



Auf gute Partnerschaft!

REGELN, GUTES BENEHMEN UND ETIKETTE
IM TURNIERBRIDGE

SONDERAUSGABE DES BRIDGE MAGAZINS

3. Auflage | 2024

ISBN 978-3-935485-66-1

Sonderausgabe des Bridge Magazins:

Auf gute Partnerschaft!

REGELN, GUTES BENEHMEN UND ETIKETTE IM TURNIERBRIDGE

Herausgeber und Verlag: Deutscher Bridge-Verband e.V.

Autorin: Dr. Marie Eggeling

Lektorat: Barbara Hanne, Ressort Öffentlichkeitsarbeit

Illustrationen: Adobe Stock

Layout: Nicole Königsheim

Druck: Pinsker Druck und Medien GmbH, Mainburg

© Copyright Deutscher Bridge-Verband e.V.

Vorwort

... „Bridge ist ein Partnerschaftsspiel“ ist sicher einer der Sätze, die Sie als erstes sagen, wenn Sie Nicht-Bridgespielern davon erzählen, was Bridge ausmacht. Die Tatsache, dass man beim Bridge ein ganzes Turnier lang (und häufig auch immer wieder) mit derselben Person eine Partnerschaft bildet, unterscheidet Bridge von den meisten anderen Spielen und Denksportarten. Beim Bridge kann man (außer in Individualturnieren, die vergleichsweise selten sind) nicht allein gewinnen oder verlieren. Man sitzt immer mit Partnerin oder Partner in einem Boot, feiert Erfolge und erträgt Misserfolge gemeinsam und hängt voneinander ab ... (Zitat: Dr. Marie Eggeling, Präsidentin des Deutschen Bridge-Verbandes e.V.)

Um dieses spielerische Alleinstellungsmerkmal im Bereich des Denksports und des Spiels näher zu beleuchten, erschien in den Ausgaben des Bridge Magazins 2023 eine 12-teilige Serie mit dem Titel „Auf gute Partnerschaft! – Regeln, gutes Benehmen und Etikette im Turnierbridge“, die nun zusammengefasst als Sonderausgabe des Bridge Magazins im DBV-Jubiläumsjahr 2024 herausgegeben wird.

Die Autorin, Dr. Marie Eggeling, hat basierend auf ihrer vielfältigen Erfahrung im Turnierbridge und Bridge-Unterricht einen Reader zu allgemeineren Themen rund um Bridge und eine gute Partnerschaft im Bridge betreffend zusammengestellt. Die vorliegende Ausgabe wird sowohl für Bridge-Schüler als auch erfahrene Bridgespieler sowie für Bridge-Unterrichtende von Interesse sein und kann sicher vielfältige Verwendung finden.

An dieser Stelle danke ich der Layouterin Nicole Königsheim für die Realisierung der Sonderausgabe des Bridge Magazins, die in gewohnt professioneller Weise die Konzeption der Sonderausgabe umsetzte.

Zusammenfassend: Diese Sonderausgabe des Bridge Magazins richtet sich an alle Personen, die Bridge spielen oder unterrichten und kann auch gerne bereits im Anfängerunterricht eingesetzt werden!

Barbara Hanne

Ressort Öffentlichkeitsarbeit

Deutscher Bridge-Verband e.V.

Inhalt



Teil 1: Regeln im Turnierbridge – was sind überhaupt Regeln?	05
Teil 2: Alertieren und Auskünfte	08
Teil 3: Der Umgang mit falschen Auskünften	11
Teil 4: Zero Tolerance beim Bridge	14
Teil 5: Erlaubte und unerlaubte Informationen	16
Teil 6: Der ethische Umgang mit unerlaubten Informationen	18
Teil 7: Das Claimen	20
Teil 8: Umgang mit Fehlern	22
Teil 9: Ethischer Umgang mit Emotionen beim Bridge	25
Teil 10: Die Partnerschaft	27
Teil 11: Trainingsstrategien: Wie kann ich besser werden im Bridge?	30
Teil 12: Table Feeling	32
Teil 13: Onlinebridge	34
Über die Autorin	38

Abkürzungsverzeichnis

BBO:	Bridge Base Online (Spiel-Plattform)
DBV:	Deutscher Bridge-Verband e.V.
NUF:	Neue Unterfarbe
OF:	Oberfarbe
SA:	Sans Atout
TBR:	Turnier-Bridgeregeln
TO:	Turnierordnung
TSG:	Turnier-Schiedsgericht
UF:	Unterfarbe
UI:	Unerlaubte Information

Teil 1:

Regeln im Turnierbridge – was sind überhaupt Regeln?



Wir starten mit einer grundsätzlichen Frage, über die es jedoch immer wieder Missverständnisse gibt: Was sind überhaupt Regeln beim Bridge?

Welche Regeln gibt es beim Turnierbridge?

Das Turnierbridge unterliegt bestimmten Regeln, die in ausführlichen Regelwerken festgelegt sind. Dabei sind die beiden Regelwerke TBR und TO von besonderer Bedeutung, die Sie beide auf der Homepage des DBV unter „Downloadcenter“ zum Herunterladen finden.

Was sind KEINE Regeln beim Bridge?

Es gibt sowohl unter Anfängern als auch unter fortgeschrittenen Bridgespielern immer wieder Missverständnisse, was Teil der Bridgeregeln ist und was nicht. Das liegt unter anderem daran, dass die meisten sich (verständlicherweise) nicht mit den sehr komplexen Regelwerken

TBR und TO beschäftigen und, dass es im Unterricht oft schwer ist, tatsächliche „Spielregeln“ von **Partnerschaftsvereinbarungen** oder **Faustregeln** abzugrenzen. Diese Unterschiede zu verstehen ist aber wichtig, auch damit man versteht, wann man selbst oder die Gegner einen **Regelverstoß** begangen haben!

Partnerschaftsvereinbarungen

Partnerschaftsvereinbarungen sind alle Absprachen, die eine Partnerschaft zur Bedeutung von **Geboten** (in der Reizung) oder zu **Markierungen** (im Spiel) getroffen hat. Jede **Konvention** (z. B. Stayman, 4. Farbe forcing) ist selbstverständlich eine Partnerschaftsvereinbarung, aber auch das **Grundsystem** (zum Beispiel Forum D) gehört dazu. Teil des Grundsystems sind z. B. die Eröffnungsansagen (z. B. „Die 1SA Eröffnung zeigt 15-17 Punkte“), aber auch die Folgereizung (z. B. „Springt der Eröffner in seine zweite Farbe, forciert das zum Vollspiel“).

Es gibt drei entscheidende Merkmale von Partnerschaftsvereinbarungen:

1. Man könnte auch eine andere Vereinbarung treffen!

Partnerschaftsvereinbarungen sind Absprachen, die explizit getroffen wurden (z. B. im Gespräch vor dem Turnier) oder die implizit vorhanden sind (z. B., wenn beide Forum D gelernt haben). Diese könnten prinzipiell auch anders aussehen, z. B. wenn man ein anderes Grundsystem spielt (in dem z. B. die 1SA-Eröffnung 12-14 Punkte zeigt). Es gibt diverse verschiedene Grundsysteme und entsprechend unterschiedliche Bedeutungen von Geboten.

2. Partnerschaftsvereinbarungen müssen der Gegenseite offengelegt werden!

Die Gegenseite hat das Recht darauf, jede Partnerschaftsvereinbarung zu erfahren. Konventionelle Gebote müssen **alertiert** werden und auf Nachfrage muss jedes Gebot, egal ob konventionell oder nicht, den Gegnern erklärt werden. Dabei muss nicht offengelegt werden, was man auf der Hand hat, sondern lediglich die Absprache, die man in der Partnerschaft getroffen hat (das ist insbesondere online, wo man seine eigenen Gebote alertiert, ein wichtiger Unterschied). Ebenso hat man selbst immer das Recht, die Bedeutung der gegnerischen Reizung und Markierung zu erfahren. Es gibt beim Bridge **keine geheimen Absprachen!**

3. Von Partnerschaftsvereinbarungen darf gelegentlich abgewichen werden! Verstöße gegen Partnerschaftsverein-

barungen sind zwar selten sinnvoll, stellen aber normalerweise keinen Verstoß gegen die Bridgeregeln dar. Leichte Abweichungen (z. B. die Eröffnung von 1SA mit 14 Punkten, obwohl man 15-17 vereinbart hat) sind relativ häufig und manchmal einfach eine Folge der Blattbewertung („die 14 Punkte gefallen mir so gut, dass ich sie als 15 bewerte“). Solange man diesbezüglich keine geheimen Absprachen in der Partnerschaft hat, ist das völlig unproblematisch.

Fazit: Partnerschaftsvereinbarungen sind keine Bridgeregeln! Nirgendwo in den TBR steht, dass die 1SA-Eröffnung 15-17 Punkte verspricht, oder dass von einer Sequenz die höchste Karte ausgespielt werden muss. Sehr wohl steht da aber, dass Farbe bedient werden muss, dass man keine Ansage des Partners kontrieren darf, oder dass im Uhrzeigersinn gespielt wird!

Am Rande: Auch wenn Partnerschaftsvereinbarungen keine Bridgeregeln sind, gibt es für Verbände oder Turnierveranstalter die Möglichkeit, Einschränkungen vorzunehmen. Das bedeutet, dass in einigen Turnieren nicht jede Art von Absprache erlaubt ist. Dies betrifft vor allem sehr ungewöhnliche Konventionen, gegen die man sich als gegnerische Partei nur schwer verteidigen könnte.

Faustregeln

Mit **Faustregeln** sind alle Merkhilfen und Strategien gemeint, die man z. B. im Unterricht im Laufe der Zeit hört. Sehr bekannt sind die lustigen Merksprüche von

Herrn von Richthofen. Insbesondere für Anfänger sind Faustregeln sehr hilfreich, weil sie in vielen Situationen richtig sind und helfen, wenn man noch wenig Erfahrung hat. Faustregeln können sich auf die Reizung (z. B. „Eröffnung plus Eröffnung gibt Vollspiel“) oder auf das Spiel (z. B. „zweite Hand klein“ oder „Figur auf Figur“) beziehen. Faustregeln sind aber selbstverständlich nicht immer richtig und vor allem stellen sie keine Bridgeregeln dar.

Fazit: Auch Faustregeln oder Spielstrategien sind keine Bridgeregeln. Weder in den TBR noch in der TO werden Sie beispielsweise finden, dass Sie klein zu Ihren Figuren spielen müssen, oder dass Sie verpflichtet sind, die ausgespielte Farbe zurückzuspielen.

Die **Turnierbridgeregeln (TBR)** sind durch den **Weltbridgeverband (WBF)** veröffentlicht und international gültig. Das bedeutet, egal wo Sie auf der Welt spielen: Die Grundregeln von Bridge sind immer die gleichen! Die TBR sind in der aktuellen deutschen Übersetzung 132 Seiten lang und umfassen 93 Paragraphen mit Regeln zum **Ablauf eines Bridgespiels** (z. B. mit welchen Karten gespielt wird; dass es Partnerschaften gibt; wie Reizphase und Spielphase ablaufen), zum Vorgehen bei **Regelverstößen** (z. B. beim Nichtbedienen einer Farbe; bei ungenügenden Geboten; beim unerlaubten Austausch von Informationen innerhalb der Partnerschaft) sowie zum **Turnierbetrieb** (z. B. die Rolle der Turnierleitung; der Ablauf von Protestverfahren).

Die **Turnierordnung (TO)** ist durch den **DBV** veröffentlicht, basiert auf den TBR und bezieht sich speziell auf deutsche Turniere. Sie ist 92 Seiten lang und beinhaltet Bestimmungen, die sich speziell auf Turniere beziehen, die vom DBV, den Regionalverbänden oder den Clubs des DBVs durchgeführt werden. In der TO sind **allgemeine Regeln** zur Durchführung von Bridge-turnieren (z. B. Pflichten der Teilnehmenden; Strafen bei verspätetem Antreten) sowie spezielle Regeln für bestimmte Turniere (z. B. Team-Liga; Paar-Liga) festgelegt.

Teil 2:

Alertieren und Auskünfte



Was ist der Zweck von Alertieren?

