

# Auf dem Weg zur Bridgenation

## Erstes Wochenende in den Ligen 2 und 3

◆ Elke Weber

Das erste Wochenende mit 50 Teams in drei Bundesligen in Kassel liegt hinter uns. Während die Hauptsorge der DBV-Gremien gewesen war, ob sich genügend Anreisewillige finden würden, war eine der Fragen, die in den Köpfen vieler Akteure der bisherigen zwei Bundesligen kreiste, ob bei 30 Teams in der dritten Liga noch auf einem hohen sportlichen Niveau gespielt werden würde. Um es gleich vorweg zu nehmen: Natürlich merkt man einen Unterschied, aber das, was an den Tischen geschah, an denen ich gespielt habe, hätte ebenso gut letztes Jahr in der 2. Liga passieren können.

Einer der wesentlichsten Unterschiede aus meiner Sicht war die Unerfahrenheit im Umgang mit Screens. Der Turnierleiter hatte vor Beginn in einer kurzen Ansprache an eine wichtige Regel erinnert, nämlich die, dass in Zögerfällen, d.h. wenn einer lange nachdenkt und sein Partner anschließend reizt, derjenige die Turnierleitung rufen muss, der auf der Screenseite des Reizenden sitzt. Das Denken muss so lang gewesen sein, dass man die Dauer auf der anderen Seite wahrnehmen und zuordnen kann und dies ist nicht mehr beweisbar, wenn der falsche ruft. Die angenehme Seite dieser Regel: Kurzes Nachdenken während der Reizung bleibt an Screens immer strafrei. Längeres Nachdenken kann jedoch durchaus zu korrigierten Scores führen und ganz abgesehen davon auch zu Zeitstrafen, von denen es am ersten Bundesliga-Wochenende einige hagelte.

Nicht vom Turnierleiter erwähnt wurden die Alertregeln, die an Screens gelten, aber da diese sich nicht von den Alertregeln beim Online-Spielen auf BBO unterscheiden (jeder alertiert seine eigenen Gebote inkl. pass, X, XX, auch oberhalb von 3SA), machte das nur wenigen Spielern Probleme.

Was sich jedoch immer noch nur zu wenigen Spielern herumgesprochen hat, sind die Regeln, wer den Screen nach dem Ausspiel öffnet und wer ihn schließt, wenn ein neues Board aufgelegt wurde. Während für das Schließen die Ost-West-Partei zuständig ist (bei Klappen sinnvollerweise der, der die

Klappe auf seiner Seite hat), sollte nach dem Ausspiel der Angreifer den Screen öffnen bzw. anklopfen, damit sein Partner die Klappe öffnet. Wenn Alleinspieler oder Dummy hier zugreifen, verlieren sie für den Fall von Regelwidrigkeiten beim Ausspiel ihre Rechte. Vielleicht trägt ja die Erwähnung dieser Regeln in diesem Artikel dazu bei, dass diese Dinge schon am zweiten Wochenende besser klappen. Manch einer wünscht sich jedoch, dass andere Dinge besser klappen, wie z.B. Reizung, Alleinspiel und Gegenspiel. Aus der Rubrik Gegenspiel gab es gleich zu Beginn des ersten Durchgangs eine interessante Hand. Wie planen Sie die Verteidigung, nachdem Ihr Partner gegen 3SA ♦4 (2./4.) angegriffen hat?

### I-2, Teiler: O, Gefahr: N/S

♠ B864  
♥ B54  
♦ AD72  
♣ D9

W N  
O S

♠ AD2  
♥ K109  
♦ 8  
♣ KB8653

West	Nord	Ost	Süd
Pass Pass	3SA	Pass Pass	2♣ <sup>1</sup> Pass

<sup>1</sup> Präzision: 6er Treff oder 5er Treff mit 4er OF, 11-15

„Eine Lehrbuchhand“, werden viele sagen. Am Tisch wurde oft ♦D gelegt, was den Alleinspieler im Dunkeln darüber lässt, wer das ♦A besitzt. Normalerweise kann man ihn so hindern, seinen König zu ducken, dies ist aber insbesondere dann interessant, wenn man selber nur drei Karten hat. Hier hatte dieser Spielzug jedoch fatale Folgen. →

Die Alleinspieler spielten nach diesem Start Treff zum König, damit West nicht Karo durch Bx spielen kann, Ergebnis: 3SA +2:

**I-2, Teiler: O, Gefahr: N/S**

♠ K109  
♥ A763  
♦ KB6  
♣ 1072

♠ B864  
♥ B54  
♦ AD72  
♣ D9

W [ N ] O  
[ S ]

♠ 753  
♥ D82  
♦ 109543  
♣ A4

♠ AD2  
♥ K109  
♦ 8  
♣ KB8653

Wo ♦A gelegt und Karo zurück gespielt wurde, schnitt der Alleinspieler erfolgreich in Karo und wählte danach meist die normale Farbbehandlung für die Trefffarbe, also Treff zur Dame.

