

Seminar am Alten Fliess - Oktober 2026 - Kompetitive Reizung

Board 1

Teiler Nord
Keiner in Gefahr

♠ A 2

♥ K B 8 7 6

♦ K D 4

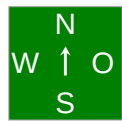
♣ 8 4 3

♠ D B 8

♥ A 10

♦ B 6 3 2

♣ K 9 7 6



♠ K 10 7 6 5

♥ 9 3

♦ A 9 8 7

♣ D 2

13
11 9
7

♠ 9 4 3

♥ D 5 4 2

♦ 10 5

♣ A B 10 5

West Nord Ost Süd

1 ♥

Pass

2 ♥

Pass

Pass

2 ♠

3 ♥

Alle passen

3 ♥ von Nord

Ausspiel: ♥ 9

Board 2

Teiler Ost
N-S in Gefahr

♠ D 10 9 7

♥ K 9 7

♦ A 10 3 2

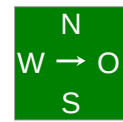
♣ K 10

♠ K 4 2

♥ 4

♦ D B 8 6

♣ D 9 7 4 3



♠ A 8 3

♥ B 3 2

♦ K 4

♣ A B 8 6 5

12
8 13
7

♠ B 6 5

♥ A D 10 8 6 5

♦ 9 7 5

♣ 2

West Nord Ost Süd

3 ♣

3 ♥

1 ♣

2 ♥

4 ♣

von Ost

4 ♣

Alle passen

Ausspiel: ♥ A

Wettkampf um den Teilkontrakt

1. Bietrunde

Ost passt zunächst über 1 ♥. Mit 10FL ist es nicht unüblich, auf Stufe 1 gegenzureizen, nur ist die ♠-Farbe hier recht dürftig.

Süds Hebung zeigt standardmäßig 6-10FV mit mindestens 3er-Anschluss

West & Nord sehen keinen Grund weiterzureizen.

2. Bietrunde

Ost sitzt nun in einer Wiederbelebungsposition und sollte jetzt doch seine 5er-Länge reizen. Es gilt zu erkennen, dass die Gegner ja "nur" eröffnet und gehoben haben (ca. 12+6 Punkte) und bei eigenen 9 Punkten Partner durchaus noch eine gute Hand haben könnte.

Es lohnt sich also Reizungen mit etwas schwächeren Händen wiederzubeleben, um entweder nach einem eigenen Spiel zu suchen, oder eventuell den Gegner eine Stufe höher zu schubsen. Vorsicht!! Mit zu schwachen Händen läuft man Gefahr, schlafende Hunde zu wecken. Womöglich schubst man den Gegner in unnötigerweise in ein erfüllbares Vollspiel.

Süd fragt sich, ob es sich lohnt, zu erhöhen.

Pro-Argumente: Die Gefahrenlage ist ausgeglichen, Schnappwerte in ♦, 9. Trumpfkarte

Gegenargumente: Minimum an Punkten, semi-ausgeglichene Verteilung.

Die Pro-Argumente überwiegen und entscheidend ist die Anzahl der gemeinsamen Trumpf-Karten (Gesetz der Gesamtstiche, engl. LAW of total tricks)

West soll erkennen, dass sein Partner nur wiederbelebt. Ost hätte ja auch schon über 1 ♥ reizen können. Es gibt (vor allem ohne 9. Trumpfkarte) keinen Grund, mit 11 Punkten weiterzureizen.

Nord soll auch passen, wenn sein Partner nicht 3 ♥ gereizt hätte (maue Verteilung und keinen Zusatztrumpf)

Wettkampf um den Teilkontrakt

1. Bietrunde

Süd zeigt mit dem Sprung in 2 ♥ eine weak two-Reizung. In Gefahr reicht eine sehr gute ♥-Farbe und eine Kürze nebenbei.