Das Alertieren (übersetzt: „Aufmerksam machen“) dient dazu, die **Gegenseite** darüber zu informieren, dass ein Gebot künstlich (konventionell) war. Die gegnerische Seite hat ein Recht darauf, alle Partnerschaftsvereinbarungen zu erfahren und das Alert zeigt an, dass ein Gebot nicht die Bedeutung hatte, die Sie normalerweise erwarten würden. Der Sinn von Alert ist NICHT, **Partnerin oder Partner** darauf aufmerksam zu machen, dass man ein künstliches Gebot abgegeben hat bzw., dass man die künstliche Bedeutung verstanden hat. Im Gegenteil, das Alert stellt für die eigene Partnerschaft eine sogenannte **unerlaubte Information** dar. Man kann zwar (zumindest auf RealBridge oder in Präsenz) nicht verhindern, dass es wahrgenommen wird – aber man muss so tun, als hätte man nichts gesehen (dazu in einem späteren Artikel mehr). Machen Sie sich immer klar: Sie alertieren für die Gegenseite und nicht für die eigene Partnerschaft.

In den **TBR** wird das Alert folgendermaßen definiert:

„Ein Hinweis, dass die Gegner eventuell eine Erklärung benötigen. Die Form des Alerts kann vom verantwortlichen Verband festgelegt werden.“

Wer alertieren muss, hängt davon ab, wo man Bridge spielt. Im Präsenzbridge und bei RealBridge muss **Partnerin oder Partner** der Person, die das künstliche Gebot abgegeben hat, alertieren. Dafür zieht man die Alertkarte und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch. In BBO muss die Person, die das künstliche Gebot abgibt, **selbst** alertieren. Dafür klickt man – bevor man das Gebot abgibt – auf das Alertfeld in der Bietbox und schreibt die Erklärung am besten gleich in das Erklärfeld.

Alertpflichtige Gebote

Grundsätzlich müssen alle Gebote alertiert werden, die eine künstliche Bedeutung haben, mit wenigen klar definierten Ausnahmen. Das beantwortet die Frage

jedoch noch nicht ausreichend, denn was genau bedeutet „künstlich“?

In den **TBR** wird eine „Künstliche Ansage“ folgendermaßen definiert:

1. „Ein Gebot, Kontra oder Rekontra, das andere (oder zusätzliche) Informationen (außer solchen, die Spieler generell für selbstverständlich halten) übermittelt als die Bereitschaft, in der genannten oder letztgenannten Denomination zu spielen.
2. Ein Pass, das mehr als eine bestimmte Stärke verspricht.
3. Ein Pass, das in einer anderen Farbe als der letztgenannten Werte verspricht oder verneint.“

Wenn Sie nach dieser Beschreibung noch verwirrt sind als vorher, dann geht es nicht nur Ihnen so! Woher sollen Sie wissen, was andere Spieler für selbstverständlich halten? Nun, das können Sie nicht immer wissen, gerade wenn Sie z. B. bei einem Turnier mitspielen, wo Sie nur wenige kennen. Daher ist es sinnvoll, lieber einmal zu viel zu alertieren als zu wenig und auf Nummer Sicher zu gehen. Meist funktioniert die Faustregel „alertiert werden muss, wenn ein Gebot nicht das zeigt, was draufsteht“ – aber nicht immer. Im Folgenden bekommen Sie eine kleine Übersicht mit typischen Geboten/Konventionen, die in Deutschland alertiert bzw. nicht alertiert werden müssen.

Die Auskunftspflicht

Prinzipiell hat die gegnerische Seite immer ein Anrecht darauf zu erfahren, was

die Reizung bedeutet, egal, ob ein Gebot alertiert wurde oder nicht. Ein alertiertes Gebot wird natürlich besonders häufig nachgefragt, da durch das Alert auf die künstliche Bedeutung aufmerksam gemacht wurde.

Erklärungen sollten immer so gegeben werden, dass sie auf jeden Fall verstanden werden. Das Nennen eines Konventionsnamens (z. B. „Landy“ ist grundsätzlich **keine** gute Auskunft, denn Sie können nicht voraussetzen, dass die Gegner damit etwas anfangen können. Bei sehr gebräuchlichen Konventionen ist das zwar meist unproblematisch, aber viel besser ist zu erklären, was ein Gebot konkret bedeutet (z. B. „mindestens 5-4 in den Oberfarben“). Im Präsenzbridge und auf RealBridge darf immer die Person nachfragen, die gerade mit Reizen an der Reihe ist. Wenn die Reizung vorbei ist, darf von der Person gefragt werden, die am Ausspiel ist, nach dem Ausspiel (bzw. im Präsenzbridge nach dem verdeckten Ausspiel) von ihrer Partnerin bzw. ihrem Partner. Auf BBO kann mithilfe von Alertfeld und Privatchat immer gefragt werden.

Auskünfte von den Gegnern erfragen

Obwohl man theoretisch immer nach gegnerischen Geboten fragen darf, wenn man an der Reihe ist, ist das oft nicht sinnvoll. Sofort fragen sollte man nur dann, wenn die Bedeutung relevant für die aktuelle Entscheidung ist, also wenn man in Betracht zieht, selbst etwas zu reizen. Ansonsten ist es empfehlenswert, dass man bis zum Ende der Reizung wartet und sich dann die ganze Reizung erklären lässt.

Sofortauskünfte

Im Präsenzbridge gibt es in Deutschland sogenannte Sofortauskünfte. Sofortauskünfte erfolgen in klar festgelegten Situationen von Partnerin bzw. Partner der Person, die das entsprechende Gebot

abgegeben hat. Die genauen aktuellen Informationen dazu finden sich auf Seite 86 der Turnierordnung. Es ist wichtig zu wissen, in welchen Situationen eine Sofortauskunft gegeben werden und was genau (Wortlaut!) man sagen muss.

Gebote, die alertiert werden müssen:

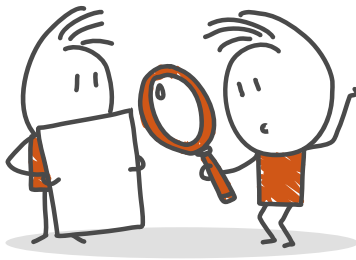
- Stayman und OF-Transfers nach 1SA-Gegenreizung sowie andere künstliche Antworten (z. B. UF-Transfers)
- Support-Kontra und andere ungewöhnliche Kontras/Passe
- Vierte Farbe Forcing und Neue Unterfarbe Forcing (NUF)
- Multi-Landy Gegenreizung nach 1SA
- Lebensohl
- Zweifärber-Konventionen
- Spezielle Fragegebote (z. B. auf Weak Two)

Gebote, die nicht alertiert werden müssen:

- Stayman und OF-Transfers nach 1SA-Eröffnung (in Präsenz: Sofortauskunft)
- Informationskontra und Negativkontra in typischen Situationen
- Gebote oberhalb von 3SA (z. B. Assfrage, Cuebids) (in BBO schon!)
- Weak-Twos (in Präsenz: Sofortauskunft)
- Weak-Jump Gegenreizungen

Teil 3:

Der Umgang mit falschen Auskünften



Schäden aus falschen Auskünften

Wenn Sie eine falsche Auskunft geben oder Sie von der Gegenseite eine falsche Auskunft erhalten, dann ist es möglich, dass der falsch informierten Seite daraus ein Schaden entsteht. Stellen Sie sich folgende Situation vor:

Ihr Partner eröffnet 1♥ und Ihr rechter Gegner bietet 2♥. Der linke Gegner alertiert und auf Ihre Frage nach der Bedeutung von 2♥ kommt die Auskunft: „das zeigt mindestens 5er-♠ und 5er-♦“. Sie haben selbst eine 6er-Länge in ♦, doch nach der Auskunft reizen Sie diese nicht mehr. Stattdessen landen Sie in 4♥ und fallen, was ein schlechtes Ergebnis für Sie ist. Es stellt sich heraus, dass die Auskunft des Gegners falsch war und die Partnerschaftsvereinbarung der Gegner ist, dass 2♥ „mindestens ein 5er-♠ und eine beliebige 5er-Unterfarbe“ zeigt. Außerdem zeigt sich, dass Ihre Seite in Karo einen sehr guten Fit hatte, und dass 5♦ der bessere Kontrakt gewesen wäre als

4♥. Sie rufen die Turnierleitung, schildern das Problem und sagen: „Wenn ich nicht gedacht hätte, dass 2♥ auch Karos zeigt, hätte ich 3♦ gereizt“.

In einer solchen Situation wird die Turnierleitung sich um den Fall kümmern und möglicherweise das Ergebnis korrigieren, in dem Fall ggf. auf 5♦ erfüllt setzen. Allerdings führt eine solche Situation nicht zwingend zu einem korrigierten Ergebnis, das ist ein häufiges Missverständnis! Damit ein Ergebnis geändert wird, müssen drei Bedingungen auf jeden Fall erfüllt sein:

- Es muss sich um eine falsche Auskunft handeln und nicht um eine falsche Reizung.
- Es muss einen Schaden für die unschuldige Seite geben (hat die unschuldige Seite z. B. sowieso ein gutes Ergebnis erzielt, gibt es keinen Schaden).
- Es muss einen kausalen Zusammenhang zwischen dem Schaden und der falschen Auskunft geben (hätte

man auch bei richtiger Auskunft nichts anders gemacht, gibt es keinen kausalen Zusammenhang – dies wird im Zweifel untersucht, indem man andere Personen fragt, was sie in der Situation gemacht hätten).

Kommt die Turnierleitung in unserem Beispiel also zu dem Schluss, dass Sie mit richtiger Auskunft 3♦ gereizt hätten und dass dies zu einem besseren Ergebnis in 5♦ geführt hätte, wird das Ergebnis geändert. Stellt sie allerdings z. B. fest, dass 5♦ zu spielen nicht zu einem besseren Ergebnis geführt hätte (kein Schaden), oder dass Sie sowieso nie 3♦ hätten reizen können, dann wird nichts korrigiert.

Der Unterschied zwischen falschen Auskünften und falschen Reizungen

Ein sehr häufiges Missverständnis, auch bei erfahrenen Spielern, gibt es bei der Unterscheidung zwischen **falschen Auskünften** und **falschen Reizungen**.

Stellen Sie fest, dass eine Auskunft nicht zu der Hand einer Person passt, muss es sich nicht unbedingt um eine falsche Auskunft handeln. Es kommt immer darauf an, ob die Auskunft der Partnerschaftsvereinbarung entspricht oder nicht! Sie haben einen Anspruch darauf, die Absprache der Gegner zu erfahren, also alles zu wissen, was die beiden Gegenspieler auch wissen. Sie haben keinen Anspruch darauf zu erfahren, wenn jemand von den eigenen Absprachen abgewichen ist, sei es absichtlich oder aus Versehen. Würde sich also beispielsweise in unserem Szenario oben herausstellen, dass die Absprache der Gegner tatsächlich „5er-♠ und 5er-♦“ war, und dass Ihr rechter Geg-

ner das einfach vergessen hat, würde keine Korrektur vorgenommen werden und Sie hätten einfach Pech gehabt. Die Aufgabe der Turnierleitung ist, die Absprachen der potenziell schuldigen Seite zu erfahren. Im Zweifel muss die schuldige Seite nachweisen, dass es sich um eine falsche Reizung und nicht um eine falsche Auskunft handelt.

Korrektur von falschen Auskünften der eigenen Seite

Stellen Sie sich vor, Sie geben ein künstliches Gebot ab. Ihre Partnerin alertiert, der Gegner fragt nach und Ihre Partnerin gibt dem Gegner eine Erklärung, von der Sie wissen, dass sie nicht korrekt ist. Was sollen Sie jetzt tun? Dürfen Sie sich einmischen und die Erklärung der Partnerin richtigstellen?

Die grundsätzliche Antwort ist: Nein, normalerweise nicht. Wenn Sie die Partnerin jetzt unterbrechen und die richtige Erklärung geben, dann geben Sie nämlich nicht nur den Gegnern die richtige Information, sondern auch der Partnerin. Und diese Information steht der Partnerin nicht zu, da beide Personen in der Partnerschaft ihre Absprachen kennen müssen! Natürlich passiert es trotzdem immer wieder, dass man in diese Situation kommt, denn Bridge ist ein kompliziertes Spiel. Verhalten Sie sich am besten ganz neutral und lassen Sie sich nicht anmerken, dass gerade etwas Unerwartetes passiert ist!