Reizung, Spiel und Gegenspiel sind in der folgenden Hand interessant. Was hätten Sie über 4♠ unternommen?

**I-31, Teiler: S, Gefahr: N/S**

♠  
♥ ADB953  
♦ K10752  
♣ 65

West	Nord	Ost	Süd
Pass	1♥	2♠ <sup>1</sup>	1♣
4♠	?		3♣ <sup>2</sup>

<sup>1</sup> weak jump  
<sup>2</sup> verspricht nur Extra-Länge, muss nicht stark sein

Sie halten zwar nur 10 Figurenpunkte, aber eine 6/5-Hand und Chicane in der Gegnerfarbe. Andererseits kann man davon ausgehen, dass Partner mit mindes-

tens sechs Treffs und vermutlich drei Pikkarten nicht allzu viel Fit in den eigenen Farben mitbringt. Wenn man an dieser Stelle ein reines Negativkontra zur Verfügung hätte, was die meisten auf 4♠ nicht haben, wäre das praktisch. Ohne eine solche Vereinbarung wird man wohl 5♦ oder 4SA (je nach Absprachen) reizen, um den 6/5-Zweifärber zu zeigen. Damit würde man sich dann in die Reihe derer einreihen, die hier zu hoch kamen. Die meisten Westspieler hoben jedoch nur in 3♠, was double dummy auch richtig ist, denn 4♠ fällt bereits für 800. Nun konnte Nord 4♦ reizen und Süd konnte sich ein Vollspiel aussuchen.

**I-31, Teiler: S, Gefahr: N/S**

♠  
♥ ADB953  
♦ K10752  
♣ 65

♠ 8654  
♥ K1087  
♦ 843  
♣ AK

W [ N ] O  
[ S ]

