



Lektion 1

Ausspiel SA-Kontrakt

Sequenzen

- **Empfohlene Materialien:**

- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Farb-Kontrakt“, ISBN 3-935485-44-1
- **R. Berthe/N. Lebely**, „Gegenspiel im Sans Atout-Kontrakt“, ISBN 3-935485-43-3
- **Dr. Karl-Heinz Kaiser**, CD „Spieltechnik im Gegenspiel“, Q-Plus München
- **DBV Schülermappe**, „Gegenspiel“
- **Roland Rohowsky**, „Beherrsche die Farben!“, ISBN 978-3-925440-91-5

Ausspiel gegen SA-Kontrakte

SA-Spiele sind Wettläufe zwischen den beiden Parteien. Die Gegenspieler haben den Vorteil, das Rennen beginnen zu können. Deshalb sollte die **längste** Farbe angegriffen werden (Ausnahmen: Partner hat eine andere Farbe gereizt, Gegner haben meine Farbe natürlich gereizt, Blatt ist sehr schwach). Ideal sind dabei Farben mit mindestens 5 Karten. Um die Kommunikation aufrecht zu erhalten, wird dabei (ohne Sequenz) konventionell die **vierthöchste** Karte der Farbe angegriffen.

D10 8 4 2	A K D 8 7	A B 9 5 3	B 10 8 7 6	K B 10 8 7
K B 9 7 5	K D B 9 7	K D 8 7 2	K D 10 8 7	A 10 9 8 5
K B 7 6 2	D B 10 7 2	D B 8 6 3	A K B 6 4	A D B 8 4
A D 10 7 5	10 9 8 6 5	A K 8 7 3	D B 9 8 4	D 10 9 7 6
vierthöchste Karte	höchste Karte einer Sequenz	vierthöchste Karte	höchste Karte einer durch- brochenen Sequenz	höchste Karte einer inneren Sequenz

Interaktive Beispiele:

Hinweis: Klicken Sie den Link an und dann immer auf „Next“

[Hand 1 Ausspiel von einer Sequenz](#)

[Hand 2 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 3 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 5 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 7 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

[Hand 9 Ausspiel von einer durchbrochenen Sequenz](#)

Austeilung 1, Teiler S, Gefahr N/S

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

a.) Reizung

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

b.) Spielverlauf

Ausspiel ist ♣K. Das ist die beste Farbe (Fünferlänge). O weiß, dass sein Partner nur den ♣K ausspielt, wenn er ♣KDB oder ♣KD10 hat. Da O selbst ♣B hat, ist klar, dass er ♣A nimmt und den ♣B nachspielt. O/W kassieren 5 ♣-Stiche, ehe der Alleinspieler ans Spiel kommt.

c.) Ergebnis 3SA-1 -100

Joachim Freiherr von Richthofen „Ein neues Bridgegefühl“

„Das Ausspiel von der Fünferlänge treibt den Gegner in die Enge!“

„Hast Du keine müde Mark, ist Fünferlängen-Ausspiel Quark!“

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

Sonderfälle

1. Ausspiel von 2 Karten (Partner hat die Farbe gereizt)

♥K2

♦D3

♥A9

♣102

♠63

2. Ausspiel von 3 Karten

♥K63

♦A98

♣1063

♥B103

♠KD7

♣865

♥1092

3. Ausspiel von 4 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♣9865

♥9654

♦6543

4. Ausspiel von 5 kleinen Karten („Höchste von Nichts“- „Top of Nothing“)

♦86542

♣65432

♥98543

Ausspielkontra

- Das Gebot **X Kontra** in der ursprünglichen Bedeutung heißt:

„Ich denke, der Gegner erfüllt seinen Kontrakt nicht, dafür soll er bestraft werden“

