

Bericht zum Saisonabschluss der Landesliga 2024

Der letzte Doppelspieltag der Landesliga 2024 bot schon im Vorfeld noch viel Spannung. Zwar waren die Plätze eins und sechs schon recht wahrscheinlich vergeben, aber ansonsten war noch nichts entschieden.

Und das wollten die Teams dann gleich noch mal verdeutlichen, denn nach der vierten Runde spielten gleich wieder vier Teams und den Aufstieg durch den zweiten Platz. Der BC Emsdetten auf Platz zwei trennten nur 3,26 SP vom Team Pieger (LW II) auf Platz fünf. Nur der BC Gütersloh stand da bereits als Meister der Landesliga fest und der letztjährige Absteiger vom BC Münster-Uni IV konnte die Rote Laterne schon nicht mehr abgeben.

Die letzte Runde wurde dann zu einem Erfolgsmarsch von gleich zwei Teams. Der BC Gütersloh unterstrich seine Ambitionen, in 2025 auch in der Regionalliga eine gute Rolle spielen zu können und schlug den BC Osnabrück III mit 20:0. Derweil gewann der BC Emsdetten mit 17:3 gegen das Team Reetz (LW I) und sicherte sich damit zurecht Platz zwei. Das Team Pieger (LW II) gewann zwar noch mit 14:6 gegen den BC Münster-Uni IV, aber das reichte schließlich doch nicht mehr für den Aufstieg.

Also ein Glückwunsch an die beiden Aufsteiger und viel Erfolg in der Regionalliga 2025. Der Rest sieht sich hoffentlich wieder, wobei ich wahrscheinlich nächstes Jahr die Samstage der Bundesliga-Spieltage für die Landesliga nutzen möchte, um ein paar Termine mehr freihalten zu können. Wer möchte, kann also die voraussichtlichen Spieltage für 2025 schon erahnen.

Etwas erschwert wurde der letzte Spieltag durch das warme Wetter und viel Lärm vom nahen Volksfest, vielleicht hatte ich deshalb diesmal recht viel mit dem möglichen Ausnutzen von *Unerlaubten Informationen* zu tun. Das gab es letztes Jahr schon mal in der Regionalliga, daher möchte ich noch einmal kurz darauf eingehen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, *Unerlaubte Informationen* innerhalb einer Partnerschaft zu verteilen, das sind Zögern, Hast, Kommentare, Desinteresse, Fragen, Alerts, Antworten, u.v.a.m.. Manchmal sind diese gar nicht zu vermeiden, aber man sollte trotzdem versuchen, sie weitgehend zu vermeiden, denn sie schränken die Möglichkeiten auf jeden Fall ein.

Sollte der Partner eine solche *UI* gegeben haben, zum Beispiel durch ein deutliches Zögern in der Reizung, so darf man diese Information für die eigene Reizentscheidung nicht verwenden. Reizt man (sie) trotzdem (mit), so gibt es zwei Möglichkeiten: War die Entscheidung gut, könnte der Turnierleiter sie später kassieren und das Ergebnis deshalb wieder ändern. War die Entscheidung schlecht, dann muss man mit den Konsequenzen leben. In jedem Fall wird aber niemand gesperrt und darf gar nicht mehr reizen. Zum Glück hat niemand sich später beim Partner mit den Worten „Warum reizt du nicht 4 Pik, ich habe doch extra lange überlegt?“ beschwert. Aber was diesmal nur ein Witz sein soll, solche Fälle hat es leider schon gegeben.

Die Fälle gestern waren alle nicht so klar: Im ersten Fall war die Reizung trotz der *UI* eindeutig und wurde durch eine Umfrage bestätigt. Im zweiten Fall wäre es wohl ganz knapp zu einer Score-Korrektur gekommen, aber die unschuldige Seite wollte die später gar nicht mehr, nachdem man den Gegner auch noch den Kontrakt hatte erfüllen lassen. Im dritten Fall wurde der Endkontrakt durch eine Revoke ohnehin ruiniert und der Gegner war mit dem erzielten Ergebnis von -1 viel glücklicher als mit einer möglichen Korrektur in 3 Pik erfüllt.