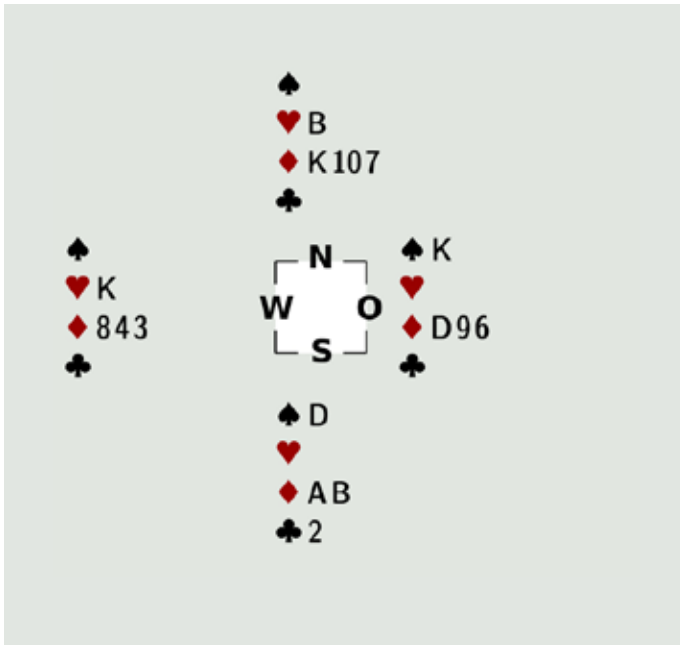
♠ KB10932  
♥ 42  
♦ D96  
♣ D7

♠ AD7  
♥ 6  
♦ AB  
♣ B1098432

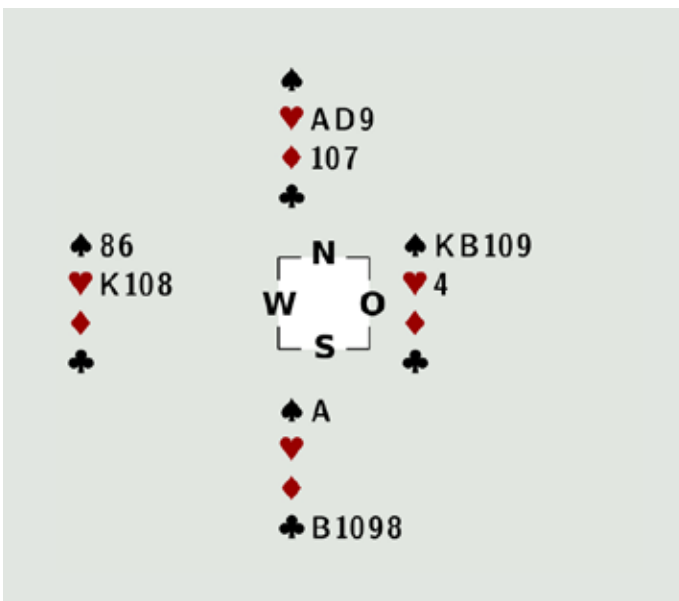
Bei Pik-Ausspiel ist jedes Vollspiel mehr oder weniger leicht zu erfüllen (5♦ nur mit Tiefschnitt in Coeur). Spannender wird es, wenn die Gegner mit ♣AK starten und auf Coeur wechseln. 5♦ ist dann chancenlos.

SPANNEND WIRD ES,  
WENN DIE GEGNER  
MIT ZWEI RUNDEN TREFF  
UND COEUR-SWITCH STARTEN

In 5♣ kann man noch mit einem hübschen Doppelsqueeze gewinnen, wenn man Coeur zur Dame, ♥A (Pik-Abwurf) und Coeur geschnappt spielt, um dann ♠A abzuziehen und alle Trümpfe herunter zu rasseln. In den letzten drei Karten muss West ♥K und Ost ♠K halten, und so kann keiner ♦D zu dritt übrig behalten.



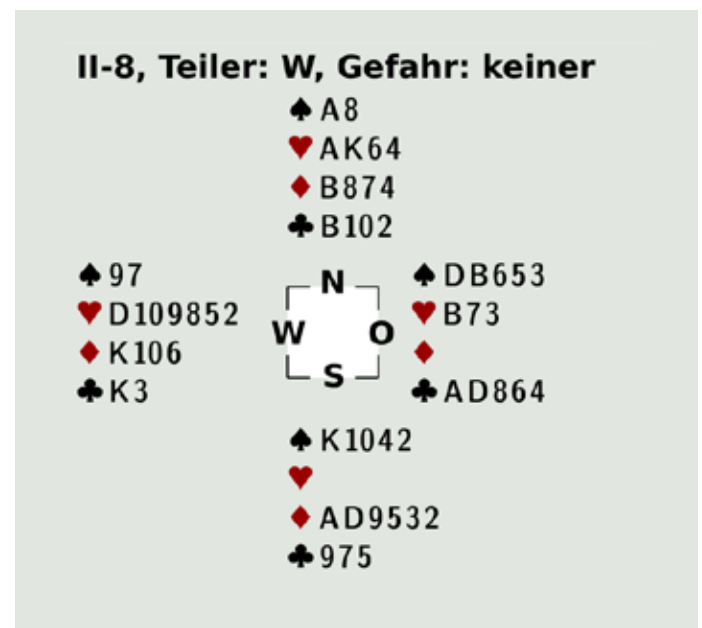
In 4♥ hingegen hilft es, wenn man Coeur zur 9 findet, um nur einen Trumpf-Stich an den König zu verlieren. Richtig spannend wird 4♥, wenn man den einfachen Schnitt gespielt hat. Denn jetzt hilft nur noch eine Trumpf-Verkürzung: Karo zum Buben, Pik geschnappt, Karo zum Ass, noch ein Pik stechen und ♦K abziehen. Spielt man jetzt ein kleines Coeur, kann West sich aussuchen, ob er von seiner Coeur-Gabel zurückspielt oder den Tisch mit ♠A ans Spiel bringt, um sich Treff vorsetzen zu lassen, bis er stechen muss.



