

## Die Trumpf-Promotion

Wenn es durch eine geeignete Spielweise im Gegenspiel gelingt, einen Stich in Trumpf zu machen, der einem eigentlich nicht zusteht, wird das als Trumpf-Promotion bezeichnet.

Es gibt dabei zwei unterschiedliche Arten der Trumpf-Promotion:

- Der Partner zwingt den Gegner vorzustechen, um einen Trumpfstich zu entwickeln
- Man sticht selbst mit einem Trumpf, um für den Partner einen Trumpfstich zu entwickeln.

Auf den folgenden Seiten werden einige Beispiele für eine Trumpf-Promotion gegeben. Weitere Beispiele finden Sie auch im Bereich Wissen, Gegenspieltechniken, unter dem Begriff Uppercut (Quelle: Webseite von Doris Wasser).

**Beispiel1:** Board 15 vom Paarturnier des BC München-Lehel am 28. Mai 23 (siehe auch Blogbeitrag B169).

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <span style="font-size: 24pt; font-weight: bold;">11</span>  <span style="font-size: 12pt;">D</span> </div>	<b>N North</b> ♠ 942 ♥ Q8754 ♦ AQ64 ♣ 3	W    N    E    S P    1♥   1♠   1♣ P    P    X    P 2♠   P    P    3♣ P    P    P
	<b>W West</b> ♠ K8 ♥ 1063 ♦ K952 ♣ 10962	<b>E East</b> ♠ AQ1075 ♥ AJ92 ♦ J108 ♣ 5
	<b>S South</b> ♠ J63 ♥ K ♦ 73 ♣ AKQJ874	3♣ S                  NS: 0 EW: 0

Süd spielt 3♣ und hat eigentlich sichere 9 Stiche: 7 in Treff und 2 in Karo, da der Schnitt zur ♦D erfolgreich ist. Bei gutem Gegenspiel ist es jedoch möglich den Kontrakt zu schlagen. Dazu greift West mit ♠K an, Ost übernimmt die zweite Runde in Pik und spielt auch noch eine dritte Runde Pik.

Jetzt könnte Ost sofort eine weitere Runde Pik spielen, um damit einen Trumpfstich für West zu entwickeln. Allerdings wird Süd darauf seinen Verlierer in Coeur (♥K) abwerfen und West muss einen Trumpf einsetzen, um den Stich zu machen. Damit ist die Trumpf-Promotion nicht mehr möglich und Süd macht alle restlichen Stiche.

Deshalb muss Ost zuerst das ♥A abziehen und anschliessend Pik spielen für die Trumpf-Promotion. Dann geht der Kontrakt einmal down.

**Beispiel 2:** siehe auch Wissenstest Gegenspiel, Beispiel 18 (Übersetzung vom BBO Quiz 32-3).

The screenshot shows a bridge hand interface with the following details:

- Contract:** 3♦
- North (N):** ♠ K87, ♥ K654, ♦ Q92, ♣ 875
- West (W):** ♠ 4, ♥ QJ1082, ♦ J1074, ♣ K102
- East (E):** ♠ AJ1096532, ♥ 73, ♦ 853, ♣
- South (S):** ♠ Q, ♥ A9, ♦ AK6, ♣ AQJ9643
- Score:** 5♣ S, NS: 0 EW: 0
- Buttons:** Rewind, Previous, Next, Options, GIB, Play
- Logo:** Bridge Base

Gegen 5♣ von Süd greift West mit ♠4 an. Ost gewinnt den Stich mit ♠A und setzt mit ♠9 fort. Süd schnappt mit ♣D. Jetzt darf West nicht mit ♣K überschnappen, sondern wirft ein Karo oder ein Coeur ab. Damit macht West anschließend noch zwei Stiche in Treff und bringt den Kontrakt damit zu Fall. Durch das Nachspiel von Pik wurde ein zweiter Trumpfstich für West entwickelt. Bei jedem anderen Rückspiel gewinnt Süd den Kontrakt.