Eine Hand möchte ich trotzdem noch mal zeigen, es geht dabei vorwiegend um Blattbewertung, denn hier hat niemand den Top-Kontrakt von 6 Pik erreicht. West ist Teiler und hat 19 FP und das mittelmäßige 5er-Coeur. Viele trauen sich nicht, 5er-Oberfarben in starke Eröffnungen zu packen, aber es macht ganz viel Sinn, weil man später Verteilungshände immer noch von SA-Händen unterscheiden kann. Ich hätte also diese Hand auf West mit 2 SA eröffnet (20-21 FL). Ost sollte daraufhin in die **Piks transferieren** und über die **3 Pik** vom Partner sollte man 3 SA ansagen. Ohne einen Fit ist ein Schlemm mit 20-21 + 11 FL etwas zu knapp, denn es sind in SA auch nur 11 Stiche.

8		♠ 4	
West / -		♥ J75	
		♦ 9852	
		♣ A9654	
♠ AKQ	W 8	♠ J10976	
♥ A10642		♥ K8	
♦ K106		♦ A43	
♣ K2		♣ Q108	
		♠ 8532	♠ ♦ ♥ ♣ SA
		♥ Q93	N 4 3 2 1 2
		♦ QJ7	S 5 3 2 1 2
O/W: 6 ♠ =		♣ J73	O 8 10 11 12 11
-980			W 8 10 11 12 11

Jetzt sollte West in 4 Pik korrigieren, denn AKD in Pik und nur Top-Figuren sprechen deutlich für ein Farbspiel. Viele kleine Werte wie Damen und Buben in den Seitenfarben sprächen eher für einen SA-Endkontrakt.

Nach dem 4 Pik sollte Ost aber noch einmal munter werden. 10 FP, ein 5er-Pik, die Kürze in Coeur und zwei Zehner in der Hand, hiermit sollte man zum Schlemm einladen, denn zumindest 5 Pik sollten immer noch gehen.

Entweder kann man jetzt über die Ass-Frage gehen, muss dann aber nach 3 Keycards vom Partner selbst entscheiden wie hoch es geht. Im besten Fall kriegt man die Frage nach der Pik-Dame auch noch hin, aber mehr geht dann nicht (4 SA – 5 Treff (3/0) – 5 Karo (Pik-Dame ?) – 5 Pik (Ja) oder 6 Treff (Ja + 2 Könige)). Wer 41/30 spielt, macht alles ab 5 Treff halt ein Gebot höher.

Ich finde aber ein 5 Karo als Kontrollgebot und kleine Schlemm-Einladung besser. Man zeigt eine Hand, die erst einmal nur 3 SA spielen wollte, aber nun 6 Pik immer noch für möglich hält. Jetzt kommen die vielen Top-Figuren bei West ins Spiel und man kann recht problemlos die 6 Pik ansagen, weil der dünne Treff-König ja durch das eigene Alleinspiel geschützt ist. Aber selbst über das Kontrollgebot 5 Coeur (was eine Kontrolle in Coeur und Treff verspricht), könnte Ost nun selbst die 6 Pik riskieren. Erfüllte Schlemms bringen viele Punkte im Team, mit der Betonung auf *Schlemm* und *Erfüllt*.

Wie spielt man den Kontrakt am besten? Die Trümpfe ziehen und zwischendurch 1x Coeur hochschnappen. Dann sind zwei Coeurs entwickelt, auf die einmal Treff und einmal Karo verschwinden. Aber selbst das hat niemand geschafft, sondern immer nur 10-11 Stiche. Man hat verschiedene Not-Varianten wie einen Treff-Schnapper der Hand oder den Schnitt in Treff zu D10, aber nicht nötig. Erst bei einem Stand von 4-2 der Coeurs bräuchte man eine Notlösung, aber der Kontrakt dürfte so noch gut über fünfzig Prozent Wahrscheinlichkeit haben. Alternativ kann man nur 1-2x Trumpf ziehen und den letzten hohen Pik für das Schnappen eines Treffs verwenden. Dann gewinnt man auch bei 4-2 der Coeurs locker, wenn die Treffs nicht 7-1 stehen.