Es gibt jedoch eine Situation, in der Sie auf eine falsche Auskunft aufmerksam machen können und sollten. Und zwar dann, wenn die Reizung beendet ist und entweder Sie oder Ihre Partnerin bzw. Ihr

Partner zum Alleinspieler geworden ist. In dieser Situation hilft die Information Ihrer eigenen Seite nichts mehr, sondern nur noch den Gegnern. Entsprechend sollten Sie jetzt das Wort ergreifen und den Gegnern sagen „Hier ist etwas schiefgelaufen, meine Reizung bedeutet eigentlich ...“ und ihnen die richtige Bedeutung mitteilen. Am besten sagen Sie oder die Gegner auch gleich der Turnierleitung Bescheid, denn die Gegner haben in solchen Situationen besondere Rechte. Auf keinen Fall dürfen Sie die Auskunft von Partnerin oder Partner korrigieren, wenn Sie selbst die gegenspielende Seite sind. Denn dann ist es ja durchaus eine Information, die Ihrer Partei im Gegenspiel helfen kann.

Regeln sind nicht alles

Es ist gut, ein paar Regeln zu kennen, auf diese Weise kennen Sie Ihre Rechte und Pflichten und sind gut auf das Turnierbridge vorbereitet. Aber vergessen Sie dabei nicht: In Übungsturnieren, im Unterricht und auch im Clubturnier muss man das Ganze nicht so streng sehen. Insbesondere auf Anfänger sollte man Rücksicht nehmen und nichts von ihnen erwarten, was sie noch gar nicht wissen können. Unterstellen Sie Ihren Gegnern niemals Böses! Falsche Auskünfte werden so gut wie nie absichtlich falsch gegeben, sondern normalerweise, weil die Person es nicht besser wusste. Meist schadet ein Missverständnis sowieso der Seite, die das Missverständnis hatte und diese ärgern sich entsprechend am meisten darüber.

Denken Sie immer daran, dass Bridge allen Beteiligten Spaß machen sollte! Fana-

tisch auf den Regeln zu beharren, sorgt meist für weniger Spaß bei einem selbst und bei den Gegnern. Wenn Sie sich unsicher sind, rufen Sie im Zweifel einfach die Turnierleitung, erklären Sie freundlich die Situation und fragen Sie um Rat.

Teil 4:

Zero Tolerance beim Bridge

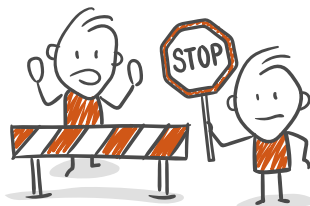
Sowohl in den Turnierbridgeregeln (TBR) als auch in der Turnierordnung (TO) finden sich Regeln zum Verhalten und Benehmen während eines Bridgeturniers. „Zero Tolerance“ bedeutet „Keine Toleranz für schlechtes Benehmen“. In den TBR weist vor allem der § 74 (Benehmen und Umgangsformen) auf erwünschte und unerwünschte Verhaltensweisen während eines Bridgeturniers hin. Dort steht zum Beispiel:

„A. Richtige Einstellung:

1. Ein Spieler sollte sich jederzeit höflich verhalten.
2. Ein Spieler sollte sorgfältig jede ungehörige Bemerkung oder Handlung vermeiden, die einen anderen Spieler ärgern oder bloßstellen oder die Spielfreude beeinträchtigen könnte.
3. Jeder Spieler soll sich beim Ansagen und Spielen gleichmäßig und regelkonform verhalten.“

Außerdem werden diverse Beispiele für Verhaltensweisen genannt, die nicht in Ordnung sind. Dazu gehören zum Beispiel:

- Dem Spiel nicht die nötige Aufmerksamkeit zu widmen
- Unnötige Kommentare während Reizung oder Spiel abzugeben
- Eine Karte herauszuziehen, bevor man an der Reihe ist zu spielen



- Absichtlich während der Reizung oder des Spiels einen anderen Spieler intensiv anzusehen oder auf dessen Hand schauen, z. B. um dessen Karten zu sehen oder zu beobachten, von wo er eine Karte herauszieht

In der TO, die sich auf Turniere des DBV sowie seiner Clubs und Regionalverbände bezieht, findet sich die Zero Tolerance-Richtlinie in Anhang A. Diese Richtlinie sieht folgendermaßen aus:

Anhang A: „Keine Toleranz für schlechtes Benehmen“ (Zero Tolerance)

„Der DBV gibt Spielern, Turnierleitern und Turnierveranstaltern folgende Richtlinie für das Verhalten bei einem Bridgeturnier im Sinne der TO an die Hand:

§ 1: Keine Toleranz für schlechtes Benehmen

Spieler wie auch Turnierleiter sollen sich immer höflich gegenüber allen Anwesenden verhalten und jede Handlung unterlassen, die andere verärgern, belästigen oder deren Freude am Spiel beeinträchtigen könnte. Alle Teilnehmer werden

nachdrücklich gebeten, unverzüglich die Turnierleitung zu rufen, wenn sie der Meinung sind, dass sich ein Spieler nicht entsprechend benimmt. Die Turnierleiter werden aufgefordert, schlechtes Benehmen nicht zu tolerieren. Sie sind angewiesen, auch von sich aus einzugreifen.

§ 2: Der DBV erwartet von allen Beteiligten

- Grüßen Sie Ihre Gegner, bevor das Spiel beginnt;
- Seien Sie ein guter Gastgeber bzw. ein guter Gast an jedem Tisch;
- Akzeptieren Sie die Entscheidung des Turnierleiters bzw. des TSG;
- Unterlassen Sie größere Diskussionen mit dem Turnierleiter bzw. dem TSG;
- Loben Sie Ihren Partner nicht, wenn Ihr gutes Ergebnis auf einem Fehler der Gegner beruht, denn diese könnten sich dadurch verhöhnt vorkommen;
- Sprechen Sie gelegentlich Ihren Gegnern eine Anerkennung aus, wenn diese gut gereizt oder gespielt haben;
- Erteilen Sie vollständige Auskünfte, wenn Sie zur Reizung oder zur Markierung befragt werden.

§ 3: Der DBV akzeptiert von keinem der Beteiligten an einem Turnier

- Unerwünschte Kritik oder herabsetzende Bemerkungen am Spiel oder der Reizung der Gegner;
- Schadenfrohe oder gar hämische Bemerkungen nach einem guten Ergebnis;
- Zu laute Kritik, Unhöflichkeiten, Unterstellungen, ordinäre Ausdrucksweisen oder sogar Drohungen gegenüber Partner, Gegnern, anderen Turnierteilnehmern, Zuschauern oder Turnierleitern;

- Das Ärgern der Gegner durch unnötige oder wiederholte Fragen;
- Das Diskutieren über Boards, wenn Spieler an anderen Tischen dadurch einen Informationsvorsprung erhalten könnten.“

Notwendigkeit von Verhaltensregeln

Das Beste wäre natürlich, wenn ein gutes Benehmen für alle selbstverständlich und Verhaltensregeln entsprechend nicht notwendig wären. Aber leider kommt es immer wieder vor, dass Spieler sich auf Bridgeturnieren danebenbenehmen. Die Zero Tolerance-Regeln sorgen dafür, dass die Turnierleitung in solchen Situationen nicht nur ermahnen, sondern mit Abzug von Punkten bestrafen kann.

Einhaltung von Regeln

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der auch mit ethischem Verhalten zu tun hat, findet sich in § 72 (Allgemeine Grundsätze) der TBR. Dort steht unter Punkt B unter anderem folgendes: „Ein Spieler darf keinesfalls absichtlich gegen eine Regel verstoßen, selbst wenn er gewillt ist, die vorgesehen Berichtigung zu akzeptieren“. Aus dieser Regel wird deutlich, dass von Bridgespielern erwartet wird, die Regeln als ethische Standards zu akzeptieren. Es ist beispielsweise nicht erlaubt, absichtlich nicht Farbe zu bedienen und die Strafe dafür in Kauf zu nehmen, oder absichtlich eine unerlaubte Information zu geben, in der Hoffnung, dass man nicht dabei erwischt wird. So etwas wie ein taktisches Foul gibt es also beim Bridge nicht!

Teil 5:

Erlaubte und unerlaubte Informationen

Heute geht es um die Frage, welche Informationen beim Turnierbridge erlaubt sind und welche nicht. Der Grund für dieses Thema ist, dass es sehr schnell passieren kann, dass beim Bridgespiel unerlaubte Informationen fließen. Das geschieht in vielen Situationen vollkommen unabsichtlich und teilweise sogar unbewusst! Unerlaubte Informationen umfassen so gut wie alle Verhaltensweisen, die nichts direkt mit dem Spiel zu tun haben. Klassische unerlaubte Informationen sind beispielsweise ein längeres Nachdenken vor einem Gebot oder das Nicht-Alertieren eines künstlichen Gebots (weil die Absprache vergessen wurde). Das Geben von unerlaubten Informationen ist an sich nicht verboten, auch weil das gar nicht realistisch wäre. Verboten allerdings ist das Ausnutzen von unerlaubten Informationen, die man von Partnerin oder Partner erhalten hat, also das Einbeziehen solcher Informationen in Reiz- oder Spielentscheidungen. Erfahrene Bridgespieler sehen es in der Regel als ihre ethische Pflicht an, möglichst keine unerlaubten Informationen zu geben und – falls sie doch welche erhalten haben – sie auf keinen Fall auszunutzen. Auch wenn das zum eigenen Nachteil ist!



und im Spiel verwendet werden dürfen und welche nicht. Grundsätzlich sind alle solchen Informationen erlaubt, die direkt mit dem Spiel zu tun haben. Das Abgeben eines Gebots (egal, ob konventionell oder nicht) oder das Spielen einer Karte (inklusive Markierungen) sind Aktionen, aus denen die eigene Seite Schlussfolgerungen ziehen darf (z. B. „mein Partner hat 15-17 Punkte“ oder „meine Partnerin hat ♠ markiert“). Man kann diese Informationen auch als explizite Partnerschaftsvereinbarungen bezeichnen. Alle Partnerschaftsvereinbarungen müssen der gegnerischen Partei grundsätzlich offengelegt werden, z. B. indem künstliche Gebote alertiert werden oder indem Fragen nach den Markierungsmethoden ehrlich beantwortet werden.

Erlaubte Informationen

In § 16 der Turnierbridgeregeln ist festgelegt, welche Informationen in der Reizung

Unerlaubte Informationen

Unerlaubte Informationen (UIs) sind Informationen, die man in irgendeiner Form

(meist von Partnerin oder Partner) erhält und die meist nicht direkt mit dem Spiel zu tun haben. Im Folgenden sind einige der typischsten unerlaubten Informationen mithilfe von Beispielen dargestellt.

Bemerkungen während Reizung oder Spiel:

Jede Art von Bemerkung zu Reizung oder Spielverlauf kann eine UI sein.

Beispiel: Ihr Partner kommentiert Ihr ♠-Ausspiel mit „Kannst du nicht einmal meine Farbe ausspielen?“.

Fragen während Reizung oder Spiel:

Fragen nach gegnerischen Geboten, mit oder ohne Alert, sind natürlich normal, können aber auch eine UI darstellen.

Beispiel: Sie eröffnen 1SA und Ihr Gegner sagt Kontra. Ihre Partnerin fragt: „Zeigt das eine starke Hand?“

Antworten auf Fragen:

Antworten auf Fragen der Gegenseite sind zwingend, stellen aber UIs dar. Häufig können Sie aus solchen Antworten die Schlussfolgerung ziehen, ob Sie verstanden wurden oder nicht.

Beispiel: Sie befinden sich (Ihrer Meinung nach) in der Schlemmreizung und haben mit 4♦ ein Cuebid abgegeben. Ihre Gegnerin fragt Ihren Partner nach der Bedeutung von 4♦ und Ihr Partner sagt „Ich bin mir nicht ganz sicher, ich glaube, es ist natürlich“.

Unerwartete Alerts oder Fehlen eines

Alerts:

Im Präsenzbridge oder auf Realbridge lässt sich nicht vermeiden, dass man sieht, ob ein Gebot alertiert wurde und

(bei Nachfragen der gegnerischen Seite) wie Partnerin bzw. Partner das Gebot erklärt. All das stellt jedoch eine UI dar.

Beispiel: Ihr Gegner eröffnet 1SA und Sie reizen 2♦. Erst neulich haben Sie mit Ihrer Partnerin Multi-Landy vereinbart, eine Konvention, bei der 2♦ eine lange Oberfarbe zeigt. Ihre Partnerin alertiert jedoch nicht.

Unverkennbares Zögern:

Bridge ist ein Denkspiel, daher ist es ganz normal, dass man manchmal länger nachdenken muss. Solche Denkpausen stellen jedoch für die eigene Partei eine UI dar.

Beispiel: Sie eröffnen 1♥ und Ihre Gegnerin sperrt mit 3♠. Ihr Partner überlegt ca. eine Minute, bevor er passt.