West geht von drei ♣-Karten bei Partner aus, soll deswegen für eine freiwillige Hebung auf Stufe 3 mindestens fünf ♣-Karten und ca. 10-12FV halten. Die unausgeglichene Verteilung gleicht die relative Punktschwäche hier aus.

Nord weiß, dass nach der schwachen Ansage Partners kein Vollspiel drin ist, beim Gegner aber auch nicht. Er soll dank eigener Eröffnungstärke und gutem Trumpfanschluss auf Stufe 3 mithalten. Dies ist keine Einladung. Nord soll nämlich auch mit deutlich weniger Punkten und dreier Trumpfanschluss dem Gegner den Bietraum nehmen.

2. Bietrunde

Eröffner **Ost** geht beim Partner wohlgermerkt von fünf ♣-Karten aus und zählt somit insgesamt 10. Die Gefahrenlage ist vorteilhaft und die relativ ausgeglichene Verteilung ist auch kein großes Problem, denn: Nord-Süd reizen im 9-Karten-Fit. Mit den eigenen drei ♥-Karten, sollte Partner höchstens eine halten. Es kann also schnell gestochen werden. 4 ♣ ist also eine gute Wette.

Süd und **West** haben ihr Lied gesungen

Nord soll von einem weiteren Gebot absehen. Partner reizt schwach, die Gefahrenlage ist zu seinem Nachteil und vielleicht gehen 4 ♣ gar nicht. Wer weiß, was ♣-König wert ist?

Abspiel:

Ost muss in ♣ schneiden und ♦ entwickeln, um auf einen ♦-Gewinner vom Tisch einen ♠-Verlierer in der Hand abzuwerfen. Dann gibt es sogar einen Überstich

Seminar am Alten Fliess - Oktober 2026 - Kompetitive Reizung

Board 3

Teiler Süd
O-W in Gefahr

♠ 10 5 4

♥ A 10 4

♦ K B 8 7 4

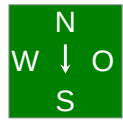
♣ 8 4

♠ K D B 7 6

♥ 8

♦ D 10 6 5

♣ D B 2



♠ A 9 8

♥ B 5 2

♦ 9 3

♣ K 10 7 6 5

8
11 8
13

♠ 3 2

♥ K D 9 7 6 3

♦ A 2

♣ A 9 3

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

2 ♥

2 ♠

1 ♥
3 ♣¹

Pass

4 ♥

Alle passen

1. Allgemeiner Vollspielversuch

4 ♥ von Süd

Ausspiel: ♠ K

Kompetitive Vollspielversuche

1. Bietrunde

Süd und **West** reizen beide mit Eröffnungstärke ihre 5er-Oberfarben.

Nord und **Ost** heben beide mit 3er-Anschluss und Antwortstärke.

Soweit alles normal.

2. Bietrunde

Süd ist zu stark, um einfach nur 3 ♥ zu reizen. Nach Bestätigung des Fits soll Süd seine Hand neu bewerten.

1 Verteilungspunkt in ♠, 2 Verteilungspunkte für die 9.Trumpfkarte & 1 Verteilungspunkt in ♦ ergibt also insgesamt 17 FV. Gegenüber Maximum bei Partner wäre also ein Vollspiel drin.

Wie in den ersten beiden Boards gesehen, ist in kompetitiven Situationen eine Hebung keine Einladung. Wir benutzen eine neue Farbe, die unter unserer Trumpffarbe auf Stufe drei liegt. Das wären im Beispiel oben 3 ♣ oder 3 ♦. Da uns hier die Wahl offensteht, reizen wir unsere "bessere/längere" Farbe.

Grundsatz wenn beide Seiten reizen:

Nach Fitbestätigung ist das Reizen einer neuen Farbe ein Vollspielversuch. Das Gebot ist forcierend und muss keine "echte" Farbe sein. Partner reizt mit Minimum auf Stufe 3 und mit Maximum Vollspiel.

West sieht zwar mit Kürze in ♥, aber unvorteilhafter Gefahrenlage und nur acht ♠-Karten keine Veranlassung zu reizen.

