

Bericht zum 1. Spieltag der Landesliga 2024

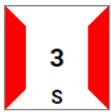
Ein kurzer Bericht zum heutigen Start in die Landesliga-Saison 2024. Sechs Teams sind dabei, neu Emsdetten (die aber teilweise als Tecklenburger Land III schon in der gleichen Liga aktiv waren), dazu 2x der BC Leinweber Bielefeld. Es geht um zwei Aufstiegsplätze in die Regionalliga, wobei der BC Gütersloh und der BC Münster-Uni IV zuvor leicht favorisiert werden durften.

Im schönen Ambiente des BC Osnabrück und an meist harmonischen Tischen wurden 48 Boards unter meiner Leitung gespielt, wobei es keine größeren Probleme gab. Dabei kam es zunächst zum Vereinsduell zwischen den beiden Teams des BC Leinweber, wo sich ein knapper Sieg für Team I ergab, und das sogar ohne ihre kurzfristig erkrankte Kapitänin. Der Ersatz hat sich also sehr erfolgreich geschlagen.

Die anderen Duelle brachten mehr Umsatz. Dabei gewannen der BC Gütersloh hoch gegen den BC Münster-Uni IV und der BC Osnabrück III relativ sicher gegen den BC Emsdetten. Für Gütersloh ein wichtiger Schritt zum geplanten Wiederaufstieg in die Regionalliga, nachdem man letztes Jahr nur selten in Bestbesetzung antreten konnte und das Ziel daher deutlich verpasste.

Der zweite Kampf sah das Team BC Leinweber I gegen den BC Gütersloh lange Zeit gut mithalten, am Ende musste man sich dann doch mit -21 geschlagen geben. Ein in etwa vergleichbares Ergebnis verbuchte der BC Osnabrück III gegen den Absteiger BC Münster-Uni IV und sicherte sich damit vorläufig Platz 2 in der Zwischentabelle. Das Team Pieger (BC Leinweber II) verlor nach gutem Start gegen den BC Emsdetten mit 33 IMPs und hat noch Potential nach oben.

Zum Schluss habe ich mir ein interessantes Board für etwas Unterricht herausgesucht, wo man zunächst mal über die Reizung, dann aber vor allem über Abspiel und das Gegenspiel reden kann, nämlich Board 3 aus der zweiten Rutsche. Süd ist Teiler und wahrscheinlich jeder der Spieler hat die Hand mit 3 Karo eröffnet.

3 Süd / OW	♠ AKQ10982 ♥ A832 ♦ - ♣ QJ	
♠ 743 ♥ 1094 ♦ 1075 ♣ K765		♠ J65 ♥ KQ7 ♦ Q93 ♣ A983
N/S: 3 SA = +400	♠ - ♥ J65 ♦ AKJ8642 ♣ 1042	♠ - ♣ SA N 7 10 9 9 9 S 7 10 9 9 9 O 4 3 3 2 3 W 4 1 2 3 4

Das ist nach Forum-D korrekt und natürlich auch nicht absolut falsch. In Gefahr hätte ich das ebenfalls gemacht, da sollte man ruhig eine größere Tendenz zu einer maximalen Hand haben. Doch es kostet viel Bietraum und außerdem ist die Hand mit 9 FP und einer Chicane eher zu stichstark für einen schwachen Sprung.

Ein 1 Karo ist daher eine gute Idee, aber das ist nicht der alleinige Grund für die folgenden Probleme. Nach der 1-er-Stufen-Eröffnung könnte Nord jedenfalls Piks und Coeurs nacheinander zeigen und sich dann wohl trotzdem im dritten Gebot für 4 Pik entscheiden. Nur wer den Partner einbezieht und über 3 Treff (wenn das überhaupt möglich ist) nach Stoppfern in Treff fragt, könnte das einzige, sicher gehende Vollspiel von 3 SA erreichen. Aber ich kann verstehen, dass es Nord schwerfallen dürfte,

nicht Pik zu spielen. Eine gute Merkregel ist: Wenn man zwei sehr lange Farben in den beiden Händen hat, dann ist manchmal SA eine Idee, weil dafür vielleicht nur eine der Farben laufen muss. Hier geht es aber vor allem um die Übergangsprobleme, die Qualität der Farben war ja ganz ordentlich.

Also schauen wir uns einmal an, wie es nach einer Eröffnung von 3 Karo weitergeht: Die meisten Nordspieler sind jetzt in 4 Pik gesprungen. Das ist praktisches Bridge, aber zeigt eher wenig Vertrauen in den Partner. Warum sollte man sofort den Endkontrakt ansagen, wenn doch 3 Pik ein Forcing ist und man damit mehr Informationen austauschen kann?

Hier für alle Paare die direkt in 4 Pik gesprungen sind der wichtige Hinweis: Sprecht das mit dem Partner ab! Es kann nicht sein, dass der Partner mal weiterreizen muss und mal nicht. Das darf nicht am Wetter, am Wochentag und erst nicht an den Karten des Eröffners liegen. Forcing ist Forcing!

Eine neue Farbe einer unangepassten Partnerhand ist also Forcing, verneint aber tendenziell einen Fit in der Länge des Eröffners. Und das passt hier gut mit der Chicane. Nach 3 Pik hätte man auf Süd noch einmal 3 SA versuchen können, mehr kann man vor den Piks nicht warnen. Mir hätte das sehr gefallen, aber zumindest über das Notgebot von 4 Karo wird man wahrscheinlich trotzdem in 4 Pik landen.

