



Lektion 4

IMP-Taktik

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
- **Marc Schomann**, CD „Noch mehr Erfolg im Bridge“, Q-Plus München
- **Michael Gromöller**, CD „Richtiges Alleinspiel im Bridge“, Q-Plus München
- **R. Berthe/N. Lebely** „Alleinspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-52-2
- **K.-H. Kaiser**, „Bridge lernen-Buch zum Selbststudium“ ISBN 978-3-935485-45-6
- **William S. Root** „How to play a bridge hand“
- **Schülermappe** „Alleinspiel“

IMP-Wertung – Strategie bei Teamturnieren

1. IMP Tabelle

Differenz Absolute Punkte	IMPs
20-40	1
50-80	2
90-120	3
130-160	4
170-210	5
220-260	6
270-310	7
320-360	8
370-420	9
430-490	10
500-590	11
600-740	12
750-890	13
900-1090	14
1100-1290	15
1300-1490	16
1500-1740	17
1750-1990	18
2000-2240	19
2250-2490	20
2500-2990	21
3000-3490	22
3500-3990	23
4000+	24

2. Berechnungsbeispiele

Board	Kontrakt	Spieler	Resultat	Tisch 1	Tisch 2	Differenz	MP Team 1	MP Team 2	
1	4♥	N	=	+420	+450	-30		1	
2	3SA	S	+2	+660	+1440	-780		13	
3	4♠ X	O	-3	+800	+420	+380	9		
4	2SA	W	+1	-150	-600	+450	10		
5	pass	W		0	-110	+110	3		
6	6♣	N	+1	+920	+460	+460	10		
7	2♠	W	+2	-170	-620	+450	10		
8	2♣ X	S	=	+180	+400	-220		6	
Ergebnis:							42	:	20

3. Reizen von knappen Vollspielen (besonders in Gefahr)

Reizt man ein Vollspiel und erfüllt, und die andere Seite kann die Vollspielprämie nicht kassieren, gibt es einen großen Gewinn („Swing“). Insbesondere in Gefahr (+ 620 4♠= gegen +170 3♠+ 1, 10 IMPs Gewinn) ist das Risiko sehr lohnend.

Versuchsgebote werden seltener gereizt, auch weil Sie dem Gegner dann zuviel verraten können.

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ D 8 6
♥ A 9 5
♦ K 10 9
♣ A K 10 6

♠ B 10 4 3
♥ K B 6
♦ D 7 6
♣ B 8 5

♠ A K 9 7 5
♥ 7 2
♦ A B 8
♣ D 3 2

2
16 8
14

OW 4N; OW 3♠; OW 2♥; OW 3♦; OW 3♣;
Par -630: OW 3N+1

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

1. im Team und weil man die Stärke der Gegner kennt

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 4

Board 8

Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 10 7
♥ A 9 8 5
♦ 6 5
♣ K B 10 2

♠ 9 4 3
♥ 10 7 4 3 2
♦ D 9 7 2
♣ D

♠ A B 8 5
♥ D B
♦ A 10 8
♣ 8 7 6 4

♠ K 6 2
♥ K 6
♦ K B 4 3
♣ A 9 5 3

10
4 12
14

N 3N; NS 4♣; S 2N; NS 2♠; NS 2♦; NS 1♥;
Par +400: N 3N=

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

1. Teamturnier

3 SA von Nord
Ausspiel: ♣ 7

Board 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

♠ D 7 3
♥ D B 10 5 2
♦ 8 2
♣ D 6 2

♠ 9 8 4
♥ 4 3
♦ D 7 3
♣ K B 10 5 4

♠ B 10 2
♥ 9 6
♦ A B 10 5 4
♣ A 7 3

♠ A K 6 5
♥ A K 8 7
♦ K 9 6
♣ 9 8

7
6 10
17

NS 4♠; NS 4♥; N 3N; S 1N; OW 1♦; OW 1♣;
Par +420: NS 4♥=; NS 4♠=

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
			1 SA*
Pass	2 ♦ ¹	Pass	3 ♥ ²
Pass	4 ♥	Pass	Pass
Pass			

1. Transfer
2. Superakzeptanz
4 ♥ von Süd
Ausspiel: ♣ B

Knappes Vollspiel gereizt, ♦-Expass ist erfolgreich.