Nord hält mit Längenpunkt in ♦ und Kürzenpunkt in ♣ eher Maximum und nimmt den Vollspielversuch an

Board 4

Teiler West

Alle in Gefahr

♠ 6 5

♥ A 9 6

♦ K B 8 5 3

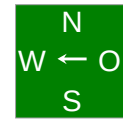
♣ D 6 4

♠ K D 9 8

♥ K 7 3

♦ 9 2

♣ K 7 5 3



♠ A B 7 3

♥ D 8 2

♦ 7 6

♣ A B 10 2

10
11 12
7

♠ 10 4 2

♥ B 10 5 4

♦ A D 10 4

♣ 9 8

West

Nord

Ost

Süd

Pass

Pass

1 ♣

Pass

1 ♠

2 ♦

2 ♠

3 ♦

3 ♥¹

Pass

3 ♠

Alle passen

1. Allgemeiner Vollspielversuch

3 ♠ von West

Ausspiel: ♦ 5

Kompetitive Vollspielversuche

1. Bietrunde

West und **Nord** schrammen knapp an einer Eröffnung vorbei.

Ost eröffnet ganz normal 1 ♣ und **Süd** passt

2. Bietrunde

West bietet mit 1 ♠ seine 4er-Länge an

Nord entschließt sich nun, sein gutes 5er ♦ in den Ring zu werfen. Da 1. Partner weiß, dass Nord keine Eröffnungstärke hält und 2. Partner selbst nicht gereizt hat, also auch nicht plötzlich ein Vollspiel ansagen wird, gibt Nord zumindest eine Ausspielmarke ab.

Ost hebt und verspricht immer noch 12-14 FV mit 4er♠.

Süd hält dank 4er-Anschluss auf Stufe drei mit. Nord und Süd wissen, dass sie eh kein Vollspiel drin haben und versuchen daher, dem Gegner die Reizung zu erschweren.

3. Bietrunde

West könnte gegen über Maximum beim Partner ein Vollspiel verantworten, gegenüber Minimum aber lieber 3 ♠ spielen. Wie kann man also danach fragen?

Über 3 ♦ bleibt nur noch 3 ♥ als freies Gebot unter 3 ♠ übrig. Nach dem Grundsatz links gilt: Beide Seiten reizen, Fit ist gefunden, also ist 3 ♥ künstlich und fragt nach Minimum oder Maximum.

Nord passt.

Ost lehnt wegen Minimum den Vollspielversuch ab und reizt 3 ♠

Seminar am Alten Fliess - Oktober 2026 - Kompetitive Reizung

Board 5

Teiler Nord

N-S in Gefahr

♠ 3

♥ K D 9 7 5

♦ K D 9 6 2

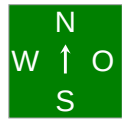
♣ A 3

♠ K B 10 6 2

♥ 6 4 3

♦ B

♣ D 9 7 5



♠ A D 9 7 5

♥ A 2

♦ 10 5 3

♣ K 10 6

14

7 13
6

♠ 8 4

♥ B 10 8

♦ A 8 7 4

♣ B 8 4 2

West

Nord

Ost

Süd

1 ♥

1 ♠

2 ♥

4 ♠

5 ♥

Alle passen

5 ♥ von Nord

Ausspiel: ♠ A

Board 6

Teiler Ost

O-W in Gefahr

♠ K 6 2

♥ D 10 8 6

♦ B 10 9 6 5 2

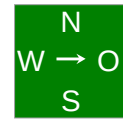
♣ --

♠ D 7 5

♥ 2

♦ A 8 7

♣ A D 10 8 4 2



♠ A B 10 8

♥ 9 7 4

♦ 4 3

♣ K 9 6 5

6

12 8
14

♠ 9 4 3

♥ A K B 5 3

♦ K D

♣ B 7 3

West

Nord

Ost

Süd

Pass

1 ♥

2 ♣

4 ♥

5 ♣

Alle passen

5 ♣ von West

Ausspiel: ♥ 6

Entscheidung auf hoher Stufe

1. Bietrunde

Nord, Ost und Süd reizen nicht besonders.