Ein Team lief aus den 4 Pik noch in 5 Karo, das ist dann meiner Meinung nach die Quittung für den unmotivierten Sprung in 4 Pik. Bei mir wäre das sowieso ein Fit-Jump mit Kürze in Pik, das ginge also gar nicht, aber das dürften die Wenigsten gut genug abgesprochen haben.

Aber selbst, wenn das abgesprochen sein sollte, was hat die Süd-Hand noch, was der Partner bisher nicht weiß? Das 7er-Karo ist bekannt, die Länge oder Kürze in Pik hat den Partner nicht interessiert und sonst hat man nichts mehr zusätzlich. Die Chicane verbessert die Hand ja jetzt nicht mehr, eher im Gegenteil. Jetzt noch in 5 Karo zu laufen, macht also wenig Sinn und wurde mit der schlechtesten Anschrift dieser Seite in diesem Board bestraft.

Sie hätte aber nicht so schlecht sein müssen. Manche haben erst einmal 3 Pik mit mehr oder weniger Überstichen erfüllen dürfen, da sind wir wieder beim Thema Forcing und den Partner. Ich weiß, man wünscht sich als Südspeler nach der Reizung 3 Karo – 3 Pik am liebsten einen Feueralarm, damit man das Board nicht mehr zu einem Ende bringen muss. Aber passen darf man nicht, oder der Partner muss selbst mit 28 eigenen FP und langen eigenen Farben immer den richtigen Endkontrakt raten.

Aber kommen wir nun zu den Spielern in 4 Pik. Es gab wohl kaum ein anderes Board an diesem Tag, welches für den Alleinspiel so frustrierend gewesen sein dürfte (mal von so was wie -6 im Kontra abgesehen ...). Man hat haufenweise Stiche in beiden Händen, Nord hat dabei die Stärke für eine 2 Treff-Eröffnung, fast sogar mehr. Aber man kommt ums Verrecken nicht rüber zu den starken Karos. Aber wie spielt man denn nun gegen und warum machte niemand weniger als 10 Stiche in Pik?

Ein Tisch spielte Karo aus, das ist das gleiche wie eine freiwillige Aufgabe. Die Gegner haben zwei lange Farben, Stiche kann man daher nur in den beiden Restfarben erzielen. Damit war das interessante Übergangsproblem an diesem Tisch Geschichte.

Der Witz ist aber, Süd hat sogar so noch gute Chancen dranzukommen, denn der Coeur-Bube und die Treff-10 haben viel Potential. Ich habe an einem Tisch zugesehen, wo Pik ausgespielt wurde. Das ist eigentlich eine gute Idee, aber leider der falsche Zeitpunkt. Denn nun folgten drei Runden Trumpf, zwei Runden Treff und danach Coeur vom Gegner zur Dame. Doch nun ist Ost endgespielt.

Karo und Treff sind chancenlos, die sind direkte Übergänge zum Tisch. Bleibt also nur das Nachspiel in Coeur. Setzt der Alleinspieler vom Tisch auf die Coeur-7 nun den Buben ein, so ist man daheim und erfüllt die knappen 4 Pik. Hätte man das noch besser machen können?

Ja, statt der normalen Coeur-Dame lieber den Coeur-König nehmen (Thema False-Carding), dann sofort die Coeur-7 zurück, ohne dabei länger zu überlegen. Jetzt möchte ich den Alleinspieler sehen, der selbstbewusst den Coeur-Buben investiert, obwohl es trotzdem immer noch fast die einzige Chance ist.

Hier als Tipp für die Gegenspieler: Überlegen Sie vorher, wie sich das Spiel entwickeln wird und welche Karten dann wahrscheinlich am Tisch liegen werden. Wenn Sie erst in der tatsächlichen Problemsituation mit dem Nachdenken anfangen, merkt das jeder gute Alleinspieler. Richtig wäre es daher, sich das schon bei den drei Pik-Runden zu überlegen und dann so schnell zu tricksen, als ob man noch nie eine Coeur-Dame gesehen hätte.

Aber das war ein Schlagen von 4 Pik nur mit Tricksen. Wie schlägt man denn nun den Kontrakt bei bestem Alleinspiel? Es geht nur folgendermaßen, nämlich mit Treff-Ausspiel. Ob das Ass oder klein Treff ist dabei erst einmal egal, auf jeden Fall muss man den Partner mit Treff im ersten oder zweiten Stich erreichen. Der muss ein kleines Coeur durchspielen, wo der Alleinspieler nicht mit dem Ass reinhüpfen darf, denn dann wären zwei Coeurs für die Gegner sowieso hoch. Man gewinnt also eine Coeur-Figur, zieht, falls erforderlich noch den zweiten Treff ab, und steigt erst jetzt in Pik aus, die letzte Exit-Karte die Ost hat.

Jetzt kann man zwar als Alleinspieler die Trümpfe ziehen, aber den Tisch erreicht man immer noch nicht. Man muss in Coeur irgendwie antreten und verliert dort immer den vierten Stich an den König. Und wenn man vorher vergessen hat, den zweiten Treff abzuziehen? Dann steigt man als Alleinspieler nach den Trümpfen wieder in Treff aus und Ost ist erneut endgespielt. Das ist nicht so einfach zu finden, daher ist es kein Wunder, dass niemand das perfekte Gegenspiel geschafft hat.

Wir sehen uns am 06. April in Avenwedde zum halben Spieltag wieder, also genug Zeit sich von diesen bridgelichen Problemen gut zu erholen.

Thorsten Roth, 10.02.2024