Board 12

Teiler West
N-S in Gefahr

♠ A K 3
♥ K D B 9 8
♦ 8 5 4
♣ K 6

♠ 6 5 2
♥ 10 2
♦ K B 9 2
♣ A 10 8 5

♠ B 10 8 4
♥ A 5 4
♦ D 10 6 3
♣ B 7

♠ D 9 7
♥ 7 6 3
♦ A 7
♣ D 9 4 3 2

16
8 8
8

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
1 ♥	Pass	2 ♥	Pass
4 ♥	alle passen		
4 ♥ von Nord			
Ausspiel: ♠ B			

Eine Einladung mit 3 ♦ Verliererfarbe bringt den Gegner eher zum Trumpfausspiel, was den Kontrakt schlägt.
Knappes Vollspiel in Gefahr im Team.

4. Vollspiele können leichter strafkontriert werden

Ein kontriertes Vollspiel ist beim Team keine Katastrophe, wenn es erfüllt wird. Beim Paarturnier ist es oft ein totaler Nuller.

Beim Teamturnier kann es IMPs bringen, insbesondere wenn der Gegner in Gefahr ist und schlechter Stand vermutet wird. Vollspiele werden ja sehr knapp gereizt. Gleichzeitig ist es auch ein Weckruf für den Partner. Eventuell kann man damit das Ausspiel steuern.

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K 7 5 4 2
♥ D B 8
♦ B
♣ B 9 8

♠ 9
♥ 6 3 2
♦ A 9 7 6 4 3
♣ D 4 2

♠ D 10 8 3
♥ A K 10 9 5
♦ K 5 2
♣ 6

♠ B 6
♥ 7 4
♦ D 10 8
♣ A K 10 7 5 3

12
12 6
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	1 SA
2 ♥	2 ♠	3 ♥	4 ♠
X ¹	alle passen		
1. Strafkontra			

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ 3

Knapp gereiztes Vollspiel, Partner hat auch was, schlechter Stand, potentielle Trumpfstiche, Gegner in Gefahr = spekulatives Strafkontra, dass mit -500 (statt -200) und 7 IMPs belohnt wird.

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A 5
♥ 9 8 4 2
♦ A K B
♣ A K D 7

♠ 4 3
♥ B 7 5 3
♦ D 10 8 6 4
♣ 9 4

♠ K D B 9 6 2
♥ A 6
♦ 5
♣ B 10 8 2

♠ 10 8 7
♥ K D 10
♦ 9 7 3 2
♣ 6 5 3

21
11 3
5

NS 3♥; NS 3♣; NS 1N; NS 2♦; NS 1♠;
Par +140: NS 1♥+2

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

1. Ausspielkontra, verlangt ♠
3 SA× von Nord
Ausspiel: ♠ 4

Etwas spekulativ, Gegner könnte mit ♠ A10xx 2 ♠-Stopper haben.

5. Teure Strafkontra vermieden

Kontrierte Faller können beim Teamturnier sehr viele IMPs kosten wenn:

1. Der Gegner kein Vollspiel/Schlemm drin hat und es eine „Phantomverteidigung“ ist.
2. Wenn in ungünstiger Gefahrenlage zu riskant gereizt bzw. verteidigt wird.
3. Wenn mit schlechten Farbe gegengereizt wird.