West schert aus springt mit 10 gemeinsamen ♠-Karten auf Stufe 4. 4 ♠ ist keine punktstarke Ansage, sondern zeigt höchstens 10 Punkte und eben 10 gemeinsame Trümpfe.

2. Bietrunde

Nord muss nun die eine richtige Entscheidung auf hoher Stufe treffen und steht damit gehörig unter Druck.

Passe, Kontra oder 5 ♥ könnte alles richtig oder falsch sein. Woran kann man sich orientieren?

Grundsatz: In Situationen "unter Druck" reizen wir eine Stufe höher, als wir eigentlich vorhatten, um den Kontrakt zu ersteigern. Reizt Gegner weiter, lassen wir ihn spielen, oder kontrieren, wenn wir uns sicher sind, dass er fällt.

Nord hätte ohne die Zwischenreizung 4 ♥ reizen können. Samt Verteilung zählt er nämlich ca. 18 Punkte und ein Vollspiel wäre damit eine gute Wette.

Diese Möglichkeit wurde ihm nun genommen und daher folgt er dem Grundsatz oben.

Abspiel:

5 ♥ fallen einmal, aber lustigerweise erfüllt der Gegner mit offenen Karten auch schnell 4 ♠ (die ♣s müssen richtig gespielt werden).

Entscheidung auf hoher Stufe

1. Bietrunde

Ost, Süd und West finden normale Gebote.

Nord springt aggressiv in 4 ♥. Zwar hält Nord "nur" 4 zusätzliche ♥-Karten, aber dafür eine Chicane in gegnerischer Farbe und die Gefahrenlage ist auch vorteilhaft. Gute Argumente, um etwas aggressiver zu reizen.

2. Bietrunde

Ost findet sich jetzt in der wunderbaren Situation wieder, auf hoher Stufe die richtige Entscheidung zu treffen. Ohne 4 ♥ hätte Ost vermutlich nur 3 ♣ gereizt. Jetzt ist wieder unklar, was richtig ist. Wir sammeln mal Argumente für 5 ♣:

Pro-Argumente: Wir halten viele Trümpfe (mindestens 9), Partner ist kurz in ♥ (Verlierer können geschnappt werden), vielleicht gehen 4 ♥ beim Gegner

Kontra-Argumente: Wir sind in Gefahr (Faller könnten zu teuer werden)

Zusammenfassend lässt sich nicht eindeutig klären, was hier die beste Aktion ist. Ost sollte aber erkennen, dass die die Gegner nicht allzu stark sind (sonst hätte Nord langsamer gereizt) und die Gesamtverteilung sehr unausgeglichen ist. 5 ♣ könnten also auch erfüllbar sein. Augen zu und durch!

5 ♣ werden dank ♠-Schnitt erfüllt. Sätze der Schnitt nicht, fallen 5 ♣ logischerweise, aber 4 ♥ werden beim Gegner erfüllt. Dann wäre 5 ♣ eine günstige Verteidigung gewesen. Kann man natürlich während der Reizung nicht wissen. Interessant ist es aber trotzdem.

Seminar am Alten Fliess - Oktober 2026 - Kompetitive Reizung

Board 7

Teiler Süd
Alle in Gefahr

♠ 2

♥ 9 7 4

♦ K 9 7 6 5 3

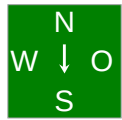
♣ A 4 3

♠ A K D 10 9 6 5

♥ A 3 2

♦ D B 10

♣ --



♠ B 7 4

♥ K B 10 5

♦ A 8 2

♣ D 8 2

♠ 8 3

♥ D 8 6

♦ 4

♣ K B 10 9 7 6 5

7
16 11
6

West

Nord

Ost

Süd

3 ♣

Alle passen

4 ♠

5 ♣

5 ♠

5 ♠ von West

Ausspiel: ♣ A

Opfergebote

1. Bietrunde

Süd eröffnet mit 7er-♣ und wenig Punkten aggressiv 3 ♣

West springt in 4 ♠ um seinem Partner zu zeigen, dass er 1. eine sehr gute 6er-Länge und 2. 16-18 Punkte hält, also zu stark für 3 ♠ und zu schwach für ein Stärke-kontra ist.