Ungewöhnliches Tempo:

Auch besonders schnelles Reizen oder Spielen ist eine UI für die eigene Seite.

Beispiel: Sie spielen gegen 3SA die ♠D aus und Ihre Partnerin hält die ♠9 schon in der Hand, bevor der Alleinspieler überhaupt mit seinem Spielplan fertig ist.

Besonderheiten in Betonung, Tonfall, Gebärde, Bewegung:

Natürlich können UIs nicht nur inhaltlich sein, sondern auch in Form von Gestik oder Mimik ausgedrückt werden.

Beispiel: Sie befinden sich in einer starken Reizung und überlegen, ob Sie einen Schlemmversuch machen sollen. Ihr Partner legt die Karten auf den Tisch und schüttelt den Kopf.

Auffälliges Verhalten:

Auch jede andere Art von auffälligem Verhalten kann eine UI darstellen!

Teil 6:

Der ethische Umgang mit unerlaubten Informationen

Sie werden es nicht vermeiden können, unerlaubte Informationen (UIs) von Partnerin oder Partner wahrzunehmen. Wie können Sie jetzt damit umgehen und sich trotzdem ethisch verhalten? Die Antwort auf diese Frage ist prinzipiell ganz einfach: Sie tun so, als hätten Sie die Information nie erhalten. Die Umsetzung dieses Verhaltens ist leider nur manchmal einfach – nämlich immer dann, wenn Ihnen klar ist, was Sie ohne die UI getan hätten.

Da wir aber keine Computer sind, ist es manchmal gar nicht so leicht, die nun mal erhaltene Information auszublenden. Die richtige Lösung in diesen Situationen lautet: Probieren Sie es trotzdem und informieren Sie in besonders schwierigen Situationen die Turnierleitung über Ihr Dilemma! Ja, das haben Sie richtig verstanden. Sie rufen sozusagen „gegen sich selbst“ die Turnierleitung (sofern die Gegenseite es nicht sowieso tut) und erklären (am besten abseits vom Tisch, damit die anderen nichts davon mitbekommen, oder im Anschluss an das Spiel) Ihr Problem. Das kann zum Beispiel so aussehen:

Beispiel:

Ihr Gegner eröffnet 1SA und Sie sagen mit einem 6er-♦ und 13 Figurenpunkten Kontra. Das haben Sie mit der Partnerin als „mindestens 6er Länge in einer Unterfarbe“ abgesprochen. Der Gegner fragt Ihre Partnerin, was das Kontra bedeutet, und zu Ihrem Entsetzen hören Sie die Partne-



rin sagen „das zeigt beide Oberfarben“. Der Gegner passt, Ihre Partnerin reizt 2♥ und Ihr rechter Gegner bietet 3♣. Sie sind hin- und hergerissen. Eigentlich würden Sie gerne 3♦ sagen, um Ihre Karos zu zeigen. Aber haben Sie dieses Bedürfnis nur, weil Sie wissen, dass Partnerin das Kontra nicht verstanden hat? Sie sind sich unsicher und haben Schwierigkeiten, die UI der falschen Auskunft auszublenden. Deswegen rufen Sie die Turnierleitung, gehen mit ihr beiseite und schildern das Problem. Diese nimmt den Fall zur Kenntnis und fordert Sie auf, erst einmal weiterzumachen. Sie reizen also 3♦, sind sich aber im Klaren darüber, dass dieses Ergebnis möglicherweise später korrigiert werden könnte.

(Nicht)-Ausnutzen unerlaubter Informationen

Wir haben uns angesehen, was eine UI sein kann und gelernt, dass ein Ausnutzen solcher UIs nicht erlaubt ist. Doch was genau bedeutet das, „eine UI ausnutzen“? Auch diese Frage lässt sich am besten mit Hilfe von Beispielen beantworten.

Beispiel 1: Unverkennbares Zögern

Sie eröffnen 1♥ und Ihr Gegner sperrt mit 3♠. Ihre Partnerin überlegt ca. eine Minute, bevor sie passt.

Sie haben die UI erhalten, dass Ihre Partnerin offenbar keine Hand hat, mit der Passe eindeutig ist. Vermutlich hat sie selbst einige Punkte und war unsicher, ob Reizen eine gute Idee ist. Die UI ausnutzen würden Sie jetzt, indem Sie selbst mit einer uneindeutigen Hand noch einmal reizen, weil Sie ja wissen, dass Ihre Partnerin nicht ganz schwach ist.

Beispiel 2: Unerwartete Alerts oder Fehlen eines Alerts

Der Gegner eröffnet 1SA und Sie reizen 2♦. Erst neulich haben Sie mit Ihrem Partner Multi-Landy vereinbart, eine Konvention, bei der 2♦ eine lange Oberfarbe zeigt. Ihr Partner alertiert jedoch nicht.

Sie haben die UI erhalten, dass Ihr Partner Ihre Reizung nicht verstanden hat. Vermutlich hat er einfach die neue Absprache vergessen. Die UI ausnutzen würden Sie jetzt, indem Sie dieses Wissen nutzen, also indem Sie z. B. aus 3♦ des Partners rauslaufen und eine Oberfarbe reizen, weil Sie ja nicht die Karos haben, von denen Partner offenbar ausgeht.

Beispiel 3: Besonderheiten in Betonung, Tonfall, Gebärde, Bewegung

Sie befinden sich in einer starken Reizung und überlegen, ob Sie einen Schlemmversuch machen sollen. Ihr Partner legt die Karten auf den Tisch und schüttelt den Kopf.

Sie haben die UI erhalten, dass Ihr Partner nicht am Schlemm interes-

siert ist. Die UI ausnutzen würden Sie jetzt, indem Sie dieses Wissen nutzen, also keinen Schlemmversuch mehr machen.

Informationen aus anderen Quellen

Informationen auszunutzen, die man in Form von Bemerkungen, Fragen, Antworten, Alerts, Zögern oder Mimik und Gestik erhält, ist grundsätzlich nur dann verboten, wenn sie von Partnerin bzw. Partner kommen. Käme die Information von der gegnerischen Seite, wäre sie erlaubt und dürfte genutzt werden. Beispielsweise dürfen Sie aus dem Überlegen eines Gegners die Schlussfolgerung ziehen, dass er sich bei einem Gebot unsicher sind und sich deswegen entscheiden, ihn zu kontrieren.

Man kann nicht nur von Partnerin oder Partner bzw. den aktuellen Gegnern Informationen erhalten, die einem nicht zustehen, sondern auch durch andere Quellen. Das kann zum Beispiel der Fall sein, wenn man von einem anderen Tisch etwas über die Karten hört oder sogar sieht. Eine typische Situation ist, dass Personen an einem anderen Tisch so laut über ein Board reden, dass Sie nicht anders können als etwas mitzuhören. Hören Sie dabei relevante Informationen, sagen Sie einfach der Turnierleitung Bescheid. Das Gehörte stellt eine UI dar, aber das Erhalten der UI ist nicht Ihre Schuld und wird nicht bestraft. Es führt höchstens dazu, dass Sie das Board selbst nicht mehr spielen können – das entscheidet die Turnierleitung je nach konkreter Situation.

Teil 7:

Das Claimen

Im Turnierbridge wird häufig geclaimt und Sie alle haben sicher entweder selbst schon geclaimt oder ein Claim der gegnerischen Seite gesehen. Was genau bedeutet das, zu „claimen“? Auf Deutsch übersetzt heißt es „**beanspruchen**“. Ein Claim beansprucht Stiche, entweder alle restlichen Stiche oder eine bestimmte Anzahl von Stichen, die man beim Claimen dazusagen muss. In den Turnierbridgeregeln ist der Begriff „Claim“ folgendermaßen definiert:

§ 68: Claim oder Konzession von Stichen

„A: Definition eines Claims

Jede Äußerung des Alleinspielers oder eines Gegenspielers, dass eine Partei eine bestimmte Anzahl von Stichen gewinnen wird, ist ein Claim dieser Stiche. Ein Spieler claimt auch, wenn er vorschlägt, das Spiel abzukürzen, indem er seine Karten zeigt (...).“

In den TBR wird auch das Wort „**Konzession**“ verwendet. Eine Konzession ist das Gegenteil eines Claims, nämlich eine Äußerung, dass eine Partei eine bestimmte Anzahl von Stichen **verlieren** wird. Der Ausdruck „Claim“ wird jedoch deutlich häufiger gebraucht.

Wer darf überhaupt claimen? Sowohl als Alleinspieler als auch als gegenspielende Seite darf man claimen, als Dummy nicht (ein Dummy darf sich nach der Reizung



nicht mehr in das Spiel einmischen). Geclaimt werden kann dann, wenn sich eine Person hundertprozentig sicher ist, noch genau eine bestimmte Anzahl von Stichen zu machen. Daran sollten absolut keine Zweifel bestehen, claimen Sie also niemals, wenn Sie sich nicht ganz sicher sind. Falsche Claims können sehr negative Konsequenzen haben, wie später noch näher erklärt wird. Da der Alleinspieler den Dummy sieht und dadurch häufig den besten Überblick über das Spiel hat, ist es in den meisten Fällen auch der Alleinspieler, der claimt.

In welchen Situationen kann geclaimt werden?

Theoretisch darf zu jedem Zeitpunkt des Spiels geclaimt werden. Es ist für einen Claim nicht Voraussetzung, dass man den Rest der Stiche machen wird, man darf beispielsweise auch claimen und dazu sagen „Ich gebe noch den letzten Trumpf

ab, der Rest gehört mir“. Entscheidend ist, dass ein Claim **eindeutig** ist, also dass es keinerlei Zweifel über die Anzahl der Stiche, die man noch machen wird, gibt. Wenn ein Claim eine bestimmte Spielweise voraussetzt (man z. B. noch einen Trumpf ziehen muss und im Anschluss alle Stiche machen wird), muss man diese Spielweise beim Claimen direkt dazu sagen, also zum Beispiel: „Ich ziehe noch den letzten Trumpf und dann bin ich hoch“. Wichtig: Es liegt in der Verantwortung des Claimenden, den Claim für die Gegenpartei eindeutig und nachvollziehbar zu erklären. Wenn man sich nicht hundertprozentig sicher ist oder der Spielplan noch irgendwelche Entscheidungen beinhaltet, sollte man nicht claimen, sondern einfach weiterspielen. Ein Claim soll Zeit sparen, aber wenn es Unklarheiten oder Diskussionen gibt, kostet er ggf. sogar Zeit!

Konsequenzen von einem falschen Claim

Wird der Claim nicht eindeutig erklärt oder ist er falsch, kann die Gegenpartei die Turnierleitung rufen. Stellt sich dann heraus, dass nicht korrekt geclaimt wurde, wird der Claim eventuell nicht akzeptiert. Das kann entweder dann der Fall sein, wenn man sich tatsächlich geirrt hat und beispielsweise vergessen hat, dass noch ein hoher Trumpf fehlt. Es kann aber auch der Fall sein, wenn der Spielplan in Ihrem Kopf richtig war, Sie ihn aber nicht richtig oder nicht ausreichend erklärt haben. Die Turnierleitung muss in dem Fall davon ausgehen, dass der Fehler bei Ihnen liegt, also dass Sie z. B. den hohen Trumpf

vergessen haben. Dann wird die Turnierleitung sich anschauen, was das für den Ausgang des Spiels bedeutet. Wenn Sie Glück haben, verlieren Sie einfach nur den hohen Trumpf, den Sie immer verloren hätten. Wenn Sie Pech haben, kann es jedoch auch deutlich schlechter für Sie ausgehen.

Die Turnierleitung wird nach einem falschen Claim von Ihnen nämlich nicht den für Sie besten Spielweg annehmen, sondern die für Sie schlechtesten Spielweise, die nicht komplett absurd ist. Was das genau bedeutet, ist im Einzelfall eine Ermessensentscheidung der Turnierleitung, aber am besten lassen Sie es nicht drauf ankommen!

Umgang mit gegnerischen Claims

Wenn Ihr Gegner claimt, sollten Sie genau hinschauen, ob der Claim korrekt ist. Wenn Sie sich nicht sicher sind, fragen Sie nach. Es ist die Aufgabe des Claimenden, den Claim nachvollziehbar zu erklären. Wenn Sie ernsthafte Zweifel daran haben, dass der Claim richtig ist, rufen Sie die Turnierleitung. Einfach weiterspielen sollten Sie nach einem Claim nicht, denn prinzipiell unterbricht ein Claim das Spiel! Dabei gibt es zwar neuerdings Ausnahmen, aber ohne einen guten Überblick und genaue Kenntnis der Regeln könnten Sie leicht im Nachteil sein, wenn Sie eine solche Entscheidung ohne die Turnierleitung treffen.