Bridgereise im ****Hotel Ascona 15.10.2023 – 29.10.2023

Lektion 4 – IMP – Taktik bei Teamturnieren

Board 21

Teiler Nord
N-S in Gefahr

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

♠ 18	♠ 10 9 8 7 6
1 14	♥ B
7	♥ 9 8 2
	♣ A D 9 3

West	Nord	Ost	Süd
	1 ♦	1 ♥	1 ♠
5 ♥ ¹	X ²	alle passen	

1. etwas zu aggressiv in günstiger Gefahrenlage
2. Strafkontra aufgrund guter ♥-Werte, Schlemm ist sehr spekulativ

5 ♥× von Ost
Ausspiel: ♠ 10

Statt -650 gibt es -1100 für O/W. 5 ♥ ist zu aggressiv. 10 IMPS Gewinn.

Board 5

Teiler Nord
N-S in Gefahr

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

♠ 10	♠ 7 6
6 14	♥ K B 8 7 6
10	♥ A D 7 6
	♣ 9 7

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

1. absolut katastrophale Zwischenreizung in Gefahr mit gepasstem Partner
2. Wiederbelebung
3. Strafpass

2 ♥× von Süd
Ausspiel: ♠ 9

Es kostet -800 (-1100) und der Gegner hat nur 2 ♠ drin. 12 IMPS Gewinn als gerechte Strafe für eine katastrophale Gegenreizung.

6. Spiele unbedingt erfüllen, Überstiche sind nicht so wichtig = Sicherheitsspiele

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

♠ 20	♠ 7 5
8 8	♥ 8 7 3
4	♥ 8 7 5 3 2
	♣ A 8 5

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

1. Puppent Stayman, Teamturnier und in Gefahr
2. min. eine 4er Oberfarbe

3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 10

Um sich gegen den 3-1 Stand mit ♦ K blnak bei O zu schützen, erst ♦ A spielen. Man verzichtet auf einen Überstich, wenn W ♦ Kx hält.

Sicherheitsspiel

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

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

♠ 6	♠ 5 4
6 19	♥ 2
9	♥ K D 9 3 2
	♣ K B 6 4 3

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

6 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ K

Nach ♦ A ♥ zu ♠ A und klein ♥!! Es reicht dann, 2 x ♥ zu stechen. O schützt sich gegen einen 5-1 Stand in ♥. Im Paarturnier würde man ♥ AK spielen und auf alle Stiche hoffen, wenn ♥ 4-2 oder 3-3 verteilt ist.

Sicherheitsspiel

Bridgereise im ****Hotel Ascona 15.10.2023 – 29.10.2023

Lektion 4 – IMP – Taktik bei Teamturnieren

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

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

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

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

alle passen
1. Transfer (Sofortauskunft)
2 ♠ von Süd
Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

Sicherheitsspiel

Board 4

Teiler West
Alle in Gefahr

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

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

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²	Pass
2 SA	Pass	3 ♥ ³	Pass
4 ♠ ⁴	Pass	4 SA ⁵	Pass
5 ♦ ⁶	Pass	5 ♥ ⁷	Pass
5 SA ⁸	Pass	7 ♠	alle passen

4. Superakzeptanz mit allen Kontrollen
5. Roman Keycard Blackwood
6. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
7. Frage nach Trumpfdame
8. Trumpfdame und ♥ K

7 ♠ von West

Ausspiel: ♥ B

Sicherheitsspiel in ♠, Start mit dem ♠ K

Lektion 4 - IMP - Taktik beim Teamturnier

Board 1
Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A K
♥ A 10 9 6
♦ A D 6 4
♣ K 4 3

♠ D 10 9 8 6 2
♥ K 2
♦ K
♣ 9 7 6 2

♠ 7 5
♥ 8 7 3
♦ 8 7 5 3 2
♣ A 8 5



♠ B 4 3
♥ D B 5 4
♦ B 10 9
♣ D B 10

20
8 8
4

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

1. Puppet Stayman, Teamturnier und in Gefahr
 2. min. eine 4er Oberfarbe
- 3 SA von Nord
Ausspiel: ♠ 10

Um sich gegen den 3-1 Stand mit ♦ K blnak bei O zu schützen, erst ♦ A spielen. Man verzichtet auf einen Überstich, wenn W ♦ Kx hält.