Nord erkennt, dass der Gegner deutlich stärker ist als die eigene Partei und mit hoher Wahrscheinlichkeit ein Vollspiel erfüllt. Ein Opfergebot mit unausgeglichener Verteilung ist also oftmals profitabler, als zu passen. Außerdem wird viel Bietraum genommen, sodass der Gegner eventuell Schwierigkeiten hat, einen Schlemm auszuloten.

Ost erkennt, dass Partner sehr kurz in ♣ sein muss und reizt mit Stärke und ♠-Anschluss auf Stufe 5. Schlemm anzusagen wäre zu spekulativ.

2. Bietrunde

Süd hat bereits einmal gesperrt und hat damit sein Lied gesungen. Wer einmal sperrt, tut dies kein zweites Mal. Partner entscheidet über den Endkontrakt.

Grundatz: Opfergebote sind meist profitabel, wenn man einen 10-oder-mehr-Kartenfit erkennt und zusätzlich eine ungleichmäßige Verteilung hält.

Grundsätzlich gibt die Anzahl der gemeinsamen Trümpfe auch die Stufe vor, auf der man sperren kann.

Board 8

Teiler West

Keiner in Gefahr

♠ K D 10 9 5

♥ 4

♦ A K 5 4

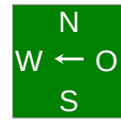
♣ B 9 8

♠ --

♥ A B 9 8 7 5 2

♦ 10 9 2

♣ 4 3 2



♠ A 8 6 2

♥ D 6 3

♦ 8 6 3

♣ A D 10

♠ B 7 4 3

♥ K 10

♦ D B 7

♣ K 7 6 5

13
5 12
10

West

Nord

Ost

Süd

3 ♥

3 ♠

4 ♥

4 ♠

Alle passen

4 ♠ von Nord

Ausspiel: ♥ 3

Opfergebote

1. Bietrunde

West sperrt mit 7er-♥ auf Stufe 3

Nord reizt mit Eröffnungsstärke und unausgeglichener Verteilung 3 ♠ gegen.

Ost verlängert die Sperre auf Stufe 4 und macht Süd das Leben schwer. Wenn man sich dazu entscheidet zu sperren, soll man dies so schnell wie möglich und so hoch wie möglich tun. Erst pass und später 4 oder vielleicht noch 5 reizen, ist inkonsequent und hilft nur dem Gegner bei der Entscheidungsfindung.

Mit 10 Punkten (deutliche Punktmajorität) und 4er-Anschluss sollte **Süd** das Risiko eingehen und Vollspiel reizen.

2. Bietrunde

Nur weil **West** eine Chicane in ♠ hält, soll er nicht gleich in Panik verfallen und 5 ♥ reizen. Niemand weiß, ob 4 ♠ überhaupt erfüllt werden und die Hoffnung besteht dass Partner lang in ♠ ist, um den Kontrakt zu schlagen.

Wer einmal sperrt, überlässt Partner die Entscheidung, auf welcher Stufe gespielt wird.

Abspiel:

4 ♠ können bei korrektem Gegenspiel nicht erfüllt werden. Es geht ein ♠, ein ♥ und zwei ♣-Stiche raus. 4 ♥ fallen auch.