Teil 8:

Umgang mit Fehlern

Was das Training und den Umgang mit Fehlern angeht, ist Bridge im Prinzip nicht anders als andere Spiele oder (Denk)-Sportarten: Um besser zu werden, muss man aus den eigenen Fehlern lernen und versuchen, sie in Zukunft zu vermeiden. Das Spannende, aber oft auch Frustrierende am Bridge ist, dass man niemals auslernt. Natürlich wird man mit der Zeit immer besser, besonders wenn man aktiv trainiert und/oder Unterricht nimmt, aber das bedeutet eigentlich nur, dass man Fehler auf einem höheren Niveau macht. Fragen Sie mal einen Bundesligaspieler oder eine Weltmeisterin: „Spielst du gut Bridge?“ Sie werden feststellen, dass sehr viele Personen diese Frage mit „Kommt drauf an“, „Naja, könnte besser sein“ oder ähnlich beantworten. Denn egal, wie viel man schon kann oder wie erfolgreich man ist, auf jedem Niveau werden Fehler gemacht. Selbst wenn man ein Turnier gewinnt, freut man sich sicher über das Ergebnis, ist aber nicht unbedingt zufrieden mit dem eigenen Spiel. Je besser man wird, umso leichter fällt es einem nämlich auch, eigene Fehler zu erkennen. Natürlich gibt es auf jedem Niveau auch Spielerinnen und Spieler, die sich für sehr gut halten. Das ist aber manchmal auch eher eine Frage des Selbstbewusstseins als der tatsächlichen Spielstärke. Um im Bridge besser zu werden, ist es hilfreich,



immer wieder die eigenen Fehler zu reflektieren und das eigene Spiel selbstkritisch zu betrachten. Das soll selbstverständlich nicht dazu führen, dass man sich selbst zu sehr kritisiert und dabei den Spaß am Bridge verliert!

Erkennen von Fehlern

Was genau ist eigentlich ein Fehler? Die Frage klingt banal, aber ist gar nicht so einfach zu beantworten. Stellen Sie sich vor, Sie vergessen eine Absprache und erzielen am Ende trotzdem ein gutes Ergebnis. Haben Sie einen Fehler gemacht? Ja, eine Partnerschaftsvereinbarung zu vergessen, ist ein Fehler und führt in den meisten Fällen zu einem schlechten Ergebnis! Im aktuellen Fall haben Sie Glück gehabt, aber natürlich sollten Sie trotz-

dem versuchen, diesen Fehler nicht noch einmal zu machen und sich in Zukunft an Ihre Absprachen zu erinnern – indem Sie diese beispielsweise aufschreiben und sich vor einem Turnier nochmal anschauen. Stellen Sie sich jetzt vor, Sie reizen mit Ihrer Partnerin einen Schlemm aus, der sehr gute Erfüllungchancen hat. Leider sind die Trümpfe 5-0 verteilt, Sie fallen deswegen einmal und haben ein schlechtes Ergebnis. Haben Sie einen Fehler gemacht? Nein, Sie haben einfach Pech gehabt! Sie brauchen sich keine Gedanken darüber zu machen, ob Sie anders hätten reizen sollen, denn die Wahrscheinlichkeit für einen 5-0-Stand ist so niedrig, dass es ein Risiko ist, das Sie beim nächsten Mal gerne wieder in Kauf nehmen. Wir können also festhalten: Ein schlechtes Ergebnis ist nur ein Indiz dafür, dass man selbst bzw. Partnerin oder Partner einen Fehler gemacht hat. Wenn man ein Turnier gespielt hat, ist es sicher sinnvoll, sich schlechte Ergebnisse besonders genau anzuschauen, man wird aber nicht immer einen Fehler auf der eigenen Seite finden.

Es ist also herausfordernd, die eigenen Fehler überhaupt zu erkennen. Allein schon deshalb, weil man sonst viele Fehler gar nicht findet, weil sie durch Glück nicht zu schlechten Ergebnissen geführt haben. Der Austausch mit anderen kann hier sehr hilfreich sein, allerdings sollte man andere nur nach ihrer Meinung fragen, wenn man sie auch wirklich hören möchte.

Die Double Dummy-Analyse

Sie haben beim Onlinebridge oder live sicher schon einmal die sogenannte Double

Dummy-Analyse gesehen. Dabei handelt es sich um eine Berechnung, wer wie viele Stiche in welchem Kontrakt machen kann, wenn sowohl die alleinspielende als auch die gegenspielende Seite optimal agieren. Die Double Dummy-Analyse kann Ihnen also zum Beispiel die Fragen beantworten „Hätte ich meinen 3SA-Kontrakt theoretisch gewinnen können?“ oder „Was ist die maximale Anzahl an Stichen, die meine Gegner in einem Pik-Kontrakt hätten machen können?“.

Mithilfe der Double Dummy-Analyse kann man auch sagen, welches der Par-Kontrakt ist, das heißt der Kontrakt und das Ergebnis, die bei optimaler Reizung und Spiel von beiden Seiten erreicht worden wären.

Schlussfolgerungen aus der Double Dummy-Analyse

Sehr häufig werden die tatsächlich erzielten Ergebnisse von Par-Kontrakt und Double Dummy-Analyse abweichen, teilweise sehr stark. Bedeutet das, dass jemand einen Fehler gemacht hat? Nein! Die Computeranalyse „kennt“ – anders als Sie – alle Karten. Daher braucht sie keine Reizung, findet immer das optimale Ausspiel und spielt nicht mit der Wahrscheinlichkeit, sondern sozusagen mit offenen Karten. Daher ist die Double Dummy-Analyse nicht mehr und nicht weniger als eine Berechnung des Computers, mit der man analysieren kann, was theoretisch möglich gewesen wäre. Sie ist mit Sicherheit kein Hinweis darauf, was man hätte tun sollen und ob das, was man getan hat, falsch oder richtig war.

Hier zwei Beispiele zur Double Dummy-Analyse:

2	♠ K9852	
<i>Ost / NS</i>	♥ 9	
	♦ J72	
	♣ Q643	
♠ A7		♠ Q1064
♥ K75432		♥ AJ1086
♦ AK9		♦ Q64
♣ J9		♣ A
	♠ J3	♠ ♠ ♠ ♠ SA
	♥ Q	N 7 3 1 5 1
	♦ 10853	S 7 3 1 5 1
	♣ K108752	O 6 8 12 8 11
O/W:6 ♥ = -980		W 6 8 12 8 11

a) Welches ist der beste Kontrakt, den Ost-West erreichen und erfüllen könnten?

→ **6♥**

b) Was ist das Par-Ergebnis?

→ **6♥ erfüllt von Ost-West**

c) Ist das Par-Ergebnis Ihrer Meinung nach realistisch, also wird es am Tisch häufig erreicht werden?

→ Ja, für gute Spieler realistisch

8	♠ 8653	
<i>West / -</i>	♥ K864	
	♦ K2	
	♣ A108	
♠ KJ1072		♠ AQ
♥ J7		♥ 109532
♦ A73		♦ 864
♣ KQJ		♣ 942
	♠ 94	♠ ♠ ♠ ♠ SA
	♥ AQ	N 7 8 4 5 5
	♦ QJ1095	S 7 8 4 5 5
	♣ 7653	O 6 5 7 8 6
N/S:3 ♦ X -1		W 6 5 7 8 6
-100		

a) Was ist das Par-Ergebnis?

→ **3♦ (kontriert) -1 von Nord-Süd**

b) Ist das Par-Ergebnis Ihrer Meinung nach realistisch?

→ **Nein, ohne Fit in Karo ist das nicht wahrscheinlich.**

Fazit

Wenn man überlegt, ob man einen Fehler gemacht habe, sollten der Vergleich mit anderen und die Analyse, was das optimale Ergebnis gewesen wäre, nur eine Nebenrolle spielen. Stattdessen sollte man sich überlegen, was man im Rahmen der eigenen Möglichkeiten besser hätte machen können. Daher ist ein Fehler für jemanden in der Nationalmannschaft natürlich etwas anderes als für einen Clubspieler.

Heute haben wir uns damit beschäftigt, was man überhaupt unter einem Fehler verstehen kann. In der nächsten Stunde wird es einige praktische Tipps zu Trainingsstrategien geben.



Teil 9:

Ethischer Umgang mit Emotionen beim Bridge

Bridge ist ein Denksport/-spiel, bei dem Emotionen erst einmal im Hintergrund stehen sollten. Allerdings sind wir nur Menschen und es ist ganz normal, dass man auch beim Bridge Emotionen empfindet – sowohl positive als auch negative. Unser Ziel kann nicht sein, das komplett zu verhindern, denn wir sind ja keine Roboter. Trotzdem ist es in vielen Situationen beim Bridge hilfreich, die eigenen Emotionen zumindest für eine gewisse Zeit gut unter Kontrolle zu haben. Das kann zum Beispiel der Fall sein, wenn Sie das Bedürfnis haben, Ihre Partnerin anzuschreien, weil sie trotz Ihrer guten Markierung nicht Ihre Farbe zurückgespielt hat. Oder wenn Sie sich so sehr über sich selbst ärgern, dass Sie gerne die Karten gegen die Wand werfen und sofort mit Bridge aufhören würden, stattdessen aber das nächste Board spielen müssen. Oder wenn Sie eigentlich nur an den gutaussehenden Spieler am Nebentisch denken wollen, aber sich jetzt erstmal auf das schwierige Alleinspiel konzentrieren sollten.

Umgang mit positiven Emotionen

Der Umgang mit positiven Emotionen ist sicher einfacher als der mit negativen, aber auch diese kann man nicht immer nach außen tragen (auch wenn es nicht um den gutaussehenden Spieler vom Nebentisch geht). Insbesondere ist es dann problematisch, wenn man sich über ein gutes Ergebnis freut und diese Freude am Tisch zu

sehr zeigt. Sich über die Gegenpartei lustig zu machen oder Ähnliches ist natürlich sowieso nicht in Ordnung, aber eine starke Freude über einen Erfolg, der möglicherweise auf Fehlern der anderen beruht, wird oft als unhöflich interpretiert. Wenn man sich gut kennt, ist das möglicherweise etwas anderes, aber grundsätzlich ist es eine gute Idee, die Freude etwas zurückzuhalten, bis man mit Partnerin oder Partner allein ist.

Umgang mit negativen Emotionen

Der Umgang mit negativen Emotionen ist eine der größten Herausforderungen, mit denen man konfrontiert ist, wenn man Ambitionen beim Bridge hat. Sobald man sich Ziele setzt und besser werden möchte, wird man sich (mehr oder weniger) auch darüber ärgern oder enttäuscht sein, wenn man Fehler macht oder diese Ziele nicht erreicht. In gewissem Maß sind solche negativen Emotionen sicher auch gar nicht schlecht, denn sie können dazu motivieren, es beim nächsten Mal besser machen zu wollen und dafür zu trainieren. Zu stark dürfen sie aber nicht sein, denn es bringt absolut gar nichts, wenn man das Gefühl hat „für Bridge bin ich einfach zu blöd“ oder „ich lerne das nie“ (wobei davon auszugehen ist, dass die allermeisten das schon einmal gedacht haben!). Aber neben der allgemeinen psychologischen Verfassung gibt es ein anderes Problem, das negative Emotionen während eines Turniers mit sich bringen: Sie lenken davon ab, sich auf das nächste Board zu konzentrieren.

Konzentration auf das nächste Board

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie spielen 4♠ und fallen einmal. Beim Eingeben des Ergebnisses sehen Sie, dass die meisten anderen den Kontrakt erfüllt haben. Sie sind sich nicht sicher, ob Sie auch hätten erfüllen können oder ob Ihre Gegner einfach gut verteidigt haben, also verbringen Sie die nächsten fünf Minuten damit, Ihren Spielplan noch einmal durchzugehen und zu überlegen, was Sie anders hätten machen können. Dadurch sind Sie im nächsten Board unkonzentriert und vergessen, dass Sie neulich eine neue Konvention eingeführt haben. Sie schreiben ein zweites schlechtes Ergebnis, das nur dadurch zustanden gekommen ist, dass Sie mit den Gedanken noch im vorigen Board waren. Worüber ärgern Sie sich jetzt mehr?

