

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

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

16	5
9	10

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

1. Stayman
3 SA von Nord
Ausspiel: ♥ 3

Nach dem Ausspiel von ♥ 3 ist die schwache Farbe des Alleinspielers direkt attackiert. Deshalb muss in ♥ 2x geduckt werden, das ♥ A wird also erst im 3. Stich genommen. W kommt dann mit ♦ A ans Spiel und kann nicht mehr ♥ fortsetzen.

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

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

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

5	13
14	8

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

* Sofortauskunft
1. Negativkontra, zeigt 4er ♠
3 SA von Ost
Ausspiel: ♥ 3

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

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

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

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

11	6
8	15

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

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

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

7	12
14	7

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süid</i>
1 ♦	Pass	1 ♥	Pass
1 SA	Pass	3 SA	alle passen
3 SA von West			
Ausspiel: ♠ 4			

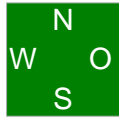
N greift ♠ 4 an, vierthöchste Karte der besten Farbe. W duckt nicht, da er noch einen positionellen ♠-Stopper in behält. Die Kommunikation wäre auch nur bei einer 7-2-♠-Verteilung abzuschneiden. Nun ist S gefährlich, denn er würde ♠ durch den letzten Stopper spielen. Also ♣ A und ♣ K spielen und auf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

DBV Onlineunterricht 2020 - SA-Kontrakte - Lektion 3 - Ducken

Board 5
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 7 5
♥ 10 8 2
♦ A K 8 3
♣ D 9 3

♠ D 9 4
♥ A 9 7 6 4
♦ 7 6 5
♣ K 2



♠ B 6 3 2
♥ B 3
♦ D B 9 4
♣ 7 6 4

13
9 5
13

♠ K 10 8
♥ K D 5
♦ 10 2
♣ A B 10 8 5

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

alle passen

3 SA von Süd
Ausspiel: ♥ 6

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

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ B 9 7
♥ K 10 8
♦ A 8 7 6
♣ 7 6 2

♠ 4 3
♥ D 7 2
♦ D 10 2
♣ B 10 5 4 3



♠ A K 5
♥ B 6 4 3
♦ K B 4
♣ A K D

8
5 21
6

♠ D 10 8 6 2
♥ A 9 5
♦ 9 5 3
♣ 9 8

OW 3N; OW 2♥; OW 3♣; NS 1♠; OW 1♦;
Par -500: NS 4♠×-3

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

3 SA von Ost

Ausspiel: ♠ 6

O 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 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 5 4 3
♥ B 8 7 6 5
♦ A K 5
♣ D B

♠ D B 10 9
♥ K D 10
♦ 8 7 3
♣ 8 4 2



♠ K 7 6
♥ A 9 2
♦ 10 9 2
♣ 10 9 5 3

11
8 7
14

♠ A 8 2
♥ 4 3
♦ D B 6 4
♣ A K 7 6

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 ♦

Pass	1 ♥	Pass	1 SA
Pass	2 ♣	Pass	3 SA

alle passen

3 SA von Süd
Ausspiel: ♠ D

N zählt 9 Sofortstiche, diese müssen aufgrund fehlender Übergänge bzw. blockierenden 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 8
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 9 5
♥ B 10 9 6 2
♦ 8 3
♣ B 9 3

♠ K 8
♥ A D 4
♦ A D B 2
♣ K D 8 5



♠ B 6 4
♥ 7 5 3
♦ 6 5 4
♣ A 7 4 2

6
21 5
8

♠ D 10 7 3 2
♥ K 8
♦ K 10 9 7
♣ 10 6

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

Pass	Pass	Pass	
------	------	------	--

3 SA von West

Ausspiel: ♥ B

W zählt nach ♥ B Ausspiel 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. Mit Endspiel in ♥ gelingt sogar ein Überstich.

Alleinspiel - Lektion 9 - Übungsnachmittag Blockieren + Übergänge

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ K 7 6 3
♥ A D 5 4
♦ A D
♣ A D 2

♠ 9 5 4
♥ 10 9 3 2
♦ B 10 8 7
♣ 8 3



♠ 10 8 2
♥ B 7
♦ K 6 4 3
♣ B 10 9 7

21
1 5
13

♠ A D B
♥ K 8 6
♦ 9 5 2
♣ K 6 5 4

NS 6N; NS 6♠; N 6♥; N 6♣; S 5♥; S 5♣; NS 3♦;
Par +990

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

alle passen
6 SA von Süd
Ausspiel: ♣ B

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

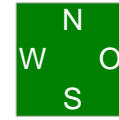
Spielplan: 4 Stiche in ♠, 3 in ♥, ein Stich in ♦, 3 in ♣.
Chancen auf den 12. Stich: 3-3 Stand der ♥- oder ♣-
Farbe beim Gegner oder ♦-Schnitt

Board 10

Teiler Ost
Alle 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



♠ D B 9 8 2
♥ A D
♦ 9 7
♣ K B 6 5

9
1 13
17

♠ A K 5
♥ K 9 6
♦ K 4 2
♣ A 8 7 3

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

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
		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