Seminar am Alten Fliess - Oktober 2026 - Kompetitive Reizung

Board 9

Teiler Nord
O-W in Gefahr

♠ A D B 8 4 2

♥ A 5 2

♦ 5

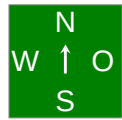
♣ 10 5 2

♠ 9 7 6

♥ D 10 8 3

♦ D 9 2

♣ K B 8



♠ 3

♥ K 4

♦ K B 8 7 4 3

♣ A 9 7 6

♠ K 10 5

♥ B 9 7 6

♦ A 10 6

♣ D 4 3

11
8 11
10

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

2 ♦

2 ♠

3 ♦

3 ♠

4 ♦

Alle passen

4 ♦ von Ost

Ausspiel: ♠ 5

Wettkampf um den Teilkontrakt

1. Bietrunde

Nord eröffnet normal, **Ost** reizt gegen, **Süd** und **West** heben jeweils.

2. Bietrunde

Nord erkennt schnell, dass er auf Stufe 3 reizen kann. Gefahrenlage ist vorteilhaft, er hält einen extra Trumpf und eine Kürze in Gegners Farbe. Klar ist auch, dass mit der Punktschwäche wohl kaum ein Vollspiel erfüllbar ist. 3 ♠ ist hier also einfach zum Spielen.

Ost hält auch einen zusätzlichen Trumpf und Kürze in ♠. Zusätzlich auch noch eine 4er-Länge in ♣. 6-4 oder 5-5 Verteilungen sind außergewöhnlich, daher soll Ost trotz schlechter Gefahrenlage bis 4 ♦ mithalten.

Süd muss erkennen, dass sein Partner Nord 3 ♠ zum Spielen gereizt hat und NICHT als Einladung. 3 ♥ wäre hier der Vollspielversuch gewesen. Passe ist demnach folgerichtig

Abspiel:

4 ♦ werden erfüllt, dank stehendem ♣-Schnitt.

3 ♠ von Nord fallen bereits, 4 ♠ wären im Kontra demnach schon viel zu teuer.

Board 10

Teiler Ost

Alle in Gefahr

♠ 10 3

♥ K D 10 5 4

♦ K D 9 6

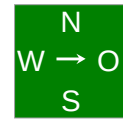
♣ A 10

♠ 4

♥ 9 7 3

♦ A B 8 7 3

♣ D 6 5 4



♠ K D B 9 7 6

♥ A 2

♦ 5 4 2

♣ K 3

♠ A 8 5 2

♥ B 8 6

♦ 10

♣ B 9 8 7 2

14
7 13
6

West

Nord

Ost

Süd

1 ♠

Pass

1 SA

2 ♥

2 ♠

3 ♥

Alle passen

3 ♥ von Nord

Ausspiel: ♠ K

Wettkampf um den Teilkontrakt

1. Bietrunde

West gibt ein Notgebot ab. 1 SA ist trotz ungleichmäßiger Verteilung hier Pflicht.

Nord reizt mit guter 5er-Farbe und etwas mehr als Eröffnungsstärke gegen.

2. Bietrunde

Ost wiederholt ♠, da er eine ♠-Karte mehr hält, als versprochen und günstig auf 2er-Stufe reizen kann.

Süd ist nicht besonders punktstark, hält aber Anschluss in ♥ und Single in ♦. 3 ♥ ist eine gute Wette.

Nord sieht keine Veranlassung weiterzureizen, da Partner bereits angepasst ist.

Abspiel:

In jeder Farbe geht genau ein Stich raus und 3 ♥ sollten erfüllt werden.

Seminar am Alten Fliess - Oktober 2026 - Kompetitive Reizung

Board 11

Teiler Süd

Keiner in Gefahr

♠ K D 9 7

♥ K D 8 7

♦ --

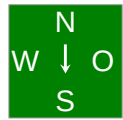
♣ A B 9 6 3

♠ 8

♥ 5 2

♦ K D 9 8 6 5 4

♣ K 8 5



♠ B 10 2

♥ A B 10 6 4

♦ B 10 7 2

♣ 4

♠ A 6 5 4 3

♥ 9 3

♦ A 3

♣ D 10 7 2

15
8 7
10

West

Nord

Ost

Süd

Pass

3 ♦

X

5 ♦

5 ♠

Alle passen

5 ♠ von Süd

Ausspiel: ♦ K

Opfergebote

1. Bietrunde

West gibt direkt Gas und sperrt mit 3 ♦.