Die Fähigkeit, ein gespieltes Board sofort abzuhaken und sich auf das nächste zu konzentrieren, ist von nicht zu unterschätzender Bedeutung. Falls Ihnen das bereits leichtfällt: Glück gehabt. Falls es Ihnen schwerfällt: Das ist absolut normal und nachvollziehbar, aber es ist wichtig, für sich selbst Strategien für diese Situationen zu finden. Eine Strategie ist zum Beispiel, das Nachdenken (oder das Ärgern) über ein Board ganz bewusst auf später zu verschieben, sich also zu denken „Ich werde es mir später nochmal ansehen, aber JETZT zählt nur das neue Board“. Manchen hilft es auch, dass der Partnerin oder dem Partner mitzuteilen: „Sorry, das habe ich schlecht gespielt, lass es uns später nochmal anschauen“. Auch kleine Gesten können helfen: Wenn man die Ergebnisse mitschreibt, kann man es notieren, sich ein Kreuz daran machen und den Zettel dann umdrehen.

Tief durchatmen, einen Schluck trinken, oder kurz aufstehen (wenn dafür die Zeit ist) sind andere Möglichkeiten. Gedanklich ist es wichtig, sich klarzumachen, dass ausschließlich die Gegenwart zählt: „Das alte Board ist vorbei, egal wie dumm es war – jetzt muss ich an das nächste Board denken“. Wenn man sich zu sehr ärgert, kann es helfen, kurz an etwas ganz anderes zu denken als Bridge, also z. B. „Ich habe zwar gerade etwas richtig Blödes beim Bridge gemacht, aber davon hängt nicht mein Leben ab, weil ...“.

Umgang mit anderen Turnierteilnehmenden

Natürlich sollten Sie Ihre negativen Emotionen nie an anderen auslassen, seien es andere Teilnehmende oder die Turnierleitung. Viele Verstöße gegen die Zero Tolerance Regeln werden begangen, weil jemand die eigenen Emotionen nicht unter Kontrolle hat.

Umgang mit Emotionen in der Partnerschaft

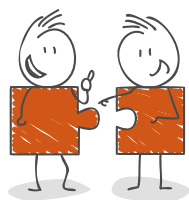
Natürlich sind nicht nur Sie mit negativen Emotionen am Bridgetisch konfrontiert, sondern auch Ihr Gegenüber. Und auch Ihre Partnerin oder Ihr Partner muss nach einem selbst verschuldeten schlechten Ergebnis das nächste Board spielen und sich darauf konzentrieren. Dabei sollten Sie nicht hinderlich sein (indem Sie z. B. auf einem Fehler herumhacken oder unnötige Fragen stellen wie: „Hast du nicht gesehen, dass Karo hoch war?“), sondern entweder neutral oder (wenn es sich anbietet) sogar unterstützend (z. B. sagen: „Nicht schlimm, es geht weiter!“).

Teil 10: Die Partnerschaft

„**B**ridge ist ein Partnerschaftsspiel“ ist sicher einer der Sätze, die Sie als erstes sagen, wenn Sie Nicht-Bridgespielern davon erzählen, was Bridge ausmacht. Die Tatsache, dass man beim Bridge ein ganzes Turnier lang (und häufig auch immer wieder) mit derselben Person eine Partnerschaft bildet, unterscheidet Bridge von den meisten anderen Spielen und Denksportarten. Beim Bridge kann man (außer in Individualturnieren, die vergleichsweise selten sind) nicht allein gewinnen oder verlieren. Man sitzt immer mit Partnerin oder Partner in einem Boot, feiert Erfolge und erträgt Misserfolge gemeinsam und hängt voneinander ab. Und das ist genau der Grund, warum es alles andere als einfach ist, eine gute Bridgepartnerschaft zu führen: Man ist aufeinander angewiesen. Wie genau man eine Partnerschaft angeht, hängt natürlich davon ab, ob man nur einmal ein Turnier zusammenspielt oder ob man längerfristig plant, also z. B. regelmäßig spielen möchte, sich für ein größeres Turnier verabredet oder in der Liga gemeinsam antritt.

Partnerschaftspflege während eines Turniers

Egal, ob einmalige Partnerschaft oder langfristige, das Verhalten gegenüber Partnerin oder Partner während eines Turniers ist wichtig und beeinflusst nicht nur, wie viel Spaß beide haben, sondern kann sich auch auf das Ergebnis auswirken. Machen



Sie sich immer wieder klar: „Wir sind ein Team!“ Sie verfolgen ein gemeinsames Ziel, egal, ob es gut oder schlecht läuft. Ob jemand Recht oder Unrecht hat, wenn es z. B. ein Missverständnis gab, ist zweitrangig. Natürlich sollten Missverständnisse besprochen werden, um daraus zu lernen (besonders wenn Sie planen, öfters zusammen zu spielen), aber Schuldzuweisungen sind dabei nicht sinnvoll. Gehen Sie immer davon aus, dass niemand mit Absicht Fehler macht. Denken Sie daran, wie viele Fehler Sie selbst schon gemacht haben, über die Sie sich hinterher vermutlich auch geärgert haben.

Menschen sind unterschiedlich, aber die meisten spielen besser Bridge, wenn sie sich einigermaßen wohl dabei fühlen. Überlegen Sie, was Sie dazu beitragen können, dass Ihr Gegenüber sich wohlfühlt! Und machen Sie sich bewusst, was Sie selbst erwarten bzw. sich wünschen, damit Sie sich wohl fühlen!

Einer der wichtigsten Punkte, über den man auch offen sprechen kann und sollte, ist der Umgang mit Fehlern. Möchte man in der Partnerschaft grundsätzlich über Fehler sprechen und wenn ja, wann soll das passieren? Diskussionen während einer Runde sind auf keinen Fall zu empfeh-

len, dort sollte man die Zeit nutzen und sich auf das nächste Board konzentrieren! Erwartet man etwas, wenn Partnerin oder Partner einen Fehler gemacht hat, z. B. eine Entschuldigung? Hat er oder sie solche Erwartungen? Kann man sich sonst irgendwie unterstützen, wenn es gerade schlecht läuft, z. B. indem man Partnerin oder Partner einen Kaffee bringt? Oder möchte man lieber für sich sein und in Ruhe gelassen werden? Hilft es vielleicht, wenn man kurz über etwas ganz anderes als Bridge redet?

Es gibt viele Möglichkeiten, eine Partnerschaft positiv zu gestalten und es ist wichtig, über die eigenen Bedürfnisse nachzudenken und sich darüber auszutauschen!

Langfristige Partnerschaften

Möchte man langfristig eine Partnerschaft bilden, ist es natürlich noch wichtiger, bezüglich des Verhaltens während eines Turniers auf einer Wellenlänge zu sein. Zusätzlich sollte man sich darüber austauschen, ob man die gleichen Vorstellungen von der Partnerschaft hat, also: Wo wollen wir gemeinsam hin und was sind wir bereit, dafür zu tun?

Dabei kann man sich beispielsweise über folgende Fragen Gedanken machen:

- Welche Turniere wollen wir spielen?
- Wollen wir gemeinsam trainieren oder Unterricht nehmen, wenn ja in welcher Form?
- Wollen wir unsere Absprachen in Form eines Systemskripts aufschreiben und organisieren?
- Wie bereiten wir Turniere vor oder nach?
- Was erwarten wir bridgellich und menschlich voneinander?

Kommunikation

Wie in vielen Situationen im Leben ist es auch beim Bridge: Solange alles gut läuft, gibt es wenig Bedarf, über Probleme zu reden. Und wenn Sie Glück haben, sind Sie mit Partnerin oder Partner sowieso so gut auf einer Wellenlänge, dass das nicht notwendig ist. Aber sollte das mal nicht der Fall sein, reden Sie miteinander!

Gegenseitiger Respekt

Es sollte selbstverständlich sein, aber das ist es leider nicht immer: Natürlich sollte man der Partnerin oder dem Partner mit Respekt begegnen. Immer wieder bekommt man auf Bridgeturnieren mit, wie sich Partnerschaften gegenseitig beschimpfen oder sogar anschreien, das ist natürlich weder gut noch sinnvoll. Bridge macht auf jeden Fall mehr Spaß, wenn man gewinnt, aber dass es schlecht läuft, ist noch lange kein Grund, auch noch die Stimmung zu verderben.

Die Schuldfrage

Einer der häufigsten Streitpunkte in einer Bridgepartnerschaft ist die Frage, wer an einem schlechten Ergebnis die Schuld trägt. Zwar ist sie für das Ergebnis nicht relevant, da man ja sowieso eine Partnerschaft bildet, aber gleichzeitig ist es auch normal, dass man sich Gedanken darüber macht, wo die Ursache für ein Problem liegt. Manchmal ist das einfach zu beantworten (z. B., wenn eine Person einen Kontrakt verspielt hat und die andere Dummy war), in sehr vielen Fällen lässt es sich aber gar nicht so einfach sagen bzw. beide haben zu dem Problem beigetragen (z. B., wenn ein Gegenspiel schief gegangen ist, weil beide den Wechsel auf

die richtige Farbe nicht gefunden haben). Manchmal trägt auch niemand direkt die Schuld (z. B., wenn es ein Missverständnis über eine nicht abgesprochene Reizsituation gab) oder das schlechte Ergebnis war einfach Pech (z. B., wenn die Gegner einen unschlagbaren Schlemm gereizt haben, in dem sonst niemand war).

Das heißt: Die Ursache für ein schlechtes Ergebnis suchen ist normal und kann zum Lernen beitragen. Aber: Die Schuld auf das Gegenüber zu schieben, um sich selbst besser zu fühlen, ist keine gute Motivation.

Offen nachfragen

In der Kommunikation über schlechte Ergebnisse oder über Entscheidungen von Partnerin oder Partner, die man nicht verstanden hat, ist es daher am besten, ganz offen nachzufragen. „Können wir nochmal über die Reizung in Board 3 reden, da habe ich nicht verstanden, wieso du nicht die Assfrage gestellt hast“ klingt ganz anders als „Deinetwegen waren wir in Board 3 nicht im Schlemm“. Vielleicht gab es Gründe für die Entscheidung, die man nicht kennt, weil man selbst ja nicht in der Situation war? Oder vielleicht hat Partnerin bzw. Partner einfach einen Denkfehler gemacht und sagt sofort „Das war blöd von mir“, so dass gar keine Diskussion notwendig ist!

Sich selbst hinterfragen

Gerade bei uneindeutigen Situationen, in denen nicht klar ist, wer eine andere Entscheidung hätte treffen sollen, ist es nicht hilfreich, die Schuld pauschal auf Partnerin oder Partner zu schieben. Man sollte sich immer fragen, ob man selbst

nicht vielleicht die Person ist, die gerade Unrecht hat und zu sehr von der eigenen Position überzeugt ist. Es ist ein normaler psychologischer Mechanismus, dass man überzeugter ist von Entscheidungen, die man selbst getroffen hat und über die Frage „was hätte man anders machen können?“ nicht mehr ganz neutral nachdenken kann. Seien Sie sich darüber einfach im Klaren!

Mit anderen reden

Gerade, wenn man in der Partnerschaft eine Frage nicht erfolgreich klären kann, ist es sinnvoll, andere Personen nach ihrer Meinung zu fragen, am besten solche mit mehr Erfahrung. Das sollte man allerdings NIE auf eine Art und Weise machen, die nur zum Ziel hat, Partnerin oder Partner die Schuld zu geben. Also: Andere um Rat fragen ist gut, am besten gemeinsam. Mit andere zu reden, um zu lästern, ist hingegen keine gute Idee.

Fragen Sie sich selbst:

- Wann würde ich gerne über Fehler sprechen? Sofort, später, oder nie?
 - Was kann ich tun, wenn ich einen eindeutigen Fehler gemacht habe?
 - Was erwarte ich, wenn Partnerin oder Partner einen eindeutigen Fehler gemacht hat?
 - Was sind Verhaltensweise in einer Partnerschaft, die für mich gar nicht funktionieren würden?
 - Wie würde die ideale Partnerschaft für mich aussehen?
-

Teil 11:

Trainingsstrategien:

Wie kann ich besser werden im Bridge?

Heute wollen wir uns etwas näher damit beschäftigen, wie man Bridge gezielt trainieren kann. Das ist natürlich nur ein grober Überblick und nicht jede Strategie gefällt jedem. Suchen Sie sich das heraus, was Ihnen persönlich hilft und Spaß macht!