Ausspielkontra gegen 3SA

Kontra gegen 3 SA	1 ♦	2 ♣	3 ♦	---	● Partner hat eine Farbe gereizt: Ausspiel dieser Farbe
	3SA	---	---	X	
	1 ♦	2 ♣	3 ♦	3 ♥	● Beide Gegenspieler haben eine Farbe gereizt: Partnerspiele Deine Farbe aus
	3SA	---	---	X	
	1 ♦	---	2 ♦	2 ♥	● Der Kontrierende hat eine Farbe gereizt: Das Kontraverlangt eine andere Farbe
	3SA	---	---	X	
	2SA	---	3SA	X	● Keine Gegenreizung, nur SA ist gereizt : Das Kontraverspricht eine lange Oberfarbe
	1 ♦	---	1SA	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat nur eine Farbe gereizt, die Farbe wurde nicht unterstützt, der Kontrierende sitzt hinter dieser Farbe: Das Kontra verlangtgenau diese Farbe
	3SA	X			
	1 ♣	---	1 ♥	---	● Keine Gegenreizung, die Eröffnungspartei hat min. 2 Farben gereizt: Das Kontra verlangt die erste Farbe desDummys
	2SA	---	3SA	X	

Lektion 1 - Ausspiel SA von Sequenzen

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

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

13
3 10
14

♠ A 3
♥ K 4 2
♦ A 8 6 5 2
♣ K 8 3

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

* 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

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

6
5 21
8

♠ 9 7 6
♥ 10 6
♦ K B 8
♣ K B 8 7 2

West	Nord	Ost	Süd
3 SA	Pass	2 SA	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

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

16
7 8
9

♠ K 7
♥ K D 10 9 4
♦ B 7 5
♣ 6 4 3

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

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

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

8
16 10
6

♠ 8 7 3
♥ D B 2
♦ B 10 6
♣ D 10 9 5

West	Nord	Ost	Süd
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 - Ausspiel SA von Sequenzen

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		♠ K B 10 9 4
♥ 9 7 6 2		♥ D 10
♦ B 2		♦ 8 6 3
♣ K B 7		♣ 9 4 3
	14	
	7 6	
	13	
	♠ 6 3	
	♥ B 8 4 3	
	♦ A D 9 5	
	♣ A D 8	

West	Nord	Ost	Süd
	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		♠ A D B 5
♥ 8 6		♥ A K
♦ A K 9 7 6 4		♦ 5 3
♣ 8 7 2		♣ A B 5 4 3
	6	
	7 19	
	8	
	♠ K 10 8	
	♥ D B 9 7 5	
	♦ 10 2	
	♣ D 10 9	

West	Nord	Ost	Süd
		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		♠ A 7 4
♥ 6 2		♥ 10 8 7 3
♦ D 10 7		♦ 6 5 4
♣ A D 8		♣ 7 3 2
	11	
	11 4	
	14	
	♠ K 8	
	♥ A K 5	
	♦ 8 3 2	
	♣ K B 10 9 5	

West	Nord	Ost	Süd
			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 K 5
♥ A 8 3 2		♥ 10 6
♦ 5 4 3		♦ A K B
♣ D B 5		♣ A 10 9 8 4
	12	
	7 19	
	2	
	♠ 9 7 3 2	
	♥ 7 4	
	♦ D 9 8 7 6 2	
	♣ 7	

West	Nord	Ost	Süd
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.

Lektion 1 - Ausspiel SA von Sequenzen

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

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

17
7 5
11

West	Nord	Ost	Süd
Pass	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 10

Teiler Ost
Alle in Gefahr

♠ 10 5	♠ D 7 6	♠ A 8 4
♥ K D 3 2	♥ 10 8 7 6	♥ A 4
♦ A K 9 6	♦ D 8 3 2	♦ B 10 5
♣ B 10 6	♣ 7 3	♣ 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
2 ♣ ¹	Pass	1 SA*	Pass
3 SA	Pass	2 ♦	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 11

Teiler Süd
Keiner in Gefahr

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

11
8 6
15

West	Nord	Ost	Süd
Pass	3 SA	Pass	1 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 12

Teiler West
N-S in Gefahr

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

5
13 13
9

West	Nord	Ost	Süd
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.