Sicherheitsspiel

Board 2
Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ 6 3
♥ D B 9 8 6
♦ B 10 8
♣ D 10 8

♠ D 10 9
♥ 10 4
♦ A 7 6 5
♣ 9 7 5 2

♠ A K B 8 7 2
♥ A K 7 5 3
♦ 4
♣ A

♠ 5 4
♥ 2
♦ K D 9 3 2
♣ K B 6 4 3



6
6 19
9

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

- 6 ♠ von Ost
Ausspiel: ♦ K

Nach ♦ A ♥ zum ♥ A und klein ♥!! Es reicht dann, 2 x ♥ zu stechen. O schützt sich gegen einen 5-1 Stand in ♥.
Im Paarturnier würde man ♥ AK spielen und auf alle Stiche hoffen, wenn ♥ 4-2 oder 3-3 verteilt ist.

Sicherheitsspiel

Board 3
Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ D 7 6 3 2
♥ 7 4 2
♦ K 3
♣ 6 4 3

♠ B 10 8 4
♥ K 9 5 3
♦ D 2
♣ A 9 2

♠ A K 9 5
♥ A 10 6
♦ A 9 7
♣ B 10 8



♠ —
♥ D B 8
♦ B 10 8 6 5 4
♣ K D 7 5

5
9 10
16

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

1. Transfer (Sofortauskunft)
 - 2 ♠ von Süd
- Ausspiel: ♥ D

Nach dem Transfer (5er ♠, ab 0 Punkten) erreichen N/S den Kontrakt 2 ♠. N verliert 3 Stiche in ♣, und 2 Stiche in ♥. Deshalb muss die Trumpffarbe ohne Verlierer gelöst werden. Das ist nur bei einem 4-0 Stand ein Problem. Wenn O 4 Trümpfe hat, ist man chancenlos. Hier zuerst ♠ D, dann 2 x ♠-Schnitt.

Sicherheitsspiel

Board 4
Teiler West
Alle in Gefahr

♠ —
♥ B 10 9 8 5 4
♦ 10 8 7
♣ B 10 5 4

♠ A D 9 5
♥ A K D
♦ K 6 5
♣ A 3 2

♠ K 7 6 4 3
♥ 7 6
♦ A D 2
♣ K D 7

♠ B 10 8 2
♥ 3 2
♦ B 9 4 3
♣ 9 8 6



2
22 14
2

West	Nord	Ost	Süd
2 ♣ ¹	Pass	2 ♦ ²	Pass
2 SA	Pass	3 ♥ ³	Pass
4 ♠ ⁴	Pass	4 SA ⁵	Pass
5 ♦ ⁶	Pass	5 ♥ ⁷	Pass
5 SA ⁸	Pass	7 ♠	alle passen

4. Superakzeptanz mit allen Kontrollen
 5. Roman Keycard Blackwood
 6. 0 oder 3 von 5 Schlüsselkarten
 7. Frage nach Trumpfdame
 8. Trumpfdame und ♥ K
- 7 ♠ von West
Ausspiel: ♥ B

Sicherheitsspiel in ♠. Start mit dem ♠ K

Lektion 4 - IMP - Taktik beim Teamturnier

Board 5
Teiler Nord
N-S in Gefahr

♠ A K 7 5 4 2
♥ D B 8
♦ B
♣ B 9 8

♠ 9
♥ 6 3 2
♦ A 9 7 6 4 3
♣ D 4 2

♠ B 6
♥ 7 4
♦ D 10 8
♣ A K 10 7 5 3

♠ D 10 8 3
♥ A K 10 9 5
♦ K 5 2
♣ 6



12
12 6
10

<i>West</i>	<i>Nord</i>	<i>Ost</i>	<i>Süd</i>
	1 ♠	Pass	1 SA
2 ♥	2 ♠	3 ♥	4 ♠
X ¹	alle passen		
1. Strafkontra			