Bridgebücher lesen

Es gibt zahlreiche gute Bridgebücher für jedes Niveau, wobei die Auswahl an englischsprachiger Literatur deutlich größer ist als an deutscher. Sie sollten sich überlegen, an welchem Bereich Sie arbeiten wollen (z. B. Alleinspiel, Gegenspiel, Reizung) und sich dann nach Büchern umschauchen oder jemanden nach Empfehlungen fragen. Bücher finden Sie am besten im Internet, zum Beispiel im DBV-Shop. Das Buch, das mich persönlich vor etlichen Jahren am meisten weitergebracht hat, ist „Mit Glaskarten“ zum Thema Hände auszählen von Michael Lawrence.

Computerprogramme

Natürlich gibt es auch Computerprogramme zum Lernen von Bridge. Sehr bekannt ist zum Beispiel „Bridge Master“, womit man Alleinspieltechnik trainieren kann. Bridge Master gibt es kostenlos auf BBO und da es mehrere Niveaustufen gibt, ist für alle etwas dabei.



Konventionen üben

Viele Spielerinnen und Spieler haben Freude daran, neue Konventionen in ihr Programm aufzunehmen. Dagegen spricht auch nichts, man sollte sich aber im Klaren darüber sein, welche Risiken das Einführen von neuen Konventionen mit sich bringt. Zum einen muss man sich am Tisch an die Absprachen erinnern, um sich zu verstehen und der Gegenseite die richtigen Auskünfte geben zu können. Und zum anderen muss man wissen, welche Implikationen eine Konvention mit sich bringt, beispielsweise wie die Weiterreizung funktioniert und ob sich etwas ändert, wenn die gegnerische Seite auch etwas reizt. Daher ist es sehr sinnvoll, eine Konvention gezielt zu üben, bevor man sie aufnimmt. Das geht am besten über Reiztraining (Bidding Challenges) mit Partnerin oder Partner zusammen.

Bidding Challenges

Möchte man zu zweit die Reizung trainieren, um zum Beispiel eine Konvention zu üben oder um sich in einer neuen Partnerschaft einzuspielen, ist Bidding Challenges die beste Möglichkeit. Bidding Challenges ist live mit Karten möglich oder online, zum Beispiel über BBO. Dort sitzen bei einer Bidding Challenges nur zwei Personen am Tisch und bekommen zufällige Karten zugeteilt, mit denen sie dann reizen. Es gibt nur die Reizung, keine Spielphase. Es ist auch möglich, die Hände zu filtern und z. B. eine Mindestpunktstärke einzustellen oder besondere Verteilungen auszuwählen. Während oder nach der Bidding Challenges kann man chatten oder telefonieren, um darüber zu sprechen, was gut gelaufen ist und was noch nicht.

Spielen und Nachbesprechen

Natürlich trainieren Sie automatisch jedes Mal, wenn Sie Bridge spielen. Im Laufe der Zeit werden Sie mit immer neuen Situationen konfrontiert und sammeln Erfahrungen. Sie haben vermutlich nicht jedes Mal die Zeit und die Lust, die gespielten Hände hinterher zu analysieren, aber zumindest ab und zu sollte man genau das tun, am besten gemeinsam mit Partnerin oder Partner. Hinterfragen Sie Ihre Entscheidungen und überlegen Sie, was man anders hätte machen können! Wenn Sie unsicher sind, fragen Sie ruhig auch mal bei anderen nach.

Ein System haben und es lernen

In professionellen Partnerschaften ist es normal, ein sogenanntes Systemskript zu haben. In dem Systemskript sind alle Absprachen aufgeschrieben, die man getrof-

fen hat, also z. B. die vereinbarten Konventionen, Ausspiele und Markierungsmethoden. Ein solches Skript kann eine Seite lang sein oder mehrere hundert. Es dient zum einen dazu, dass man in einer Partnerschaft nachlesen kann, was man vereinbart hat. Wenn Sie beispielsweise gelegentlich mit jemandem im Club spielen und einige Vereinbarungen getroffen haben, ist es sinnvoll, diese zu notieren, um sich die Notizen vor dem nächsten Turnier ansehen zu können und nicht alles neu vereinbaren zu müssen. Aber auch ohne feste Partnerschaft ist es sinnvoll, Unterlagen zu dem System und den Konventionen zu haben, die man spielt oder die man gelernt hat und gerne spielen würde. Auf diese Weise kann man sie sich selbst regelmäßig anschauen und nichts vergessen und man hat in einer neuen Partnerschaft die Möglichkeit, die Unterlagen zusammen durchzugehen und zu entscheiden, was davon man spielt und was nicht. Das eigene System regelmäßig zu lernen ist umso wichtiger, je mehr Absprachen man trifft oder je mehr Konventionen man spielt. Dafür zu sorgen, dass man im entscheidenden Moment am Tisch nichts vergisst, ist eine der größten Herausforderungen für Fortgeschrittene, besonders wenn man das eigene System regelmäßig erweitert.

Teil 12:

Table Feeling

Hier geht es nochmal um ein ganz anderes Thema. Sie haben sicher schon erlebt oder gehört, dass jemand beim Bridge etwas „nach Gefühl“ gemacht hat, z. B. ein gutes Ausspiel gefunden oder eine Figur richtig platziert. Hier gibt es auf jeden Fall große Unterschiede zwischen Spielern: Einige haben häufig ein solches „Table Feeling“ und spielen auch darauf, andere haben es entweder gar nicht oder vertrauen trotzdem lieber auf technische/statistische Argumente.

Wenn Sie sich jetzt fragen: „Sollte ich auf mein Gefühl hören?“ gibt es darauf keine richtige oder falsche Antwort. Was Sie auf jeden Fall tun sollten ist, sich selbst zu fragen, ob sie wissen, woher das Gefühl kommt. Kommt es aus einer erlaubten oder einer unerlaubten „Quelle“? Wenn Sie beispielsweise das Gefühl haben, dass Ihr Partner in Pik eine Figur hat, weil er im zweiten Stich kurz überlegt hat, bevor er Pik bedient hat, dann ist das eine **unerlaubte Information**, aus der Sie keine Schlussfolgerungen ziehen dürfen. Oder wenn Sie den Eindruck haben, dass das Ausspiel Ihrer Partnerin ein Single ist, weil sie sich sehr schnell für ein Ausspiel der Gegnerfarbe entschieden hat, dann ist das auch eine unerlaubte Information, die Sie nicht nutzen dürfen. In solchen Fällen sollten Sie versuchen zu ignorieren, dass Sie dieses Gefühl haben und über eine



bridgeline Begründung für Ihre nächste Entscheidung nachdenken. Zur Erinnerung: Alle Verhaltensweisen des Partners, die nicht direkt mit einer Karte oder einem Gebot zu tun haben, sind unerlaubte Informationen (z. B. Zögern, Gestik und Mimik, Kommentare). Kommen Sie zu dem Schluss, dass Ihr Gefühl nicht durch eine unerlaubte Information zustande kommt, spricht prinzipiell nichts dagegen, es in die Entscheidung mit einzubeziehen.

Verhaltensweisen der gegnerischen Seite sind hingegen erlaubte Informationen. Wenn Sie also z. B. das Gefühl haben, dass Ihr Gegner in einem schlechten Kontrakt ist, weil er bei Anblick des Dummy den Kopf schüttelt, dann dürfen Sie daraus Schlussfolgerungen ziehen. Oder wenn Sie eine Farbe spielen und Ihre Gegnerin denkt eine Weile nach, dürfen Sie „wissen“, dass sie mehr als eine Karte in dieser Farbe hält

(Ihr Partner aber nicht!). Das Ausnutzen solcher Informationen passiert auf eigenes Risiko: Wenn der Alleinspieler sich im ersten Beispiel gar nicht über den Kontrakt geärgert hat, sondern über die Reizung seines Partners und Sie eine falsche Schlussfolgerung daraus ziehen, dann ist das Ihr Problem. Allerdings darf man die Gegner auch nicht absichtlich täuschen: Wenn jemand absichtlich eine Weile zögert, bevor er sein Single bedient, dann ist das ein Regelverstoß und kann bestraft werden, sofern es einen Schaden gibt. Schwierig wird es dann, wenn Ihr Gefühl dem widerspricht, was Sie normalerweise gemacht hätten oder wovon Sie wissen, dass es eigentlich mit der Wahrscheinlichkeit wäre.

Stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie haben einen 8-Karten-Fit in Trumpf und Ihnen fehlt die Dame. Sie können nur in eine Richtung schneiden und Sie wissen, dass es mit acht Karten in einer Farbe prinzipiell wahrscheinlicher ist, den Schnitt zu machen als auf das Umfallen der double Dame zu hoffen. Nun haben Sie aber das starke Gefühl, dass der Gegner hinter dem Schnitt die Dame hat. Was tun Sie?

Natürlich gibt es darauf keine klare Antwort und Sie müssen das je nach Situation selbst entscheiden, aber mit Abweichungen von „technisch richtigen“ Spielweisen aufgrund eines Gefühls sollte man vorsichtig sein. Wenn das Gefühl sich als richtig erweist, ist natürlich alles gut. Wenn es allerdings schief geht, werden Sie von Partnerin bzw. Partner oder Ihrem Team eventuell gefragt werden, warum Sie denn so einen Unsinn machen, obwohl Sie es besser wissen. Überlegen Sie sich in sol-

chen Situationen also lieber einmal mehr, woher das Gefühl stammen könnte und ob Sie das Risiko eingehen möchten, sich auf ein vielleicht falsches Gefühl zu verlassen.

Gerade mit zunehmender Erfahrung kann es durchaus vorkommen, dass Sie ein Table Feeling haben, das sich als richtig erweist, ohne dass Sie sagen können, woher dieses Gefühl eigentlich kommt. Das ist aus psychologischer Sicht nicht weiter verwunderlich, denn der Mensch nimmt unbewusst viel mehr wahr, als jemals bewusst abrufbar wird, und das gilt natürlich auch für den Bridgetisch. So kann es sehr gut sein, dass Ihr Table Feeling bzw. Ihre Intuition auf Informationen/Hinweisen basieren, derer Sie sich einfach nicht bewusst sind. Je mehr Erfahrung man hat, umso mehr Verknüpfungen haben sich in Ihrem Gehirn zwischen bestimmten Hinweisreizen (z. B. minimale Bewegungen der Gegner) und bestimmten Schlussfolgerungen gebildet. Intuition ist zwar nicht unbedingt rational begründbar, aber sie ist auch keine Magie.

Teil 13: Onlinebridge



Wir haben uns in dieser Artikelserie bisher noch nicht speziell mit dem Onlinebridge beschäftigt, obwohl viele von Ihnen sicher in irgendeiner Form auch online spielen. Viele Themen und Inhalte können natürlich sowohl in Präsenz als auch online angewendet werden. In diesem und dem nächsten Artikel wird es speziell um Besonderheiten und Unterschiede im Onlinebridge bezüglich der bisher besprochenen Themen gehen.

Teil 1: Regeln im Onlinebridge

Sofern nicht anders definiert, gelten online die gleichen Regeln wie in Präsenz. Das sind die Turnierbridgeregeln (TBR), in Deutschland auch die Turnierordnung (TO). Es gibt jedoch natürlich einige Unterschiede zum Präsenzbridge, beispielsweise dass man sich leichter einmal verklickt, dass Partnerschaften sich manchmal spontan/zufällig ergeben oder dass je nach Plattform die Alertregeln anders sind (auf BBO alertiert man die eigenen Gebote). Für die Turniere

bei BBO-Germany wurden deswegen einige besondere Regeln formuliert, die man auf der Homepage (bbo-germany.de) finden kann und sich vor dem Spielen am besten einmal durchlesen sollte. Beachten Sie aber: Individuelle Clubs haben möglicherweise etwas andere Regelungen und auch in internationalen Turnieren sind häufig andere Dinge üblich.

Welche Aspekte sind online anders als in Präsenz?

Zurücknehmen von Geboten oder Karten (UNDO)

Online kommt es schneller zu sogenannten „Misclicks“ (versehentliches Anklicken eines Gebots oder einer Karte), das haben Sie sicher selbst schon erlebt. Was viele noch nicht wissen: Man kann sich selbst gegen solche Misclicks „schützen“, indem man einstellt, dass ein Gebot bzw. eine Karte noch einmal bestätigt werden muss. Auf BBO geht das unter „Konto“ – „Einstellungen“ – „Reizung bestätigen“ bzw. „Verteilung bestätigen“, auf Realbridge über das Einstellungen-Zahnrad.