Nord hält die optimale Verteilung für ein Info-Kontra und hat mit Zusatzpunkten kein Problem, Partner auf Stufe 3 zu zwingen.

Ost erkennt durch die eigene Schwäche, dass die Gegner auf dem Weg ins Vollspiel sind, vielleicht sogar auch noch weiter und muss sich direkt für eine Verlängerung der Sperre entscheiden. Elf gemeinsame ♦s, eine Kürze im Nebenblatt und eine angenehme Gefahrenlage sprechen für Stufe 5.

2. Bietrunde

Nord hält für eine gepasste Hand Maximum und sollte mit 5er ♠ nicht lange für 5 ♠ überlegen. Ein Schlemmversuch wäre mit dieser Hand übertrieben.

Für **West** und **Ost** gilt: Wer einmal sperrt, sperrt kein zweites mal. Es ist meistens die beste Entscheidung, den Gegner nach einer Entscheidung auf hoher Stufe auch dort spielen zu lassen. Seien Sie zuversichtlich, dass Sie genug Bietraum genommen haben, um den Gegner in eine Rateposition gebracht zu haben. Vielleicht fällt 5 ♠, vielleicht haben sie aber auch einen Schlemm verpasst.

Abspiel:

12 Stiche sind für Nord-Süd einfach zu erzielen, da der ♣-Schnitt sitzt. Reizen kann man den Schlemm allerdings kaum.

Board 12

Teiler West

N-S in Gefahr

♠ A 3

♥ 3 2

♦ K 10 9

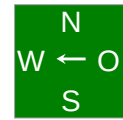
♣ A B 8 5 4 3

♠ K D 10 5

♥ A K B 10 8

♦ B 3 2

♣ 2



♠ B 9 7 2

♥ D 7 6

♦ A D 7 6

♣ 7 6

♠ 8 6 4

♥ 9 5 4

♦ 8 5 4

♣ K D 10 9

12
14 9
5

West

Nord

Ost

Süd

1 ♥

2 ♣

2 ♥

3 ♣

3 ♦¹

Pass

4 ♥

Alle passen

1. Allgemeiner Vollspielversuch

4 ♥ von West

Ausspiel: ♠ A

Kompetitive Vollspielversuche

1. Bietrunde

West, **Nord** und **Ost** reizen recht normal.

Süd hält nicht viele Punkte, aber immerhin vier zusätzliche ♣s. Die Verteilung ist nicht besonders und die Gefahrenlage ist nicht gerade von Vorteil, jedoch nimmt 3 ♣ dem Gegner wichtigen Bietraum, wie auch West erkennt...

2. Bietrunde

Durch den gezeigten Fit, erkennt **West** etwa 16FV und möchte gerne seinen Partner zum Vollspiel einladen. Zwischen 3 ♣ und 3 ♥ bleibt nur noch 3 ♦ als freies Gebot zur Verfügung. Ist ja auch nicht schlimm, denn 3 ♦ verspricht ja auch keine ♦s, sondern nur eine zum Vollspiel einladende Hand.

Wenn West nach seiner Verteilung 3 ♠ gereizt hätte, gäbe es für Ost keine Möglichkeit mehr, mit Minimum zurück in 3 ♥ zu gehen.

Nord hat keinen Grund zu reizen.

Ost nimmt die Einladung mit 10FV an.

Abspiel:

Schwieriges Ausspiel für Nord. Entweder ♠ Ass um auf einen Schnapper zu spielen, oder risikolos ♣ Ass.

In ♠ und ♣ geht sicher jeweils ein Stich raus. Wenn in ♦ der Bube nicht gedeckt wird, erzielen Ost-West sogar einen Überstich.