4 ♠ von Nord
Ausspiel: ♥ 3

Board 6
Teiler Ost
O-W in Gefahr

♠ 10 6 4
♥ B 6
♦ A D 7 6 3
♣ B 9 4

♠ 9
♥ 6 3 2
♦ A 9 7 6 4 3
♣ D 4 2

♠ K B 7 2
♥ A D 10 2
♦ 9 4
♣ A 10 7

♠ A 9 5
♥ K 8 4
♦ K 10 5
♣ K D 8 3

♠ D 8 3
♥ 9 7 5 3
♦ B 8 2
♣ 6 5 2



8
3 14
15

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

3 SA von Süd
Ausspiel: ♣ 2

Knapp gereiztes Vollspiel, Partner hat auch was, schlechter Stand, potentielle Trumpfstiche, Gegner in Gefahr = spekulatives Strafkontra, dass mit -500 (statt -200) und 7 IMPS belohnt wird.

Board 7
Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 2
♥ D 10 8 4 3
♦ 5 4 3 2
♣ 9 7 4

♠ B 10 4 3
♥ K B 6
♦ D 7 6
♣ B 8 5

♠ A K 9 7 5
♥ 7 2
♦ A B 8
♣ D 3 2

♠ D 8 6
♥ A 9 5
♦ K 10 9
♣ A K 10 6



2
16 8
14

OW 4N; OW 3♠; OW 2♥; OW 3♦; OW 3♣;
Par -630: OW 3N+1

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

1. im Team und weil man die Stärke der Gegner kennt

3 SA von West
Ausspiel: ♥ 4

Board 8
Teiler West
Keiner in Gefahr

♠ D 10 7
♥ A 9 8 5
♦ 6 5
♣ K B 10 2

♠ B 10 4 3
♥ K B 6
♦ D 7 6
♣ B 8 5

♠ A B 8 5
♥ D B
♦ A 10 8
♣ 8 7 6 4

♠ K 6 2
♥ K 6
♦ K B 4 3
♣ A 9 5 3

♠ 9 4 3
♥ 10 7 4 3 2
♦ D 9 7 2
♣ D



10
4 12
14

N 3N; NS 4♣; S 2N; NS 2♠; NS 2♦; NS 1♥;
Par +400: N 3N=

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

1. Teamturnier

3 SA von Nord
Ausspiel: ♣ 7

Lektion 4 - IMP - Taktik beim Teamturnier

Board 9
Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ D B 5 4
♥ A K 10
♦ A K B 4
♣ 10 7

♠ 3
♥ 8 5 4 2
♦ 10 7 6 5
♣ B 8 6 5



♠ A K 2
♥ D 9 7 6 3
♦ D 3
♣ K 4 2

♠ 10 9 8 7 6
♥ B
♦ 9 8 2
♣ A D 9 3

18
1 14
7

West	Nord	Ost	Süd
5 ♥ ¹	1 ♦ X ²	1 ♥ alle passen	1 ♠

1. etwas zu aggressiv in günstiger Gefahrenlage
2. Strafkontra aufgrund guter ♥-Werte, Schlemm ist sehr spekulativ

5 ♥× von Ost
Ausspiel: ♠ 10

Statt -650 gibt es -1100 für O/W. 5 ♥ ist zu aggressiv.
10 IMPS Gewinn.

Board 10
Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ D B 10 5
♥ 5 3
♦ K B 5
♣ D B 8 5

♠ 9 3
♥ A D 10 9 2
♦ 4 3
♣ 10 6 4 2



♠ A K 8 4 2
♥ 4
♦ 10 9 8 2
♣ A K 3

♠ 7 6
♥ K B 8 7 6
♦ A D 7 6
♣ 9 7

10
6 14
10

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

1. absolut katastrophale Zwischenreizung in Gefahr mit gepasstem Partner
2. Wiederbelebung
3. Strafpass

2 ♥× von Süd
Ausspiel: ♠ 9

Es kostet -800 (-1100) und der Gegner hat nur 2 ♠ drin.
12 IMPS Gewinn als gerechte Strafe für eine katastrophale Gegenreizung.