, S wird endgespielt. ♣ bringt S sicher zu Stich...

S kann noch einen Stich in Treff kassieren...

und muss dann vom ♦ B wegspielen und dadurch einen

Stich aufgeben.

ENDSPIEL

O erfüllt mit 10 Stichen genau

Lektion 1 - Spielplan im SA-Kontrakt - Endspiel

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ K 7 6 3
♥ A D 5 4
♦ A D
♣ A D 2

♠ 10 8 2
♥ B 7
♦ K 6 4 3
♣ B 10 9 7



♠ A D B
♥ K 8 6
♦ 9 5 2
♣ K 6 5 4

5
21 13
1

♠ 9 5 4
♥ 10 9 3 2
♦ B 10 8 7
♣ 8 3

OW 6N; OW 6♠; W 6♥; W 6♣; O 5♥; O 5♣;
OW 3♦; Par -1440

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			Pass
2 SA	Pass	6 SA	alle passen

6 SA von West
Auspiel: ♣ B

20-21 FL, ausgeglichenes Blatt keine 5er Oberfarbe
13 FL reichen für einen Schlemm, kein Oberfarbfit
Auspiel ♣ B von Sequenz, ein Auspiel, was nichts verschenkt

Spielplan: 4 Stiche in ♠, 3 in ♥, ein Stich in ♦, 3 in ♣.
Chancen auf den 12. Stich: 3-3 Stand der ♥- oder ♣-
Farbe beim Gegner oder ♦-Schnitt

erstmal die sicheren Stiche abziehen und die Abwürfe beobachten

leider steht die ♥-Farbe nicht 3-3

S hat kein ♣ mehr, leider kein 3-3 Stand, aber N kann jetzt eingespielt werden...

...und muss vom sicheren ♦ K wegspielen und einen Stich aufgeben

ENDSPIEL

W erfüllt mit 12 Stichen

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

♠ A 9 2
♥ K B 3
♦ A 10 2
♣ K B 5 4

♠ 8 6 4 3
♥ A 10 5 2
♦ 9 6 3
♣ 8 2



♠ D 10
♥ 9 8 4
♦ D 7 5
♣ A D 10 7 6

4
16 10
10

♠ K B 7 5
♥ D 7 6
♦ K B 8 4
♣ 9 3

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 SA	Pass	3 SA	alle passen

3 SA von West
Auspiel: ♥ 2

15-17 FL, ausgeglichenes Blatt, keine 5er Oberfarbe
12 FL, keine Oberfarbe, Vollspiel ansagen
Auspiel vierthöchste der besten Farbe = ♥ 2

3. Position hoch

W macht den Spielplan, 1 Stich in ♠, 1 Stich in ♥, 1 Stich in ♦, 5 Stiche in ♣. Chancen bestehen in ♠, ♦ und ♥.

Erstmal wird ♣ eliminiert, damit der Gegner nicht bequem aussteigen kann

N wird mit ♥ eingespielt (Zusatzchance ♥ 10 bei S)

N kann 2 Stiche kassieren in ♥

...und muss dann durch ♦- oder ♠-Rückspiel den entscheidenden Stich für den Alleinspieler entwickeln
3 SA wird genau erfüllt

Kombination von Chancen

Standardwahrscheinlichkeiten:

- einfacher Schnitt **50%** (z.B. AD gegenüber von xx)
- einer von 2 Schnitten **75%** (z.B. AD gegen über xx und Kx gegenüber xx)
- zwei von 2 Schnitten **25%** (z.B. AD gegen über xx und Kx gegenüber xx)
- mit 9 Trümpfen sind die restlichen 4 verteilt 2-2 **40%**, 3-1 **50%**, 4-0 **10%**
- mit 8 Trümpfen sind die restlichen 5 verteilt 3-2 **68%**, 4-1 **28%**, 5-0 **4%**
- mit 7 Karten sind die restlichen 6 verteilt 3-3 **36%**, 4-2 **48%**, 5-1 **15%**, 6-0 **1%**

Beispiel

Teiler O, Gefahr O/W

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

a.) Kontrakt

Süd	West	Nord	Ost

2SA	---	3♣	---
3♥	---	6SA	---
---	---		

Ausspiel: ♦10 passives Ausspiel gegen 6 SA

„Passives Ausspiel in 6 Ohne, hilft dem Gegner nicht die Bohne“

DBV Onlineunterricht 2021 – 1. PRO Seminar 13.02. und 14.02.2021
Lektion 1 – Spielplan im SA-Kontrakt

b.) Sofortstiche zählen

3 Sofortstiche in ♠

3 Sofortstiche in ♥

4 Sofortstiche in ♦

1 Sofortstiche in ♣

→ 11 Sofortstiche

c.) Spielplan

Wo kann der fehlende Stich entwickelt werden?

1.) in ♠ wenn die Farbe 3-3 steht

2.) in ♥ wenn auf den ♥B geschnitten wird

3.) in ♣ wenn die fehlenden Figuren ♣K und ♣D bei O oder verteilt sitzen

d.) Chancen

1.) in ♠ 36%

2.) in ♥ 50%

3.) in ♣ 75%

f.) Kombination der Chancen

Beginnen Sie mit dem Doppelschnitt in ♣. Dieser geht erwartungsgemäß an W verloren.

Danach spielen Sie 3 x ♥ (♥B steht leider zu viert, ein Schnitt ist zu riskant) und 3 x ♠ (Die Farbe steht leider nicht 3-3). Da alles keinen 12. Stich produziert, spielen Sie ♣ vom Tisch und der ♣K fällt Ihnen entgegen.

d.) Ergebnis

6SA = +990

Übergänge

Wenn Sie das Alleinspiel planen, ist es wichtig, Übergänge zu haben.
Übergänge werden gebraucht, um

- eine hochgespielte Farbe zu erreichen oder hochgespielte Stiche abzuspielen
- Trümpfe zu ziehen
- einen Schnitt zu spielen oder zu wiederholen
- Verlierer zu stechen

Es gibt folgende Arten von Übergängen:

- sichere, sofort verfügbare Übergänge (A, A x und K x, A K x und D x, oder Chicane)
- sichere, aber nicht sofort verfügbare Übergänge (K D und x x, A x x und D B x)
- mögliche, aber ungewisse Übergänge (K x und x x, A x x und D x x)
- versteckte Übergänge (A 6 4 3 und K D B 2)

Deshalb ist es wichtig, die Übergänge zu schonen

„Hüte Dich vor Überschwang, futsch ist sonst der Übergang“

oder durch Ducken die Kommunikation aufrecht zu erhalten

„Ist der Dummy lang und schwach, duck sonst geht's hinab den Bach!“

N

♠ 9 6 4 3

♥ 10 4 3 2

♦ D B 8

♣ K 6

W

♠ 7 2

♥ 8 6

♦ A K 9 7 6 4

♣ 8 7 2

O

♠ A D B 5

♥ A K

♦ 5 3

♣ A B 5 4 3

S

♠ K 10 8

♥ D B 9 7 5

♦ 10 2

♣ D 10 9

3 SA von O, Ausspiel ♥7

Spielplan

6 Sofortstiche (1 in ♠, 2 in ♥, 2 in ♦ und 1 in ♣)

3 zusätzliche Stiche sind in ♦ zu entwickeln, der Dummy hat eine lange ♦-Farbe, ist aber sehr schwach.

Also wird der 1. Stich in ♦ geduckt.

Ergebnis 3SA = -400