In der Praxis wurde das tödliche Ausspiel fast an keinem Tisch gefunden, mit dem Ergebnis, dass in der 1. Liga mit Ausnahme von zwei unerfüllbaren Kontrakten (ein 3SA und ein 6♥) an allen Tischen entweder ein Vollspiel mit oder ohne Kontra erfüllt oder 800 eingesammelt wurde. In allen anderen Ligen

muss wohl öfter mal ein tödliches Abspil gefunden worden sein, denn das Verhältnis von Pluscores zu Minusscores war in allen tieferen Ligen 6:4, also 24:16 in der Summe und dabei waren nur zwei 6♣ Kontrakte, bei denen dem Alleinspieler für einen Fal-ler nun wirklich kein Vorwurf zu machen ist.

Hohe Spielkunst konnte man hingegen in der folgenden Hand in einem Match der 2. Liga in Alleinspiel und Gegenspiel bewundern.



An unserem Tische hatte ich auf Ost ♠D gegen 5♦ ausgespielt, nachdem West angepasst hatte und die Reizung 1♦ - 1♠ - 5♦ gegangen war, kein Erfolg für unsere Seite, wie wir korrekt analysierten, einziges Ausspiel, das den Kontrakt zulässt, wie wir am Tisch fehlerhaft analysierten, denn Frank Reichelt (München II) zeigte gegen Jochen Bitschené (Karlsruhe II), wie man auch nach Coeur-Angriff bei bestem Gegenspiel noch gewinnt. Die Reizung war wie folgt gegangen:

West	Nord	Ost	Süd
<i>Bitschené</i>	<i>Georgiades</i>	<i>Klumpp</i>	<i>Reichel</i>
2♦ <sup>1</sup>	x <sup>2</sup>	xx <sup>3</sup>	Pass
2♥	Pass	3♥ <sup>4</sup>	4♦
Pass	5♦	Pass	Pass
Pass			

<sup>1</sup> Multi  
<sup>2</sup> 12-14 oder 19+  
<sup>3</sup> reiz deine Farbe  
<sup>4</sup> Sperre

Auf ♥AK warf er zwei Treffkarten vom Dummy, um dann Karo zu spielen und festzustellen, dass der 3-0-Stand der Trümpfe den Kontrakt gefährdet. Er legt das Ass, spielte ♠AK und Pik geschnappt, ging mit Coeur-Schnapper an den Tisch zurück und schnappte noch ein Pik. Jochen Bitschené fand mit ♣K einen genialen Abwurf. Hätte Frank Reichelt jetzt ♦B gespielt, hätte er mit einem kleinen Treff sicher an seinen Partner übergeben können, damit dieser die 5. Runde Pik zum Surcoup spielt. Aber Frank Reichelt erkannte die Gefahr und spielte daraufhin die 4. Runde Coeur, auf die er das letzte Treff vom Dummy abwarf, um die Kommunikation der Gegenspieler zu zerstören. Im Vuegraph hätte es dafür sicher Applaus gegeben.

Die hohe Kunst des Bridge zeigt sich oft auch im Umgang mit Händen, in denen einer stark ist und der andere nicht viel beitragen kann. Eine Hand, die reiztechnisch viele Spieler überforderte, war Hand 10 des zweiten Durchgangs. Was antworten Sie mit solchen Händen auf ein Kontra Ihres Partners?

### II-10, Teiler: O, Gefahr: alle

♠ 953  
♥ 973  
♦ 962  
♣ K862

West	Nord	Ost	Süd
Pass	x	1♦ Pass	Pass ?

Wenn Sie 2♣ gereizt haben, sind Sie auf einer Linie mit der Mehrheit der Spieler, die ich in einer kleinen Umfrage dazu befragt habe. Nur ein kleiner Prozentsatz würde hier mit 1♥ anfangen. Nach 2♣ kommt aber erst das eigentliche Problem: Was reizen Sie nun, wenn Partner mit 2♦ die Feindfarbe übertuft? In einem Punkt stimmten alle Experten überein: 2♥ als nächstes Gebot ist zwingend nur eine 3er-Farbe. Viele würden eine lange Trefffarbe in keinem Fall vor einem 4er-Coeur reizen, und die, die es tun würden, waren sich einig: Hätte man tatsächlich eine Hand mit sechs guten Treffs und vier kleinen Coeurs, mit der man die Treffs zuerst hatte reizen wollen, würde man jetzt springen, denn der Partner hat Stärke gezeigt. Nicht einig war man sich jedoch, ob ein

2♥-Gebot hier mehr als Minimum verspricht. Während einige es so spielen, dass jedes Gebot außer Farbwiederholung Extras zeigt, verspricht 2♥ hier bei der Mehrheit gar nichts und sollte dann vom Partner mit der Nordhand wohl auch gepasst werden:

### II-10, Teiler: O, Gefahr: alle

♠ AKD6  
♥ AKD8  
♦ B10  
♣ 974

♠ B2  
♥ 6542  
♦ 743  
♣ DB53

W N O S

♠ 10874  
♥ B10  
♦ AKD85  
♣ A10

♠ 953  
♥ 973  
♦ 962  
♣ K862

In der Praxis schafften es nur 12 der 50 Paare, in 2♥ stehen zu bleiben. An ca. 30 Tischen gelangte Nord/Süd zu hoch. Hier die beiden häufigsten Reizungen, die zu hoch führten:

West	Nord	Ost	Süd
Pass	x	1♦ Pass	Pass 1♥
Pass	3♥	Pass	Pass

An den übrigen 9 Tischen rettete Ost den Südspieler heldenhaft vor dem Reizproblem, indem er selber ein zweites Mal reizte, z.B. gegen Christian Glubrecht (3. Liga B, Hamburg I):

West	Nord	Ost	Süd
Pass	x	1♦ Pass	Pass 2♣
Pass	2♦	Pass	2♥
Pass	3♣	Pass	Pass



Neben den Gebrüdern Voigt das stärkste Paar in der Butler-Wertung: Oliver Hevemeier - Gerben Dirksen

West	Nord	Ost	Süd
Pass	x	1♦	Pass
Pass	Pass	1♠	Pass

Zwei Faller in 1♠ waren kein Erfolg, 2♦ wäre hingegen noch chancenreich gewesen. Als Ost fragte „Warum besserst Du nicht in Karo aus?“, erwiderte sein Partner trocken: „Die Zweierstufe ist ein Stich mehr als die Einerstufe!“ Das konnte nun keiner widerlegen und alle schwiegen ergriffen.

Technisch interessant ist übrigens auch das Abspiel in 2♥, wenn die Gegner mit drei Runden Karo anfangen. Falls man die dritte geschnappt hat, um ♥8 zu „verwandeln“, spielt man danach am besten nur zwei Runden Trumpf, dann zweimal Pik von oben, um dann den Dummy mit ♣K zu erreichen. Jetzt kann man <sup>TM</sup> vom Dummy spielen, so dass West ins Leere stechen muss, um einen Überstich zu verhindern. Alternativ kann man auf die dritte Runde Karo auch ein Treff entsorgen, was beim aktuellen Kartenstand dazu führt, dass man später vier Runden Trumpf von oben spielen kann und nur zusehen muss, rechtzeitig einen Stich mit ♣K zu bekommen. Auf jeden Fall hilft es in dieser Hand, wenn man nicht nur die Verlierer sondern auch die Stiche zählt, die man machen will.

Ein Blick auf die Tabellen nach einem Wochenende zeigt, dass insbesondere in den beiden ersten Ligen und in der 3. Liga B noch alles offen ist, hier schaffte es kein Team sich wirklich deutlich an die Spitze zu stellen. In den dritten Ligen A und C konnte Freiburg mit 67 und Böblingen-Sindelfingen mit 68 Siegpunkten eine etwas deutlichere Führung erspielen.

Beeindruckend ist hierbei die Butlerwertung der Freiburger Roland und Ulrich Voigt, die es in vier Halbzeiten auf 2 Imps pro Board schafften, aber auch die der Böblinger Gerben Dirksen und Oliver Hevemeier mit 1,57 Imps pro Board nach sechs Halbzeiten.

Wer in den Ergebnissen online ein wenig stöbert, wird sicherlich Vieles interessant finden, insgesamt ist es jedoch nach einem von drei Wochenenden einfach noch zu früh für Spekulationen. Und das gilt auch für die Frage, ob sich diese neue dreigeteilte Bundesliga mit 50 Mannschaften bewähren wird. Das bleibt noch abzuwarten.

Auf längere Sicht spannend finde ich, ob die Einführung der 3. Ligen dazu führen wird, dass mehr Spieler „Blut lecken“, also Interesse für Meisterschaften und ernsthafte Events wie z.B. die im Mai wieder stattfindende German Bridge Trophy entdecken oder ob diese drei zusätzlich einzuplanenden Wochenenden eher dazu führen, dass potentielle Teilnehmer von anderen DBV-Turnieren abgezogen werden.