### Beispiel 3: Online-Kurs des DBV zur Trumpf-Promotion

<table border="1"> <tr><td>D</td></tr> <tr><td>1</td></tr> </table>		D	1	<table border="1"> <tr><th>N</th><td>North</td></tr> <tr><td>♠</td><td>AK</td></tr> <tr><td>♥</td><td>A1076</td></tr> <tr><td>♦</td><td>QJ10</td></tr> <tr><td>♣</td><td>KQ98</td></tr> </table>	N	North	♠	AK	♥	A1076	♦	QJ10	♣	KQ98	<table border="1"> <tr><th>W</th><th>N</th><th>E</th><th>S</th></tr> <tr><td></td><td>1♣</td><td>1♦</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>P</td><td>2NT</td><td>P</td><td>4♥</td></tr> <tr><td>P</td><td>P</td><td>P</td><td></td></tr> </table>	W	N	E	S		1♣	1♦	1♠	P	2NT	P	4♥	P	P	P	
D																															
1																															
N	North																														
♠	AK																														
♥	A1076																														
♦	QJ10																														
♣	KQ98																														
W	N	E	S																												
	1♣	1♦	1♠																												
P	2NT	P	4♥																												
P	P	P																													
<table border="1"> <tr><th>W</th><td>West</td></tr> <tr><td>♠</td><td>984</td></tr> <tr><td>♥</td><td>K8</td></tr> <tr><td>♦</td><td>93</td></tr> <tr><td>♣</td><td>J76542</td></tr> </table>	W	West	♠	984	♥	K8	♦	93	♣	J76542		<table border="1"> <tr><th>E</th><td>East</td></tr> <tr><td>♠</td><td>1072</td></tr> <tr><td>♥</td><td>95</td></tr> <tr><td>♦</td><td>AK6542</td></tr> <tr><td>♣</td><td>A3</td></tr> </table>	E	East	♠	1072	♥	95	♦	AK6542	♣	A3									
W	West																														
♠	984																														
♥	K8																														
♦	93																														
♣	J76542																														
E	East																														
♠	1072																														
♥	95																														
♦	AK6542																														
♣	A3																														
	<table border="1"> <tr><th>S</th><td>South</td></tr> <tr><td>♠</td><td>QJ653</td></tr> <tr><td>♥</td><td>QJ432</td></tr> <tr><td>♦</td><td>87</td></tr> <tr><td>♣</td><td>10</td></tr> </table>	S	South	♠	QJ653	♥	QJ432	♦	87	♣	10	<table border="1"> <tr><td>4♥ S</td><td>NS: 0 EW: 0</td></tr> </table>	4♥ S	NS: 0 EW: 0																	
S	South																														
♠	QJ653																														
♥	QJ432																														
♦	87																														
♣	10																														
4♥ S	NS: 0 EW: 0																														

Nach dem Ausspiel von ♦9 (3./5.) hat Ost 3 sichere Stiche (2 in Karo, 1 in Treff). Der 4. Stich kann nur von einer Trumpf-Promotion kommen. Wie bei Beispiel 1 müssen aber vorher alle Gewinner abgezogen werden (♦A, ♦K, ♣A). Erst dann wird die dritte Runde Karo gespielt. Der ♥K würde normalerweise keinen Stich machen, da er im Schnitt liegt.

**Beispiel 4:** siehe auch Wissenstest Gegenspiel, Beispiel 18  
(Übersetzung vom BBO-Quiz 32-3).

	<b>D</b>		
<b>N</b> North	♠ ♥ 654 ♦ ♣ QJ87	<b>W</b>	<b>N</b> <b>E</b> <b>S</b>
<b>W</b> West	♠ ♥ 1093 ♦ ♣ AK432	<b>E</b> East	
	<b>S</b> South		
	♠ ♥ AKQ87 ♦ ♣ 65		

Die Trumpffarbe ist Coeur und auf den ersten Blick schaut es so aus, als würde der Alleinspieler alle Trumpfstiche machen. Nach dem Angriff mit ♣A, ♣K und einer dritten Runde Treff kann jedoch der Partner auf Ost mit dem ♥B vorstechen. Der Alleinspieler kann zwar mit der ♥D überstechen, damit macht jedoch die ♥10 einen Stich.

**Beispiel 5:** siehe auch Wissenstest Gegenspiel, Beispiel 18  
(Übersetzung vom BBO-Quiz 32-3).

D	N North	W N E S
	♠ ♥ 654 ♦ ♣ QJ76	
W West	♠ ♥ 1093 ♦ ♣ 54	E East
	S South ♠ ♥ AKQ87 ♦ ♣ 98	

Wie vorher scheinen die Gegner alle Stiche in Trumpf zu machen. Nach Ihrem Angriff in Treff zu ♣AK Ihres Partners, entwickelt wieder die dritte Runde in Treff Ihre ♥10. Sticht der Alleinspieler klein, überstechen Sie. Sticht der Alleinspieler hoch machen Sie später einen Stich mit ♥10.