Außerdem hat man die Möglichkeit, bei einem Mischlick um „UNDO“ zu bitten, also um ein Zurücknehmen des Gebots/der Karte. Dem müssen beide Gegner/innen zustimmen. Bei BBO-Germany gelten beim „UNDO“ prinzipiell die gleichen Regeln wie in Präsenz. Tatsächlich ist es auch in Präsenz unter bestimmten Umständen erlaubt, in der **Reizung** eine Ansage zurückzunehmen, allerdings nur, wenn diese Ansage „aufgrund eines mechanischen Fehlers oder Versprechers“ gemacht wurde, NICHT, wenn es sich um einen Konzentrationsfehler oder eine Meinungsänderung handelt (§25 TBR). Bei eindeutigem Vergreifen bzw. Mischlick darf eine Ansage dann zurückgenommen werden, sofern Partnerin oder Partner noch nicht wieder gereizt hat. Da man das als Gegner/in nicht selbst beurteilen kann, ist es hier immer sinnvoll, die Turnierleitung zur rufen und diese entscheiden zu lassen, ob das UNDO gegeben wird oder nicht. Sollte die Turnierleitung ein UNDO anweisen, ist dem Folge zu leisten.

Gespielte **Karten** dürfen hingegen normalerweise nicht zurückgenommen werden, auch nicht, wenn es sich um einen Fingerfehler handelt. Ausnahmen gibt es nur in sehr speziellen Situationen, die insbesondere online fast nie vorkommen, zum Beispiel nach einer falschen Auskunft der Gegenseite. Online kann die Gegenseite theoretisch jedem UNDO zustimmen, auch wenn es um eine gespielte Karte geht, sie ist aber nicht dazu verpflichtet. Entsprechend ist das Ablehnen eines UNDOs auch kein unfreundliches Verhalten und als Person, die aufgrund des Mischlicks möglicherweise ein schlechtes Ergebnis hat, sollte man es sportlich nehmen und den eigenen Ärger nicht an anderen auslassen.

Alertieren und Auskünfte

Wie alertiert wird und wie Auskünfte gegeben werden müssen, unterscheidet sich je nach Plattform. Auf Realbridge alertiert und erklärt man wie in Präsenz die Gebote des Partners, auf BBO die eigenen Gebote. Auf BBO müssen in der Regel alle ungewöhnlichen Gebote alertiert werden, egal, auf welcher Bietstufe. Was genau alertiert werden muss, kann sich je nach Turnier unterscheiden, für die BBO-Germany-Turniere ist das auf der Homepage festgelegt. Beim Alertieren der eigenen Gebote ist es das Beste, die Bedeutung direkt dazu zu schreiben und dabei so konkret wie möglich zu sein. Eine gute Erklärung muss für die Gegenseite verständlich sein, auch wenn diese mit Ihrem System nicht vertraut sind (z. B. ist „Drury“ keine gute Erklärung, „mindestens 3er-Pik, ab 10 P“ hingegen schon – das gilt übrigens immer, nicht nur online!). Da Nachfragen online komplizierter ist als in Präsenz, besonders wenn man nur über den Chat kommuniziert, sollte man besonders darauf achten, nachvollziehbare Auskünfte zu geben. Fehlende oder falsche Auskünfte können wie immer zum Ändern von Ergebnissen führen, falls es einen Schaden und einen kausalen Zusammenhang zwischen Auskunft und Schaden gibt.

Unerlaubte Informationen und Betrug

Genau wie in Präsenz können auch online unerlaubte Informationen (z. B. durch Zögern, Kommentare am Tisch, Erklärungen) fließen, die zu korrigierten Ergebnissen führen können, wenn sie ausgenutzt werden. Selbstverständlich ist besonders jeder absichtliche Austausch mit Partnerin oder Partner während Reizung oder Spiel illegal und ein schwerer Verstoß gegen die Regeln.

Teil 2: Onlinebridge – Weitere Aspekte

Im letzten Artikel sind wir auf einige Unterschiede in den Regeln bzw. der Umsetzung der Regeln beim Onlinebridge eingegangen. In diesem zweiten Teil geht es um einige weitere Aspekte, die online eine Rolle spielen können.

Zero Tolerance im Onlinebridge

Gerade wenn man die Mitspieler/innen nicht persönlich kennt und möglicherweise – wie auf BBO – nicht einmal sieht, kommt es online leider schneller zu Fehlverhalten als im Präsenzbridge. Es kann online schnell dazu kommen, dass Benehmen und gegenseitiger Respekt leiden und einige Personen haben dahingehend eine geringere Hemmschwelle als in Präsenz. Prinzipiell gelten online jedoch die gleichen Zero Tolerance Regeln wie immer. Das bedeutet, dass man sich anderen gegenüber respektvoll verhalten muss und niemanden beleidigen darf. Unfreundliche Kommentare sind zu unterlassen und ein begonnenes Turnier muss bis zum Ende gespielt werden. Wird gegen diese Regeln verstoßen, sollte die Turnierleitung informiert werden und bei vielen Turnieren kann es zu Strafen kommen. Bei BBO-Germany und in den deutschen Clubs werden solche Verstöße geahndet bzw. vermerkt. Das ist auch dadurch möglich, dass alle Spielerinnen und Spieler dort mit ihrem echten Namen registriert sind. In offenen, internationalen BBO-Turnieren ist die Nachverfolgung leider schwieriger, trotzdem kann man schlimmes Fehlverhalten auch direkt an BBO melden.

Lernen und Training online

Beim Onlinebridge gibt es einige zusätzliche Möglichkeiten, um gespielte Hände zu analysieren und dadurch aus Fehlern zu lernen. Auf den Online-Plattformen kann man sehr einfach jedes gespielte Board nachschauen und dabei Reizung und Spiel genau nachvollziehen. Außerdem stehen zusätzliche Informationen wie die Double Dummy-Analyse zur Verfügung. Auch Training funktioniert online sehr gut, beispielsweise durch „Bidding Challenges“ mit Partnerin oder Partner oder mithilfe von Bridgemaster zum eigenen Alleinspieltraining (siehe Artikel zu „Trainingsstrategien“). Beachten Sie, dass es nicht nur BBO und Realbridge gibt, sondern auch andere Plattformen, die verschiedene Spiel- und Trainingsoptionen bieten, zum Beispiel:

- **Funbridge:** Eine sehr beliebte Plattform, auf der man mit und gegen Roboter spielen kann. Neben verschiedenen Turnieren gibt es diverse Angebote, wie beispielsweise Challenges gegen andere, eine interne Liga (Serieturniere) und Inhalte für Anfänger/innen. Funbridge ist kostenpflichtig, man kann jedoch einige Angebote kostenfrei ausprobieren.
- **Kida:** Eine App, die insbesondere darauf abzielt, Kinder und Jugendliche an Stichspiele heranzuführen, die jedoch auch für Erwachsene spannend ist (das kann ich aus eigener Erfahrung sagen). Es gibt verschiedene Level, die ganz einfach anfangen und bis zu einem Niveau hochgehen, das für Nationalspieler/innen interessant ist. Kida ist kostenlos und kann über den App-Store runtergeladen werden.

- **Cuebids:** Eine relativ neue App, über die man zeitversetzt Reiztraining mit Partner/in machen kann. Der Vorteil ist, dass beide dann weitermachen können, wenn sie Zeit dafür haben und man sich nicht zu einem festen Termin verabreden müssen, wie es beispielsweise bei „Bidding Challenges“ auf BBO wäre. Cuebids ist kostenlos, es gibt jedoch kostenpflichtige Zusatzoptionen (z. B. das Einstellen von bestimmten Handtypen, wenn man zu speziellen Themen trainieren möchte).

ten Verdacht, teilen Sie das der Turnierleitung mit.

- Unterstellen Sie niemandem Absicht! Die allermeisten Menschen meinen es nicht böse, wenn sie etwas falsch machen, egal ob es um bridgeliche Fehler oder um technische Probleme (z. B. Verlieren der Internetverbindung) geht.
 - Rufen Sie im Zweifel die Turnierleitung, aber bleiben Sie dabei freundlich.
-

Verhaltenstipps beim Onlinebridge

Was können Sie tun, um die Spielerfahrung für sich selbst und andere möglichst positiv zu gestalten?

Hier einige Tipps:

- Begrüßen Sie sich freundlich, genauso wie Sie es in Präsenz machen würden.
- Schreiben Sie in BBO (falls vorhanden) eine ganz kurze Beschreibung Ihres Systems an den Tisch, vor allem wenn Sie besondere Vereinbarungen haben (z. B. so: „Guten Morgen, wir spielen 5er-OF, 1SA 12-14, Ausspiele 3./5. Karte und Markierungen niedrig/hoch“).
- Geben Sie vollständige und verständliche Erklärungen ab. Nochmal zur Erinnerung: Konventionsnamen sind keine guten Erklärungen, außer sie sind sehr gebräuchlich (z. B. Stayman) oder Sie wissen sicher, dass Ihre Gegner/innen wissen, was gemeint ist.
- Halten Sie Ihren Ärger unter Kontrolle und lassen Sie ihn niemals an anderen aus.
- Unterstellen Sie niemandem Betrug, das ist ein schwerer Verstoß gegen Zero Tolerance. Haben Sie einen begründe-

Über mich



Dr. Marie Eggeling

DBV-Präsidentin 2020 – 2024

aktuell Mixed-Nationalspielerin

Bridge ist ein wichtiger Teil meines Lebens, seit ich in der Schulzeit damit angefangen habe. Seit vielen Jahren verrete ich Deutschland in der Nationalmannschaft auf Europa- und Weltmeisterschaften, zuerst im Juniorenbereich und inzwischen in der Mixed-Nationalmannschaft. Meine größten internationalen Erfolge sind die Goldmedaillen bei der U26 Damen-Europameisterschaft (2014), der Studenten-Europameisterschaft (2016) sowie der dritte Platz bei der Mixed-Weltmeisterschaft (2022) und der zweite Platz bei der Damen-Weltmeisterschaft (2022).

Bridge bedeutet mir viel und ich möchte gerne noch viel mehr Menschen davon begeistern. Dafür setze ich mich im Deutschen Bridge-Verband e.V. und in meinem eigenen Unterricht ein.

Neben dem Bridge habe ich Psychologie studiert und 2021 meine Promotion abgeschlossen. Im Moment arbeite ich an einer Hochschule in der Lehre und Forschung. Diese Artikelserie „Auf gute Partnerschaft!“ basiert auf meinen Erfahrungen als Psychologin, langjährige Turnierspielerin und Bridgelehrerin.



Deutscher Bridge-Verband e.V.
Augustinusstr. 11c
50226 Frechen-Königsdorf

Ethik, Turnierbridge und Psychologie – warum?

Die Idee zu Veröffentlichungen mit dem Titel „Auf gute Partnerschaft! – Regeln, gutes Benehmen und Etikette im Turnierbridge“ kam Dr. Marie Eggeling, nachdem sie selbst eine Weile Bridgeunterricht gegeben hatte. Während es sehr gute Unterlagen zum Bridge-Lernen an sich gibt, fehlte es in ihren Augen an Inhalten zu Fragen, die nicht direkt mit dem Spiel an sich zu tun haben, sondern allgemeinere Themen rund um Bridge und Themen, die eine gute Partnerschaft im Bridge betreffen, wie zum Beispiel:

Warum gibt es Regeln beim Turnierbridge? Wozu helfen dem Spieler Partnerschaftsvereinbarungen? Welche Aspekte machen eine gute Partnerschaft im Bridge aus? Was ist der Zweck von Alertieren und Sofortauskünften am Bridgetisch? Welche Folgen haben falsche Auskünfte für den Spielablauf und für den Spieler? Was bedeutet „Zero Toleranz für schlechtes Benehmen“ am Bridgetisch? Welche

Informationen sind beim Turnierbridge unerlaubt bzw. welche sind erlaubt? Gibt es einen ethischen Umgang mit unerlaubten Informationen? Wann darf ein Spieler claimen und welche Auswirkungen hat dies am Bridgetisch? Wie sollte man mit Fehlern am Bridgetisch umgehen? Was bedeutet: Ethischer Umgang mit Emotionen beim Bridge? Wie kann ich im Bridge besser werden durch Trainingsstrategien? Was bedeutet „Table Feeling? Wie unterscheidet sich Onlinebridge vom Präsenzbridge? u.a.m.

Dabei sind es genau diese Dinge, die Bridge zu einem so großartigen Hobby bzw. Denksport machen und von anderen Spielen unterscheiden. Diese Sonderausgabe des Bridge Magazins richtet sich an alle Personen, die Bridge spielen oder unterrichten und kann auch gerne bereits im Anfängerunterricht eingesetzt werden!